

Vorlesungsverzeichnis

Fakultät Kunst und Gestaltung / Faculty of Art and Design

Sommer 2017

Stand 02.11.2017

Fakultät Kunst und Gestaltung / Faculty of Art and Design	5
Projektmodule	6
Fachmodule	37
Werkmodule	61
Wissenschaftsmodule	73
Workshops	89
Exkursionen	89
Kolloquien	89
Werkstattkurse	95
Graduiertenseminare	97
Graduiertenkolloquium	98
Vorlesungen	99
Sonstige Module	99
-----	99
Dipl.-Künstler/in Freie Kunst	99
Dipl.-Designer/in Produkt-Design	133
Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation	143
Lehramt Zweifach-Studium	153
Lehramt an Gymnasien Doppelfach Kunsterziehung	184
B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	216
Einführungsmodul	248
Kolloquien	248
Projektmodule	251
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	267
Experimentelles Radio	267
Experimentelle Television	268
Gestaltung medialer Umgebungen	269
Interface Design	270
Medien-Ereignisse	271
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	272
Multimediales Erzählen	272
Werkmodule	274
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	286
Experimentelles Radio	288
Experimentelle Television	290

Gestaltung medialer Umgebungen	290
Interface Design	293
Medien-Ereignisse	294
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	296
Multimediales Erzählen	296
Wissenschaftliche Module	298
Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter	300
B.F.A. Produkt-Design	300
B.F.A. Visuelle Kommunikation	337
B.A. Produkt-Design	369
B.A. Visuelle Kommunikation	403
M.F.A. Kunst im öffentlichen Raum und neue künstlerische Strategien	434
M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	438
Kolloquien	471
Wissenschaftliche Module	473
Basismodul Medienwissenschaft	476
Bildtheorie	476
Bildwissenschaft	476
Das Minoritäre denken	476
Die Welt des Sozialen	477
Europa	477
Filmästhetik	477
Kulturtechniken	477
Mediale Anthropologie	477
Mediale Historiografien / Wissensgeschichte	477
Mediale Historiographien	477
Mediale Welten	477
Medien des Denkens	477
Medienfragen	477
Medienphilosophie	477
Medien-Philosophie - Film-Bildung	477
Mediensoziologie	477
Migration der Dinge	477
Raumtheorie	477
Weimarer Klassik	478
Wissenschaft und Kunst	478

Projektmodule	478
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	492
Experimentelles Radio	492
Experimentelle Television	494
Gestaltung medialer Umgebungen	494
Interface Design	495
Medien-Ereignisse	496
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	497
Multimediales Erzählen	497
Fachmodule	498
Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung	512
Experimentelles Radio	514
Experimentelle Television	515
Gestaltung medialer Umgebungen	516
Interface Design	518
Medien-Ereignisse	523
Moden und öffentliche Erscheinungsbilder	525
Multimediales Erzählen	525
M.F.A. Produkt-Design	527
M.F.A. Visuelle Kommunikation	560
M.A. Produkt-Design	591
M.A. Visuelle Kommunikation	623
Ph.D. Freie Kunst	654
Schlüsselqualifikationen	656
Ph.D. Kunst und Design	656
Schlüsselqualifikationen	658
Ph.D. Kunst und Design / Freie Kunst / Medienkunst	658
Schlüsselqualifikationen	660
Sonderveranstaltungen	660

Fakultät Kunst und Gestaltung / Faculty of Art and Design

Beginn Sommersemester 2017

Projektpräsentationen

Montag, 3. April 2017 ab 09:00 Uhr, Audimax, Steubenstraße 6

09:00 – 09:10 Uhr Begrüßung durch den Dekan und die Fachschaft der Fakultät

09:10 – 09:30 Uhr Lehrangebote für alle Studiengänge - Wissenschaftliche Lehrgebiete

09:30 – 10:00 Uhr Studiengang Visuelle Kommunikation

10:00 – 11:00 Uhr Studiengang Produkt-Design

11:00 – 12:30 Uhr Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung

13:30 – 14:30 Uhr Studiengang Freie Kunst

14:30 – 14:50 Uhr Studiengang Lehramt Kunsterziehung - Zweifach/Doppelfach

Konsultationen bei den Lehrenden der Studiengänge Freie Kunst, Visuelle Kommunikation, Produkt-Design, Lehramt Kunsterziehung – Zweifach/Doppelfach

Dienstag, 4. April 2017, 09:00 - 12:00 Uhr

Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule mit anschließender Auszählung im Dekanat

Dienstag, 4. April 2017, 11:00 - 13:00 Uhr im Flur, Hochparterre, Geschwister-Scholl-Straße 7

Einsicht in die Listen ab 14:00 Uhr im Raum HP05 (nur für die Lehrenden)

Beginn der Lehre

Mittwoch, 5. April 2017

Aushang der Teilnehmerlisten in den Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodulen

Mittwoch, 5. April 2017, ab 10:00 Uhr, Geschwister-Scholl-Straße 7, Hochparterre

317110050 Techniken des Virtuellen

J. Brinkmann

Fachmodul

Kommentar

"In today's society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?" (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren't sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace "the virtual" as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

317110051 Techniken des Virtuellen

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Kommentar

"In today's society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?" (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren't sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace "the virtual" as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

Projektmodule

317120000 Artists Lab

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 13.04.2017

Kommentar

Das Modul bietet Master Studenten, die ihre selbstmotivierten und selbstorganisierten Projekte durchführen möchten, eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an. Insbesondere Studierende mit Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform können im Modul ihre Konzepte erarbeiten. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft.

Bestandteil des Moduls sind Vorträge Dienstag abends um 17.30 Uhr zur Geschichte der Medienkunst.

Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur, Teilnahme an der Vorlesung Di abends

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

317120001 Geolocalized Interfaces

M. Markert

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

1. Active participation (no more than two missed classes!)
2. At least two individual consultations (Tuesday afternoons)
3. Midterm assignment (required, even though the midterm grade is just for your information)
4. Presentation at the end of the lecture period, this includes presentations at our Interface Design ShowReel and during the Summaery
5. Final assignment at the end of the semester including documentation: Artistic examination (see Examination Regulations!)
6. Uploading your work in progress in our project collaboration tool, respecting deadlines

317120002 Interdisziplinäre Internationale Interface Design Masterklasse

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101

Kommentar

Die Interdisziplinäre Internationale Masterklasse Interface Design setzt sich aus Teilnehmern/innen mit unterschiedlichem fachlichen Hintergrund (Gestalter, Künstler, Architekten, Wissenschaftler) und in der Regel unterschiedlichem kulturellem Hintergrund zusammen.

Die Unterrichtssprache ist wie in den begleitenden Fachmodulen Englisch.

Im Projekt werden aktuelle fortgeschrittene Arbeitsweisen, Methoden und neue Technologien vorgestellt. Diese werden in unterschiedlichen individuellen Projekten im Bereich Interface Design praktisch erprobt. Das Ziel ist die Konzeption, Herstellung und Untersuchung von Funktionsprototypen.

Die Heranführung der Masterstudenten/innen an die Forschungsbereiche der Professur Interface Design ist zentraler Bestandteil des Projekts.

Zentrale Themen sind:

- Entwicklung neuartiger Interfaces und Anwendungen für die Interaktion von Menschen mit digitalen, urbanen und architektonischen Räumen
- Verbindung von plastischen Formen und digitaler Funktion
- Gedruckte Elektronik

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
- 2) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es um das Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designthema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.

universal design ist ein Prozess, keine Norm.

universal design schafft soziale Inklusion.

universal design stellt sich Zukunftsfragen.

universal design ist Haltung und Verantwortung.

universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.

universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.

universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120005 Anschluss 2017 "THINK-MAKE-EVALUATE"

G. Babtist, M. Langer

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Richtet sich an Studierende 2. Semester Bachelor, Studiengang Produktdesign

Plenum:

Dienstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-16:00 Uhr, Raum 116 oder Raum 003 Donnerstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-16:00 Uhr, Raum 116 oder Raum 003 VdV-Werkstattgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 7

Diese Angaben vorerst unter Vorbehalt

Individuelle Konsultationen: nach Vereinbarung

Tag: Dienstag und Donnerstag (unter Vorbehalt)

Zeit: 09.00-12:00 Uhr und/oder 13:00-17:00 Uhr

Rhythmus: wöchentlich

Leistungspunkte: Bachelor 18

Kommentar

„THINK-MAKE-EVALUATE“

Studieren Kultivieren!

Das Projekt setzt sich intensiv mit folgenden Fragestellungen auseinander:

Arbeit?

Kreative Arbeit?

Berufsbild Design?

Markt?

Universität?

Studium?

Studieren?

Studiengang?

Identifikation?

Studiengangkultur?

Verortung studentische Arbeitsplatz?

Arbeitsgemeinschaft?

Digitale und analoge Werkzeuge?

Ergonomie?

Werkstatt und Labor?

Organisation?

Kreativität und Innovation?

Entwurfsprozess?

Entwurfsmethodik?

Zeit- und Projektmanagement?

STUDIERN ist ARBEIT?

Studieren! Weimarer Modell?

Projektstudium!

Wie geht das am Besten?

Haltung?

Welche Hardware braucht Ihr?

Es soll das Entwerfen als (nicht-linearer) Prozess in seinen verschiedenen gleichzeitig zu bearbeitenden Ebenen geübt und exemplarisch durchspielt werden. Langfristige Strategie und kurzfristige Handlungsfähigkeit ergänzen sich ebenso wie empirisch und exploratives arbeiten. Zwei Schritte vorwärts, einer zurück. In der Repetition von Ein- und Ausgabe, divergieren und konvergieren, Ideen zwischen Auftraggeber, Designer und Teamkollegen abstimmen und kommunizieren. „Kann es Freiheit geben, wenn man die Notwendigkeit ignoriert?“ Die grundlegende Fähigkeit,

sich selbst Ankerpunkte im Nirgendwo oder innerhalb gesteckter Grenzen zu definieren und durch die Generierung eigener Wahrheiten effektive Entscheidungen treffen zu können, ermöglicht es Einschränkungen als Freiheiten zu begreifen.

Lang und Kurz, intensiv und etwas explosiver.

Konkret soll Entwurfsmethodik an zwei parallelen Aufgaben geübt werden. Eine Aufgabe soll in Teamarbeit über die Entwicklung eines tragfähigen Konzeptes und seiner Darstellung bezüglich der oben beschriebenen Fragestellungen bearbeitet werden. Die andere Aufgabe wird konkret individuell, aber auch im Team entwickelt werden.

Lang:

Die Aufgabe fängt mit einer ergiebigen theoretischen Recherche in Teams an und mündend in inhaltlich verschiedene Referate, zu vorweg gestellten Themen bezüglich der oben beschriebenen Fragestellungen. Das erarbeitete Wissen dient als sensibler Input und Inspirationsquelle für den darauf folgenden, von den Lehrenden begleitete, Entwurfsprozess. Das erzeugte Wissen wird untereinander transferiert.

Im 2er Team werden Designstudien zum Thema „Arbeitsplatz Projektstudium“ entwickelt und letztendlich im Maßstab 1:1, an Hand von Funktions-Modellen visualisiert. Die Endpräsentation findet während der summaery statt.

Es entsteht ein Produkt welches auf einzigartiger Weise, in seiner Nutzung, während der nachfolgenden Studienzeit, getestet werden kann. Wichtige Erfahrungswerte und Erkenntnisse werden somit geschaffen.

Kurz:

Die Aufgabe wird im zweier Team entwickelt. Sie lehnt an das Projektthema an und sollte, mindestens, in zwei daran verwandte, sinnvolle Kleinstmöbel und/oder periphere Objekte rundum den Arbeitsplatz Projektstudium münden. Diese zwei Entwürfe pro Team, basierend auf jeweils einer individuellen Entwurfsidee, sollen für eine kleinserielle Produktion gestaltet werden. Erste marktwirtschaftliche Erkenntnisse werden erzielt.

Alle Kurz-Entwürfe sollen 2 Wochen vor Ende der Vorlesungszeit endgültig präsentiert werden. Die Ausstellung findet während der summaery statt.

Toolbox-2 ist als Fachmodul (6 Leistungspunkte) an das Projekt verbindlich gebunden und muss von euch gewählt werden.

Ein Wissenschaftsmodul (6 Leistungspunkte) muss von euch verbindlich gewählt werden.

Hinweise

Neben das Angebot in Toolbox -2 wird folgendes zusätzlich im Projekt integral angeboten:

Workshop Präsentation, Rhetorik und freie Rede

Filmreihe „Designerpersönlichkeiten“ und deren kritische Reflexion

Alumni Vortragsreihe

Exkursion

Der Entwurfsprozess wird durch mehrere Zwischenpräsentationen gegliedert.

Vor Ende des Sommersemesters ist eine individuelle und hoch qualitative Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer gefordert.

Voraussetzungen

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff

317120006 ART AND SOCIAL CHANGE. DISINTEGRATION/REINTEGRATION – A RESEARCH**D. Dakic-Trogemann, A. Hannemann, I. Weise**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, ab 04.04.2017

Kommentar

In Zusammenarbeit mit dem Gorki-Theater in Berlin wird eine diskursive künstlerische Werkstatt unter dem Titel DISINTEGRATION/REINTEGRATION zum Thema Kunst und gesellschaftlicher Wandel errichtet. In unterschiedlichen künstlerischen Formen und Medien, performativen oder partizipativen Aktionen, Interventionen und Installationen werden Konzepte und Ansätze entwickelt, die im Rahmen der Ausstellung 3. BERLINER HERBSTSALON 2017 im Gorki-Theater präsentiert werden. Durch das Miteinander der Studierenden unterschiedlicher Herkunft, die ihre jeweiligen biografischen und kulturellen Hintergründe und Blickwinkel einbringen, wird das Bewusstsein für den gesellschaftlichen Wandel in einer komplexen Welt geschärft. Im begleitenden Wissenschafts-modul werden die durch die neoliberale Transformation verursachten Prozesse der sozialen Desintegration und deren Auswirkungen auf die künstlerischen und Bildungsdiskurse untersucht. Die Werkstätten der Bauhaus-Universität Weimar werden als Orte der künstlerischen Produktion und des Diskurses genutzt. Im Rahmen des Wissenschaftsmoduls wird der Gastwissenschaftler mit eingeladenen Experten den begleitenden theoretischen Diskurs sowie den Austausch mit dem am Projekt beteiligten Jungen Rat/Gorki Forum zwischen Weimar und Berlin gestalten.

Die künstlerischen Ergebnisse der Untersuchung werden in einer abschließenden öffentlichen Veranstaltung in Weimar präsentiert und diskutiert.

Leistungsnachweis

Note: nach Präsentation / Einreichen von finaler Arbeit

317120008 ASA Sommernachtstape**U. Mothes**

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Interessenten werden gebeten, sich während der Konsultationen für die Projektwahl am 04.04.2017 im Büro von Ulrike Mothes, Bettina-v.-Arnimstraße 1, Raum 302 vorzustellen.

Kommentar

Das Sommernachtstape ist ein kuratiertes Programm studentischer Videos und Kurzfilme aus der Visuellen Kommunikation, das während der Summaery im Audimax sowie als Open-Air-Vorführung im Bibliotheksinnenhof gezeigt wird. Im Rahmen des ASA-Projektes sollen für das Programm ein Video-Opener, Trenner sowie ein Plakat gestaltet und die Projektion technisch betreut werden.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Grafik-Design und Video-Postproduktion sind erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317120009 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr
Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientiert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120010 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr
Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120011 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

J. Hintzer, J. Hübner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-16.00 Uhr, Raum: 112, Steubenstr. 6a

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten östlich der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hübner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer gestalterischen Arbeit, Anwesenheit während des Aufführungszeitpunkts 18.-27.08.2017

317120012 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Expanded Cinema Projekt

J. Hintzer, J. Hufner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Einführungsveranstaltung: Dienstag 11.4. um 19.30 Kinosaal 112. Dann Exkursion Mittwoch: 9 - 16 Uhr Erster Kurs: (PM und FM) Donnerstags 19.4.

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten östlich der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hufner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses

erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120014 Design a Sustainable Value Chain

N.N.
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Tag

Donnerstag/ Freitag (unter Vorbehalt)

Zeit

09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr

Rhythmus Physical meetings, Skype meetings every two weeks

Hinweise

Zusätzlich im Projekt integral angeboten:

Workshop Präsentation Groningen (31 May– 4 June)

Filmreihe (2x) (group event with a few relevant documentaries and introductions) and a few movies for home viewing.

Exkursion (Agricultural excursion. From soil to waste)

Der Entwurfsprozess wird durch mehrere Zwischenpräsentationen gegliedert.

Vor Ende des Sommersemesters ist eine individuelle und hoch qualitative Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer gefordert.

Bemerkung

Individuelle Konsultationen: nach Vereinbarung

Kommentar**Zugeordnete Lehrpersonen**

Tjeerd Veenhoven, verantwortlich

Design a sustainable value chain

Can design lead the way to sustainable consumerism?

Exercises for design driven intervention, disruption, transformation and activism in conventional value chains.

In this project you go out and find either an agricultural or industrial process where raw materials are transformed to products. You will research and document this value chain and learn as much as possible on its complexity. Based on this analysis you decide where you intervene and connect your own value chain and sustainable product.

Long and short exercises

Intense and somewhat explosive.

Research (short exercise)

Essential to this project is the research stage. In this research stage you have to study the value chain in as much detail as possible. To do this you should turn to literature study, observations on location and interviews with the different players in the value chain. Be mindful that you need to somehow assess if this value chain can bring you the opportunities in the later stage. Find a value chain that will match to your personal skills and interests.

For this is a teamwork exercise.

This is one of two short exercises and should be completed in 4 weeks

Design (long exercise)

Designing a product based on your value chain is a big challenge. There are many different approaches to accomplish this and we will address a few methods in the "Filmreihe". Be mindful of the fact that in this project your value chain is the designed intervention and that the final product is merely a part of the value chain. Besides the product this is about finding the place to intervene, ceasing opportunity, emerging in the experimental creative and inventive process, unveiling the context and then designing the product.

This is an individual exercise.

This is a long exercise and can take the full semester to work on.

Presentation (short exercise)

Complicated processes are hard to explain to the average person so in a way you need to educate your consumer on your more sustainable value chain and why the final product of this is better. The short presentation exercise is about explaining your self in verbal terms, using infographics to communicate the process and how to include the sustainable aspect as a USP in your product. From the start of your project, document properly. Photographic material, sketches, mock ups and other inspirational materials you gather in the process might become part of your final presentation.

This is an individual exercise.

This exercise will take place in the last 4 weeks

Voraussetzungen

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff

317120015 »Die Kunst des (anders) Handelns Teil II, der Kairos«

S. Wachsmuth, N. Salmon

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 06.04.2017

Kommentar

Aufbauend auf dem Projekt im WS-16/17 »Die Kunst des (anders) Handelns«, thematisiert der zweite Teil weiterhin jene Denkmodelle, die dem menschlichen Handeln zugrunde liegen. Dies betrifft sowohl das Tun als auch das Nichttun, die Absicht und den Zufall.

Wurde im Wintersemester der Schwerpunkt auf den Begriff des Handelns gelegt, wird nun die Frage nach der Wirksamkeit gestellt. Nach wie vor verwenden wir Beispiele aus der Welt des westlichen als auch chinesischen Denkens.

Darunter fällt auch der Begriff der Gelegenheit: Aristoteles referiert auf das "Kairos", dem günstigen Moment für eine Entscheidung, als er sagt, das das Ziel einer Handlung, abhängig von der Gelegenheit ist. Auch im Chinesischen Denken herrscht die Idee das der richtige Zeitpunkt entscheidend für den Erfolg einer Strategie oder dem Erreichen eines Zieles ist. Denn schließlich sagt auch Konfuzius »Der Wert des Handelns liegt im Zeitpunkt«. Diese Herangehensweise sieht die Gelegenheit als den adäquaten Augenblick, um in den Lauf der Dinge einzugreifen und somit die größte Wirksamkeit erzielen zu können.

Im Projekt handeln wir und setzen Spuren. Wir sprechen, schauen, kochen, Schweigen, spielen, gehen, stehen, warten, verwenden andere performative Strategien und schaffen Situationen um diese Ideen produktiv zu machen, vor allem im Hinblick auf die Künstlerische Praxis.

Anhand dieser Denk- und Handlungspotenziale, werden Ideen und Werke diskutiert und erarbeitet, die in einer Ausstellung am Ende des Semesters präsentiert werden. Der Dialog mit ExpertInnen zu westlicher und asiatischer Kulturgeschichte hilft unsere Erkenntnis in gemeinsamen Gesprächen zu überprüfen und die künstlerischen Arbeiten für die Abschlussausstellung zu entwickeln.

Eine Exkursion zur Documenta 14 in Kassel und zum Skulpturprojekt in Münster wird dazu dienen die Diskussion anhand von diversen künstlerischen Produktionen zu vertiefen.

Voraussetzungen

1. Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation bisheriger Projekte) und dem Ausfüllen eines Fragebogens am Konsultationstermin Dienstag, 04. April 2017 von 9:00-12:00 Uhr im Raum 003, Geschwister-Scholl-Straße 7, zugesichert werden.

2. Anwesenheit zur Projekteinführung am Donnerstag, 06. April 2017, um 10:00 Uhr im Raum HP05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7, ist Pflicht.

Leistungsnachweis

Summaery 2017

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit**U. Mothes**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unser zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120017 Dinge, die träumen**U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Kommentar

Das Projekt handelt von Objekten wie z.B. interaktiven Möbeln oder Interfaces, welche in Verbindung mit virtuellen "Träumen" zu benützen sein sollen.

Um spielerisch und effektiv mit den verschiedenen Umgebungen arbeiten zu können und aufgrund der technischen Anforderungen für beide Labore wird es dringen geraten, die Werkmodule der Professur zu besuchen:

"Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen" (Felix Bonowski)

"Techniken des Virtuellen" (N.N.)

" " (Mindaugas Gapsevicius)

Bestandteil des Moduls ist die Teilnahme an einem regelmässigen Vortrag Dienstag abend um 17.30 über die Geschichte der Medienkunst

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

317120018 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2**M. Hirsch, N. Singer**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

BemerkungBewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120019 Festivallounge 2017 II**J. Fuchs, A. Körnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317120020 Funk-Stille

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)

Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.

Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaerfs Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaerf Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.

Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

"DO IT!"

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_ao0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's, Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. — betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120024 Interface Design - Bachelor Vorbereitungsprojekt

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: nach Absprache

Raum 105, Marienstraße 5

Kommentar

Im Rahmen des Vorbereitungsprojekts findet eine individuelle und auf das Thema der Bachelorarbeit zugeschnittene Betreuung statt.

Von den Teilnehmern/innen wird die Entwicklung einer ersten Idee für die Bachelorarbeit in Absprache mit dem Betreuer/in der Professur Interface Design erwartet. Diese Idee wird dann im Projekt durch eine fundierte Literaturrecherche und kontinuierliche individuelle Konsultationen konkretisiert und zu einem Exposee ausgearbeitet. Das Exposee umfasst neben einer inhaltlichen Recherche auch Aussagen zur Vorgehensweise/Methode, einen Zeitplan und zeigt erste gestalterische Entwürfe.

Das Vorbereitungsprojekt dient der initialen Recherche für komplexe Bachelorarbeiten im Bereich der Professur Interface Design deren praktische Umsetzung einen erheblichen Zeitaufwand erfordern. Ziel ist die Vorbereitung und Planung der künstlerisch-gestalterischen Bachelorarbeit, so dass diese im geplanten Zeitfenster umgesetzt werden kann.

Voraussetzungen

Gleichzeitige Teilnahme am Interface Design Kolloquium

Leistungsnachweis

Erstellung eines Exposees

317120025 Interface Design - Grundlagen

J. Geelhaar

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Veranst. SWS:

16

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion.

Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten.

Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion.

Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt.

In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert.

In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert.

Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen.

Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
 - 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
 - 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.
- Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120027 Klangwerkstatt A - 17

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Voraussetzungen

Das Projekt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

317120028 Klangwerkstatt B - 17**T. Carrasco García, R. Minard**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Voraussetzungen

Das Projekt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft**H. Stamm, J. Hauspurg**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht**E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und

gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120031 My Shirt is my Remote Control

E. Hornecker, M. Honauer

Projekt

Bemerkung

place and date will be announced at the project fair

Kommentar

Wearables und E-Textiles finden mehr und mehr ihren Einzug im kreativen Sektor. Viele Applikationen im Bereich Tanz und Theater arbeiten jedoch bislang „nur“ mit interaktiven Kostümen die Input/Output in der Kleidung realisieren (z.B. Erkennen von Bewegungen und Reaktion durch Lichteffekte am Körper). Ziel des Projektes ist es verschiedene Szenarien abzuklopfen, in denen die Sensorik zwar am menschlichen Körper angebracht ist, jedoch dadurch die Umwelt (z.B. Projektionen, Musik-Instrumente, oder Bühnenbeleuchtung) beeinflusst werden kann.

Ihr werdet in interdisziplinären Teams bestehend aus Design- und Medieninformatik-Studenten arbeiten und verschiedene Prototypen entwickeln, die Input durch die Kleidung mit Output in der Umgebung kombinieren. Orientieren werden wir uns dabei nicht nur an existierenden Projekten im Bereich Tanz/ Theater/ freie Performances – wir werden auch schauen was in verwandten Gebieten (z.B. Gaming-Industrie, Smart Homes) gemacht wird. Für die Informatiker im Team liegt der Fokus neben der Soft-/Hardwareentwicklung für Kleidungsstücke auch auf drahtlosen Netzwerken und der Kommunikation mit externen Anwendungen oder Geräten. Für die Design-Studenten wird es eher darum gehen sinnvolle Interaktionsszenarien zu entwickeln und/oder steuerbare Inhalte (z.B. Video, Musik) zu produzieren. Je nach Idee und Präferenz werden Technologien wie z.B. Arduino LilyPad, Adafruit Feather, Xbee, Processing/Java, DMX, AfterEffects, Blender, Unity3D, Resolume, Modul8 etc. zum Einsatz kommen. Kleine qualitative Nutzerstudien werden eure Arbeit abrunden.

Voraussetzungen

MI/CSM/HCI: You should have a strong interest in developing interactive environments and in physical computing. Programming knowledge (Java or C++ preferred) is required. Further, skills in Arduino and network technologies, as well as experiences with e-textiles/wearables are welcome. Experiences in interface/ interaction design and in qualitative user research are appreciated but not a must-have. More over, important is that all participants are willing to work intensively in interdisciplinary teams.

PD B.F.A.: You should have practical experiences in interaction design, fashion design and/or performance arts. Important is that all participants are willing to work intensively in interdisciplinary teams. Basic knowledge in developing interactive environments (e.g. with Arduino or Processing) or in e-textiles/wearables is ideal. Experiences in qualitative user research are appreciated but not a must-have. Please send your application until April 05th 2017 via email to michaela.honauer@uni-weimar.de (add name/matriculation no./study program/semester/your reasons to join this course)!

Leistungsnachweis

Lively participation, intermediate presentations, self-managed working style, process and project documentation

317120032 Next Level Fulldome Theater - Teil 2**K. Ledina, N.N., M. Remann**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:15, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Raum: Steubenstr. 6a, Haus D, Kinoraum 112

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

micky.remann@uni-weimar.de

Kommentar

Es werden die im Wintersemester begonnenen Arbeiten für das Fulldome Theater: "Scharlie, wir müssen reden. Winnetou in 360Grad" fortgesetzt und für die Premiere am 17.05. im Zeiss-Planetarium Jena fertig gestellt. Digitale Fulldome-Projektion und 3D Spatial Sound im hemisphärischen 360-Grad Raum gehören zu einem Instrumentarium, das innerhalb und außerhalb der Theatertradition bisher kaum eingesetzt wurde, welches aber Medienkünstler und -gestalter zu umso größerer Experimentierfreude reizt. Das sich entwickelnde Genre des Fulldome Theaters positioniert sich mit dem Anspruch, das Publikum an immersiven Gruppenerlebnissen teilhaben zu lassen, die es im herkömmlichen Theater nicht gibt und auch mit VR-Brillen nicht geben kann: als Synthese aus digitaler Fulldome-Projektion, Sounddesign, Musiktheater, Live-Performance und Schauspiel im 360-Grad Medienraum. Gegenstand des Projekts ist die Gestaltung einer eigenständigen, technisch und ästhetisch überzeugenden Produktion, die das Planetarium in ein Fulldome Theater verwandelt. Die Premiere findet am Eröffnungsabend des FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena statt www.fulldome-festival.de.

Erfahrungen aus der langjährigen Kooperation zwischen Bauhaus-Universität / Immersive Medien und Planetarium / FullDome Festival fließen mit ein, so die Performances „Kometentanz“ (2014), „Hotel zur Blauen Blume“ (2015) und „Ich liebe Dich!“ (2016). Grundlage der jetzigen Performance bilden Texte von und über Karl May. Da sich Szenografie, Dramaturgie und Performance an den spezifischen Bedingungen des 360-Grad Planetariums orientieren, wird diese Produktion den innovativ-avantgardistischen Charakter des Mediums keineswegs verleugnen, sondern im Gegenteil herausstellen.

Leistungsnachweis

18 Credits für regelmäßige, aktive Mitwirkung in einer der Arbeitsgruppen zur Umsetzung der Gesamtinszenierung oder für Einzelarbeiten. Zusätzlich werden Referatsthemen vergeben.

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120035 Short Cuts

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2017

Kommentar

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisieren ein längeres Stück! Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind willkommen, ebenso wie Anfänger und Fortgeschrittene. Das Spektrum kann vom inszenierten Kurzspielfilm über Viral Videos bis hin zum freien filmischen Experiment reichen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen, in der der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen und kritisch

begleitet wird. Dokumentarische Übungsaufgaben erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenz. Die entstehenden Filme können auf der Medienrolle, beim Weimarer backup Festival und auf weiteren internationalen Filmfestivals präsentiert werden.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120039 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120040 Funk-Stille

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)

Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.

Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaerfs Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaerf Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.

Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

317120041 Festivallounge 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht. Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

3440110 Freies Projekt

G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

Kommentar

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im Bereich Produkt-Design vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professoren, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis zum Ende der Vorlesungszeit des vorausgehenden

Semesters mit einer Beschreibung und Begründung des geplanten Studienvorhabens, damit rechtzeitig - spätestens zu Beginn des Semesters - geklärt werden kann, ob die gewünschte Betreuung möglich ist.

Leistungsnachweis

Note

3585311 ASA (Agentur/Studio/Atelier)

U. Mothes, H. Stamm, B. Scheven, M. Weisbeck
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

3700236 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017
Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.
Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg

U. Mothes, B. Scheven, H. Stamm, M. Weisbeck
Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2

Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg

G. Babtist, W. Sattler, A. Mühlenberend
Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2

Fachmodule

317110000 Board Games for Humans and Nonhumans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317110001 Electronic Art and Design

N.N.

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Electronic_Art_and_Design".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

Active participation; documentation.

317110002 (In)Visible_Networks

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317110003 Programming Interaction - Networked Things

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 15:00 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 07.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Programming_Interaction_-_Networked_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of networked "things"; documentation.

317110004 Web-based Media**N.N.**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-based_Media".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of web development; documentation.

317110005 Wireless Communication of Things**J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Wireless_Communication_of_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317110007 The Hidden Layer: Artificial Intelligence in creative contexts**F. Bonowski**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2017

Kommentar

Wie sieht die Welt aus der Perspektive einer künstlichen Intelligenz aus?
 Was steckt dahinter, wenn Maschinen Sinneseindrücke in semantische Kategorien einordnen?
 Welches innere Modell der Welt haben sie?
 Wie treffen sie Entscheidungen?
 Wie können sie ausdrücken, was in ihnen vor sich geht?
 Kommen Sie in Frieden?
 Im Kurs wird anhand selbstgemessener Daten und klassischer Algorithmen des maschinellen Lernens ein Grundverständnis für datengetriebene Weltwahrnehmung erarbeitet.
 Den Schwerpunkt bildet dabei die Kategorisierung und Erzeugung von Bildern, Texten und Tönen.
 Übungen bestehen in der Sammlung von Daten, in Rechercheaufgaben und in der Anwendung von im Kurs vorgestellten Algorithmen.
 Programmierkenntnisse sind vorteilhaft - Für Studierende ohne entsprechende Vorkenntnisse aber großem Interesse an der Thematik besteht die Möglichkeit zur Bildung von Teams mit anderen KursteilnehmerInnen mit entsprechendem Knowhow.

Voraussetzungen

Interest in a perspective of world as data, ideally some programming practice (will use python)

Leistungsnachweis

Presence during lectures, completion of exercises

317110008 1200 Grad Betriebstemperatur

M. Langer

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 12.04.2017 - 14.07.2017

Bemerkung

Das erste Treffen findet am 10. April von 17.30 bis 18.30 Uhr im Raum 116 (Geschwister-Scholl-Str. 7) statt.

Die Werksführung und das Briefing in der Elias Farbglashütte sind für den 12. April von 10.00 - 13.00 Uhr geplant.

Für eine optimale Bearbeitung der Aufgaben ist es erforderlich, dass ihr Zweierteam bildet.

Beurteilungskriterien:

- aktive Teilnahme an den wöchentlichen Plenen
- fristgerechte und qualitative Arbeitsergebnisse
- Überführung der Fachmodul-Inhalte in den eigenen Arbeitsprozess

Kommentar

Die Elias Farbglashütte ist die älteste Glashütte in Lauscha (Thüringen). Alle Produkte werden hier in Manufaktur und nach traditionellen Glashandwerkmethoden hergestellt. Die Farbglashütte hat nun den Wunsch ihr bisheriges Produktsortiment um neue und innovative Entwürfe zu erweitern. Sie wird das Fachmodul als externer Partner und in der Rolle eures Auftraggebers begleiten.

Im ersten Teil des Kurses beschäftigen wir uns mit der Planungsphase, denn diese liefert den „Fahrplan“ für die weitere Zusammenarbeit.

Bei der Werksbesichtigung in der Elias Farbglashütte in Lauscha lernt ihr das Unternehmen kennen und erhaltet die konkrete Aufgabenstellung anhand des Briefings. Nach dem Gespräch widmen wir uns den weiteren

administrativen Prozessen: ihr formuliert das Rebriefing und erstellt das Angebot inkl. der Zeit- und Phasenpläne. Nach der Planungsphase, folgt schließlich mit fließendem Übergang die Entwurfsphase bis zur Zwischen- und Endpräsentation.

Um den Werkstoff Glas und die in der Farbglasshütte verwendeten Formgebungsverfahren kennenzulernen, ist zu Beginn des Semesters ein dreitägiger Glas-Workshop geplant.

Voraussetzungen

Empfohlen für 2. Studienabschnitt (ab 4.Semester),

Werkstattsscheine für Holz-, Kunststoff- und Gipswerkstatt

Leistungsnachweis

Note

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „**1:300** – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit zeichnungslos und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110010 3D-Animation mit Blender

U. Mothes, A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

Bemerkung

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

Kommentar

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

Leistungsnachweis

Note

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegentreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“

K. Kunert

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110013 a.i.v.e.

T. Burkhardt

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 13.04.2017

Bemerkung

Interdisziplinär, für Studierende aller Fakultäten und Studiengänge

Kommentar

Aufbauend auf den Kenntnissen aus dem Kurs „Nutzlose Wunschmaschinen“ widmet sich das Fachmodul der Programmierung und Gestaltung interaktiver Objekte und Installationen.

Die Lehre erfolgt anhand der Realisierung einer eigenen Idee für eine ‚lebende Maschine‘, dabei sollen Fehlschläge und mehrfaches Scheitern während des Prozesses vom Lernenden als Herausforderung anerkannt werden.

Das Hauptaugenmerk liegt auf der Programmierung von Arduino kompatiblen Mikrocontrollern. Insbesondere die Auswertung von Sensoren und die Ansteuerung von Ausgabegeräten für Bewegung, Licht, Feuer, Wasser, Erde, Luft. Kurz: Wie erwecke ich das Monster zum Leben?

Ein wenig technisches Grundverständnis und viel Eigeninitiative sind erforderlich, denn am Semesterende muss die Maschine funktionieren.

317110014 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign**M. Hirsch**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsintese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317110015 audio.vision MFA

C. Giraldo Velez, A. Helmcke

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 102/B15

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigerter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317110016 backup 2017 II**J. Fuchs, A. Körnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines

K. Gohlke

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLPvekby0>

<https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110018 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

J. Hintzer, J. Hübner
Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-10.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten östlich der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und beschäftigt sich mit Fragestellungen der Dokumentation. Wie kann das Projekt visuell erzählt werden? Wie finde ich das passende Motiv, den richtigen Interviewpartner usw., sodass von der Konzeption bis zur Realisierung alle Bereiche abgedeckt werden.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hübner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer Dokumentation

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110024 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlung.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audiobereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317110026 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Land-

schaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio & Einführung Dunkelkammer SW & Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110029 Kinect, Grashopper, Rhino

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Kommentar

Der Gachkurs behandelt die Potentiale in der wechselseitigen Technologieanwendungen von "kinect, grasshopper und rhino."

Der Kurs ist angegliedert an das Projekt: democratic tableware"

317110030 Mastering Animation - Basic Shapes

F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 20.05.2017 - 20.05.2017

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.06.2017 - 17.06.2017

Fr, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.07.2017 - 07.07.2017

Kommentar

"Hey ... what about the animated shorts of Fischinger, Richter, or Ruttmann?"

"Please, not again! Squares, circles, triangles - I've seen everything already!"

The aim of the class is to have a second look at early animated short with a special emphasis on films of Bauhaus artists and to use these films as inspiration and/or footage for the creation of an own - not necessarily narrative - animated short.

The class will be held in 3 blocks.

1st meeting: research/analysis 20.5.2017, 11:00-16:45 Uhr

2nd meeting: work in progress 17.6.2017, 11:00-16:45 Uhr

3rd meeting: results 7.7.2017, 11:00-16:45 Uhr

In between one-on-one tutorials to discuss the projects.

Please apply till 31.3.2017 via email to franka.sachse@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

basic experience in animation

317110031 Mediale Plakate

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110034 Professional Practices for Artists / "You see me I be work, work, work"

A. Hannemann, I. Weise

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:30, Marienstraße 14 - Projektraum 312, ab 10.04.2017

Kommentar

Neben dem Schaffen von Kunstwerken und der Arbeit am eigenen Werk, gibt es für Künstler*innen eine Vielzahl von Tätigkeiten, die in die künstlerische Praxis einfließen. Das Erlernen, Aneignen und Nutzen von verschiedenen Fähigkeiten aus den unterschiedlichsten Bereichen ermöglicht Künstler*innen heute nicht nur, hoch professionalisiert zu arbeiten, sondern auch unabhängig und eigenverantwortlich zu agieren. Im Fachkurs sollen diese Aspekte diskutiert und erprobt werden. Basierend auf dem Interesse der teilnehmenden Studierenden erkunden wir verschiedene Themenfelder und Kenntnisse, wie z.B. die Dokumentation der eigenen Arbeit, das Erstellen einer Webseite, die Kommunikation mit Partnern und in den Sozialen Medien, die Parameter und Möglichkeiten kollektiven Arbeitens und Networkings, Modalitäten bei Open Call Bewerbungen, kuratieren, gestalten und Aufbau einer Ausstellung, das Finden alternativer Ausstellungsmöglichkeiten (Off Spaces).

Des Weiteren wird das seit 2009 in Zusammenarbeit mit der ACC Galerie Weimar bestehende Veranstaltungsformat MONDAY NIGHT LECTURE (MNL) fortgeführt. Die Studierenden sind gefragt eine künstlerische einleitende Präsentation zu einem Gast ihrer Wahl vorzubereiten und durchzuführen sowie die Planung der Veranstaltung in kollaborativer Arbeit zu überblicken. Dabei sollen Aspekte wie Format, Ort, Zielgruppe, Organisation, Manuskript, Methoden, Diskussion u.v.m. eine Rolle spielen.

Das Fachmodul begleitet außerdem das Projekt ART AND SOCIAL CHANGE. DISINTEGRATION/ REINTEGRATION, eine diskursive, künstlerische Recherche- und Produktionsstätte in Kooperation mit dem Gorki Theater Berlin, das im Rahmen des BERLINER HERBSTSALONS 2017 präsentiert wird.

Leistungsnachweis

Note: nach Präsentation / Einreichen von finaler Arbeit

317110036 Rasterfahndung mit Druck

S. Helm, K. Steiger

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2017

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Kommentar

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört. Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein.

Hierbei liegt der Fokus auf zwei Druckverfahren: Risographie + Repeat-Druck auf Textil (Siebdruck). Beide Techniken sollen zunächst grundlegend erlernt, später gestalterisch und künstlerisch ausgeschöpft werden.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Wiederholung, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalçın, Prof. Paul Jung, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stözl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Günter Fruhtrunk, Aldi, Roy Lichtenstein, Tapete, Zero, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Leistungsnachweis

Note

317110037 schrift.film MFA

C. Giraldo Velez

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017. 13.30-16.45 Uhr
Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Fachmodul "schrift.film" wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317110038 Show me the way-an introduction to information design

J. Rutherford

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Die Termine für die Blöcke sind: 20./21.4.2017, 18./19.5.2017; 8./9.6.2017 jeweils von 11.00-18.30 Uhr.

Bauhaus-Str. 15, Raum 003

Kommentar

Lehrender:

Prof. Jay Rutherford

Show me the way – an introduction to information design Wikipedia describes information design as the practice of presenting information in a way that fosters efficient and effective understanding. Information design covers a multitude of areas, from "infographics" to urban and architectural orientation, signage systems, cartography, medicine labels, forms design, and many others. This course will provide an introduction to several of these areas, with case studies and examples, plus exercises intended to impart useful skills.

317110039 Sonorama

T. Carrasco García

Fachmodul

Veranst. SWS:

2

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf animiertes Bewegtbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung – Klangraum – Klangtiefe* werden mit dem Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

317110040 Spekulative Zeichnung

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltage)

317110043 Walking The Dead-Line

L. Schumann, F. Wehking

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Kommentar

Walking The Dead-Line

Bewerbungsschluss

Montag, 3. April 2017

Voraussetzungen

Bewerberinnen und Bewerber müssen eingeschriebene Studierende der Bauhaus-Universität Weimar sein und einem künstlerisch-gestalterischen Studiengang angehören. Weitere Voraussetzung ist ein adäquates Portfolio (Mappe oder Arbeitsproben) der bisherigen künstlerischen Arbeiten und eine persönliche Vorstellung.

Bewerbung

Sie kommen am 3. April 2017 zwischen 16 und 18 Uhr zum persönlichen Gespräch in das Büro 008 im Van-de-Velde-Bau. Bitte bringen sie folgende Unterlagen mit:

1. Ihren Lebenslauf
2. Ihre Mappe / Portfolio mit Abbildungen von etwa 5 Arbeiten der letzten zwei Jahre.

Nach dem Auswahlverfahren werden wir Sie zeitnah benachrichtigen.

Wettbewerbsausschreibung

Bewerbungen auf Kunstwettbewerbe, Ausschreibungen und Stipendien sind ein wesentlicher Bestandteil der Kunstwelt und geben vor allem jungen KünstlerInnen die Möglichkeit, ihre Werke unter professionellen Bedingungen das erste Mal einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren, mit Kollegen in Kontakt zu kommen und ihre Reputation

aufzubauen und zu erweitern. Dabei muss nahezu jeder Künstler auf seinem Weg zur Professionalisierung diesen Weg durchlaufen um auf sich und seine Arbeiten aufmerksam zu machen.

Im Fachkurs „Walking The Dead-Line“ gehen wir diesen einen Schritt weiter auf dem Weg der Professionalisierung von KünstlerInnen und begeben uns in diesem Semester in eine Wettbewerbssituation.

Anhand einer Wettbewerbsausschreibung für ein Kunstprojekt, werden die Teilnehmer eine Einreichung mit einem neu, extra dafür geschaffenen Werk vorbereiten. Sie werden dabei mit den engen Deadlines und Bewerbungsvoraussetzungen konfrontiert und müssen für den Wettbewerb selbstständig ein eigenes künstlerisches Konzept entwickeln. Dabei spielt auch die Reflexion der eigenen Arbeit und wie sie zu diesem Wettbewerb steht / passt, eine wichtige Rolle.

Am Ende generiert sich aus all diesen Überlegungen eine künstlerische Arbeit, die in Kombination mit einem aussagekräftigen Portfolio als Bewerbung für den Wettbewerb eingereicht werden kann.

Um ideal auf diesen Wettbewerb vorbereitet zu werden, müssen sich die Teilnehmer einer externen Fachjury stellen, die ihre Arbeiten bewertet und dabei hilft über eine Einreichung zu entscheiden.

Voraussetzungen

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317110047 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317110050 Techniken des Virtuellen

J. Brinkmann

Fachmodul

Kommentar

“In today’s society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?” (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren’t sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace "the virtual" as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

417120001 Computational Thinking for Artists, Designers and Architects

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

"Computational thinking involves solving problems, designing systems, and understanding human behavior, by drawing on the concepts fundamental to computer science." – Jeannette M. Wing (2006)

Not everyone is a programmer, yet artists, designers and architects increasingly find it necessary to be able to think like one. Post-analog creative practice demands a functional understanding of computational processes in order to articulate ideas and realize projects programatically. This module introduces core computer science principles and programming concepts including data structures, variables, operators, control structures and functions, enabling participants to become familiar with C-syntax languages and develop the skills necessary to work effectively in Javascript, Processing or C/C++. Participants will also focus on identifying, selecting and implementing appropriate external resources, dependencies and libraries, while addressing relevant software development topics including design patterns, documentation and commenting, debugging, version control and licensing.

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

417120003 Printed Electronics Inkjet: Button Up!

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Falttechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

417120004 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

417120005 Vague, But Exciting: An Introduction to Web Technologies

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

In diesem Fachmodul setzen sich die TeilnehmerInnen mit den Grundlagen der modernen Webtechnologien auseinander. Dabei steht die Entwicklung technischer und gestalterischer Fähigkeiten zur Erstellung und Modifizierung von Web-Inhalten von künstlerischen-, professionellen- und Forschungskontexten im Vordergrund.

Kernthemen umfassen:

Internet-Architektur
Client-Server-Modell
OSI/IP Stack-Modell
HTTP & die Anwendungsschicht

HTML: Syntax und Elemente
Dokument-Objekt-Modell (DOM)
CSS
Aesthetik & Usability
Accessibility/Online-Zugänglichkeit

JavaScript
XML/Semantic Web
AJAX

Server-Side-Scripting (PHP, Python und co.)
Datenbanken

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

Werkmodule**317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form**

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung**Ort:**

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317110051 Techniken des Virtuellen

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Kommentar

"In today's society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?" (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren't sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace "the virtual" as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

317130000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Termine: 2017-06 jeweils Fr-So 9.-11., 23.-25. von 10 bis 18:30 Ort: Marienstraße 7b, Seminarraum 204, erstes Treffen: 2017-06-09

Kommentar

Lehrender:

Max Neupert

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden. Kurssprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung

- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Abgabe der Übungen

317130001 Anfängerglück Animation - Kontemplation über eine Linie

F. Sachse

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: 26.-28.5.2017, 23.-25.6.2017, 11.00-18.30 Uhr

Raum: 104/B15

Kommentar

So einfach und doch so ausdrucksstark. Eine Linie kann alles sein. Ihre Bewegung definiert ihren Zustand/den Raum/die Stimmung. Mit den Mittel der traditionellen Animation, auch Zeichentrick genannt, machen wir uns auf in den leeren - den weißen - Raum und erforschen, wie man eine simple Bleistiftlinie bespielen kann. Die Veranstaltung findet in 2 Blöcken statt. Es werden keine Vorkenntnisse benötigt.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden sie bitte bis zum 31.3.2017 eine Email an franka.sachse@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer kurzen Animationssequenz bis 30.9.2017.

317130002 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

M. Hirsch

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.04.2017

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: 12.4.2017

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317130003 audio.vision BFA

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr
Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigerter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130004 backup 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317130005 Basic Mondays

F. Thomas

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 10.04.2017

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Kommentar

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

Was ist eine Phantomspeisung, ein Magic Arm und warum stehen Stative auf Spinnen? Frank Thomas vom MediaPoint vermittelt in diesem Werkmodul technisches (Hinter-) Grundwissen der Bild- und Tontechnik. Mittels praktischer Übungen soll zudem die Handhabung von Kamera-, Ton- und Lichttechnik sowie Zubehör kennengelernt werden.

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

317130006 Board Games for Humans and Nonhumans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317130007 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlung.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audiobereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317130008 Elektroakustische Musik II

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöchl., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011 Mi. 9:15–10:45 Uhr, Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr | Beginn: Mi. 12.04.2017

Kommentar

Diese Veranstaltung setzt den Einführungskurs „Elektroakustische Musik I“ fort. Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation werden zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik weiter behandelt und vertieft mit folgenden Schwerpunkten: Analyse elektroakustischer Musik, Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausaufgaben

317130009 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

317130010 hands.on.curating!**A. Vallejo Cuartas**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Mi. wö. 12.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 6.4. an folgende Adresse gebeten: ana.vallejoc@gmail.com

Kommentar

Zum zehnten Mal wird in diesem Jahr der Medien Kunst Preis ausgelobt - eine Auszeichnung studentischer Abschlussarbeiten der Medienkunst/Mediengestaltung, die zur summaery von einer unabhängigen Jury vergeben wird. Die nominierten Positionen werden in einer Ausstellung zusammen getragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Hands on: Medienkunst kuratieren!" heißt es deshalb in diesem Jahr erneut.

Zu Beginn des Semesters werden wir in einer Berlin-Exkursion Ausstellungskonzepte erörtern. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Raumgestaltung, Presstexte, Plakate, Reader, Flyer, Begleitprogramm, Vernissage und Preisverleihung, ... Die Liste dessen, was zu einer Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und hängt maßgeblich von den Ideen der Kurator*innen ab.

Der Kurs wird begleitet von Andrea Karle, die umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von Ausstellungsprojekten unter anderem im Zusammenhang mit der marke.6 gesammelt hat.

1. Treffen:

Mi 12.4. um 11h in der Bauhausstraße 15, Raum 104

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und an der Exkursion, Ausstellungs-Gestaltung, Organisation und Präsentation

317130011 (In)Visible_Networks**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317130012 Max/MSP I**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignale.

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Hausarbeiten

317130013 Max/MSP II**N.N.**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

In dem Kurs »Max/MSP 2« wird auf den Kurs »Einführung in Max/MSP« aufgebaut. So werden hierin schwerpunktmäßig neben der Vermittlung von Strategien zur Verräumlichung von Klängen (VBAP, Ambisonics, Delay, etc.), die Generierung von Prozessen (Strukturgenerierung und Zufallskomposition), als auch die Klangsynthese mittels Max/MSP, behandelt. Mit dem Kurs sollen Fähigkeiten vermittelt werden, selbständig mithilfe der Programmierumgebung »Max/MSP«, eigene Software-Tools für Klanginstallationen oder / und Live-Elektronik zu entwickeln.

Voraussetzungen

Max/MSP I bzw. Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, Laptop

Leistungsnachweis

eigene, ausführlich dokumentierte Software – umgesetzt mit Max/MSP, Hausarbeit

317130014 Printed Electronics Inkjet: Button Up!**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Faltechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

317130015 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

317130016 schrift.film BFA

C. Giraldo Velez

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Werkmodul "schrift.film"

wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130017 Silver and Moonshine: Redux III -Eine großformatige Kollodium-Nassplatten-Werkstatt

N.N.

Veranst. SWS: 4

Ausstellung

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, 09.06.2017 - 09.06.2017

Bemerkung

Fr + Sa (9.6./10.6.2017 + 16.6./17.6.2017 + 23.6./24.6.2017 + 30.6./1.7.2017)

Kommentar

This intensive, four week seminar will engage a practical and creative pairing of large format camera operation, silver gelatin and primary wet-plate collodion processes. In this hands-on, technically driven workshop - students will engage traditional and anachronistic analog technologies. Using tripod mounted, large format cameras (4x5) in studio and field settings near and afar, students will be introduced to sheet film negatives and primary wet-plate collodion processes (ferrotype). Camera bodies, lenses and some materials will be provided. Students are expected to contribute additional materials and supplies (i.e black and white sheet film, tripods, etc.)

The workshop's schedule consists of 8 meetings (Friday and Saturdays), with additional consultation as necessary. Silver & Moonshine: Redux III creative works will be prepared and presented for Summaery 2017.

Stephan Jacobs is a professor and photographic artist based in Boston (USA) and a Fulbright Specialist in Fine Art.

Application until 21.04.2017 with portfolio-PDF (max. 12 photographs) mail to: jacobsst@emmanuel.edu

Leistungsnachweis

Active Participation during the workshops, Realization of a technically coherent image set.

317130018 Sonorama

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf animiertes Bewegbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung – Klangraum – Klangtiefe* werden mit dem

Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

317130019 Spiele mit dem Lebendigen / Lebendige Spiele

F. Bonowski

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum 204, Marienstr.7b

Kommentar

Das Lebendige kommt in vielen Spielen vor - seine Rolle wird jedoch meist mit toter Materie, Algorithmen oder menschlichen Mitspielern besetzt.

Im Kurs wird ausgelotet, wie das Lebendige in Spiele mit einbezogen werden kann.

Ein von den Studierenden erarbeiteter experimenteller Spielentwurf wird im Anschluss praktisch in der Gruppe umgesetzt und im Rahmen einer Ausstellung auf einer Konferenz präsentiert.

Dazu werden je nach Bedarf und Interesse Techniken aus den Bereichen Mikrobiologie, Elektronik, Bildverarbeitung, Computergrafik und Mechanik vermittelt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Mitarbeit an der Erstellung eines Exponats

Wissenschaftsmodule

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140001 A Short History of Infographics**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

To understand contemporary information design it is necessary to take a look into its history, which starts with pictorial statistics in 19th century. In the 20th century this was systematized into data graphics, the visual display of quantitative information and the International Picture Language. Further, diagrammatic reasoning is on its rise in the age of digitilization. In this seminar, milestones of this development in Visual Communication will be discussed.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140002 Bild-Ikonen

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentlichen Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

31714003 Designtheorie II: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design**J. Willmann**

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Die Lehrveranstaltung ist als Lektüre- und Forschungsseminar konzipiert und richtet sich an das 2. Fachsemester des Studiengangs Produktdesign. Hauptaufgabe ist das Lesen und Analysieren ausgewählter Texte sowie die darauf aufbauende Untersuchung spezifischer Positionen der Designtheorie/-geschichte.

Einführung am 10.04.2017, dann wöchentlicher Turnus (Montags), jeweils von 10:00 Uhr bis 12:00 Uhr.

Kommentar

Gegenstand der Lehrveranstaltung ist die Einführung in die Theorie und Geschichte des Design ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts bis heute. Anhand von ausgewählten Projekten, Schriften und Ausstellungen werden unterschiedliche Positionen der Designtheorie/-geschichte thematisiert, um die Beziehung zwischen gestalterischen und kulturellen Praktiken zu diskutieren und in ihrer ideologischen Breite zu untersuchen. Ziel ist es, einen Überblick über zentrale Ansätze und Methoden des Design kennenzulernen, diese in ihrer historischen Tiefe zu verorten und für die Gegenwart fruchtbar zu machen.

Voraussetzungen

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind die engagierte Teilnahme an den Diskussionen, die eigenständige Erarbeitung und Präsentation eines ausgewählten Themas sowie die Textabgabe in Form eines wissenschaftlichen Essays.

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut**S. Schimma**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140005 Digital Sustainability - Ressourcen, Vernetzung, Partizipation**J. Willmann**

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Die Lehrveranstaltung ist als Lektüre- und Forschungsseminar konzipiert und richtet sich an die höheren Fachsemester. Hauptaufgabe ist das Analysieren ausgewählter Ansätze digitaler Nachhaltigkeit sowie die darauf aufbauende Verortung im Design.

Einführung am 10.04.2017, dann wöchentlicher Turnus (Montags), jeweils von 15:00 Uhr bis 17:00 Uhr.

Kommentar

Die Lehrveranstaltung untersucht, wie die Produktion, Verteilung und Nutzung digitaler Ressourcen die Nachhaltigkeit von Design beeinflussen. Hierzu werden offene, partizipative und kollektive Ansätze und Methoden (u.a. Design Computation, Open Source, BIM, Digital Property, Web 2.0) analysiert, um das Konzept einer nachhaltigen Entwicklung unter besonderer Gewichtung digitaler Ansätze auf die zeitgenössischen Wissens-, Produktions- und Konsumtionsprozesse des Design zu übertragen. Hinzu kommen die besonderen technologischen, politisch-rechtlichen und ökonomischen Herausforderungen. Im Zentrum stehen die grundlegenden Auswirkungen und „Digital Sustainability“ als mögliche Version für nachhaltiges Design im 21. Jahrhundert.

Voraussetzungen

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind die engagierte Teilnahme an den Diskussionen, die eigenständige Erarbeitung und Präsentation eines ausgewählten Themas sowie die Textabgabe in Form eines wissenschaftlichen Essays.

Leistungsnachweis

Note

317140006 DISINTEGRATION/REINTEGRATION - DISCOURSE

N.N.

Wissenschaftliches Modul

Bemerkung

Ort: MFA-Seminarraum 312, Marienstraße 14

Termin: Donnerstags, 13.30 – 15.30 Uhr, Blockseminar

Beginn: Donnerstag, 13.04.2017

Kommentar

Lehrpersonen mit Zuordnung:

N.N. (verantwortlich)

Das Wissenschaftsmodul des Projekts DISINTEGRATION/REINTEGRATION untersucht die durch die neoliberale Transformation verursachten Prozesse der sozialen Desintegration. Als historischer Ausgangspunkt dient dabei der berühmt-berüchtigte Slogan der britischen Premierministerin Margaret Thatcher aus dem Jahre 1988: „There is no such thing as society“. Die performative – sprich politische – Wirkung dieser Behauptung wird diskutiert mit besonderer Berücksichtigung folgender Fragestellungen: Wie lässt sich eine historische Genealogie der neoliberalen Demontierung der Gesellschaft rekonstruieren? Woran erkennt man deren Zerfallerscheinungen? Wie geht man den Spuren einer abwesenden Gesellschaft nach? Was heißt es, zu lernen und Kunst zu machen in einer postsozialen Welt?

Leistungsnachweis

Note: nach Präsentation / Einreichen von finaler Arbeit

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)**I. Escherich, Y. Graefe**

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung

per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140008 Graphics & Animation

B. Azari, C. Wüthrich
Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

Vorlesung: Mo. 10.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, B11/SR 015
Übung: Di. 11.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, LintPool/B11,128

Kommentar

Das Ziel der Veranstaltungen ist die interdisziplinäre Vermittlung der ästhetischen und technischen Aspekte der Computer Animation. Hierbei wird der Fokus auf 3D-Animation liegen. Durch die Zusammenarbeit mit der jenenser Oncnostics GmbH werden den Studenten zusätzliche Qualifikation und überfachliche Kompetenzen vermittelt. Die inhaltlich klar gefasste Thematik mit Bezug zur Realität benötigt und schult kommunikative Kompetenzen. Wir vermitteln die technischen Grundlagen der Computeranimation verbunden mit dem eigenständigen Erstellen von Animationen zum Verständnis des Workflows.

Die Veranstaltung besteht aus einer eigens für Medienkünstler / Gestalter entwickelten Vorlesung und einer Übung, in der Künstler und Informatiker interdisziplinär zusammen arbeiten. Die Übung wird von Bernhard Bittorf und Aline Helmcke gemeinsam betreut um technische und ästhetische Aspekte abzudecken und gemeinsam zu lernen. Die Studenten werden in der Vorlesung mit den nötigen technischen Details versorgt und in der Übung durch gezielte kleinere Belegaufgaben, die eine Stop-Motion Animation, Modellieren und kleinere Animationen mit Blender umfasst an die grössere Zielstellung herangeführt eine Animation zu erstellen.

Voraussetzungen

Anmeldung mit Betreff G& per Mail an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Beleg, mündl. Prüfung

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer
Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumtion, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur.

Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken.

Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140014 Kunsthandlung und Alltagshandlung. Versuche der wechselseitigen Bestimmung

M. Lüthy

Graduiertenseminar

Bemerkung

Die Veranstaltung richtet sich an Ph.D.-Studierende sowie an fortgeschrittene Studierende (Freie Kunst und LAK ab 7. Semester sowie Masterstudierende). Letztere melden sich bei der Projektbörse für die Veranstaltung an.

Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Montag, 24.4.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 27.4.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 12.6.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 15.6.2017, 13:30-18:30 h

Kommentar

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt, in Analogie zu Aufführungspraktiken, Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum „Mithandelnden“ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“. Zum einen avanciert die „Handlung“ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des (gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert.

In der ersten PhD-Woche werden wir eine Auswahl einschlägiger Texte diskutieren, in der zweiten PhD-Woche sind Referate vorgesehen, in denen das Seminarthema aus der Perspektive des eigenen PhD-Projekts reflektiert werden soll.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP, bei Ph.D.-Studierenden ohne, bei allen anderen mit Note)

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme. Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und

Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik**J. Lang**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

317140020 Unterrichten und Begleiten (Fachdidaktikmodul 2)

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 08:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung per Email: kerstin.gorke@uni-weimar.de

Kommentar

Lehrende: Kerstin Gorke (verantwortlich)

Die Begleitveranstaltung der Fachdidaktik Kunsterziehung zum Praxissemester zielt auf eine theoriegestützte Sensibilisierung für professionsspezifische Handlungs- und Deutungskompetenzen zukünftiger Kunstlehrender. Der gemeinsame Austausch über Planungsvarianten, Bewertungskriterien und Differenzierungsmöglichkeiten hilft den Blick auf die Anforderungen des Schulalltags zu schärfen. Das Ankommen in der Schulwirklichkeit bietet vielfältige Perspektiven auf Schule sowie Raum für Kreativität und neue Herausforderungen. An der Seite von erfahrenen Kunstpädagogen werden die ersten Schritte in die Praxis gewagt und im 14-tägigen Seminar begleitet durch den lebendigen Austausch über die vorgefundene Realität und zeitgemäße fachdidaktische Konzeptionen und Methoden. So geraten die individuellen Erfahrungen in den aktuellen Diskurs und werden ergänzt durch Anregungen und Beispiele aus der Praxis.

Leistungsnachweis

Note / Portfolio (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für die aktive Seminarteilnahme, einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Ausarbeitung des Portfolios als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Praxissemesters (Mindestumfang 5.000 Wörter) sowie einer dritten Teilnote für die Präsentation ausgewählter Ergebnisse im Abschlusskolloquium.

4345010 Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter**S. Noreik**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 19.04.2017

Bemerkung

Dieses Modul ist für Studierende der Medienkunst/Mediengestaltung verpflichtend vor der Belegung weiterer Studienmodule der Medienwissenschaft

Kommentar

Diese Veranstaltung soll in die theoretischen und praktischen Grundlagen der Medienwissenschaft einführen. Anhand ausgewählter Texte wird ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten und Bildern geübt. Zum einen steht die Lektüre verschiedener Medientheorien (u.a. von Walter Benjamin, Roland Barthes, Marshall McLuhan, Theodor W. Adorno, Niklas Luhmann und Vilém Flusser) und zum anderen die Arbeit am Material selbst (u.a. Film, Fernsehen, Hörspiel/Radio) im Mittelpunkt. Indem Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien, beispielsweise des Films, offengelegt werden, soll der Blick für das Wissen von Medien über Medien geschärft werden.

Leistungsnachweis

Referat und Anfertigung von drei Essays

Graduiertenseminar**F. Hartmann**

Graduiertenseminar

Di, wöch., 15:00 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 117

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Präsentation und Diskussion von Dissertationen, Diskussion von Forschungsfragestellungen, Vermittlung von Methoden.

Leistungsnachweis

Note

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

Workshops**317150000 WS Experimentalfilm im Dialog****U. Mothes**

Workshop

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Teilnehmer des Projekts erhalten Vorrang
Termine: 12. -15.05.2017, ganztägig (in Oberhausen)

Termin der Vorbesprechung: Donnerstag, 06.04.2017, 11:00 Uhr Marienstr. 1B R 301

Ort: Marienstraße 1a, Projektraum 301/Oberhausen

Kommentar

Im Zentrum des Workshops steht die Betrachtung und Diskussion zeitgenössischer Kurz- und Experimentalfilme sowie deren Präsentation und Kuration. Zu diesem Zwecke besuchen wir gemeinsam die 63. Kurzfilmtage in Oberhausen, die als ältestes Kurzfilmfestival der Welt für ihren Fokus auf experimentellen Kurzfilmen und den aktiven Diskurs zu neuen künstlerischen Formen des Bewegtbilds berühmt sind. Bestandteil des Workshops ist die Vor- und Nachbereitung der Exkursion sowie Gespräche mit Festivalorganisatoren und Mitgliedern der Auswahlkommission zu den gezeigten Arbeiten und Programmen des Festivals.

Die Akkreditierungsgebühr beträgt 15,- Euro. Die gemeinsame Anreise sowie die Übernachtungen werden beim Vortreffen koordiniert. Weitere Informationen zum Festival unter: www.kurzfilmtage.de.

Leistungsnachweis

Note

Exkursionen**Kolloquien****Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio****F. Kühlein-Zelger, N. Singer**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Mi, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung per Email ist verpflichtend: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Für alle, die ihren Bachelor beim Experimentellen Radio machen oder ein freies Projekt umsetzen wollen.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen**U. Damm**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 13.04.2017

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor Kolloquium Interface Design**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30

Kommentar

Im Rahmen des Kolloquiums werden Zwischenergebnisse bzw. das Endergebnis des Bachelor Vorbereitungsmoduls präsentiert und diskutiert. Die Vorträge werden nach Absprache gehalten.

Im Kolloquium finden auch Vorträge zu Masterarbeiten und Dissertationen der Professur Interface Design sowie eingeladene Vorträge statt. Eine Teilnahme über die Präsentation der eigenen Arbeit hinaus wird empfohlen.

Voraussetzungen

Teilnahme am Bachelor Vorbereitungsprojekt der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

Mindestens ein Vortrag zum geplanten Thema der Bachelorarbeit.

Aktive Teilnahme an weiteren Vorträgen im Kolloquium ist erwünscht.

Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse**W. Kissel**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen**W. Bauer-Wabnegg**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Kommentar

Heranführung an die Fragestellungen des Multimedialen Erzählens. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer medienkünstlerischen oder gestalterischen Bachelor-Arbeit.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen**A. Helmcke**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.04.2017

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31.3.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Kommentar

Kritische Begleitung bei der Erstellung einer Abschlußarbeit mit gestalterischer oder medienkünstlerischer Ausrichtung im Bereich Animation.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 6 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen, Präsentationen des eigenen Vorhabens

Diplom Kolloquium**N. Salmon**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Do, Einzel, 14:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - Prof. Hinterberger 005, 20.04.2017 - 20.04.2017
Mi, wöch., 14:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - Prof. Hinterberger 005

Bemerkung

Richtet sich: an Studierende, die entweder schon in der Diplomphase sind oder sich vor der Anmeldung befinden.

Kommentar

Anmeldung, Theorie und Praxis, von der Idee zur Verteidigung!

Richtet sich an Studierende, die entweder schon in der Diplomphase sind oder sich vor der Anmeldung befinden.

Das Kolloquium bietet Informationen und Coaching, Hilfestellung bei der Erörterung künstlerischer Recherche, der praktische Umgang mit der Theorie, die Handhabung mit Quellen, schriftliches sowie orales Vorstellungsvermögen werden erklärt, CV schreiben und kurze Präsentation werden geübt. Beratung zur Praxis (Verteidigung), Bibliothekführung, Individuelle Beratung, Feedback, Fragen und kurze Anschlussdiskussionen sind im Angebot.

Leistungsnachweis

Für Studenten (nicht in der Diplomphase): Note nach Vorhabenbericht.

Master-Kolloquium „Sustainable Design“**J. Lang**

Kolloquium

Bemerkung

Beginn:
13.04.2016 um 9 Uhr (zweiwöchentlich)

Ort:
Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116

Kommentar

Das Master-Kolloquium bietet MasterstudentInnen des Masterprogramms „Nachhaltige Produktkulturen“ die Möglichkeit, ihre Fragestellungen und Projekte vorzustellen und gemeinsam mit Lehrenden und Studierenden zu diskutieren. Daneben werden wir dieses Semester in einzelnen Sitzungen den thematischen Schwerpunkt "Sustainable Design" verfolgen.

Voraussetzungen

MasterstudentInnen des PD

Leistungsnachweis

Note: Es ist der Erwerb eines Leistungsnachweises durch eine Hausarbeit in unten genanntem Umfang möglich (6 LP).

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

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, Einzel, 18:00 - 19:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, 10.04.2017 - 10.04.2017

Bemerkung

Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung per Email ist verpflichtend: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Für alle, die ihr Master beim Experimentellen Radio machen oder ein freies Projekt umsetzen wollen.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 13.04.2017

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master Kolloquium Interface Design

J. Geelhaar, M. Markert

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104

Bemerkung

Ort und Zeit werden separat bekannt gegeben / Time and Date to be announced

Leistungsnachweis

Active participation in the course including a self-researched 20-minute talk about the ongoing thesis work is expected. Also see Examination Regulations MKG/MAD.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Master-Kolloquium

Bemerkung

Interessenten melden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Kommentar

Heranführung an die Fragestellungen des Multimedialen Erzählens. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer medienkünstlerischen oder gestalterischen Master-Arbeit.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

A. Helmcke

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.04.2017

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31.3.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Kommentar

Kritische Begleitung bei der Erstellung einer Abschlußarbeit mit gestalterischer oder medienkünstlerischer Ausrichtung im Bereich Animation.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens

Prüfungskolloquium Lehramt Kunsterziehung (FD-Prüfungsmodul)

A. Dreyer

Kolloquium

Do, unger. Wo, 13:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung per Email: andrea.dreyer@uni-weimar.de

Kommentar

„Beginne mit dem Notwendigen, dann tu das Mögliche - und plötzlich wirst Du das Unmögliche tun.“

Franz von Assisi

Das Prüfungskolloquium richtet sich als Fachdidaktik-Prüfungsmodul an alle Studierenden des Lehramtes Kunsterziehung, die in diesem Semester ihre Kunstdidaktikprüfung absolvieren wollen. Ziel ist es auf Grundlage einer selbständig zu entwickelnden Fragestellung vor dem Hintergrund der erworbenen fachdidaktischen Kenntnisse im Studienverlauf eine intensive Auseinandersetzung mit dem gewählten Thema zu fokussieren und im Seminarkontext zu reflektieren. In jedem Seminar werden die Fragen und Thesen der Examenskandidaten im Mittelpunkt der Auseinandersetzung stehen.

Leistungsnachweis

mündliche Prüfung

Werkstattkurse

3495031 Freitagskurse im CIP POOL

T. Filter

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac
Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581032 Einführung Metallwerkstatt

R. Reisner, P. Joppien-Stern

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie

J. Tegtmeyer, A. Oberthür

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau

S. Eichholz

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

Graduiertenseminare

Aktuelle Ansätze künstlerischer Forschung

M. Lüthy

Graduiertenseminar

Bemerkung

Für alle von mir betreuten Ph.D.- und Dr.phil.-Studierenden ist das Seminar eine Pflichtveranstaltung.

Zwei Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:
Freitag 09:00 bis 18:00 h am 28.4.2017
Freitag 09:00 bis 18:00 h am 16.6.2017

Kommentar

Das nach wie vor experimentelle Format der künstlerischen Forschung umfasst eine große Bandbreite unterschiedlicher Ansätze in Theorie und Praxis und vor allem in der je besonderen Verschränkung von Theorie und Praxis. In diesem Wissenschaftsmodul nähern wir uns dem Format der künstlerischen Forschung anhand der genauen Betrachtung einzelner Vorhaben. Diese werden vorgestellt und diskutiert, um ihre intrinsische Logik und Plausibilität abschätzen zu können.

Leistungsnachweis

Leistungspunkte werden nicht vergeben.

Graduiertenkolloquium für Ph.D.-Studierende**F. Hartmann, M. Lüthy, J. Willmann**

Graduiertenseminar

Bemerkung

Blockveranstaltungen im Rahmen der Ph.D.-Wochen (Termine werden rechtzeitig bekanntgegeben)

Kommentar

Im Graduiertenkolloquium stellen die Ph.D.-Studierenden die im Laufe des Studiums insgesamt dreimal zu absolvierenden Zwischenberichte über ihr laufendes Ph.D.-Projekt vor, möglichst in Anwesenheit beider Mentoren.

Leistungsnachweis

6 LP bei positiv evaluiertem Zwischenbericht

Medienphilosophie und Medienästhetik**F. Hartmann**

Graduiertenseminar

Bemerkung

Ort und Termine werden bekanntgegeben (PhD Präsenzwochen)

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Einführung in die Fragestellungen und Theorien der Kulturtheorie, der Medienphilosophie und Medienästhetik anhand ausgesuchter Positionen

Leistungsnachweis

schriftliche Semesterarbeit

Graduiertenkolloquium

Vorlesungen

Sonstige Module

Website für Kunstschaffende - Anfängerkurs

L. Schumann, F. Wehking

Tutorium

Bemerkung

Anmeldung per Mail an: linda.schumann@uni-weimar.de

Lehrperson: N.N. (wird noch bekannt gegeben)

Sie erhalten alle weiteren Hinweise und Termine nach Ihrer Anmeldung per E-Mail.

Kommentar

Im sogenannten Zeitalter der Digitalisierung, aber auch im aktiven Kunstmarktgeschehen wird es immer unabdinglicher, nicht nur über einen aussagekräftigen Werkkomplex und ein dementsprechendes Portfolio zu verfügen, sondern auch über einen repräsentativen Internetauftritt.

Ob auf Ausstellungen oder Messen, es lassen sich nicht immer mehrseitige Portfolios verteilen, um sich schnell und zielgerichtet zu präsentieren. Ebenso greifen Kommissionsmitglieder von Wettbewerben und Stipendien immer öfter auf diesen Weg des erweiterten Portfolios zurück, um sich einen umfassenderen Einblick zu verschaffen.

Das Tutorium möchte, durch Bereitstellen notwendiger Grundlagen und Werkzeuge, junge Künstler auf dem Weg der Professionalisierung unterstützen. Auch ohne Programmierungkenntnisse sollen die Studierenden ihre eigene Website erstellen und pflegen lernen. Diese soll übersichtlich und prägnant Auskunft über die eigene Arbeit, Werdegang und Kontaktierungsmöglichkeiten geben.

Der Fokus liegt hierbei auf Baukastenmodellen, Templates und simplen Content Management Systemen (Wordpress, stacey etc.) und den Besonderheiten von Künstlerwebsites: leichte Lesbarkeit und Navigation, Zweisprachigkeit, das Einbinden und Positionierung von Bild- und Textdateien, deren Formatierung, downloadbare Portfolios, integrierte Videoarbeiten, ein Lebenslauf und entsprechendes Impressum.

Es wird gemeinsam der Weg vom Konzept bis hin zum Finden eines Hosts, einer adäquaten Domain und einer äußere Form, die die künstlerische Arbeit widerspiegelt und repräsentieren kann, besprochen. Es soll auf die heterogenen Bedürfnisse von Malern, Performancekünstlern, Bildhauern und Konzeptkünstlern eingegangen und passende Lösungen für die Web Präsentation erörtert werden.

Zu beachten: Es handelt sich um eine Anfängerkurs!

Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung

Dipl.-Künstler/in Freie Kunst

3495031 Freitagskurse im CIP POOL**T. Filter**

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac

Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3700236 Atelierprojekt Radierung**P. Heckwolf**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache

Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt**R. Reisner, P. Joppien-Stern**

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie

J. Tegtmeyer, A. Oberthür

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau

S. Eichholz

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum**A. Stiller**

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Veranst. SWS: 6

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit zeichnungslos und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegenzutreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“**K. Kunert**

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines**K. Gohlke**

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0><https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay**T. Ackermann**

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"**B. Scheven, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio &Einführung Dunkelkammer SW &Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110036 Rasterfahndung mit Druck**S. Helm, K. Steiger**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2017

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Kommentar

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört. Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein.

Hierbei liegt der Fokus auf zwei Druckverfahren: Risographie + Repeat-Druck auf Textil (Siebdruck). Beide Techniken sollen zunächst grundlegend erlernt, später gestalterisch und künstlerisch ausgeschöpft werden.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Wiederholung, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalçında#, Prof. Paul Jung, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stözl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Günter Fruhtrunk, Aldi, Roy Lichtenstein, Tapete, Zero, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung**J. Gunstheimer, K. Kollwitz**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltage)

317110043 Walking The Dead-Line

L. Schumann, F. Wehking

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Kommentar

Walking The Dead-Line

Bewerbungsschluss

Montag, 3. April 2017

Voraussetzungen

Bewerberinnen und Bewerber müssen eingeschriebene Studierende der Bauhaus-Universität Weimar sein und einem künstlerisch-gestalterischen Studiengang angehören. Weitere Voraussetzung ist ein adäquates Portfolio (Mappe oder Arbeitsproben) der bisherigen künstlerischen Arbeiten und eine persönliche Vorstellung.

Bewerbung

Sie kommen am 3. April 2017 zwischen 16 und 18 Uhr zum persönlichen Gespräch in das Büro 008 im Van-de-Velde-Bau. Bitte bringen sie folgende Unterlagen mit:

1. Ihren Lebenslauf
2. Ihre Mappe / Portfolio mit Abbildungen von etwa 5 Arbeiten der letzten zwei Jahre.

Nach dem Auswahlverfahren werden wir Sie zeitnah benachrichtigen.

Wettbewerbsausschreibung

Bewerbungen auf Kunstwettbewerbe, Ausschreibungen und Stipendien sind ein wesentlicher Bestandteil der Kunstwelt und geben vor allem jungen KünstlerInnen die Möglichkeit, ihre Werke unter professionellen Bedingungen das erste Mal einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren, mit Kollegen in Kontakt zu kommen und ihre Reputation aufzubauen und zu erweitern. Dabei muss nahezu jeder Künstler auf seinem Weg zur Professionalisierung diesen Weg durchlaufen um auf sich und seine Arbeiten aufmerksam zu machen.

Im Fachkurs „Walking The Dead-Line“ gehen wir diesen einen Schritt weiter auf dem Weg der Professionalisierung von KünstlerInnen und begeben uns in diesem Semester in eine Wettbewerbssituation.

Anhand einer Wettbewerbsausschreibung für ein Kunstprojekt, werden die Teilnehmer eine Einreichung mit einem neu, extra dafür geschaffenen Werk vorbereiten. Sie werden dabei mit den engen Deadlines und Bewerbungsvoraussetzungen konfrontiert und müssen für den Wettbewerb selbstständig ein eigenes künstlerisches Konzept entwickeln. Dabei spielt auch die Reflexion der eigenen Arbeit und wie sie zu diesem Wettbewerb steht / passt, eine wichtige Rolle.

Am Ende generiert sich aus all diesen Überlegungen eine künstlerische Arbeit, die in Kombination mit einem aussagekräftigen Portfolio als Bewerbung für den Wettbewerb eingereicht werden kann.

Um ideal auf diesen Wettbewerb vorbereitet zu werden, müssen sich die Teilnehmer einer externen Fachjury stellen, die ihre Arbeiten bewertet und dabei hilft über eine Einreichung zu entscheiden.

Voraussetzungen

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“**B. Scheven, A. Döpel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots**K. Gohlke, W. Sattler**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designthema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.

universal design ist ein Prozess, keine Norm.

universal design schafft soziale Inklusion.

universal design stellt sich Zukunftsfragen.

universal design ist Haltung und Verantwortung.

universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.

universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.

universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120015 »Die Kunst des (anders) Handelns Teil II, der Kairos«

S. Wachsmuth, N. Salmon

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 06.04.2017

Kommentar

Aufbauend auf dem Projekt im WS-16/17 »Die Kunst des (anders) Handelns«, thematisiert der zweite Teil weiterhin jene Denkmodelle, die dem menschlichen Handeln zugrunde liegen. Dies betrifft sowohl das Tun als auch das Nichttun, die Absicht und den Zufall.

Wurde im Wintersemester der Schwerpunkt auf den Begriff des Handelns gelegt, wird nun die Frage nach der Wirksamkeit gestellt. Nach wie vor verwenden wir Beispiele aus der Welt des westlichen als auch chinesischen Denkens.

Darunter fällt auch der Begriff der Gelegenheit: Aristoteles referiert auf das "Kairos", dem günstigen Moment für eine Entscheidung, als er sagt, das das Ziel einer Handlung, abhängig von der Gelegenheit ist. Auch im Chinesischen Denken herrscht die Idee das der richtige Zeitpunkt entscheidend für den Erfolg einer Strategie oder dem Erreichen eines Zieles ist. Denn schließlich sagt auch Konfuzius »Der Wert des Handelns liegt im Zeitpunkt«. Diese Herangehensweise sieht die Gelegenheit als den adäquaten Augenblick, um in den Lauf der Dinge einzugreifen und somit die größte Wirksamkeit erzielen zu können.

Im Projekt handeln wir und setzen Spuren. Wir sprechen, schauen, kochen, Schweigen, spielen, gehen, stehen, warten, verwenden andere performative Strategien und schaffen Situationen um diese Ideen produktiv zu machen, vor allem im Hinblick auf die Künstlerische Praxis.

Anhand dieser Denk- und Handlungspotenziale, werden Ideen und Werke diskutiert und erarbeitet, die in einer Ausstellung am Ende des Semesters präsentiert werden. Der Dialog mit ExpertInnen zu westlicher und asiatischer Kulturgeschichte hilft unsere Erkenntnis in gemeinsamen Gesprächen zu überprüfen und die künstlerischen Arbeiten für die Abschlussausstellung zu entwickeln.

Eine Exkursion zur Documenta 14 in Kassel und zum Skulpturprojekt in Münster wird dazu dienen die Diskussion anhand von diversen künstlerischen Produktionen zu vertiefen.

Voraussetzungen

1. Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation bisheriger Projekte) und dem Ausfüllen eines Fragebogens am Konsultationstermin Dienstag, 04. April 2017 von 9:00-12:00 Uhr im Raum 003, Geschwister-Scholl-Straße 7, zugesichert werden.
2. Anwesenheit zur Projekteinführung am Donnerstag, 06. April 2017, um 10:00 Uhr im Raum HP05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7, ist Pflicht.

Leistungsnachweis

Summaery 2017

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

"DO IT!"

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_ao0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's, Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. — betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten

wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht**E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)**A. Stiller**

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger**M. Weisbeck**

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle**J. Gunstheimer, T. Ackermann**

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140002 Bild-Ikonen

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentlichen Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut

S. Schimma

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)**I. Escherich, Y. Graefe**

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur

und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von

5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:

Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:

Montag, 3. April 2017

(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:

Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur.

In einem globalen Netz von Konsumption, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion.

Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken.

Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegeföhrung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140014 Kunsthandlung und Alltagshandlung. Versuche der wechselseitigen Bestimmung

M. Lüthy

Graduiertenseminar

Bemerkung

Die Veranstaltung richtet sich an Ph.D.-Studierende sowie an fortgeschrittene Studierende (Freie Kunst und LAK ab 7. Semester sowie Masterstudierende). Letztere melden sich bei der Projektbörse für die Veranstaltung an.

Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Montag, 24.4.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 27.4.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 12.6.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 15.6.2017, 13:30-18:30 h

Kommentar

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt, in Analogie zu Aufführungspraktiken, Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum „Mithandelnden“ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“. Zum einen avanciert die „Handlung“ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des (gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert.

In der ersten PhD-Woche werden wir eine Auswahl einschlägiger Texte diskutieren, in der zweiten PhD-Woche sind Referate vorgesehen, in denen das Seminarthema aus der Perspektive des eigenen PhD-Projekts reflektiert werden soll.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP, bei Ph.D.-Studierenden ohne, bei allen anderen mit Note)

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)**M. Lüthy**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme. Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221)

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik

J. Lang

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

Diplom Kolloquium

N. Salmon

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, Einzel, 14:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - Prof. Hinterberger 005, 20.04.2017 - 20.04.2017

Mi, wöch., 14:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - Prof. Hinterberger 005

Bemerkung

Richtet sich: an Studierende, die entweder schon in der Diplomphase sind oder sich vor der Anmeldung befinden.

Kommentar

Anmeldung, Theorie und Praxis, von der Idee zur Verteidigung!

Richtet sich an Studierende, die entweder schon in der Diplomphase sind oder sich vor der Anmeldung befinden.

Das Kolloquium bietet Informationen und Coaching, Hilfestellung bei der Erörterung künstlerischer Recherche, der praktische Umgang mit der Theorie, die Handhabung mit Quellen, schriftliches sowie orales Vorstellungsvermögen werden erklärt, CV schreiben und kurze Präsentation werden geübt. Beratung zur Praxis (Verteidigung), Bibliothekführung, Individuelle Beratung, Feedback, Fragen und kurze Anschlussdiskussionen sind im Angebot.

Leistungsnachweis

Für Studenten (nicht in der Diplomphase): Note nach Vorhabenbericht.

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne

F. Hartmann

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Website für Kunstschaffende - Anfängerkurs

L. Schumann, F. Wehking

Tutorium

Bemerkung

Anmeldung per Mail an: linda.schumann@uni-weimar.de

Lehrperson: N.N. (wird noch bekannt gegeben)

Sie erhalten alle weiteren Hinweise und Termine nach Ihrer Anmeldung per E-Mail.

Kommentar

Im sogenannten Zeitalter der Digitalisierung, aber auch im aktiven Kunstmarktgeschehen wird es immer unabdinglicher, nicht nur über einen aussagekräftigen Werkkomplex und ein dementsprechendes Portfolio zu verfügen, sondern auch über einen repräsentativen Internetauftritt.

Ob auf Ausstellungen oder Messen, es lassen sich nicht immer mehrseitige Portfolios verteilen, um sich schnell und zielgerichtet zu präsentieren. Ebenso greifen Kommissionsmitglieder von Wettbewerben und Stipendien immer öfter auf diesen Weg des erweiterten Portfolios zurück, um sich einen umfassenderen Einblick zu verschaffen.

Das Tutorium möchte, durch Bereitstellen notwendiger Grundlagen und Werkzeuge, junge Künstler auf dem Weg der Professionalisierung unterstützen. Auch ohne Programmierungkenntnisse sollen die Studierenden ihre eigene Website erstellen und pflegen lernen. Diese soll übersichtlich und prägnant Auskunft über die eigene Arbeit, Werdegang und Kontaktierungsmöglichkeiten geben.

Der Fokus liegt hierbei auf Baukastenmodellen, Templates und simplen Content Management Systemen (Wordpress, stacey etc.) und den Besonderheiten von Künstlerwebsites: leichte Lesbarkeit und Navigation, Zweisprachigkeit, das Einbinden und Positionierung von Bild- und Textdateien, deren Formatierung, downloadbare Portfolios, integrierte Videoarbeiten, ein Lebenslauf und entsprechendes Impressum.

Es wird gemeinsam der Weg vom Konzept bis hin zum Finden eines Hosts, einer adäquaten Domain und einer äußere Form, die die künstlerische Arbeit widerspiegelt und repräsentieren kann, besprochen. Es soll auf die heterogenen Bedürfnisse von Malern, Performancekünstlern, Bildhauern und Konzeptkünstlern eingegangen und passende Lösungen für die Web Präsentation erörtert werden.

Zu beachten: Es handelt sich um eine Anfängerkurs!

Gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung

Dipl.-Designer/in Produkt-Design

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegenzutreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making**A. Mühlenberend**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodieds (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger**M. Weisbeck**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem

mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut**S. Schimma**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:

Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:

Montag, 3. April 2017

(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumption von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumption, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken. Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)
Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)**M. Lüthy**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17.

Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik

J. Lang

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richtet sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

Dipl.-Designer/in Visuelle Kommunikation**317110010 3D-Animation mit Blender****U. Mothes, A. Helmcke, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

Bemerkung

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

Kommentar

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

Leistungsnachweis

Note

317110011 „Freiwillig“**B. Scheven, A. Döpel**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen

und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegentreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making**A. Mühlenberend**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger**M. Weisbeck**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten

John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140001 A Short History of Infographics

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

To understand contemporary information design it is necessary to take a look into its history, which starts with pictorial statistics in 19th century. In the 20th century this was systematicized into data graphics, the visual display of quantitative information and the International Picture Language. Further, diagrammatic reasoning is on its rise in the age of digitilization. In this seminar, milestones of this development in Visual Communication will be discussed.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut**S. Schimma**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenspezifischer Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur.

In einem globalen Netz von Konsumtion, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion.

Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken.

Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221)

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik

J. Lang

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

Lehramt Zweifach-Studium

3495031 Freitagskurse im CIP POOL

T. Filter

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac
 Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3700236 Atelierprojekt Radierung**P. Heckwolf**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache
 Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt**R. Reisner, P. Joppien-Stern**

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattsscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie

J. Tegtmeyer, A. Oberthür

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau

S. Eichholz

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameraklose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit zeichnungslos und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegentreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“

K. Kunert

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines

K. Gohlke

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0>

<https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"**B. Scheven, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdisziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio & Einführung Dunkelkammer SW & Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate**M. Weisbeck, A. Palko**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110036 Rasterfahndung mit Druck**S. Helm, K. Steiger**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2017

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Kommentar

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört. Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein.

Hierbei liegt der Fokus auf zwei Druckverfahren: Risographie + Repeat-Druck auf Textil (Siebdruck). Beide Techniken sollen zunächst grundlegend erlernt, später gestalterisch und künstlerisch ausgeschöpft werden.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Wiederholung, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalçın, Prof. Paul Jung, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stözl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Günter Fruhtrunk, Aldi, Roy Lichtenstein, Tapete, Zero, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem, ...

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltage)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

- universal design rückt den Menschen ins Zentrum.
- universal design ist nicht nur ein Designthema.
- universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.
- universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.
- universal design schafft Service-Systeme.
- universal design ist ein Prozess, keine Norm.
- universal design schafft soziale Inklusion.
- universal design stellt sich Zukunftsfragen.
- universal design ist Haltung und Verantwortung.
- universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
- universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
- universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des

Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des Embodiments (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

„DO IT!“

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_ao0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's, Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. — betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und

Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)**A. Stiller**

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140001 A Short History of Infographics**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

To understand contemporary information design it is necessary to take a look into its history, which starts with pictorial statistics in 19th century. In the 20th century this was systematized into data graphics, the visual display of quantitative information and the International Picture Language. Further, diagrammatic reasoning is on its rise in the age of digitalization. In this seminar, milestones of this development in Visual Communication will be discussed.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140002 Bild-Ikonen

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentlichen Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, Y. Graefe

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung

per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenspezifischer Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 | see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur.

In einem globalen Netz von Konsumtion, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion.

Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken.

Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140014 Kunsthandlung und Alltagshandlung. Versuche der wechselseitigen Bestimmung**M. Lüthy**

Graduiertenseminar

Bemerkung

Die Veranstaltung richtet sich an Ph.D.-Studierende sowie an fortgeschrittene Studierende (Freie Kunst und LAK ab 7. Semester sowie Masterstudierende). Letztere melden sich bei der Projektbörse für die Veranstaltung an.

Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Montag, 24.4.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 27.4.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 12.6.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 15.6.2017, 13:30-18:30 h

Kommentar

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt, in Analogie zu Aufführungspraktiken, Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum „Mithandelnden“ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“. Zum einen avanciert die „Handlung“ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des

(gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert. In der ersten PhD-Woche werden wir eine Auswahl einschlägiger Texte diskutieren, in der zweiten PhD-Woche sind Referate vorgesehen, in denen das Seminarthema aus der Perspektive des eigenen PhD-Projekts reflektiert werden soll.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP, bei Ph.D.-Studierenden ohne, bei allen anderen mit Note)

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme. Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem

Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik

J. Lang

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

317140020 Unterrichten und Begleiten (Fachdidaktikmodul 2)

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 08:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung per Email: kerstin.gorke@uni-weimar.de

Kommentar

Lehrende: Kerstin Gorke (verantwortlich)

Die Begleitveranstaltung der Fachdidaktik Kunsterziehung zum Praxissemester zielt auf eine theoriegestützte Sensibilisierung für professionsspezifische Handlungs- und Deutungskompetenzen zukünftiger Kunstlehrender. Der gemeinsame Austausch über Planungsvarianten, Bewertungskriterien und Differenzierungsmöglichkeiten hilft den

Blick auf die Anforderungen des Schulalltags zu schärfen. Das Ankommen in der Schulwirklichkeit bietet vielfältige Perspektiven auf Schule sowie Raum für Kreativität und neue Herausforderungen. An der Seite von erfahrenen Kunstpädagogen werden die ersten Schritte in die Praxis gewagt und im 14-tägigen Seminar begleitet durch den lebendigen Austausch über die vorgefundene Realität und zeitgemäße fachdidaktische Konzeptionen und Methoden. So geraten die individuellen Erfahrungen in den aktuellen Diskurs und werden ergänzt durch Anregungen und Beispiele aus der Praxis.

Leistungsnachweis

Note / Portfolio (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für die aktive Seminarteilnahme, einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Ausarbeitung des Portfolios als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Praxissemesters (Mindestumfang 5.000 Wörter) sowie einer dritten Teilnote für die Präsentation ausgewählter Ergebnisse im Abschlusskolloquium.

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

Prüfungskolloquium Lehramt Kunsterziehung (FD-Prüfungsmodul)

A. Dreyer

Kolloquium

Do, unger. Wo, 13:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung per Email: andrea.dreyer@uni-weimar.de

Kommentar

„Beginne mit dem Notwendigen, dann tu das Mögliche - und plötzlich wirst Du das Unmögliche tun.“

Franz von Assisi

Das Prüfungskolloquium richtet sich als Fachdidaktik-Prüfungsmodul an alle Studierenden des Lehramtes Kunsterziehung, die in diesem Semester ihre Kunstdidaktikprüfung absolvieren wollen. Ziel ist es auf Grundlage einer selbständig zu entwickelnden Fragestellung vor dem Hintergrund der erworbenen fachdidaktischen Kenntnisse im Studienverlauf eine intensive Auseinandersetzung mit dem gewählten Thema zu fokussieren und im Seminarcontext zu reflektieren. In jedem Seminar werden die Fragen und Thesen der Examenskandidaten im Mittelpunkt der Auseinandersetzung stehen.

Leistungsnachweis

mündliche Prüfung

Lehramt an Gymnasien Doppelfach Kunsterziehung

3495031 Freitagskurse im CIP POOL

T. Filter

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac

Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3700236 Atelierprojekt Radierung**P. Heckwolf**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache

Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt**R. Reisner, P. Joppien-Stern**

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie

J. Tegtmeyer, A. Oberthür

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau

S. Eichholz

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit zeichnungslos und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegenzutreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“**K. Kunert**

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontakt Daten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines**K. Gohlke**

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0><https://www.arvos.org/g-code-intro/>https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«**H. Stamm, J. Hauspurg**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio &Einführung Dunkelkammer SW &Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate**M. Weisbeck, A. Palko**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110036 Rasterfahndung mit Druck**S. Helm, K. Steiger**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2017

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Kommentar

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört. Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein.

Hierbei liegt der Fokus auf zwei Druckverfahren: Risographie + Repeat-Druck auf Textil (Siebdruck). Beide Techniken sollen zunächst grundlegend erlernt, später gestalterisch und künstlerisch ausgeschöpft werden.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Wiederholung, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalçın, Prof. Paul Jung, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stözl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Günter Fruhtrunk, Aldi, Roy Lichtenstein, Tapete, Zero, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung**J. Gunstheimer, K. Kollwitz**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltage)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Veranst. SWS:

18

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter

kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

- universal design rückt den Menschen ins Zentrum.
- universal design ist nicht nur ein Designthema.
- universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.
- universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.
- universal design schafft Service-Systeme.
- universal design ist ein Prozess, keine Norm.
- universal design schafft soziale Inklusion.
- universal design stellt sich Zukunftsfragen.
- universal design ist Haltung und Verantwortung.
- universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
- universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
- universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl

sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des Embodiments (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

"DO IT!"

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_ao0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's, Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. — betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine

funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht**E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger**M. Weisbeck**

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign.

Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine

schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140001 A Short History of Infographics**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

To understand contemporary information design it is necessary to take a look into its history, which starts with pictorial statistics in 19th century. In the 20th century this was systematized into data graphics, the visual display of quantitative information and the International Picture Language. Further, diagrammatic reasoning is on its rise in the age of digitalization. In this seminar, milestones of this development in Visual Communication will be discussed.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140002 Bild-Ikonen**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentliche Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut**S. Schimma**

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Veranst. SWS:

2

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)**I. Escherich, Y. Graefe**

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenspezifischer Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine

funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumption, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken.

Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221)

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik

J. Lang

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

317140020 Unterrichten und Begleiten (Fachdidaktikmodul 2)

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 08:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung per Email: kerstin.gorke@uni-weimar.de

Kommentar

Lehrende: Kerstin Gorke (verantwortlich)

Die Begleitveranstaltung der Fachdidaktik Kunsterziehung zum Praxissemester zielt auf eine theoriegestützte Sensibilisierung für professionsspezifische Handlungs- und Deutungskompetenzen zukünftiger Kunstlehrender. Der gemeinsame Austausch über Planungsvarianten, Bewertungskriterien und Differenzierungsmöglichkeiten hilft den Blick auf die Anforderungen des Schulalltags zu schärfen. Das Ankommen in der Schulwirklichkeit bietet vielfältige Perspektiven auf Schule sowie Raum für Kreativität und neue Herausforderungen. An der Seite von erfahrenen Kunstpädagogen werden die ersten Schritte in die Praxis gewagt und im 14-tägigen Seminar begleitet durch den lebendigen Austausch über die vorgefundene Realität und zeitgemäße fachdidaktische Konzeptionen und Methoden. So geraten die individuellen Erfahrungen in den aktuellen Diskurs und werden ergänzt durch Anregungen und Beispiele aus der Praxis.

Leistungsnachweis

Note / Portfolio (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für die aktive Seminarteilnahme, einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Ausarbeitung des Portfolios als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Praxissemesters (Mindestumfang 5.000 Wörter) sowie einer dritten Teilnote für die Präsentation ausgewählter Ergebnisse im Abschlusskolloquium.

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne

F. Hartmann

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Prüfungskolloquium Lehramt Kunsterziehung (FD-Prüfungsmodul)

A. Dreyer

Kolloquium

Do, unger. Wo, 13:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 001, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung per Email: andrea.dreyer@uni-weimar.de

Kommentar

„Beginne mit dem Notwendigen, dann tu das Mögliche - und plötzlich wirst Du das Unmögliche tun.“

Franz von Assisi

Das Prüfungskolloquium richtet sich als Fachdidaktik-Prüfungsmodul an alle Studierenden des Lehramtes Kunsterziehung, die in diesem Semester ihre Kunstdidaktikprüfung absolvieren wollen. Ziel ist es auf Grundlage einer selbständig zu entwickelnden Fragestellung vor dem Hintergrund der erworbenen fachdidaktischen Kenntnisse im Studienverlauf eine intensive Auseinandersetzung mit dem gewählten Thema zu fokussieren und im Seminarkontext zu reflektieren. In jedem Seminar werden die Fragen und Thesen der Examenskandidaten im Mittelpunkt der Auseinandersetzung stehen.

Leistungsnachweis

mündliche Prüfung

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Bachelor Kolloquium Interface Design

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30

Kommentar

Im Rahmen des Kolloquiums werden Zwischenergebnisse bzw. das Endergebnis des Bachelor Vorbereitungsmoduls präsentiert und diskutiert. Die Vorträge werden nach Absprache gehalten.

Im Kolloquium finden auch Vorträge zu Masterarbeiten und Dissertationen der Professur Interface Design sowie eingeladene Vorträge statt. Eine Teilnahme über die Präsentation der eigenen Arbeit hinaus wird empfohlen.

Voraussetzungen

Teilnahme am Bachelor Vorbereitungsprojekt der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

Mindestens ein Vortrag zum geplanten Thema der Bachelorarbeit.

Aktive Teilnahme an weiteren Vorträgen im Kolloquium ist erwünscht.

Bachelor-Kolloquium Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

C. Hill

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.

Lernziel / Kompetenzen: Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

317110036 Rasterfahndung mit Druck

S. Helm, K. Steiger

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2017

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Kommentar

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört. Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein.

Hierbei liegt der Fokus auf zwei Druckverfahren: Risographie + Repeat-Druck auf Textil (Siebdruck). Beide Techniken sollen zunächst grundlegend erlernt, später gestalterisch und künstlerisch ausgeschöpft werden.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Wiederholung, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalçın, Prof. Paul Jung, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stözl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Günter Fruhtrunk, Aldi, Roy Lichtenstein, Tapete, Zero, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Leistungsnachweis

Note

317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317110051 Techniken des Virtuellen

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Kommentar

"In today's society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?" (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren't sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace "the virtual" as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

317120001 Geolocalized Interfaces**M. Markert**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

1. Active participation (no more than two missed classes!)
2. At least two individual consultations (Tuesday afternoons)
3. Midterm assignment (required, even though the midterm grade is just for your information)
4. Presentation at the end of the lecture period, this includes presentations at our Interface Design ShowReel and during the Summaery
5. Final assignment at the end of the semester including documentation: Artistic examination (see Examination Regulations!)
6. Uploading your work in progress in our project collaboration tool, respecting deadlines

317120003 „2007 Reloaded“**B. Scheven, A. Döpel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem

kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

- universal design rückt den Menschen ins Zentrum.
- universal design ist nicht nur ein Designthema.
- universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.
- universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.
- universal design schafft Service-Systeme.
- universal design ist ein Prozess, keine Norm.
- universal design schafft soziale Inklusion.
- universal design stellt sich Zukunftsfragen.
- universal design ist Haltung und Verantwortung.
- universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
- universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
- universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120010 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Veranst. SWS: 16

Bemerkung

T: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120012 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Expanded Cinema Projekt

J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Einführungsveranstaltung: Dienstag 11.4. um 19.30 Kinosaal 112. Dann Exkursion Mittwoch: 9 - 16 Uhr Erster Kurs: (PM und FM) Donnerstags 19.4.

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten östlich der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hüfner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120015 »Die Kunst des (anders) Handelns Teil II, der Kairos«

S. Wachsmuth, N. Salmon

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 06.04.2017

Kommentar

Aufbauend auf dem Projekt im WS-16/17 »Die Kunst des (anders) Handelns«, thematisiert der zweite Teil weiterhin jene Denkmodelle, die dem menschlichen Handeln zugrunde liegen. Dies betrifft sowohl das Tun als auch das Nichttun, die Absicht und den Zufall.

Wurde im Wintersemester der Schwerpunkt auf den Begriff des Handelns gelegt, wird nun die Frage nach der Wirksamkeit gestellt. Nach wie vor verwenden wir Beispiele aus der Welt des westlichen als auch chinesischen Denkens.

Darunter fällt auch der Begriff der Gelegenheit: Aristoteles referiert auf das "Kairos", dem günstigen Moment für eine Entscheidung, als er sagt, dass das Ziel einer Handlung, abhängig von der Gelegenheit ist. Auch im Chinesischen

Denken herrscht die Idee das der richtige Zeitpunkt entscheidend für den Erfolg einer Strategie oder dem Erreichen eines Zieles ist. Denn schließlich sagt auch Konfuzius »Der Wert des Handelns liegt im Zeitpunkt«. Diese Herangehensweise sieht die Gelegenheit als den adäquaten Augenblick, um in den Lauf der Dinge einzugreifen und somit die größte Wirksamkeit erzielen zu können.

Im Projekt handeln wir und setzen Spuren. Wir sprechen, schauen, kochen, Schweigen, spielen, gehen, stehen, warten, verwenden andere performative Strategien und schaffen Situationen um diese Ideen produktiv zu machen, vor allem im Hinblick auf die Künstlerische Praxis.

Anhand dieser Denk- und Handlungspotenziale, werden Ideen und Werke diskutiert und erarbeitet, die in einer Ausstellung am Ende des Semesters präsentiert werden. Der Dialog mit ExpertInnen zu westlicher und asiatischer Kulturgeschichte hilft unsere Erkenntnis in gemeinsamen Gesprächen zu überprüfen und die künstlerischen Arbeiten für die Abschlussausstellung zu entwickeln.

Eine Exkursion zur Documenta 14 in Kassel und zum Skulpturprojekt in Münster wird dazu dienen die Diskussion anhand von diversen künstlerischen Produktionen zu vertiefen.

Voraussetzungen

1. Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation bisheriger Projekte) und dem Ausfüllen eines Fragebogens am Konsultationstermin Dienstag, 04. April 2017 von 9:00-12:00 Uhr im Raum 003, Geschwister-Scholl-Straße 7, zugesichert werden.

2. Anwesenheit zur Projekteinführung am Donnerstag, 06. April 2017, um 10:00 Uhr im Raum HP05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7, ist Pflicht.

Leistungsnachweis

Summaery 2017

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unser zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120018 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120020 Funk-Stille**A. Drechsler, N. Singer**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)

Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.

Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaefer's Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaefer Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.

Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen

die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

"DO IT!"

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_ao0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's, Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. — betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120024 Interface Design - Bachelor Vorbereitungsprojekt

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: nach Absprache

Raum 105, Marienstraße 5

Kommentar

Im Rahmen des Vorbereitungsprojekts findet eine individuelle und auf das Thema der Bachelorarbeit zugeschnittene Betreuung statt.

Von den Teilnehmern/innen wird die Entwicklung einer ersten Idee für die Bachelorarbeit in Absprache mit dem Betreuer/in der Professur Interface Design erwartet. Diese Idee wird dann im Projekt durch eine fundierte Literaturrecherche und kontinuierliche individuelle Konsultationen konkretisiert und zu einem Exposee ausgearbeitet. Das Exposee umfasst neben einer inhaltlichen Recherche auch Aussagen zur Vorgehensweise/Methode, einen Zeitplan und zeigt erste gestalterische Entwürfe.

Das Vorbereitungsprojekt dient der initialen Recherche für komplexe Bachelorarbeiten im Bereich der Professur Interface Design deren praktische Umsetzung einen erheblichen Zeitaufwand erfordern. Ziel ist die Vorbereitung und Planung der künstlerisch-gestalterischen Bachelorarbeit, so dass diese im geplanten Zeitfenster umgesetzt werden kann.

Voraussetzungen

Gleichzeitige Teilnahme am Interface Design Kolloquium

Leistungsnachweis

Erstellung eines Exposees

317120025 Interface Design - Grundlagen

J. Geelhaar

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Veranst. SWS:

16

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion.

Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten.

Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion.

Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt.

In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert.

In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert.

Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen.

Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
 - 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
 - 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.
- Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)**A. Dreyer, F. Zeischegg**

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120027 Klangwerkstatt A - 17**T. Carrasco García, R. Minard**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Voraussetzungen

Das Projekt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft**H. Stamm, J. Hauspurg**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht**E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking**

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120032 Next Level Fulldome Theater - Teil 2**K. Ledina, N.N., M. Remann**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:15, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Raum: Steubenstr. 6a, Haus D, Kinoraum 112

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

micky.remann@uni-weimar.de

Kommentar

Es werden die im Wintersemester begonnenen Arbeiten für das Fulldome Theater: "Scharlie, wir müssen reden. Winnetou in 360Grad" fortgesetzt und für die Premiere am 17.05. im Zeiss-Planetarium Jena fertig gestellt. Digitale Fulldome-Projektion und 3D Spatial Sound im hemisphärischen 360-Grad Raum gehören zu einem Instrumentarium, das innerhalb und außerhalb der Theatertradition bisher kaum eingesetzt wurde, welches aber Medienkünstler und -gestalter zu umso größerer Experimentierfreude reizt. Das sich entwickelnde Genre des Fulldome Theaters positioniert sich mit dem Anspruch, das Publikum an immersiven Gruppenerlebnissen teilhaben zu lassen, die es im herkömmlichen Theater nicht gibt und auch mit VR-Brillen nicht geben kann: als Synthese aus digitaler Fulldome-Projektion, Sounddesign, Musiktheater, Live-Performance und Schauspiel im 360-Grad Medienraum. Gegenstand des Projekts ist die Gestaltung einer eigenständigen, technisch und ästhetisch überzeugenden Produktion, die das Planetarium in ein Fulldome Theater verwandelt. Die Premiere findet am Eröffnungsabend des FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena statt www.fulldome-festival.de.

Erfahrungen aus der langjährigen Kooperation zwischen Bauhaus-Universität / Immersive Medien und Planetarium / FullDome Festival fließen mit ein, so die Performances „Kometentanz“ (2014), „Hotel zur Blauen Blume“ (2015) und „Ich liebe Dich!“ (2016). Grundlage der jetzigen Performance bilden Texte von und über Karl May. Da sich Szenografie, Dramaturgie und Performance an den spezifischen Bedingungen des 360-Grad Planetariums orientieren, wird diese Produktion den innovativ-avantgardistischen Charakter des Mediums keineswegs verleugnen, sondern im Gegenteil herausstellen.

Leistungsnachweis

18 Credits für regelmäßige, aktive Mitwirkung in einer der Arbeitsgruppen zur Umsetzung der Gesamtinszenierung oder für Einzelarbeiten. Zusätzlich werden Referatsthemen vergeben.

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)**A. Stiller**

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words.
It is seeing which establishes our place in the surrounding world;
we explain the world with words, but words can never undo the fact
that we are surrounded by it. The Relation between what we see and

what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glätteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse. Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120041 Festivallounge 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamtereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317130000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Termine: 2017-06 jeweils Fr-So 9.-11., 23.-25. von 10 bis 18:30 Ort: Marienstraße 7b, Seminarraum 204, erstes Treffen: 2017-06-09

Kommentar

Lehrender:

Max Neupert

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kurssprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Abgabe der Übungen

317130001 Anfängerglück Animation - Kontemplation über eine Linie

F. Sachse

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Bemerkung

T.: 26.-28.5.2017, 23.-25.6.2017, 11.00-18.30 Uhr

Raum: 104/B15

Kommentar

So einfach und doch so ausdrucksstark. Eine Linie kann alles sein. Ihre Bewegung definiert ihren Zustand/den Raum/die Stimmung. Mit den Mittel der traditionellen Animation, auch Zeichentrick genannt, machen wir uns auf in den leeren - den weißen - Raum und erforschen, wie man eine simple Bleistiftlinie bespielen kann. Die Veranstaltung findet in 2 Blöcken statt. Es werden keine Vorkenntnisse benötigt.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden sie bitte bis zum 31.3.2017 eine Email an franka.sachse@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer kurzen Animationssequenz bis 30.9.2017.

317130002 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

M. Hirsch

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.04.2017

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: 12.4.2017

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317130003 audio.vision BFA

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr
Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130004 backup 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im

Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317130005 Basic Mondays

F. Thomas

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 10.04.2017

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Kommentar

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

Was ist eine Phantomspeisung, ein Magic Arm und warum stehen Stative auf Spinnen? Frank Thomas vom MediaPoint vermittelt in diesem Werkmodul technisches (Hinter-) Grundwissen der Bild- und Tontechnik. Mittels praktischer Übungen soll zudem die Handhabung von Kamera-, Ton- und Lichttechnik sowie Zubehör kennengelernt werden.

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

317130006 Board Games for Humans and Nonhumans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317130007 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlung.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audiobereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317130008 Elektroakustische Musik II

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011 Mi. 9:15–10:45 Uhr, Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr | Beginn: Mi. 12.04.2017

Kommentar

Diese Veranstaltung setzt den Einführungskurs „Elektroakustische Musik I“ fort. Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation werden zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik weiter behandelt und vertieft mit folgenden Schwerpunkten: Analyse elektroakustischer Musik, Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausaufgaben

317130009 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

317130010 hands.on.curating!

A. Vallejo Cuartas

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: Mi. wö. 12.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 6.4. an folgende Adresse gebeten: ana.vallejoc@gmail.com

Kommentar

Zum zehnten Mal wird in diesem Jahr der Medien Kunst Preis ausgelobt - eine Auszeichnung studentischer Abschlussarbeiten der Medienkunst/Mediengestaltung, die zur summaery von einer unabhängigen Jury vergeben wird. Die nominierten Positionen werden in einer Ausstellung zusammen getragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Hands on: Medienkunst kuratieren!" heißt es deshalb in diesem Jahr erneut.

Zu Beginn des Semesters werden wir in einer Berlin-Exkursion Ausstellungskonzepte erörtern. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Raumgestaltung, Presstexte, Plakate, Reader, Flyer, Begleitprogramm, Vernissage und Preisverleihung, ... Die Liste dessen, was zu einer Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und hängt maßgeblich von den Ideen der Kurator*innen ab.

Der Kurs wird begleitet von Andrea Karle, die umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von Ausstellungsprojekten unter anderem im Zusammenhang mit der marke.6 gesammelt hat.

1. Treffen:

Mi 12.4. um 11h in der Bauhausstraße 15, Raum 104

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und an der Exkursion, Ausstellungs-Gestaltung, Organisation und Präsentation

317130011 (In)Visible_Networks

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317130012 Max/MSP I

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignale.

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Hausarbeiten

317130013 Max/MSP II**N.N.**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

In dem Kurs »Max/MSP 2« wird auf den Kurs »Einführung in Max/MSP« aufgebaut. So werden hierin schwerpunktmäßig neben der Vermittlung von Strategien zur Verräumlichung von Klängen (VBAP, Ambisonics, Delay, etc.), die Generierung von Prozessen (Strukturgenerierung und Zufallskomposition), als auch die Klangsynthese mittels Max/MSP, behandelt. Mit dem Kurs sollen Fähigkeiten vermittelt werden, selbständig mithilfe der Programmierumgebung »Max/MSP«, eigene Software-Tools für Klanginstallationen oder / und Live-Elektronik zu entwickeln.

Voraussetzungen

Max/MSP I bzw. Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, Laptop

Leistungsnachweis

eigene, ausführlich dokumentierte Software – umgesetzt mit Max/MSP, Hausarbeit

317130014 Printed Electronics Inkjet: Button Up!**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Faltechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

317130015 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

317130016 schrift.film BFA

C. Giraldo Velez

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Werkmodul "schrift.film"

wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130017 Silver and Moonshine: Redux III -Eine großformatige Kollodium-Nassplatten-Werkstatt

N.N.

Veranst. SWS: 4

Ausstellung

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, 09.06.2017 - 09.06.2017

Bemerkung

Fr + Sa (9.6./10.6.2017 + 16.6./17.6.2017 + 23.6./24.6.2017 + 30.6./1.7.2017)

Kommentar

This intensive, four week seminar will engage a practical and creative pairing of large format camera operation, silver gelatin and primary wet-plate collodion processes. In this hands-on, technically driven workshop - students will engage traditional and anachronistic analog technologies. Using tripod mounted, large format cameras (4x5) in studio and field settings near and afar, students will be introduced to sheet film negatives and primary wet-plate collodion processes (ferrotype). Camera bodies, lenses and some materials will be provided. Students are expected to contribute additional materials and supplies (i.e black and white sheet film, tripods, etc.)

The workshop's schedule consists of 8 meetings (Friday and Saturdays), with additional consultation as necessary. Silver & Moonshine: Redux III creative works will be prepared and presented for Summaery 2017.

Stephan Jacobs is a professor and photographic artist based in Boston (USA) and a Fulbright Specialist in Fine Art.

Application until 21.04.2017 with portfolio-PDF (max. 12 photographs) mail to: jacobsst@emmanuel.edu

Leistungsnachweis

Active Participation during the workshops, Realization of a technically coherent image set.

317130018 Sonorama

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf animiertes Bewegbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung – Klangraum – Klangtiefe* werden mit dem

Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

317130019 Spiele mit dem Lebendigen / Lebendige Spiele

F. Bonowski

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum 204, Marienstr.7b

Kommentar

Das Lebendige kommt in vielen Spielen vor - seine Rolle wird jedoch meist mit toter Materie, Algorithmen oder menschlichen Mitspielern besetzt.

Im Kurs wird ausgelotet, wie das Lebendige in Spiele mit einbezogen werden kann.

Ein von den Studierenden erarbeiteter experimenteller Spielentwurf wird im Anschluss praktisch in der Gruppe umgesetzt und im Rahmen einer Ausstellung auf einer Konferenz präsentiert.

Dazu werden je nach Bedarf und Interesse Techniken aus den Bereichen Mikrobiologie, Elektronik, Bildverarbeitung, Computergrafik und Mechanik vermittelt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Mitarbeit an der Erstellung eines Exponats

3700236 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

4345010 Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter

S. Noreik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 19.04.2017

Bemerkung

Dieses Modul ist für Studierende der Medienkunst/Mediengestaltung verpflichtend vor der Belegung weiterer Studienmodule der Medienwissenschaft

Kommentar

Diese Veranstaltung soll in die theoretischen und praktischen Grundlagen der Medienwissenschaft einführen. Anhand ausgewählter Texte wird ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten und Bildern geübt. Zum einen steht die Lektüre verschiedener Medientheorien (u.a. von Walter Benjamin, Roland Barthes, Marshall McLuhan, Theodor W. Adorno, Niklas Luhmann und Vilém Flusser) und zum anderen die Arbeit am Material selbst (u.a. Film, Fernsehen, Hörspiel/Radio) im Mittelpunkt. Indem Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien, beispielsweise des Films, offengelegt werden, soll der Blick für das Wissen von Medien über Medien geschärft werden.

Leistungsnachweis

Referat und Anfertigung von drei Essays

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung per Email ist verpflichtend: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Für alle, die ihren Bachelor beim Experimentellen Radio machen oder ein freies Projekt umsetzen wollen.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 13.04.2017

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Kommentar

Heranführung an die Fragestellungen des Multimedialen Erzählens. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer medienkünstlerischen oder gestalterischen Bachelor-Arbeit.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

A. Helmcke

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.04.2017

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31.3.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Kommentar

Kritische Begleitung bei der Erstellung einer Abschlußarbeit mit gestalterischer oder medienkünstlerischer Ausrichtung im Bereich Animation.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 6 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen, Präsentationen des eigenen Vorhabens

Einführungsmodul

Kolloquien

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung per Email ist verpflichtend: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Für alle, die ihren Bachelor beim Experimentellen Radio machen oder ein freies Projekt umsetzen wollen.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit/des freien Projekts

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 13.04.2017

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor Kolloquium Interface Design

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30

Kommentar

Im Rahmen des Kolloquiums werden Zwischenergebnisse bzw. das Endergebnis des Bachelor Vorbereitungsmoduls präsentiert und diskutiert. Die Vorträge werden nach Absprache gehalten.

Im Kolloquium finden auch Vorträge zu Masterarbeiten und Dissertationen der Professur Interface Design sowie eingeladene Vorträge statt. Eine Teilnahme über die Präsentation der eigenen Arbeit hinaus wird empfohlen.

Voraussetzungen

Teilnahme am Bachelor Vorbereitungsprojekt der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

Mindestens ein Vortrag zum geplanten Thema der Bachelorarbeit.

Aktive Teilnahme an weiteren Vorträgen im Kolloquium ist erwünscht.

Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Bachelor-Kolloquium Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

C. Hill

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.

Lernziel / Kompetenzen: Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-5 wurden erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen**W. Bauer-Wabnegg**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Kommentar

Heranführung an die Fragestellungen des Multimedialen Erzählens. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer medienkünstlerischen oder gestalterischen Bachelor-Arbeit.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Leistungsnachweis

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 5 erfolgreich bestanden.

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen**A. Helmcke**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.04.2017

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31.3.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Kommentar

Kritische Begleitung bei der Erstellung einer Abschlußarbeit mit gestalterischer oder medienkünstlerischer Ausrichtung im Bereich Animation.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 6 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen, Präsentationen des eigenen Vorhabens

Projektmodule

317120001 Geolocalized Interfaces

M. Markert

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

1. Active participation (no more than two missed classes!)
2. At least two individual consultations (Tuesday afternoons)
3. Midterm assignment (required, even though the midterm grade is just for your information)
4. Presentation at the end of the lecture period, this includes presentations at our Interface Design ShowReel and during the Summaery
5. Final assignment at the end of the semester including documentation: Artistic examination (see Examination Regulations!)
6. Uploading your work in progress in our project collaboration tool, respecting deadlines

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designthema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.
 universal design ist ein Prozess, keine Norm.
 universal design schafft soziale Inklusion.
 universal design stellt sich Zukunftsfragen.
 universal design ist Haltung und Verantwortung.
 universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
 universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
 universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120010 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientiert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich.

Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120012 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Expanded Cinema Projekt

J. Hintzer, J. Hübner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Einführungsveranstaltung: Dienstag 11.4. um 19.30 Kinosaal 112. Dann Exkursion Mittwoch: 9 - 16 Uhr Erster Kurs: (PM und FM) Donnerstags 19.4.

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten östlich der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hübner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des Embodiments (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120015 »Die Kunst des (anders) Handelns Teil II, der Kairos«

S. Wachsmuth, N. Salmon

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 06.04.2017

Kommentar

Aufbauend auf dem Projekt im WS-16/17 »Die Kunst des (anders) Handelns«, thematisiert der zweite Teil weiterhin jene Denkmodelle, die dem menschlichen Handeln zugrunde liegen. Dies betrifft sowohl das Tun als auch das Nichttun, die Absicht und den Zufall.

Wurde im Wintersemester der Schwerpunkt auf den Begriff des Handelns gelegt, wird nun die Frage nach der Wirksamkeit gestellt. Nach wie vor verwenden wir Beispiele aus der Welt des westlichen als auch chinesischen Denkens.

Darunter fällt auch der Begriff der Gelegenheit: Aristoteles referiert auf das "Kairos", dem günstigen Moment für eine Entscheidung, als er sagt, dass das Ziel einer Handlung, abhängig von der Gelegenheit ist. Auch im Chinesischen Denken herrscht die Idee, dass der richtige Zeitpunkt entscheidend für den Erfolg einer Strategie oder dem Erreichen eines Zieles ist. Denn schließlich sagt auch Konfuzius »Der Wert des Handelns liegt im Zeitpunkt«.

Diese Herangehensweise sieht die Gelegenheit als den adäquaten Augenblick, um in den Lauf der Dinge einzugreifen und somit die größte Wirksamkeit erzielen zu können.

Im Projekt handeln wir und setzen Spuren. Wir sprechen, schauen, kochen, Schweigen, spielen, gehen, stehen, warten, verwenden andere performative Strategien und schaffen Situationen um diese Ideen produktiv zu machen, vor allem im Hinblick auf die Künstlerische Praxis.

Anhand dieser Denk- und Handlungspotenziale, werden Ideen und Werke diskutiert und erarbeitet, die in einer Ausstellung am Ende des Semesters präsentiert werden. Der Dialog mit ExpertInnen zu westlicher und asiatischer Kulturgeschichte hilft unsere Erkenntnisse in gemeinsamen Gesprächen zu überprüfen und die künstlerischen Arbeiten für die Abschlussausstellung zu entwickeln.

Eine Exkursion zur Documenta 14 in Kassel und zum Skulpturprojekt in Münster wird dazu dienen die Diskussion anhand von diversen künstlerischen Produktionen zu vertiefen.

Voraussetzungen

1. Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation bisheriger Projekte) und dem Ausfüllen eines Fragebogens am Konsultationstermin Dienstag, 04. April 2017 von 9:00-12:00 Uhr im Raum 003, Geschwister-Scholl-Straße 7, zugesichert werden.

2. Anwesenheit zur Projekteinführung am Donnerstag, 06. April 2017, um 10:00 Uhr im Raum HP05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7, ist Pflicht.

Leistungsnachweis

Summaery 2017

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120017 Dinge, die träumen

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Kommentar

Das Projekt handelt von Objekten wie z.B. interaktiven Möbeln oder Interfaces, welche in Verbindung mit virtuellen "Träumen" zu benützen sein sollen.

Um spielerisch und effektiv mit den verschiedenen Umgebungen arbeiten zu können und aufgrund der technischen Anforderungen für beide Labore wird es dringen geraten, die Werkmodule der Professur zu besuchen:

"Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen" (Felix Bonowski)

"Techniken des Virtuellen" (N.N.)

" " (Mindaugas Gapsevicius)

Bestandteil des Moduls ist die Teilnahme an einem regelmässigen Vortrag Dienstag abend um 17.30 über die Geschichte der Medienkunst

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

317120018 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120020 Funk-Stille

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)

Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.

Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaerfs Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaerf Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.

Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

"DO IT!"

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_ao0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's, Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. — betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120024 Interface Design - Bachelor Vorbereitungsprojekt

J. Geelhaar
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: nach Absprache

Raum 105, Marienstraße 5

Kommentar

Im Rahmen des Vorbereitungsprojekts findet eine individuelle und auf das Thema der Bachelorarbeit zugeschnittene Betreuung statt.

Von den Teilnehmern/innen wird die Entwicklung einer ersten Idee für die Bachelorarbeit in Absprache mit dem Betreuer/in der Professur Interface Design erwartet. Diese Idee wird dann im Projekt durch eine fundierte Literaturrecherche und kontinuierliche individuelle Konsultationen konkretisiert und zu einem Exposee ausgearbeitet. Das Exposee umfasst neben einer inhaltlichen Recherche auch Aussagen zur Vorgehensweise/Methode, einen Zeitplan und zeigt erste gestalterische Entwürfe.

Das Vorbereitungsprojekt dient der initialen Recherche für komplexe Bachelorarbeiten im Bereich der Professur Interface Design deren praktische Umsetzung einen erheblichen Zeitaufwand erfordern. Ziel ist die Vorbereitung und Planung der künstlerisch-gestalterischen Bachelorarbeit, so dass diese im geplanten Zeitfenster umgesetzt werden kann.

Voraussetzungen

Gleichzeitige Teilnahme am Interface Design Kolloquium

Leistungsnachweis

Erstellung eines Exposees

317120025 Interface Design - Grundlagen

J. Geelhaar
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion.

Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten.

Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion.

Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt. In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert.

In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert.

Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen.

Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
- 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
- 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte

künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120027 Klangwerkstatt A - 17

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Voraussetzungen

Das Projekt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120032 Next Level Fulldome Theater - Teil 2

K. Ledina, N.N., M. Remann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:15, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Raum: Steubenstr. 6a, Haus D, Kinoraum 112

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

micky.remann@uni-weimar.de

Kommentar

Es werden die im Wintersemester begonnenen Arbeiten für das Fulldome Theater: "Scharlie, wir müssen reden. Winnetou in 360Grad" fortgesetzt und für die Premiere am 17.05. im Zeiss-Planetarium Jena fertig gestellt. Digitale Fulldome-Projektion und 3D Spatial Sound im hemisphärischen 360-Grad Raum gehören zu einem Instrumentarium, das innerhalb und außerhalb der Theatertradition bisher kaum eingesetzt wurde, welches aber Medienkünstler und -gestalter zu umso größerer Experimentierfreude reizt. Das sich entwickelnde Genre des Fulldome Theaters positioniert sich mit dem Anspruch, das Publikum an immersiven Gruppenerlebnissen teilhaben zu lassen, die es im herkömmlichen Theater nicht gibt und auch mit VR-Brillen nicht geben kann: als Synthese aus digitaler Fulldome-Projektion, Sounddesign, Musiktheater, Live-Performance und Schauspiel im 360-Grad Medienraum. Gegenstand des Projekts ist die Gestaltung einer eigenständigen, technisch und ästhetisch überzeugenden Produktion, die das Planetarium in ein Fulldome Theater verwandelt. Die Premiere findet am Eröffnungsabend des FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena statt www.fulldome-festival.de.

Erfahrungen aus der langjährigen Kooperation zwischen Bauhaus-Universität / Immersive Medien und Planetarium / FullDome Festival fließen mit ein, so die Performances „Kometentanz“ (2014), „Hotel zur Blauen Blume“ (2015) und „Ich liebe Dich!“ (2016). Grundlage der jetzigen Performance bilden Texte von und über Karl May. Da sich Szenografie, Dramaturgie und Performance an den spezifischen Bedingungen des 360-Grad Planetariums orientieren, wird diese Produktion den innovativ-avantgardistischen Charakter des Mediums keineswegs verleugnen, sondern im Gegenteil herausstellen.

Leistungsnachweis

18 Credits für regelmäßige, aktive Mitwirkung in einer der Arbeitsgruppen zur Umsetzung der Gesamtinszenierung oder für Einzelarbeiten. Zusätzlich werden Referatsthemen vergeben.

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120041 Festivallounge 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**317120027 Klangwerkstatt A - 17****T. Carrasco García, R. Minard**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Voraussetzungen

Das Projekt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

Experimentelles Radio**317120018 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2****M. Hirsch, N. Singer**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

BemerkungBewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120020 Funk-Stille

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)

Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.

Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaerfs Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaerf Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.

Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

Experimentelle Television**317120012 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Expanded Cinema Projekt**

J. Hintzer, J. Hufner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Einführungsveranstaltung: Dienstag 11.4. um 19.30 Kinosaal 112. Dann Exkursion Mittwoch: 9 - 16 Uhr Erster Kurs: (PM und FM) Donnerstags 19.4.

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten entlang der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hüfner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Gestaltung medialer Umgebungen**317120017 Dinge, die träumen****U. Damm**

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, ab 11.04.2017

Veranst. SWS: 16

Bemerkung

Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform

Kommentar

Das Projekt handelt von Objekten wie z.B. interaktiven Möbeln oder Interfaces, welche in Verbindung mit virtuellen "Träumen" zu benutzen sein sollen.

Um spielerisch und effektiv mit den verschiedenen Umgebungen arbeiten zu können und aufgrund der technischen Anforderungen für beide Labore wird es dringend geraten, die Werkmodule der Professur zu besuchen:

"Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen" (Felix Bonowski)

"Techniken des Virtuellen" (N.N.)

" " (Mindaugas Gapsevicius)

Bestandteil des Moduls ist die Teilnahme an einem regelmäßigen Vortrag Dienstag abend um 17.30 über die Geschichte der Medienkunst

Voraussetzungen

Teilnahme an Werkmodulen der Professur

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

Interface Design**317120001 Geolocalized Interfaces****M. Markert**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

1. Active participation (no more than two missed classes!)
2. At least two individual consultations (Tuesday afternoons)
3. Midterm assignment (required, even though the midterm grade is just for your information)
4. Presentation at the end of the lecture period, this includes presentations at our Interface Design ShowReel and during the Summaery
5. Final assignment at the end of the semester including documentation: Artistic examination (see Examination Regulations!)
6. Uploading your work in progress in our project collaboration tool, respecting deadlines

317120024 Interface Design - Bachelor Vorbereitungsprojekt**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: nach Absprache

Raum 105, Marienstraße 5

Kommentar

Im Rahmen des Vorbereitungsprojekts findet eine individuelle und auf das Thema der Bachelorarbeit zugeschnittene Betreuung statt.

Von den Teilnehmern/innen wird die Entwicklung einer ersten Idee für die Bachelorarbeit in Absprache mit dem Betreuer/in der Professur Interface Design erwartet. Diese Idee wird dann im Projekt durch eine fundierte Literaturrecherche und kontinuierliche individuelle Konsultationen konkretisiert und zu einem Exposee ausgearbeitet. Das Exposee umfasst neben einer inhaltlichen Recherche auch Aussagen zur Vorgehensweise/Methode, einen Zeitplan und zeigt erste gestalterische Entwürfe.

Das Vorbereitungsprojekt dient der initialen Recherche für komplexe Bachelorarbeiten im Bereich der Professur Interface Design deren praktische Umsetzung einen erheblichen Zeitaufwand erfordern. Ziel ist die Vorbereitung und Planung der künstlerisch-gestalterischen Bachelorarbeit, so dass diese im geplanten Zeitfenster umgesetzt werden kann.

Voraussetzungen

Gleichzeitige Teilnahme am Interface Design Kolloquium

Leistungsnachweis

Erstellung eines Exposees

317120025 Interface Design - Grundlagen

J. Geelhaar

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Veranst. SWS: 16

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion. Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten. Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion. Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt. In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert. In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert. Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen. Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation. Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
- 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
- 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

Medien-Ereignisse

317120041 Festivallounge 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**Multimediales Erzählen**

317120010 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Veranst. SWS:

16

Bemerkung

T: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr
Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientiert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120032 Next Level Fulldome Theater - Teil 2

K. Ledina, N.N., M. Remann

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:15, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

Raum: Steubenstr. 6a, Haus D, Kinoraum 112

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

micky.remann@uni-weimar.de

Kommentar

Es werden die im Wintersemester begonnenen Arbeiten für das Fulldome Theater: "Scharlie, wir müssen reden. Winnetou in 360Grad" fortgesetzt und für die Premiere am 17.05. im Zeiss-Planetarium Jena fertig gestellt. Digitale Fulldome-Projektion und 3D Spatial Sound im hemisphärischen 360-Grad Raum gehören zu einem Instrumentarium, das innerhalb und außerhalb der Theatertradition bisher kaum eingesetzt wurde, welches aber Medienkünstler und -gestalter zu umso größerer Experimentierfreude reizt. Das sich entwickelnde Genre des Fulldome Theaters positioniert sich mit dem Anspruch, das Publikum an immersiven Gruppenerlebnissen teilhaben zu lassen, die es im herkömmlichen Theater nicht gibt und auch mit VR-Brillen nicht geben kann: als Synthese aus digitaler Fulldome-Projektion, Sounddesign, Musiktheater, Live-Performance und Schauspiel im 360-Grad Medienraum. Gegenstand des Projekts ist die Gestaltung einer eigenständigen, technisch und ästhetisch überzeugenden Produktion, die das Planetarium in ein Fulldome Theater verwandelt. Die Premiere findet am Eröffnungsabend des FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena statt www.fulldome-festival.de.

Erfahrungen aus der langjährigen Kooperation zwischen Bauhaus-Universität / Immersive Medien und Planetarium / FullDome Festival fließen mit ein, so die Performances „Kometentanz“ (2014), „Hotel zur Blauen Blume“ (2015) und „Ich liebe Dich!“ (2016). Grundlage der jetzigen Performance bilden Texte von und über Karl May. Da sich Szenografie, Dramaturgie und Performance an den spezifischen Bedingungen des 360-Grad Planetariums orientieren, wird diese Produktion den innovativ-avantgardistischen Charakter des Mediums keineswegs verleugnen, sondern im Gegenteil herausstellen.

Leistungsnachweis

18 Credits für regelmäßige, aktive Mitwirkung in einer der Arbeitsgruppen zur Umsetzung der Gesamtinszenierung oder für Einzelarbeiten. Zusätzlich werden Referatsthemen vergeben.

Werkmodule

317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317110051 Techniken des Virtuellen

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Kommentar

"In today's society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?" (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren't sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace "the virtual" as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

317130000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Termine: 2017-06 jeweils Fr-So 9.-11., 23.-25. von 10 bis 18:30 Ort: Marienstraße 7b, Seminarraum 204, erstes Treffen: 2017-06-09

Kommentar

Lehrender:

Max Neupert

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kursprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Abgabe der Übungen

317130001 Anfängerglück Animation - Kontemplation über eine Linie**F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: 26.-28.5.2017, 23.-25.6.2017, 11.00-18.30 Uhr
Raum: 104/B15

Kommentar

So einfach und doch so ausdrucksstark. Eine Linie kann alles sein. Ihre Bewegung definiert ihren Zustand/den Raum/die Stimmung. Mit den Mittel der traditionellen Animation, auch Zeichentrick genannt, machen wir uns auf in den leeren - den weißen - Raum und erforschen, wie man eine simple Bleistiftlinie bespielen kann. Die Veranstaltung findet in 2 Blöcken statt. Es werden keine Vorkenntnisse benötigt.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden sie bitte bis zum 31.3.2017 eine Email an franka.sachse@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer kurzen Animationssequenz bis 30.9.2017.

317130002 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign**M. Hirsch**

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.04.2017

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: 12.4.2017

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317130003 audio.vision BFA

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigerter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130004 backup 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht. Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317130005 Basic Mondays

F. Thomas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 10.04.2017

Bemerkung

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Kommentar

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

Was ist eine Phantomspeisung, ein Magic Arm und warum stehen Stative auf Spinnen? Frank Thomas vom MediaPoint vermittelt in diesem Werkmodul technisches (Hinter-) Grundwissen der Bild- und Tontechnik. Mittels praktischer Übungen soll zudem die Handhabung von Kamera-, Ton- und Lichttechnik sowie Zubehör kennengelernt werden.

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

317130006 Board Games for Humans and Nonhumans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317130007 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlelein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlung.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audibereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317130008 Elektroakustische Musik II**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011 Mi. 9:15–10:45 Uhr, Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr | Beginn: Mi. 12.04.2017

Kommentar

Diese Veranstaltung setzt den Einführungskurs „Elektroakustische Musik I“ fort. Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation werden zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik weiter behandelt und vertieft mit folgenden Schwerpunkten: Analyse elektroakustischer Musik, Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausaufgaben

317130009 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte**F. Kühlein-Zelger**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

317130010 hands.on.curating!

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Mi. wö. 12.4.2017, 9.15-12.30 Uhr
Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 6.4. an folgende Adresse gebeten: ana.vallejoc@gmail.com

Kommentar

Zum zehnten Mal wird in diesem Jahr der Medien Kunst Preis ausgelobt - eine Auszeichnung studentischer Abschlussarbeiten der Medienkunst/Mediengestaltung, die zur summaery von einer unabhängigen Jury vergeben wird. Die nominierten Positionen werden in einer Ausstellung zusammen getragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Hands on: Medienkunst kuratieren!" heißt es deshalb in diesem Jahr erneut.

Zu Beginn des Semesters werden wir in einer Berlin-Exkursion Ausstellungskonzepte erörtern. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Raumgestaltung, Presstexte, Plakate, Reader, Flyer, Begleitprogramm, Vernissage und Preisverleihung, ... Die Liste dessen, was zu einer Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und hängt maßgeblich von den Ideen der Kurator*innen ab.

Der Kurs wird begleitet von Andrea Karle, die umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von Ausstellungsprojekten unter anderem im Zusammenhang mit der marke.6 gesammelt hat.

1. Treffen:

Mi 12.4. um 11h in der Bauhausstraße 15, Raum 104

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und an der Exkursion, Ausstellungs-Gestaltung, Organisation und Präsentation

317130011 (In)Visible_Networks

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other? Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317130012 Max/MSP I**N.N.**

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignale.

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Hausarbeiten

317130013 Max/MSP II**N.N.**

Werkmodul

Veranst. SWS:

2

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

In dem Kurs »Max/MSP 2« wird auf den Kurs »Einführung in Max/MSP« aufgebaut. So werden hierin schwerpunktmäßig neben der Vermittlung von Strategien zur Verräumlichung von Klängen (VBAP, Ambisonics, Delay, etc.), die Generierung von Prozessen (Strukturgenerierung und Zufallskomposition), als auch die Klangsynthese mittels Max/MSP, behandelt. Mit dem Kurs sollen Fähigkeiten vermittelt werden, selbständig mithilfe der Programmierumgebung »Max/MSP«, eigene Software-Tools für Klanginstallationen oder / und Live-Elektronik zu entwickeln.

Voraussetzungen

Max/MSP I bzw. Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, Laptop

Leistungsnachweis

eigene, ausführlich dokumentierte Software – umgesetzt mit Max/MSP, Hausarbeit

317130014 Printed Electronics Inkjet: Button Up!**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Faltechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

317130015 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu

bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

317130016 schrift.film BFA

C. Giraldo Velez

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Werkmodul "schrift.film" wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130017 Silver and Moonshine: Redux III -Eine großformatige Kollodium-Nassplatten-Werkstatt

N.N.

Veranst. SWS: 4

Ausstellung

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, 09.06.2017 - 09.06.2017

Bemerkung

Fr + Sa (9.6./10.6.2017 + 16.6./17.6.2017 + 23.6./24.6.2017 + 30.6./1.7.2017)

Kommentar

This intensive, four week seminar will engage a practical and creative pairing of large format camera operation, silver gelatin and primary wet-plate collodion processes. In this hands-on, technically driven workshop - students will engage traditional and anachronistic analog technologies. Using tripod mounted, large format cameras (4x5) in studio and field settings near and afar, students will be introduced to sheet film negatives and primary wet-plate collodion processes (ferrotype). Camera bodies, lenses and some materials will be provided. Students are expected to contribute additional materials and supplies (i.e black and white sheet film, tripods, etc.)

The workshop's schedule consists of 8 meetings (Friday and Saturdays), with additional consultation as necessary. Silver & Moonshine: Redux III creative works will be prepared and presented for Summaery 2017.

Stephan Jacobs is a professor and photographic artist based in Boston (USA) and a Fulbright Specialist in Fine Art.

Application until 21.04.2017 with portfolio-PDF (max. 12 photographs) mail to: jacobsst@emmanuel.edu

Leistungsnachweis

Active Participation during the workshops, Realization of a technically coherent image set.

317130018 Sonorama**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf animiertes Bewegtbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung – Klangraum – Klangtiefe* werden mit dem Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

317130019 Spiele mit dem Lebendigen / Lebendige Spiele**F. Bonowski**

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum 204, Marienstr.7b

Kommentar

Das Lebendige kommt in vielen Spielen vor - seine Rolle wird jedoch meist mit toter Materie, Algorithmen oder menschlichen Mitspielern besetzt.

Im Kurs wird ausgelotet, wie das Lebendige in Spiele mit einbezogen werden kann.

Ein von den Studierenden erarbeiteter experimenteller Spielentwurf wird im Anschluss praktisch in der Gruppe umgesetzt und im Rahmen einer Ausstellung auf einer Konferenz präsentiert.

Dazu werden je nach Bedarf und Interesse Techniken aus den Bereichen Mikrobiologie, Elektronik, Bildverarbeitung, Computergrafik und Mechanik vermittelt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Mitarbeit an der Erstellung eines Exponats

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung**317130008 Elektroakustische Musik II****T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ort: Studio für elektroakustische Musik, Werkstattstudio, Coudraystraße 13a, Raum 011 Mi. 9:15–10:45 Uhr, Übungsstunden Mi. 11:00–12:00 Uhr | Beginn: Mi. 12.04.2017

Kommentar

Diese Veranstaltung setzt den Einführungskurs „Elektroakustische Musik I“ fort. Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation werden zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik weiter behandelt und vertieft mit folgenden Schwerpunkten: Analyse elektroakustischer Musik, Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausaufgaben

317130012 Max/MSP I

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

Diese Veranstaltung ist ein Einführungskurs in der Programmierungs-Software Max/MSP. Der Schwerpunkt ist die Aufnahme, Steuerung und Verarbeitung von Audiosignale.

Voraussetzungen

Laptop

Leistungsnachweis

Hausarbeiten

317130013 Max/MSP II**N.N.**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

In dem Kurs »Max/MSP 2« wird auf den Kurs »Einführung in Max/MSP« aufgebaut. So werden hierin schwerpunktmäßig neben der Vermittlung von Strategien zur Verräumlichung von Klängen (VBAP, Ambisonics, Delay, etc.), die Generierung von Prozessen (Strukturgenerierung und Zufallskomposition), als auch die Klangsynthese mittels Max/MSP, behandelt. Mit dem Kurs sollen Fähigkeiten vermittelt werden, selbständig mithilfe der Programmierumgebung »Max/MSP«, eigene Software-Tools für Klanginstallationen oder / und Live-Elektronik zu entwickeln.

Voraussetzungen

Max/MSP I bzw. Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, Laptop

Leistungsnachweis

eigene, ausführlich dokumentierte Software – umgesetzt mit Max/MSP, Hausarbeit

317130018 Sonorama**T. Carrasco García**

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf

animiertes Bewegbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung* – *Klangraum* – *Klangtiefe* werden mit dem Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

Experimentelles Radio

317130002 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 12.04.2017

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: 12.4.2017

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317130007 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlelein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlung.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audibereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317130009 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in

diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

Experimentelle Television

317130005 Basic Mondays

F. Thomas

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, ab 10.04.2017

Bemerkung

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Kommentar

Einführung in die Grundlagen der audiovisuellen Technik.

Was ist eine Phantomspeisung, ein Magic Arm und warum stehen Stative auf Spinnen? Frank Thomas vom MediaPoint vermittelt in diesem Werkmodul technisches (Hinter-) Grundwissen der Bild- und Tontechnik. Mittels praktischer Übungen soll zudem die Handhabung von Kamera-, Ton- und Lichttechnik sowie Zubehör kennengelernt werden.

Anmeldung bis 27.03.2017 bitte per E-Mail an frank.thomas@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

schriftlicher Test, praktische Gruppenarbeit

Gestaltung medialer Umgebungen

317130000 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen

N.N.

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

Termine: 2017-06 jeweils Fr-So 9.-11., 23.-25. von 10 bis 18:30 Ort: Marienstraße 7b, Seminarraum 204, erstes Treffen: 2017-06-09

Kommentar

Lehrender:

Max Neupert

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kurssprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Abgabe der Übungen

317130006 Board Games for Humans and Nonhumans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317130011 (In)Visible_Networks**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

BemerkungMotivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317130019 Spiele mit dem Lebendigen / Lebendige Spiele**F. Bonowski**

Veranst. SWS: 6

Werkmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum 204, Marienstr.7b

Kommentar

Das Lebendige kommt in vielen Spielen vor - seine Rolle wird jedoch meist mit toter Materie, Algorithmen oder menschlichen Mitspielern besetzt.

Im Kurs wird ausgelotet, wie das Lebendige in Spiele mit einbezogen werden kann.

Ein von den Studierenden erarbeiteter experimenteller Spielentwurf wird im Anschluss praktisch in der Gruppe umgesetzt und im Rahmen einer Ausstellung auf einer Konferenz präsentiert.

Dazu werden je nach Bedarf und Interesse Techniken aus den Bereichen Mikrobiologie, Elektronik, Bildverarbeitung, Computergrafik und Mechanik vermittelt.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Mitarbeit an der Erstellung eines Exponats

Interface Design

317110051 Techniken des Virtuellen**J. Brinkmann**

Werkmodul

Veranst. SWS:

4

Kommentar

"In today's society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?" (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren't sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace "the virtual" as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

317130014 Printed Electronics Inkjet: Button Up!**F. Wittig**

Werkmodul

Veranst. SWS:

2

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Faltechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

317130015 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Werkmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

Medien-Ereignisse**317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form****W. Kissel, N. Hens**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung**Ort:**

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317130001 Anfängerglück Animation - Kontemplation über eine Linie**F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: 26.-28.5.2017, 23.-25.6.2017, 11.00-18.30 Uhr
Raum: 104/B15

Kommentar

So einfach und doch so ausdrucksstark. Eine Linie kann alles sein. Ihre Bewegung definiert ihren Zustand/den Raum/die Stimmung. Mit den Mittel der traditionellen Animation, auch Zeichentrick genannt, machen wir uns auf in den leeren - den weißen - Raum und erforschen, wie man eine simple Bleistiftlinie bespielen kann. Die Veranstaltung findet in 2 Blöcken statt. Es werden keine Vorkenntnisse benötigt.

Um sich für den Kurs zu bewerben, senden sie bitte bis zum 31.3.2017 eine Email an franka.sachse@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Fertigstellung und Abgabe einer kurzen Animationssequenz bis 30.9.2017.

317130004 backup 2017 II**J. Fuchs, A. Körnig**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht. Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

317130003 audio.vision BFA

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr
Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130010 hands.on.curating!**A. Vallejo Cuartas**

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: Mi. wö. 12.4.2017, 9.15-12.30 Uhr
Raum: 104/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 6.4. an folgende Adresse gebeten: ana.vallejoc@gmail.com

Kommentar

Zum zehnten Mal wird in diesem Jahr der Medien Kunst Preis ausgelobt - eine Auszeichnung studentischer Abschlussarbeiten der Medienkunst/Mediengestaltung, die zur summaery von einer unabhängigen Jury vergeben wird. Die nominierten Positionen werden in einer Ausstellung zusammen getragen und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

"Hands on: Medienkunst kuratieren!" heißt es deshalb in diesem Jahr erneut.

Zu Beginn des Semesters werden wir in einer Berlin-Exkursion Ausstellungskonzepte erörtern. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medienkunst ausgestellt wird und holen uns für die Ausstellung in Weimar die nötige Inspiration.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Raumgestaltung, Preetexte, Plakate, Reader, Flyer, Begleitprogramm, Vernissage und Preisverleihung, ... Die Liste dessen, was zu einer Ausstellung organisiert werden muss, ist lang und hängt maßgeblich von den Ideen der Kurator*innen ab.

Der Kurs wird begleitet von Andrea Karle, die umfangreiche Erfahrung im Kuratieren von Ausstellungsprojekten unter anderem im Zusammenhang mit der marke.6 gesammelt hat.

1. Treffen:

Mi 12.4. um 11h in der Bauhausstraße 15, Raum 104

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Sitzungen und an der Exkursion, Ausstellungs-Gestaltung, Organisation und Präsentation

317130016 schrift.film BFA**C. Giraldo Velez**

Werkmodul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017, 9.15-12.30 Uhr
Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Werkmodul "schrift.film" wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317130017 Silver and Moonshine: Redux III -Eine großformatige Kollodium-Nassplatten-Werkstatt

N.N.

Veranst. SWS: 4

Ausstellung

Fr, Einzel, 09:00 - 16:00, Amalienstraße 13 - Seminarraum KEV 009.3, 09.06.2017 - 09.06.2017

Bemerkung

Fr + Sa (9.6./10.6.2017 + 16.6./17.6.2017 + 23.6./24.6.2017 + 30.6./1.7.2017)

Kommentar

This intensive, four week seminar will engage a practical and creative pairing of large format camera operation, silver gelatin and primary wet-plate collodion processes. In this hands-on, technically driven workshop - students will engage traditional and anachronistic analog technologies. Using tripod mounted, large format cameras (4x5) in studio and field settings near and afar, students will be introduced to sheet film negatives and primary wet-plate collodion processes (ferrotype). Camera bodies, lenses and some materials will be provided. Students are expected to contribute additional materials and supplies (i.e black and white sheet film, tripods, etc.)

The workshop's schedule consists of 8 meetings (Friday and Saturdays), with additional consultation as necessary. Silver & Moonshine: Redux III creative works will be prepared and presented for Summaery 2017.

Stephan Jacobs is a professor and photographic artist based in Boston (USA) and a Fulbright Specialist in Fine Art.

Application until 21.04.2017 with portfolio-PDF (max. 12 photographs) mail to: jacobsst@emmanuel.edu

Leistungsnachweis

Active Participation during the workshops, Realization of a technically coherent image set.

Wissenschaftliche Module

4345010 Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter

S. Noreik

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 102, ab 19.04.2017

Bemerkung

Dieses Modul ist für Studierende der Medienkunst/Mediengestaltung verpflichtend vor der Belegung weiterer Studienmodule der Medienwissenschaft

Kommentar

Diese Veranstaltung soll in die theoretischen und praktischen Grundlagen der Medienwissenschaft einführen. Anhand ausgewählter Texte wird ein Überblick über relevante Medientheorien gegeben und die wissenschaftliche Arbeit an Texten und Bildern geübt. Zum einen steht die Lektüre verschiedener Medientheorien (u.a. von Walter Benjamin, Roland Barthes, Marshall McLuhan, Theodor W. Adorno, Niklas Luhmann und Vilém Flusser) und zum anderen die Arbeit am Material selbst (u.a. Film, Fernsehen, Hörspiel/Radio) im Mittelpunkt. Indem Denk- und Wahrnehmungsfiguren von Medien, beispielsweise des Films, offengelegt werden, soll der Blick für das Wissen von Medien über Medien geschärft werden.

Leistungsnachweis

Referat und Anfertigung von drei Essays

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen**C. Wüthrich, B. Azari**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 06.04.2017

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Übung, ab 12.04.2017

Mo, Einzel, 11:00 - 13:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Klausur, 17.07.2017 - 17.07.2017

Kommentar

Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse, und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)**B. Stein, J. Kiesel**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 05.04.2017

Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 12.04.2017

Fr, Einzel, 14:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorbereitung Klausur, 21.07.2017 - 21.07.2017

Do, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 27.07.2017 - 27.07.2017

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Kommentar

Lernziel: Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen,

anzuwenden und zu beurteilen. Weiterhin vermittelt die Vorlesung Grundwissen aus benachbarten Gebieten. Inhalt: Einführung, Rechnerkommunikation und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

Voraussetzungen

Grundlagen der Informatik werden vorausgesetzt. Entspricht den Inhalten folgender Einführungsvorlesungen: Modellierung von Informationssystemen, Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen (Software I).

Leistungsnachweis

Klausur

Einführung in die Medienkultur für Medienkünstler/Mediengestalter

B.F.A. Produkt-Design

Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg

G. Babtist, W. Sattler, A. Mühlenberend
Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2

3495031 Freitagskurse im CIP POOL

T. Filter

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac
Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3700236 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

3440110 Freies Projekt

G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im Bereich Produkt-Design vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professoren, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis zum Ende der Vorlesungszeit des vorausgehenden Semesters mit einer Beschreibung und Begründung des geplanten Studienvorhabens, damit rechtzeitig - spätestens zu Beginn des Semesters - geklärt werden kann, ob die gewünschte Betreuung möglich ist.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt

R. Reisner, P. Joppien-Stern

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie**J. Tegtmeyer, A. Oberthür**

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau**S. Eichholz**

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110008 1200 Grad Betriebstemperatur

M. Langer

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 12.04.2017 - 14.07.2017

Bemerkung

Das erste Treffen findet am 10. April von 17.30 bis 18.30 Uhr im Raum 116 (Geschwister-Scholl-Str. 7) statt.

Die Werksführung und das Briefing in der Elias Farbglasshütte sind für den 12. April von 10.00 - 13.00 Uhr geplant.

Für eine optimale Bearbeitung der Aufgaben ist es erforderlich, dass ihr Zweierteams bildet.

Beurteilungskriterien:

- aktive Teilnahme an den wöchentlichen Plenen
- fristgerechte und qualitative Arbeitsergebnisse
- Überführung der Fachmodul-Inhalte in den eigenen Arbeitsprozess

Kommentar

Die Elias Farbglasshütte ist die älteste Glashütte in Lauscha (Thüringen). Alle Produkte werden hier in Manufaktur und nach traditionellen Glashandwerkmethoden hergestellt. Die Farbglasshütte hat nun den Wunsch ihr bisheriges Produktsortiment um neue und innovative Entwürfe zu erweitern. Sie wird das Fachmodul als externer Partner und in der Rolle eures Auftraggebers begleiten.

Im ersten Teil des Kurses beschäftigen wir uns mit der Planungsphase, denn diese liefert den „Fahrplan“ für die weitere Zusammenarbeit.

Bei der Werksbesichtigung in der Elias Farbglashütte in Lauscha lernt ihr das Unternehmen kennen und erhaltet die konkrete Aufgabenstellung anhand des Briefings. Nach dem Gespräch widmen wir uns den weiteren administrativen Prozessen: ihr formuliert das Rebriefing und erstellt das Angebot inkl. der Zeit- und Phasenpläne. Nach der Planungsphase, folgt schließlich mit fließendem Übergang die Entwurfsphase bis zur Zwischen- und Endpräsentation.

Um den Werkstoff Glas und die in der Farbglashütte verwendeten Formgebungsverfahren kennenzulernen, ist zu Beginn des Semesters ein dreitägiger Glas-Workshop geplant.

Voraussetzungen

Empfohlen für 2. Studienabschnitt (ab 4.Semester),

Werkstattscheine für Holz-, Kunststoff- und Gipswerkstatt

Leistungsnachweis

Note

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „**1:300** – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit zeichnungslos und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegenzutreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“

K. Kunert

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontakt Daten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110013 a.l.i.v.e.**T. Burkhardt**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 13.04.2017

Bemerkung

Interdisziplinär, für Studierende aller Fakultäten und Studiengänge

Kommentar

Aufbauend auf den Kenntnissen aus dem Kurs „Nutzlose Wunschmaschinen“ widmet sich das Fachmodul der Programmierung und Gestaltung interaktiver Objekte und Installationen.

Die Lehre erfolgt anhand der Realisierung einer eigenen Idee für eine ‚lebende Maschine‘, dabei sollen Fehlschläge und mehrfaches Scheitern während des Prozesses vom Lernenden als Herausforderung anerkannt werden.

Das Hauptaugenmerk liegt auf der Programmierung von Arduino kompatiblen Mikrocontrollern. Insbesondere die Auswertung von Sensoren und die Ansteuerung von Ausgabegeräten für Bewegung, Licht, Feuer, Wasser, Erde, Luft. Kurz: Wie erwecke ich das Monster zum Leben?

Ein wenig technisches Grundverständnis und viel Eigeninitiative sind erforderlich, denn am Semesterende muss die Maschine funktionieren.

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines

K. Gohlke

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0><https://www.arvos.org/g-code-intro/>https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>**Kommentar**

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system**M. Weisbeck, N.N.**

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio &Einführung Dunkelkammer SW &Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110029 Kinect, Grashopper, Rhino

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Kommentar

Der Gachkurs behandelt die Potentiale in der wechselseitigen Technologieanwendungen von "kinect, grasshopper und rhino."

Der Kurs ist angegliedert an das Projekt: democratic tableware"

317110031 Mediale Plakate

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltage)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter

zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designthema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.

universal design ist ein Prozess, keine Norm.

universal design schafft soziale Inklusion.

universal design stellt sich Zukunftsfragen.

universal design ist Haltung und Verantwortung.

universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.

universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.

universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120005 Anschluss 2017 "THINK-MAKE-EVALUATE"

G. Babtist, M. Langer
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Richtet sich an Studierende 2. Semester Bachelor, Studiengang Produktdesign

Plenum:

Dienstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-16:00 Uhr, Raum 116 oder Raum 003 Donnerstags 09:00-12:00 und/oder 13:00-16:00 Uhr, Raum 116 oder Raum 003 VdV-Werkstattgebäude, Geschwister-Scholl-Straße 7

Diese Angaben vorerst unter Vorbehalt

Individuelle Konsultationen: nach Vereinbarung

Tag: Dienstag und Donnerstag (unter Vorbehalt)

Zeit: 09.00-12:00 Uhr und/oder 13:00-17:00 Uhr

Rhythmus: wöchentlich

Leistungspunkte: Bachelor 18

Kommentar

„THINK-MAKE-EVALUATE“

Studieren Kultivieren!

Das Projekt setzt sich intensiv mit folgenden Fragestellungen auseinander:

Arbeit?

Kreative Arbeit?

Berufsbild Design?

Markt?

Universität?

Studium?

Studieren?

Studiengang?

Identifikation?

Studiengangkultur?

Verortung studentische Arbeitsplatz?

Arbeitsgemeinschaft?

Digitale und analoge Werkzeuge?

Ergonomie?

Werkstatt und Labor?

Organisation?

Kreativität und Innovation?

Entwurfsprozess?

Entwurfsmethodik?

Zeit- und Projektmanagement?

STUDIERN ist ARBEIT?

Studieren! Weimarer Modell?

Projektstudium!

Wie geht das am Besten?

Haltung?

Welche Hardware braucht Ihr?

Es soll das Entwerfen als (nicht-linearer) Prozess in seinen verschiedenen gleichzeitig zu bearbeitenden Ebenen geübt und exemplarisch durchspielt werden. Langfristige Strategie und kurzfristige Handlungsfähigkeit ergänzen sich ebenso wie empirisch und exploratives arbeiten. Zwei Schritte vorwärts, einer zurück. In der Repetition von Ein- und Ausgabe, divergieren und konvergieren, Ideen zwischen Auftraggeber, Designer und Teamkollegen abstimmen und kommunizieren. „Kann es Freiheit geben, wenn man die Notwendigkeit ignoriert?“ Die grundlegende Fähigkeit, sich selbst Ankerpunkte im Nirgendwo oder innerhalb gesteckter Grenzen zu definieren und durch die Generierung eigener Wahrheiten effektive Entscheidungen treffen zu können, ermöglicht es Einschränkungen als Freiheiten zu begreifen.

Lang und Kurz, intensiv und etwas explosiver.

Konkret soll Entwurfsmethodik an zwei parallelen Aufgaben geübt werden. Eine Aufgabe soll in Teamarbeit über die Entwicklung eines tragfähigen Konzeptes und seiner Darstellung bezüglich der oben beschriebenen Fragestellungen bearbeitet werden. Die andere Aufgabe wird konkret individuell, aber auch im Team entwickelt werden.

Lang:

Die Aufgabe fängt mit einer ergiebigen theoretischen Recherche in Teams an und mündend in inhaltlich verschiedene Referate, zu vorweg gestellten Themen bezüglich der oben beschriebenen Fragestellungen. Das erarbeitete Wissen dient als sensibler Input und Inspirationsquelle für den darauf folgenden, von den Lehrenden begleitete, Entwurfsprozess. Das erzeugte Wissen wird untereinander transferiert.

Im 2er Team werden Designstudien zum Thema „Arbeitsplatz Projektstudium“ entwickelt und letztendlich im Maßstab 1:1, an Hand von Funktions-Modellen visualisiert. Die Endpräsentation findet während der summaery statt.

Es entsteht ein Produkt, welches auf einzigartige Weise, in seiner Nutzung, während der nachfolgenden Studienzeit, getestet werden kann. Wichtige Erfahrungswerte und Erkenntnisse werden somit geschaffen.

Kurz:

Die Aufgabe wird im zweier Team entwickelt. Sie lehnt an das Projektthema an und sollte, mindestens, in zwei daran verwandte, sinnvolle Kleinstmöbel und/oder periphere Objekte rundum den Arbeitsplatz Projektstudium münden. Diese zwei Entwürfe pro Team, basierend auf jeweils einer individuellen Entwurfsidee, sollen für eine kleinserielle Produktion gestaltet werden. Erste marktwirtschaftliche Erkenntnisse werden erzielt.

Alle Kurz-Entwürfe sollen 2 Wochen vor Ende der Vorlesungszeit endgültig präsentiert werden. Die Ausstellung findet während der Summery statt.

Toolbox-2 ist als Fachmodul (6 Leistungspunkte) an das Projekt verbindlich gebunden und muss von euch gewählt werden.

Ein Wissenschaftsmodul (6 Leistungspunkte) muss von euch verbindlich gewählt werden.

Hinweise

Neben dem Angebot in Toolbox -2 wird folgendes zusätzlich im Projekt integral angeboten:

Workshop Präsentation, Rhetorik und freie Rede

Filmreihe „Designerpersönlichkeiten“ und deren kritische Reflexion

Alumni Vortragsreihe

Exkursion

Der Entwurfsprozess wird durch mehrere Zwischenpräsentationen gegliedert.

Vor Ende des Sommersemesters ist eine individuelle und hoch qualitative Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer gefordert.

Voraussetzungen

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120014 Design a Sustainable Value Chain

N.N.
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Tag

Donnerstag/ Freitag (unter Vorbehalt)

Zeit

09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr

Rhythmus Physical meetings, Skype meetings every two weeks

Hinweise

Zusätzlich im Projekt integral angeboten:

Workshop Präsentation Groningen (31 May– 4 June)

Filmreihe (2x) (group event with a few relevant documentaries and introductions) and a few movies for home viewing.

Exkursion (Agricultural excursion. From soil to waste)

Der Entwurfsprozess wird durch mehrere Zwischenpräsentationen gegliedert.

Vor Ende des Sommersemesters ist eine individuelle und hoch qualitative Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer gefordert.

Bemerkung

Individuelle Konsultationen: nach Vereinbarung

Kommentar

Zugeordnete Lehrpersonen

Tjeerd Veenhoven, verantwortlich

Design a sustainable value chain

Can design lead the way to sustainable consumerism?

Exercises for design driven intervention, disruption, transformation and activism in conventional value chains.

In this project you go out and find either an agricultural or industrial process where raw materials are transformed to products. You will research and document this value chain and learn as much as possible on its complexity. Based on this analysis you decide where you intervene and connect your own value chain and sustainable product.

Long and short exercises

Intense and somewhat explosive.

Research (short exercise)

Essential to this project is the research stage. In this research stage you have to study the value chain in as much detail as possible. To do this you should turn to literature study, observations on location and interviews with the different players in the value chain. Be mindful that you need to somehow assess if this value chain can bring you the opportunities in the later stage. Find a value chain that will match to your personal skills and interests.

For this is a teamwork exercise.

This is one of two short exercises and should be completed in 4 weeks

Design (long exercise)

Designing a product based on your value chain is a big challenge. There are many different approaches to accomplish this and we will address a few methods in the "Filmreihe". Be mindful of the fact that in this project your value chain is the designed intervention and that the final product is merely a part of the value chain. Besides the product this is about finding the place to intervene, ceasing opportunity, emerging in the experimental creative and inventive process, unveiling the context and then designing the product.

This is an individual exercise.

This is a long exercise and can take the full semester to work on.

Presentation (short exercise)

Complicated processes are hard to explain to the average person so in a way you need to educate your consumer on your more sustainable value chain and why the final product of this is better. The short presentation exercise is about explaining your self in verbal terms, using infographics to communicate the process and how to include the sustainable aspect as a USP in your product. From the start of your project, document properly. Photographic material, sketches, mock ups and other inspirational materials you gather in the process might become part of your final presentation.

This is an individual exercise.

This exercise will take place in the last 4 weeks

Voraussetzungen

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit**U. Mothes**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unser zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120025 Interface Design - Grundlagen**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion. Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten.

Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion.

Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt.

In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert.

In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert.

Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen.

Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
- 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
- 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die

zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120031 My Shirt is my Remote Control**E. Hornecker, M. Honauer**

Projekt

Bemerkung

place and date will be announced at the project fair

Kommentar

Wearables und E-Textiles finden mehr und mehr ihren Einzug im kreativen Sektor. Viele Applikationen im Bereich Tanz und Theater arbeiten jedoch bislang „nur“ mit interaktiven Kostümen die Input/Output in der Kleidung realisieren (z.B. Erkennen von Bewegungen und Reaktion durch Lichteffekte am Körper). Ziel des Projektes ist es verschiedene Szenarien abzuklopfen, in denen die Sensorik zwar am menschlichen Körper angebracht ist, jedoch dadurch die Umwelt (z.B. Projektionen, Musik-Instrumente, oder Bühnenbeleuchtung) beeinflusst werden kann.

Ihr werdet in interdisziplinären Teams bestehend aus Design- und Medieninformatik-Studenten arbeiten und verschiedene Prototypen entwickeln, die Input durch die Kleidung mit Output in der Umgebung kombinieren. Orientieren werden wir uns dabei nicht nur an existierenden Projekten im Bereich Tanz/ Theater/ freie Performances – wir werden auch schauen was in verwandten Gebieten (z.B. Gaming-Industrie, Smart Homes) gemacht wird. Für die Informatiker im Team liegt der Fokus neben der Soft-/Hardwareentwicklung für Kleidungsstücke auch auf drahtlosen Netzwerken und der Kommunikation mit externen Anwendungen oder Geräten. Für die Design-Studenten wird es eher darum gehen sinnvolle Interaktionsszenarien zu entwickeln und/oder steuerbare Inhalte (z.B. Video, Musik) zu produzieren. Je nach Idee und Präferenz werden Technologien wie z.B. Arduino LilyPad, Adafruit Feather, Xbee, Processing/Java, DMX, AfterEffects, Blender, Unity3D, Resolume, Modul8 etc. zum Einsatz kommen. Kleine qualitative Nutzerstudien werden eure Arbeit abrunden.

Voraussetzungen

MI/CSM/HCI: You should have a strong interest in developing interactive environments and in physical computing. Programming knowledge (Java or C++ preferred) is required. Further, skills in Arduino and network technologies, as well as experiences with e-textiles/wearables are welcome. Experiences in interface/ interaction design and in qualitative user research are appreciated but not a must-have. More over, important is that all participants are willing to work intensively in interdisciplinary teams.

PD B.F.A.: You should have practical experiences in interaction design, fashion design and/or performance arts. Important is that all participants are willing to work intensively in interdisciplinary teams. Basic knowledge in developing interactive environments (e.g. with Arduino or Processing) or in e-textiles/wearables is ideal. Experiences in qualitative user research are appreciated but not a must-have. Please send your application until April 05th 2017 via email to michaela.honauer@uni-weimar.de (add name/matriculation no./study program/semester/your reasons to join this course)!

Leistungsnachweis

Lively participation, intermediate presentations, self-managed working style, process and project documentation

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)**A. Stiller**

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140002 Bild-Ikonen**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentliche Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140003 Designtheorie II: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

J. Willmann

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Die Lehrveranstaltung ist als Lektüre- und Forschungsseminar konzipiert und richtet sich an das 2. Fachsemester des Studiengangs Produktdesign. Hauptaufgabe ist das Lesen und Analysieren ausgewählter Texte sowie die darauf aufbauende Untersuchung spezifischer Positionen der Designtheorie/-geschichte.

Einführung am 10.04.2017, dann wöchentlicher Turnus (Montags), jeweils von 10:00 Uhr bis 12:00 Uhr.

Kommentar

Gegenstand der Lehrveranstaltung ist die Einführung in die Theorie und Geschichte des Design ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts bis heute. Anhand von ausgewählten Projekten, Schriften und Ausstellungen werden unterschiedliche Positionen der Designtheorie/-geschichte thematisiert, um die Beziehung zwischen gestalterischen und kulturellen Praktiken zu diskutieren und in ihrer ideologischen Breite zu untersuchen. Ziel ist es, einen Überblick über zentrale Ansätze und Methoden des Design kennenzulernen, diese in ihrer historischen Tiefe zu verorten und für die Gegenwart fruchtbar zu machen.

Voraussetzungen

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind die engagierte Teilnahme an den Diskussionen, die eigenständige Erarbeitung und Präsentation eines ausgewählten Themas sowie die Textabgabe in Form eines wissenschaftlichen Essays.

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut

S. Schimma

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, Y. Graefe

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur

Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung

und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in

Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumtion, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken. Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik**J. Lang**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (GLP)

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

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

B.F.A. Visuelle Kommunikation**Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg****U. Mothes, B. Scheven, H. Stamm, M. Weisbeck**

Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2

3495031 Freitagskurse im CIP POOL**T. Filter**

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac

Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3585311 ASA (Agentur/Studio/Atelier)**U. Mothes, H. Stamm, B. Scheven, M. Weisbeck**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

3700236 Atelierprojekt Radierung**P. Heckwolf**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt**R. Reisner, P. Joppien-Stern**

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie**J. Tegtmeyer, A. Oberthür**

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau**S. Eichholz**

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „**1:300** – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit zeichnungslos und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110010 3D-Animation mit Blender**U. Mothes, A. Helmcke, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

Bemerkung

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

Kommentar

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner

entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

Leistungsnachweis

Note

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegenzutreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“

K. Kunert

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines**K. Gohlke**

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0>

<https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen

Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königdisziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio & Einführung Dunkelkammer SW & Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltage)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“**B. Scheven, A. Döpel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots**K. Gohlke, W. Sattler**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

- universal design rückt den Menschen ins Zentrum.
- universal design ist nicht nur ein Designthema.
- universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.
- universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.
- universal design schafft Service-Systeme.
- universal design ist ein Prozess, keine Norm.
- universal design schafft soziale Inklusion.
- universal design stellt sich Zukunftsfragen.
- universal design ist Haltung und Verantwortung.
- universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
- universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
- universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120008 ASA Sommernachtstape

U. Mothes
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Interessenten werden gebeten, sich während der Konsultationen für die Projektwahl am 04.04.2017 im Büro von Ulrike Mothes, Bettina-v.-Arnimstraße 1, Raum 302 vorzustellen.

Kommentar

Das Sommernachtstape ist ein kuratiertes Programm studentischer Videos und Kurzfilme aus der Visuellen Kommunikation, das während der Summaery im Audimax sowie als Open-Air-Vorführung im Bibliotheksinnenhof gezeigt wird. Im Rahmen des ASA-Projektes sollen für das Programm ein Video-Opener, Trenner sowie ein Plakat gestaltet und die Projektion technisch betreut werden.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Grafik-Design und Video-Postproduktion sind erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Exposé#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120025 Interface Design - Grundlagen

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion. Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten. Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion. Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt. In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert.

In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert.

Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen.

Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
 - 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
 - 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.
- Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der

Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words.
It is seeing which establishes our place in the surrounding world;
we explain the world with words, but words can never undo the fact
that we are surrounded by it. The Relation between what we see and

what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140001 A Short History of Infographics**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

To understand contemporary information design it is necessary to take a look into its history, which starts with pictorial statistics in 19th century. In the 20th century this was systematized into data graphics, the visual display of quantitative information and the International Picture Language. Further, diagrammatic reasoning is on its rise in the age of digitization. In this seminar, milestones of this development in Visual Communication will be discussed.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140002 Bild-Ikonen**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentlichen Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut**S. Schimma**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten,

künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, Y. Graefe

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum –

Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenspezifischer Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumption, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken. Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)
Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposé innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)**A. Dreyer, S. Zander**

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik**J. Lang**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

317150000 WS Experimentalfilm im Dialog

U. Mothes

Workshop

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Teilnehmer des Projekts erhalten Vorrang
Termine: 12. -15.05.2017, ganztägig (in Oberhausen)

Termin der Vorbesprechung: Donnerstag, 06.04.2017, 11:00 Uhr Marienstr. 1B R 301

Ort: Marienstraße 1a, Projektraum 301/Oberhausen

Kommentar

Im Zentrum des Workshops steht die Betrachtung und Diskussion zeitgenössischer Kurz- und Experimentalfilme sowie deren Präsentation und Kuration. Zu diesem Zwecke besuchen wir gemeinsam die 63. Kurzfilmtage in Oberhausen, die als ältestes Kurzfilmfestival der Welt für ihren Fokus auf experimentellen Kurzfilmen und den aktiven Diskurs zu neuen künstlerischen Formen des Bewegtbilds berühmt sind. Bestandteil des Workshops ist die Vor- und Nachbereitung der Exkursion sowie Gespräche mit Festivalorganisatoren und Mitgliedern der Auswahlkommission zu den gezeigten Arbeiten und Programmen des Festivals.

Die Akkreditierungsgebühr beträgt 15,- Euro. Die gemeinsame Anreise sowie die Übernachtungen werden beim Vortreffen koordiniert. Weitere Informationen zum Festival unter: www.kurzfilmtage.de.

Leistungsnachweis

Note

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne**F. Hartmann**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

B.A. Produkt-Design**Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg****G. Babtist, W. Sattler, A. Mühlenberend**

Veranst. SWS: 2

Berufsvorbereitungsmodul

3495031 Freitagskurse im CIP POOL**T. Filter**

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac

Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3700236 Atelierprojekt Radierung**P. Heckwolf**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache

Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

3440110 Freies Projekt**G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler**
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im Bereich Produkt-Design vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professoren, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis zum Ende der Vorlesungszeit des vorausgehenden Semesters mit einer Beschreibung und Begründung des geplanten Studienvorhabens, damit rechtzeitig - spätestens zu Beginn des Semesters - geklärt werden kann, ob die gewünschte Betreuung möglich ist.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt**R. Reisner, P. Joppien-Stern**

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie**J. Tegtmeyer, A. Oberthür**

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau**S. Eichholz**

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110008 1200 Grad Betriebstemperatur**M. Langer**

Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 12.04.2017 - 14.07.2017

Bemerkung

Das erste Treffen findet am 10. April von 17.30 bis 18.30 Uhr im Raum 116 (Geschwister-Scholl-Str. 7) statt.

Die Werksführung und das Briefing in der Elias Farbglashütte sind für den 12. April von 10.00 - 13.00 Uhr geplant.

Für eine optimale Bearbeitung der Aufgaben ist es erforderlich, dass ihr Zweiertteams bildet.

Beurteilungskriterien:

- aktive Teilnahme an den wöchentlichen Plenen
- fristgerechte und qualitative Arbeitsergebnisse
- Überführung der Fachmodul-Inhalte in den eigenen Arbeitsprozess

Kommentar

Die Elias Farbglashütte ist die älteste Glashütte in Lauscha (Thüringen). Alle Produkte werden hier in Manufaktur und nach traditionellen Glashandwerksmethoden hergestellt. Die Farbglashütte hat nun den Wunsch ihr bisheriges Produktsortiment um neue und innovative Entwürfe zu erweitern. Sie wird das Fachmodul als externer Partner und in der Rolle eures Auftraggebers begleiten.

Im ersten Teil des Kurses beschäftigen wir uns mit der Planungsphase, denn diese liefert den „Fahrplan“ für die weitere Zusammenarbeit.

Bei der Werksbesichtigung in der Elias Farbglashütte in Lauscha lernt ihr das Unternehmen kennen und erhaltet die konkrete Aufgabenstellung anhand des Briefings. Nach dem Gespräch widmen wir uns den weiteren administrativen Prozessen: ihr formuliert das Rebriefing und erstellt das Angebot inkl. der Zeit- und Phasenpläne. Nach der Planungsphase, folgt schließlich mit fließendem Übergang die Entwurfsphase bis zur Zwischen- und Endpräsentation.

Um den Werkstoff Glas und die in der Farbglashütte verwendeten Formgebungsverfahren kennenzulernen, ist zu Beginn des Semesters ein dreitägiger Glas-Workshop geplant.

Voraussetzungen

Empfohlen für 2. Studienabschnitt (ab 4.Semester),

Werkstattsscheine für Holz-, Kunststoff- und Gipswerkstatt

Leistungsnachweis

Note

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit verzeichnungsfrei und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegenzutreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“**K. Kunert**

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110013 a.i.v.e.

T. Burkhardt

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 13.04.2017

Bemerkung

Interdisziplinär, für Studierende aller Fakultäten und Studiengänge

Kommentar

Aufbauend auf den Kenntnissen aus dem Kurs „Nutzlose Wunschmaschinen“ widmet sich das Fachmodul der Programmierung und Gestaltung interaktiver Objekte und Installationen.

Die Lehre erfolgt anhand der Realisierung einer eigenen Idee für eine ‚lebende Maschine‘, dabei sollen Fehlschläge und mehrfaches Scheitern während des Prozesses vom Lernenden als Herausforderung anerkannt werden.

Das Hauptaugenmerk liegt auf der Programmierung von Arduino kompatiblen Mikrocontrollern. Insbesondere die Auswertung von Sensoren und die Ansteuerung von Ausgabegeräten für Bewegung, Licht, Feuer, Wasser, Erde, Luft. Kurz: Wie erwecke ich das Monster zum Leben?

Ein wenig technisches Grundverständnis und viel Eigeninitiative sind erforderlich, denn am Semesterende muss die Maschine funktionieren.

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines

K. Gohlke

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0>

<https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdisziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio &Einführung Dunkelkammer SW &Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate

M. Weisbeck, A. Palko

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium.

Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt.

Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht.

Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen,

und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben.
 Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen.
 Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanesian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltag)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots**K. Gohlke, W. Sattler**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designthema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.

universal design ist ein Prozess, keine Norm.

universal design schafft soziale Inklusion.

universal design stellt sich Zukunftsfragen.

universal design ist Haltung und Verantwortung.

universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.

universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.

universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120014 Design a Sustainable Value Chain

N.N.

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Tag

Donnerstag/ Freitag (unter Vorbehalt)

Zeit

09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr

Rhythmus Physical meetings, Skype meetings every two weeks

Hinweise

Zusätzlich im Projekt integral angeboten:

Workshop Präsentation Groningen (31 May– 4 June)

Filmreihe (2x) (group event with a few relevant documentaries and introductions) and a few movies for home viewing.

Exkursion (Agricultural excursion. From soil to waste)

Der Entwurfsprozess wird durch mehrere Zwischenpräsentationen gegliedert.

Vor Ende des Sommersemesters ist eine individuelle und hoch qualitative Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer gefordert.

Bemerkung

Individuelle Konsultationen: nach Vereinbarung

Kommentar

Zugeordnete Lehrpersonen

Tjeerd Veenhoven, verantwortlich

Design a sustainable value chain

Can design lead the way to sustainable consumerism?

Exercises for design driven intervention, disruption, transformation and activism in conventional value chains.

In this project you go out and find either an agricultural or industrial process where raw materials are transformed to products. You will research and document this value chain and learn as much as possible on its complexity. Based on this analysis you decide where you intervene and connect your own value chain and sustainable product.

Long and short exercises

Intense and somewhat explosive.

Research (short exercise)

Essential to this project is the research stage. In this research stage you have to study the value chain in as much detail as possible. To do this you should turn to literature study, observations on location and interviews with the different players in the value chain. Be mindful that you need to somehow assess if this value chain can bring you the opportunities in the later stage. Find a value chain that will match to your personal skills and interests.

For this is a teamwork exercise.

This is one of two short exercises and should be completed in 4 weeks

Design (long exercise)

Designing a product based on your value chain is a big challenge. There are many different approaches to accomplish this and we will address a few methods in the "Filmreihe". Be mindful of the fact that in this project your value chain is the designed intervention and that the final product is merely a part of the value chain. Besides the product this is about finding the place to intervene, ceasing opportunity, emerging in the experimental creative and inventive process, unveiling the context and then designing the product.

This is an individual exercise.

This is a long exercise and can take the full semester to work on.

Presentation (short exercise)

Complicated processes are hard to explain to the average person so in a way you need to educate your consumer on your more sustainable value chain and why the final product of this is better. The short presentation exercise is about explaining your self in verbal terms, using infographics to communicate the process and how to include the sustainable aspect as a USP in your product. From the start of your project, document properly. Photographic material, sketches, mock ups and other inspirational materials you gather in the process might become part of your final presentation.

This is an individual exercise.

This exercise will take place in the last 4 weeks

Voraussetzungen

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit**U. Mothes**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Exposé#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120025 Interface Design - Grundlagen**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion. Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten. Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion. Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt. In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert. In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert. Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen. Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
 - 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
 - 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.
- Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS:

2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140001 A Short History of Infographics

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

To understand contemporary information design it is necessary to take a look into its history, which starts with pictorial statistics in 19th century. In the 20th century this was systematized into data graphics, the visual display of quantitative information and the International Picture Language. Further, diagrammatic reasoning is on its rise in the age of digitalization. In this seminar, milestones of this development in Visual Communication will be discussed.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140002 Bild-Ikonen**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentlichen Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140003 Designtheorie II: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design**J. Willmann**

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 10:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Die Lehrveranstaltung ist als Lektüre- und Forschungsseminar konzipiert und richtet sich an das 2. Fachsemester des Studiengangs Produktdesign. Hauptaufgabe ist das Lesen und Analysieren ausgewählter Texte sowie die darauf aufbauende Untersuchung spezifischer Positionen der Designtheorie/-geschichte.

Einführung am 10.04.2017, dann wöchentlicher Turnus (Montags), jeweils von 10:00 Uhr bis 12:00 Uhr.

Kommentar

Gegenstand der Lehrveranstaltung ist die Einführung in die Theorie und Geschichte des Design ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts bis heute. Anhand von ausgewählten Projekten, Schriften und Ausstellungen werden unterschiedliche Positionen der Designtheorie/-geschichte thematisiert, um die Beziehung zwischen gestalterischen

und kulturellen Praktiken zu diskutieren und in ihrer ideologischen Breite zu untersuchen. Ziel ist es, einen Überblick über zentrale Ansätze und Methoden des Design kennenzulernen, diese in ihrer historischen Tiefe zu verorten und für die Gegenwart fruchtbar zu machen.

Voraussetzungen

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind die engagierte Teilnahme an den Diskussionen, die eigenständige Erarbeitung und Präsentation eines ausgewählten Themas sowie die Textabgabe in Form eines wissenschaftlichen Essays.

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut

S. Schimma

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, Y. Graefe

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:

Montag, 3. April 2017

(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumption, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken. Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)
Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegeführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb

der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige

Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik

J. Lang

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart

widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

B.A. Visuelle Kommunikation

Arbeiten zur Präsentation zum Berufseinstieg

U. Mothes, B. Scheven, H. Stamm, M. Weisbeck

Berufsvorbereitungsmodul

Veranst. SWS: 2

3495031 Freitagskurse im CIP POOL

T. Filter

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac

Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3585311 ASA (Agentur/Studio/Atelier)

U. Mothes, H. Stamm, B. Scheven, M. Weisbeck

Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

3700236 Atelierprojekt Radierung**P. Heckwolf**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt**R. Reisner, P. Joppien-Stern**

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie

J. Tegtmeyer, A. Oberthür

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau

S. Eichholz

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „**1:300** – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit verzeichnungsfrei und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110010 3D-Animation mit Blender

U. Mothes, A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

Bemerkung

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

Kommentar

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

Leistungsnachweis

Note

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegentreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“

K. Kunert

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110013 a.i.v.e.

T. Burkhardt

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 14:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 13.04.2017

Bemerkung

Interdisziplinär, für Studierende aller Fakultäten und Studiengänge

Kommentar

Aufbauend auf den Kenntnissen aus dem Kurs „Nutzlose Wunschmaschinen“ widmet sich das Fachmodul der Programmierung und Gestaltung interaktiver Objekte und Installationen.

Die Lehre erfolgt anhand der Realisierung einer eigenen Idee für eine ‚lebende Maschine‘, dabei sollen Fehlschläge und mehrfaches Scheitern während des Prozesses vom Lernenden als Herausforderung anerkannt werden.

Das Hauptaugenmerk liegt auf der Programmierung von Arduino kompatiblen Mikrocontrollern. Insbesondere die Auswertung von Sensoren und die Ansteuerung von Ausgabegeräten für Bewegung, Licht, Feuer, Wasser, Erde, Luft. Kurz: Wie erwecke ich das Monster zum Leben?

Ein wenig technisches Grundverständnis und viel Eigeninitiative sind erforderlich, denn am Semesterende muss die Maschine funktionieren.

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines

K. Gohlke

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0>

<https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen

Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio & Einführung Dunkelkammer SW & Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltag)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“**B. Scheven, A. Döpel**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots**K. Gohlke, W. Sattler**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

- universal design rückt den Menschen ins Zentrum.
- universal design ist nicht nur ein Designthema.
- universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.
- universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.
- universal design schafft Service-Systeme.
- universal design ist ein Prozess, keine Norm.
- universal design schafft soziale Inklusion.
- universal design stellt sich Zukunftsfragen.
- universal design ist Haltung und Verantwortung.
- universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
- universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
- universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120008 ASA Sommernachtstape

U. Mothes
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Interessenten werden gebeten, sich während der Konsultationen für die Projektwahl am 04.04.2017 im Büro von Ulrike Mothes, Bettina-v.-Arnimstraße 1, Raum 302 vorzustellen.

Kommentar

Das Sommernachtstape ist ein kuratiertes Programm studentischer Videos und Kurzfilme aus der Visuellen Kommunikation, das während der Summaery im Audimax sowie als Open-Air-Vorführung im Bibliotheksinnenhof gezeigt wird. Im Rahmen des ASA-Projektes sollen für das Programm ein Video-Opener, Trenner sowie ein Plakat gestaltet und die Projektion technisch betreut werden.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Grafik-Design und Video-Postproduktion sind erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Exposé#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120025 Interface Design - Grundlagen

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

Das Projekt gibt einen Einblick und einen Überblick in die Grundlagen des Interface Designs für unterschiedliche Formen und Medien der Interaktion mit einem Schwerpunkt im Bereich der Mensch-Maschine Interaktion. Theoretische und praktische Kenntnisse werden im Projektrahmen vermittelt. Das wöchentliche Plenum dient als zentrale Veranstaltung mit Vorträgen und der Vorstellung praktischer Projekte sowie deren Diskussion. Eine aktive Teilnahme wird erwartet. Zusätzlich werden individuelle Konsultationen nach Absprache angeboten. Von einer historischen Übersicht bis hin zu aktuellen Tendenzen werden verschiedene Grundlagenthemen vermittelt. Hierzu gehören visuelle Interfaces in vernetzten Medien (Web+Mobil), haptische Interfaces (tangible computing), multimodale Ein- und Ausgabemedien, Grundlagen der Wahrnehmung, Kognition und Interaktion. Künstlerische und gestalterische Methoden zur Entwicklung von funktionalen Prototypen werden vorgestellt und praktisch umgesetzt. Die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Veröffentlichungen und den entsprechenden Arbeitsweisen ist ein weiterer wichtiger Baustein im Gestaltungsprozess und wird ebenfalls vermittelt. In der ersten Hälfte des Semesters werden grundlegende Methoden und Arbeitsweisen im Rahmen des Plenums vorgestellt und diskutiert.

In der zweiten Hälfte des Semesters werden einzelne Themen vertieft und in Form eines 20-minütigen Kurzvortrags im Plenum von den Projektteilnehmern/innen präsentiert.

Der Vortrag geht mit 25% in die Bewertung des Projekts ein und bietet die Möglichkeit sich mit einem wissenschaftlichen Präsentationsformat auseinanderzusetzen.

Parallel zu dieser theoretischen Einführung werden individuelle praktische Projektideen und Funktionsprototypen von den Teilnehmern entwickelt und im Plenum diskutiert. Die Spanne möglicher Prototypen reicht dabei von Bildschirm basierten Medien (Web und Mobil) bis hin zu haptischen Interfaces. Nach Absprache ist auch die Entwicklung von rein konzeptuellen Projektideen möglich - erwartet wird hier jedoch eine im Vergleich zu praktischen Umsetzungen umfangreichere, sehr fundierte und detaillierte Dokumentation.

Ein weiteres Ziel des Projekts ist die Erstellung einer gemeinsamen digitalen Dokumentation, die sowohl die theoretischen Inhalte als auch die praktischen Arbeitsweisen aller Projektteilnehmer dokumentiert. Die Gestaltung und Umsetzung dieser digitalen Dokumentation kann als Projektarbeit anerkannt werden.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Werkmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) 20-minütiger Vortrag zu einem grundlegenden Thema im Bereich Interface Design (Themenliste wird zu Beginn des Semesters zur Verfügung gestellt)
- 2) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
- 3) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der

Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words.
It is seeing which establishes our place in the surrounding world;
we explain the world with words, but words can never undo the fact
that we are surrounded by it. The Relation between what we see and

what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse. Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140002 Bild-Ikonen**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentliche Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut**S. Schimma**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)**I. Escherich, Y. Graefe**

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung

per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)**A. Dreyer**

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumtion, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken. Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)
Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)**A. Dreyer, S. Zander**

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)**M. Lüthy**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace

object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik

J. Lang

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb

der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317150000 WS Experimentalfilm im Dialog

U. Mothes
Workshop

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Teilnehmer des Projekts erhalten Vorrang
Termine: 12. -15.05.2017, ganztägig (in Oberhausen)

Termin der Vorbesprechung: Donnerstag, 06.04.2017, 11:00 Uhr Marienstr. 1B R 301

Ort: Marienstraße 1a, Projektraum 301/Oberhausen

Kommentar

Im Zentrum des Workshops steht die Betrachtung und Diskussion zeitgenössischer Kurz- und Experimentalfilme sowie deren Präsentation und Kuration. Zu diesem Zwecke besuchen wir gemeinsam die 63. Kurzfilmtage in Oberhausen, die als ältestes Kurzfilmfestival der Welt für ihren Fokus auf experimentellen Kurzfilmen und den aktiven Diskurs zu neuen künstlerischen Formen des Bewegtbilds berühmt sind. Bestandteil des Workshops ist die Vor- und Nachbereitung der Exkursion sowie Gespräche mit Festivalorganisatoren und Mitgliedern der Auswahlkommission zu den gezeigten Arbeiten und Programmen des Festivals.

Die Akkreditierungsgebühr beträgt 15,- Euro. Die gemeinsame Anreise sowie die Übernachtungen werden beim Vortreffen koordiniert. Weitere Informationen zum Festival unter: www.kurzfilmtage.de.

Leistungsnachweis

Note

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne

F. Hartmann
Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

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

317110034 Professional Practices for Artists / "You see me I be work, work, work"

A. Hannemann, I. Weise

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:30, Marienstraße 14 - Projektraum 312, ab 10.04.2017

Kommentar

Neben dem Schaffen von Kunstwerken und der Arbeit am eigenen Werk, gibt es für Künstler*innen eine Vielzahl von Tätigkeiten, die in die künstlerische Praxis einfließen. Das Erlernen, Aneignen und Nutzen von verschiedenen Fähigkeiten aus den unterschiedlichsten Bereichen ermöglicht Künstler*innen heute nicht nur, hoch professionalisiert zu arbeiten, sondern auch unabhängig und eigenverantwortlich zu agieren. Im Fachkurs sollen diese Aspekte diskutiert und erprobt werden. Basierend auf dem Interesse der teilnehmenden Studierenden erkunden wir

verschiedene Themenfelder und Kenntnisse, wie z.B. die Dokumentation der eigenen Arbeit, das Erstellen einer Webseite, die Kommunikation mit Partnern und in den Sozialen Medien, die Parameter und Möglichkeiten kollektiven Arbeitens und Networkings, Modalitäten bei Open Call Bewerbungen, kuratieren, gestalten und Aufbau einer Ausstellung, das Finden alternativer Ausstellungsmöglichkeiten (Off Spaces).

Des Weiteren wird das seit 2009 in Zusammenarbeit mit der ACC Galerie Weimar bestehende Veranstaltungsformat MONDAY NIGHT LECTURE (MNL) fortgeführt. Die Studierenden sind gefragt eine künstlerische einleitende Präsentation zu einem Gast ihrer Wahl vorzubereiten und durchzuführen sowie die Planung der Veranstaltung in kollaborativer Arbeit zu überblicken. Dabei sollen Aspekte wie Format, Ort, Zielgruppe, Organisation, Manuskript, Methoden, Diskussion u.v.m. eine Rolle spielen.

Das Fachmodul begleitet außerdem das Projekt ART AND SOCIAL CHANGE. DISINTEGRATION/REINTEGRATION, eine diskursive, künstlerische Recherche- und Produktionsstätte in Kooperation mit dem Gorki Theater Berlin, das im Rahmen des BERLINER HERBSTSALONS 2017 präsentiert wird.

Leistungsnachweis

Note: nach Präsentation / Einreichen von finaler Arbeit

317120006 ART AND SOCIAL CHANGE. DISINTEGRATION/REINTEGRATION – A RESEARCH

D. Dakic-Trogemann, A. Hannemann, I. Weise

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, ab 04.04.2017

Kommentar

In Zusammenarbeit mit dem Gorki-Theater in Berlin wird eine diskursive künstlerische Werkstatt unter dem Titel DISINTEGRATION/REINTEGRATION zum Thema Kunst und gesellschaftlicher Wandel errichtet. In unterschiedlichen künstlerischen Formen und Medien, performativen oder partizipativen Aktionen, Interventionen und Installationen werden Konzepte und Ansätze entwickelt, die im Rahmen der Ausstellung 3. BERLINER HERBSTSALON 2017 im Gorki-Theater präsentiert werden. Durch das Miteinander der Studierenden unterschiedlicher Herkunft, die ihre jeweiligen biografischen und kulturellen Hintergründe und Blickwinkel einbringen, wird das Bewusstsein für den gesellschaftlichen Wandel in einer komplexen Welt geschärft. Im begleitenden Wissenschafts-modul werden die durch die neoliberale Transformation verursachten Prozesse der sozialen Desintegration und deren Auswirkungen auf die künstlerischen und Bildungsdiskurse untersucht. Die Werkstätten der Bauhaus-Universität Weimar werden als Orte der künstlerischen Produktion und des Diskurses genutzt. Im Rahmen des Wissenschaftsmoduls wird der Gastwissenschaftler mit eingeladenen Experten den begleitenden theoretischen Diskurs sowie den Austausch mit dem am Projekt beteiligten Jungen Rat/Gorki Forum zwischen Weimar und Berlin gestalten.

Die künstlerischen Ergebnisse der Untersuchung werden in einer abschließenden öffentlichen Veranstaltung in Weimar präsentiert und diskutiert.

Leistungsnachweis

Note: nach Präsentation / Einreichen von finaler Arbeit

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140006 DISINTEGRATION/REINTEGRATION - DISCOURSE**N.N.**

Wissenschaftliches Modul

Bemerkung

Ort: MFA-Seminarraum 312, Marienstraße 14

Termin: Donnerstags, 13.30 – 15.30 Uhr, Blockseminar

Beginn: Donnerstag, 13.04.2017

Kommentar**Lehrpersonen mit Zuordnung:**

N.N. (verantwortlich)

Das Wissenschaftsmodul des Projekts DISINTEGRATION/REINTEGRATION untersucht die durch die neoliberale Transformation verursachten Prozesse der sozialen Desintegration. Als historischer Ausgangspunkt dient dabei

der berühmt-berüchtigte Slogan der britischen Premierministerin Margaret Thatcher aus dem Jahre 1988: „There is no such thing as society“. Die performative – sprich politische – Wirkung dieser Behauptung wird diskutiert mit besonderer Berücksichtigung folgender Fragestellungen: Wie lässt sich eine historische Genealogie der neoliberalen Demontierung der Gesellschaft rekonstruieren? Woran erkennt man deren Zerfallerscheinungen? Wie geht man den Spuren einer abwesenden Gesellschaft nach? Was heißt es, zu lernen und Kunst zu machen in einer postsozialen Welt?

Leistungsnachweis

Note: nach Präsentation / Einreichen von finaler Arbeit

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumption von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von

5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, Einzel, 18:00 - 19:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, 10.04.2017 - 10.04.2017

Bemerkung

Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung per Email ist verpflichtend: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Für alle, die ihr Master beim Experimentellen Radio machen oder ein freies Projekt umsetzen wollen.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

Master Kolloquium Interface Design

J. Geelhaar, M. Markert

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104

Bemerkung

Ort und Zeit werden separat bekannt gegeben / Time and Date to be announced

Leistungsnachweis

Active participation in the course including a self-researched 20-minute talk about the ongoing thesis work is expected. Also see Examination Regulations MKG/MAD.

Master-Kolloquium Moden & öffentliche Erscheinungsbilder

C. Hill

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort werden nach Absprache bekannt gegeben.

Kommentar

Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.

Lernziel / Kompetenzen: Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

317110000 Board Games for Humans and Nonhumans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317110001 Electronic Art and Design

N.N.

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Electronic_Art_and_Design".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

Active participation; documentation.

317110002 (In)Visible_Networks**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317110003 Programming Interaction - Networked Things**J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 15:00 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 07.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Programming_Interaction_-_Networked_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of networked "things"; documentation.

317110004 Web-based Media

N.N.

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-based_Media".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of web development; documentation.

317110005 Wireless Communication of Things

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Wireless_Communication_of_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317110007 The Hidden Layer: Artificial Intelligence in creative contexts

F. Bonowski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2017

Kommentar

Wie sieht die Welt aus der Perspektive einer künstlichen Intelligenz aus?

Was steckt dahinter, wenn Maschinen Sinneseindrücke in semantische Kategorien einordnen?

Welches innere Modell der Welt haben sie?

Wie treffen sie Entscheidungen?

Wie können sie ausdrücken, was in ihnen vor sich geht?

Kommen Sie in Frieden?

Im Kurs wird anhand selbstgemessener Daten und klassischer Algorithmen des maschinellen Lernens ein Grundverständnis für datengetriebene Weltwahrnehmung erarbeitet.

Den Schwerpunkt bildet dabei die Kategorisierung und Erzeugung von Bildern, Texten und Tönen.

Übungen bestehen in der Sammlung von Daten, in Rechercheaufgaben und in der Anwendung von im Kurs vorgestellten Algorithmen.

Programmierkenntnisse sind vorteilhaft - Für Studierende ohne entsprechende Vorkenntnisse aber großem Interesse an der Thematik besteht die Möglichkeit zur Bildung von Teams mit anderen KursteilnehmerInnen mit entsprechendem Knowhow.

Voraussetzungen

Interest in a perspective of world as data, ideally some programming practice (will use python)

Leistungsnachweis

Presence during lectures, completion of exercises

317110010 3D-Animation mit Blender

U. Mothes, A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

Bemerkung

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

Kommentar

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

Leistungsnachweis

Note

317110014 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317110015 audio.vision MFA

C. Giraldo Velez, A. Helmcke

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 102/B15

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigerter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317110016 backup 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317110018 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-10.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten entlang der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und beschäftigt sich mit Fragestellungen der Dokumentation. Wie kann das Projekt visuell erzählt werden? Wie finde ich das passende Motiv, den richtigen Interviewpartner usw., sodass von der Konzeption bis zur Realisierung alle Bereiche abgedeckt werden.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hüfner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer Dokumentation

317110024 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlung.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein
 Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel
 Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman
ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:
 Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen
 Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr
 Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr
 So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audiobereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317110026 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

317110030 Mastering Animation - Basic Shapes

F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 20.05.2017 - 20.05.2017

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.06.2017 - 17.06.2017

Fr, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.07.2017 - 07.07.2017

Kommentar

"Hey ... what about the animated shorts of Fischinger, Richter, or Ruttmann?"

"Please, not again! Squares, circles, triangles - I've seen everything already!"

The aim of the class is to have a second look at early animated short with a special emphasis on films of Bauhaus artists and to use these films as inspiration and/or footage for the creation of an own - not necessarily narrative - animated short.

The class will be held in 3 blocks.

1st meeting: research/analysis 20.5.2017, 11:00-16:45 Uhr

2nd meeting: work in progress 17.6.2017, 11:00-16:45 Uhr

3rd meeting: results 7.7.2017, 11:00-16:45 Uhr

In between one-on-one tutorials to discuss the projects.

Please apply till 31.3.2017 via email to franka.sachse@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

basic experience in animation

317110036 Rasterfahndung mit Druck

S. Helm, K. Steiger

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2017

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Kommentar

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört. Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein.

Hierbei liegt der Fokus auf zwei Druckverfahren: Risographie + Repeat-Druck auf Textil (Siebdruck). Beide Techniken sollen zunächst grundlegend erlernt, später gestalterisch und künstlerisch ausgeschöpft werden.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Wiederholung, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalçın, Prof. Paul Jung, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stölzl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Günter Fruhtrunk, Aldi, Roy Lichtenstein, Tapete, Zero, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Leistungsnachweis

Note

317110037 schrift.film MFA**C. Giraldo Velez**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017. 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Fachmodul "schrift.film" wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317110038 Show me the way-an introduction to information design**J. Rutherford**

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Die Termine für die Blöcke sind: 20./21.4.2017, 18./19.5.2017; 8./9.6.2017 jeweils von 11.00-18.30 Uhr.

Bauhaus-Str. 15, Raum 003

Kommentar

Lehrender:

Prof. Jay Rutherford

Show me the way – an introduction to information design Wikipedia describes information design as the practice of presenting information in a way that fosters efficient and effective understanding. Information design covers a multitude of areas, from "infographics" to urban and architectural orientation, signage systems, cartography, medicine labels, forms design, and many others. This course will provide an introduction to several of these areas, with case studies and examples, plus exercises intended to impart useful skills.

317110039 Sonorama

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf animiertes Bewegtbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung – Klangraum – Klangtiefe* werden mit dem Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

317110047 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form**W. Kissel, N. Hens**

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung**Ort:**

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317110050 Techniken des Virtuellen**J. Brinkmann**

Fachmodul

Kommentar

“In today’s society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?” (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren’t sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace “the virtual” as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

317120000 Artists Lab

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 13.04.2017

Kommentar

Das Modul bietet Master Studenten, die ihre selbstmotivierten und selbstorganisierten Projekte durchführen möchten, eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an. Insbesondere Studierende mit Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform können im Modul ihre Konzepte erarbeiten. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft.

Bestandteil des Moduls sind Vorträge Dienstag abends um 17.30 Uhr zur Geschichte der Medienkunst.

Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur, Teilnahme an der Vorlesung Di abends

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

317120001 Geolocalized Interfaces**M. Markert**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

1. Active participation (no more than two missed classes!)
2. At least two individual consultations (Tuesday afternoons)
3. Midterm assignment (required, even though the midterm grade is just for your information)
4. Presentation at the end of the lecture period, this includes presentations at our Interface Design ShowReel and during the Summaery
5. Final assignment at the end of the semester including documentation: Artistic examination (see Examination Regulations!)
6. Uploading your work in progress in our project collaboration tool, respecting deadlines

317120002 Interdisziplinäre Internationale Interface Design Masterklasse**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101

Kommentar

Die Interdisziplinäre Internationale Masterklasse Interface Design setzt sich aus Teilnehmern/innen mit unterschiedlichem fachlichen Hintergrund (Gestalter, Künstler, Architekten, Wissenschaftler) und in der Regel unterschiedlichem kulturellem Hintergrund zusammen.

Die Unterrichtssprache ist wie in den begleitenden Fachmodulen Englisch.

Im Projekt werden aktuelle fortgeschrittene Arbeitsweisen, Methoden und neue Technologien vorgestellt. Diese werden in unterschiedlichen individuellen Projekten im Bereich Interface Design praktisch erprobt. Das Ziel ist die Konzeption, Herstellung und Untersuchung von Funktionsprototypen.

Die Heranführung der Masterstudenten/innen an die Forschungsbereiche der Professur Interface Design ist zentraler Bestandteil des Projekts.

Zentrale Themen sind:

- Entwicklung neuartiger Interfaces und Anwendungen für die Interaktion von Menschen mit digitalen, urbanen und architektonischen Räumen
- Verbindung von plastischen Formen und digitaler Funktion
- Gedruckte Elektronik

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) Ein vollständig abgeschlossene Projektconcept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
- 2) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designthema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.
 universal design ist ein Prozess, keine Norm.
 universal design schafft soziale Inklusion.
 universal design stellt sich Zukunftsfragen.
 universal design ist Haltung und Verantwortung.
 universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
 universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
 universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120009 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientiert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich.

Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120011 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

J. Hintzer, J. Hübner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-16.00 Uhr, Raum: 112, Steubenstr. 6a

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten östlich der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hübner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer gestalterischen Arbeit, Anwesenheit während des Aufführungszeitpunkts 18.-27.08.2017

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird.

Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodied (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120015 »Die Kunst des (anders) Handelns Teil II, der Kairos«

S. Wachsmuth, N. Salmon

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 06.04.2017

Kommentar

Aufbauend auf dem Projekt im WS-16/17 »Die Kunst des (anders) Handelns«, thematisiert der zweite Teil weiterhin jene Denkmodelle, die dem menschlichen Handeln zugrunde liegen. Dies betrifft sowohl das Tun als auch das Nichttun, die Absicht und den Zufall.

Wurde im Wintersemester der Schwerpunkt auf den Begriff des Handelns gelegt, wird nun die Frage nach der Wirksamkeit gestellt. Nach wie vor verwenden wir Beispiele aus der Welt des westlichen als auch chinesischen Denkens.

Darunter fällt auch der Begriff der Gelegenheit: Aristoteles referiert auf das "Kairos", dem günstigen Moment für eine Entscheidung, als er sagt, das das Ziel einer Handlung, abhängig von der Gelegenheit ist. Auch im Chinesischen Denken herrscht die Idee des richtigen Zeitpunkts entscheidend für den Erfolg einer Strategie oder dem Erreichen eines Zieles. Denn schließlich sagt auch Konfuzius »Der Wert des Handelns liegt im Zeitpunkt«. Diese Herangehensweise sieht die Gelegenheit als den adäquaten Augenblick, um in den Lauf der Dinge einzugreifen und somit die größte Wirksamkeit erzielen zu können.

Im Projekt handeln wir und setzen Spuren. Wir sprechen, schauen, kochen, Schweigen, spielen, gehen, stehen, warten, verwenden andere performative Strategien und schaffen Situationen um diese Ideen produktiv zu machen, vor allem im Hinblick auf die Künstlerische Praxis.

Anhand dieser Denk- und Handlungspotenziale, werden Ideen und Werke diskutiert und erarbeitet, die in einer Ausstellung am Ende des Semesters präsentiert werden. Der Dialog mit ExpertInnen zu westlicher und asiatischer Kulturgeschichte hilft unsere Erkenntnisse in gemeinsamen Gesprächen zu überprüfen und die künstlerischen Arbeiten für die Abschlussausstellung zu entwickeln.

Eine Exkursion zur Documenta 14 in Kassel und zum Skulpturprojekt in Münster wird dazu dienen die Diskussion anhand von diversen künstlerischen Produktionen zu vertiefen.

Voraussetzungen

1. Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation bisheriger Projekte) und dem Ausfüllen eines Fragebogens am Konsultationstermin Dienstag, 04. April 2017 von 9:00-12:00 Uhr im Raum 003, Geschwister-Scholl-Straße 7, zugesichert werden.
2. Anwesenheit zur Projekteinführung am Donnerstag, 06. April 2017, um 10:00 Uhr im Raum HP05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7, ist Pflicht.

Leistungsnachweis

Summaery 2017

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit**U. Mothes**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120019 Festivallounge 2017 II**J. Fuchs, A. Körnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Fokus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau

aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

"DO IT!"

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_a0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's,

Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. – betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120028 Klangwerkstatt B - 17

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Voraussetzungen

Das Projekt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft**H. Stamm, J. Hauspurg**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120035 Short Cuts

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2017

Kommentar

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisieren ein längeres Stück! Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind willkommen, ebenso wie Anfänger und Fortgeschrittene. Das Spektrum kann vom inszenierten Kurzspielfilm über Viral Videos bis hin zum freien filmischen Experiment reichen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen, in der der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen und kritisch begleitet wird. Dokumentarische Übungsaufgaben erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie

dramaturgische Kompetenz. Die entstehenden Filme können auf der Medienrolle, beim Weimarer backup Festival und auf weiteren internationalen Filmfestivals präsentiert werden.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120039 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120040 Funk-Stille

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)

Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.

Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaerfs Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaerf Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.

Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

317140008 Graphics & Animation

B. Azari, C. Wüthrich
Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

Vorlesung: Mo. 10.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, B11/SR 015
Übung: Di. 11.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, LintPool/B11,128

Kommentar

Das Ziel der Veranstaltungen ist die interdisziplinäre Vermittlung der ästhetischen und technischen Aspekte der Computer Animation. Hierbei wird der Fokus auf 3D-Animation liegen. Durch die Zusammenarbeit mit der jenenser Oncgnostics GmbH werden den Studenten zusätzliche Qualifikation und überfachliche Kompetenzen vermittelt. Die inhaltlich klar gefasste Thematik mit Bezug zur Realität benötigt und schult kommunikative Kompetenzen. Wir vermitteln die technischen Grundlagen der Computeranimation verbunden mit dem eigenständigen Erstellen von Animationen zum Verständnis des Workflows.

Die Veranstaltung besteht aus einer eigens für Medienkünstler / Gestalter entwickelten Vorlesung und einer Übung, in der Künstler und Informatiker interdisziplinär zusammen arbeiten. Die Übung wird von Bernhard Bittorf und Aline Helmcke gemeinsam betreut um technische und ästhetische Aspekte abzudecken und gemeinsam zu lernen. Die Studenten werden in der Vorlesung mit den nötigen technischen Details versorgt und in der Übung durch gezielte kleinere Belegaufgaben, die eine Stop-Motion Animation, Modellieren und kleinere Animationen mit Blender umfasst an die grössere Zielstellung herangeführt eine Animation zu erstellen.

Voraussetzungen

Anmeldung mit Betreff G& per Mail an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Beleg, mündl. Prüfung

3700236 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 11.04.2017

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Siebdruckerei 001

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit

Kommentar

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem WS 2016/17.

Leistungsnachweis

Note

417120001 Computational Thinking for Artists, Designers and Architects

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

"Computational thinking involves solving problems, designing systems, and understanding human behavior, by drawing on the concepts fundamental to computer science." – Jeannette M. Wing (2006)

Not everyone is a programmer, yet artists, designers and architects increasingly find it necessary to be able to think like one. Post-analog creative practice demands a functional understanding of computational processes in order to articulate ideas and realize projects programatically. This module introduces core computer science principles and programming concepts including data structures, variables, operators, control structures and functions, enabling participants to become familiar with C-syntax languages and develop the skills necessary to work effectively in Javascript, Processing or C/C++. Participants will also focus on identifying, selecting and implementing appropriate external resources, dependencies and libraries, while addressing relevant software development topics including design patterns, documentation and commenting, debugging, version control and licensing.

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

417120002 Garbage In, Garbage Out: Cybernetic Sensor and Actor Systems in the Built Environment**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

While the emergence of the internet of everything and mobile computing have made discussion of the 'smart city' au courant, the underlying concept of cybernetic urbanism is itself nearly a half-century old. With a view towards Wiener's model of cybernetic systems, this module introduces participants to the fundamental structure of the control loop and its constituent components: sensors, actors and controllers. Examining how these archetypes can be realized through contemporary technologies, this module explores the application of feedback systems to not only acquire data from urban infrastructures, but affect change within them. This module provides an experimental setting to explore the deployment and use of optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors, as well as the interface, networking and processing systems necessary to support them. Participants will gain insight into current methodologies for signal processing and data analysis, with a special focus on the codification, visualization and physicalization of information through actors in the built environment.

Voraussetzungen

Previous enrollment in an IFD course offering or instructor permission

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

417120003 Printed Electronics Inkjet: Button Up!**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Faltechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

417120004 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

417120005 Vague, But Exciting: An Introduction to Web Technologies**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

In diesem Fachmodul setzen sich die TeilnehmerInnen mit den Grundlagen der modernen Webtechnologien auseinander. Dabei steht die Entwicklung technischer und gestalterischer Fähigkeiten zur Erstellung und Modifizierung von Web-Inhalten von künstlerischen-, professionellen- und Forschungskontexten im Vordergrund.

Kernthemen umfassen:

Internet-Architektur
Client-Server-Modell

OSI/IP Stack-Modell
 HTTP & die Anwendungsschicht

HTML: Syntax und Elemente
 Dokument-Objekt-Modell (DOM)
 CSS
 Ästhetik & Usability
 Accessibility/Online-Zugänglichkeit

JavaScript
 XML/Semantic Web
 AJAX

Server-Side-Scripting (PHP, Python und co.)
 Datenbanken

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium
 Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 13.04.2017

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

Master Kolloquium Multimediales Erzählen**W. Bauer-Wabnegg**

Veranst. SWS: 2

Master-Kolloquium

Bemerkung

Interessenten melden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Kommentar

Heranführung an die Fragestellungen des Multimedialen Erzählens. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer medienkünstlerischen oder gestalterischen Master-Arbeit.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Master Kolloquium Multimediales Erzählen**A. Helmcke**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.04.2017

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31.3.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Kommentar

Kritische Begleitung bei der Erstellung einer Abschlußarbeit mit gestalterischer oder medienkünstlerischer Ausrichtung im Bereich Animation.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens

Kolloquien**Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen****U. Damm**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 5, Raum 304, ab 13.04.2017

Kommentar

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master Kolloquium Interface Design**J. Geelhaar, M. Markert**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104

Bemerkung

Ort und Zeit werden separat bekannt gegeben / Time and Date to be announced

Leistungsnachweis

Active participation in the course including a self-researched 20-minute talk about the ongoing thesis work is expected. Also see Examination Regulations MKG/MAD.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse**W. Kissel**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Kommentar

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

Voraussetzungen

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

Master-Kolloquium Moden & öffentliche Erscheinungsbilder**C. Hill**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Bemerkung

Termin und Ort werden nach Absprache bekannt gegeben.

Kommentar

Heranführung an aktuelle Themen in Kunst, Design und Forschung im Bereich der betreuenden Professur. Orientiert an den Arbeitsgebieten der jeweiligen Professuren werden aktuelle Tendenzen im Kolloquium vorgestellt.
Lernziel / Kompetenzen: Befähigung zur selbstkritischen und reflexiven Präsentation der eigenen künstlerischen und gestalterischen Arbeit im aktuellen Kontext des Arbeitsgebietes.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme und 15 minütiger Vortrag zur eigenen Arbeit.

Master Kolloquium Multimediales Erzählen**W. Bauer-Wabnegg**

Master-Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Interessenten melden sich bitte bis 3.4.2017 via Mail an: walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de

Kommentar

Heranführung an die Fragestellungen des Multimedialen Erzählens. Kritische Begleitung bei der Erstellung einer medienkünstlerischen oder gestalterischen Master-Arbeit.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentation des eigenen Vorhabens.

Master Kolloquium Multimediales Erzählen**A. Helmcke**

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 11.04.2017

Bemerkung

Interessenten wenden sich bitte bis 31.3.2017 via Mail an: Aline.Helmcke@uni-weimar.de

Kommentar

Kritische Begleitung bei der Erstellung einer Abschlusarbeit mit gestalterischer oder medienkünstlerischer Ausrichtung im Bereich Animation.

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1 bis 3 erfolgreich bestanden

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens

Wissenschaftliche Module

317120015 »Die Kunst des (anders) Handelns Teil II, der Kairos«**S. Wachsmuth, N. Salmon**

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 06.04.2017

Kommentar

Aufbauend auf dem Projekt im WS-16/17 »Die Kunst des (anders) Handelns«, thematisiert der zweite Teil weiterhin jene Denkmodelle, die dem menschlichen Handeln zugrunde liegen. Dies betrifft sowohl das Tun als auch das Nichttun, die Absicht und den Zufall.

Wurde im Wintersemester der Schwerpunkt auf den Begriff des Handelns gelegt, wird nun die Frage nach der Wirksamkeit gestellt. Nach wie vor verwenden wir Beispiele aus der Welt des westlichen als auch chinesischen Denkens.

Darunter fällt auch der Begriff der Gelegenheit: Aristoteles referiert auf das "Kairos", dem günstigen Moment für eine Entscheidung, als er sagt, das das Ziel einer Handlung, abhängig von der Gelegenheit ist. Auch im Chinesischen Denken herrscht die Idee das der richtige Zeitpunkt entscheidend für den Erfolg einer Strategie oder dem Erreichen eines Zieles ist. Denn schließlich sagt auch Konfuzius »Der Wert des Handelns liegt im Zeitpunkt«.

Diese Herangehensweise sieht die Gelegenheit als den adäquaten Augenblick, um in den Lauf der Dinge einzugreifen und somit die größte Wirksamkeit erzielen zu können.

Im Projekt handeln wir und setzen Spuren. Wir sprechen, schauen, kochen, Schweigen, spielen, gehen, stehen, warten, verwenden andere performative Strategien und schaffen Situationen um diese Ideen produktiv zu machen, vor allem im Hinblick auf die Künstlerische Praxis.

Anhand dieser Denk- und Handlungspotenziale, werden Ideen und Werke diskutiert und erarbeitet, die in einer Ausstellung am Ende des Semesters präsentiert werden. Der Dialog mit ExpertInnen zu westlicher und asiatischer Kulturgeschichte hilft unsere Erkenntnisse in gemeinsamen Gesprächen zu überprüfen und die künstlerischen Arbeiten für die Abschlussausstellung zu entwickeln.

Eine Exkursion zur Documenta 14 in Kassel und zum Skulpturprojekt in Münster wird dazu dienen die Diskussion anhand von diversen künstlerischen Produktionen zu vertiefen.

Voraussetzungen

1. Die Projektteilnahme kann nur nach einem persönlichen Gespräch (samt Vorlage einer Mappe bzw. Dokumentation bisheriger Projekte) und dem Ausfüllen eines Fragebogens am Konsultationstermin Dienstag, 04. April 2017 von 9:00-12:00 Uhr im Raum 003, Geschwister-Scholl-Straße 7, zugesichert werden.
2. Anwesenheit zur Projekteinführung am Donnerstag, 06. April 2017, um 10:00 Uhr im Raum HP05 im Van-de-Velde-Bau, Geschwister Scholl-Straße 7, ist Pflicht.

Leistungsnachweis

Summaery 2017

317140008 Graphics & Animation**B. Azari, C. Wüthrich**

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 4

Bemerkung

Vorlesung: Mo. 10.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, B11/SR 015

Übung: Di. 11.4.2017, 11:00-12:30 Uhr, LintPool/B11,128

Kommentar

Das Ziel der Veranstaltungen ist die interdisziplinäre Vermittlung der ästhetischen und technischen Aspekte der Computer Animation. Hierbei wird der Fokus auf 3D-Animation liegen. Durch die Zusammenarbeit mit der jenenser Oncnostics GmbH werden den Studenten zusätzliche Qualifikation und überfachliche Kompetenzen vermittelt. Die inhaltlich klar gefasste Thematik mit Bezug zur Realität benötigt und schult kommunikative Kompetenzen.

Wir vermitteln die technischen Grundlagen der Computeranimation verbunden mit dem eigenständigen Erstellen von Animationen zum Verständnis des Workflows.

Die Veranstaltung besteht aus einer eigens für Medienkünstler / Gestalter entwickelten Vorlesung und einer Übung, in der Künstler und Informatiker interdisziplinär zusammen arbeiten. Die Übung wird von Bernhard Bittorf und Aline Helmcke gemeinsam betreut um technische und ästhetische Aspekte abzudecken und gemeinsam zu lernen. Die Studenten werden in der Vorlesung mit den nötigen technischen Details versorgt und in der Übung durch gezielte kleinere Belegaufgaben, die eine Stop-Motion Animation, Modellieren und kleinere Animationen mit Blender umfasst an die grössere Zielstellung herangeführt eine Animation zu erstellen.

Voraussetzungen

Anmeldung mit Betreff G& per Mail an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Beleg, mündl. Prüfung

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen**C. Wüthrich, B. Azari**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 06.04.2017

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Übung, ab 12.04.2017

Mo, Einzel, 11:00 - 13:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Klausur, 17.07.2017 - 17.07.2017

Kommentar

Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse, und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)**B. Stein, J. Kiesel**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung, ab 05.04.2017

Mi, wöch., 11:00 - 13:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung, ab 12.04.2017

Fr, Einzel, 14:30 - 16:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorbereitung Klausur, 21.07.2017 - 21.07.2017

Do, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Klausur, 27.07.2017 - 27.07.2017

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Kommentar

Lernziel: Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen,

anzuwenden und zu beurteilen. Weiterhin vermittelt die Vorlesung Grundwissen aus benachbarten Gebieten. Inhalt: Einführung, Rechnerkommunikation und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

Voraussetzungen

Grundlagen der Informatik werden vorausgesetzt. Entspricht den Inhalten folgender Einführungsvorlesungen: Modellierung von Informationssystemen, Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen (Software I).

Leistungsnachweis

Klausur

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

F. Kühlein-Zelger, N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, Einzel, 18:00 - 19:00, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, 10.04.2017 - 10.04.2017

Bemerkung

Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung per Email ist verpflichtend: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Für alle, die ihr Master beim Experimentellen Radio machen oder ein freies Projekt umsetzen wollen.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit/des freien Projekts

Basismodul Medienwissenschaft

Media Studies (Basic Module)

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Andreas Ziemann

Bildtheorie

Image Theory

Modulverantwortliche: N. N.

Bildwissenschaft

Image Science

Modulverantwortlicher: Dr. Wladimir Velminski

Das Minoritäre denken

Die Welt des Sozialen

Europa

Filmästhetik

Kulturtechniken

Cultural Techniques

Modulverantwortliche: Prof. Dr. Gabriele Schabacher

Mediale Anthropologie

Mediale Historiografien / Wissensgeschichte

Mediale Historiographien

Media Historiography

Modulverantwortlicher: Jun.-Prof. Dr. Stephan Gregory

Mediale Welten

Medien des Denkens

Media of Thinking

Modulverantwortlicher: Vertr.-Prof. Dr. Jörg Volbers

Medienfragen

Medienphilosophie

Media Philosophy

Modulverantwortliche: Mag. Phil. Nicole Kandioler

Medien-Philosophie - Film-Bildung

Mediensoziologie

Migration der Dinge

Migration of Things

Modulverantwortliche: Dr. Claudia Tittel

Raumtheorie

Weimarer Klassik**Wissenschaft und Kunst****Science and Art**

Modulverantwortlicher: Prof. Dr. Henning Schmidgen

Projektmodule**317120000 Artists Lab****U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 13.04.2017

Kommentar

Das Modul bietet Master Studenten, die ihre selbstmotivierten und selbstorganisierten Projekte durchführen möchten, eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an. Insbesondere Studierende mit Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform können im Modul ihre Konzepte erarbeiten. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft.

Bestandteil des Moduls sind Vorträge Dienstag abends um 17.30 Uhr zur Geschichte der Medienkunst.

Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur, Teilnahme an der Vorlesung Di abends

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

317120001 Geolocalized Interfaces**M. Markert**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

1. Active participation (no more than two missed classes!)
2. At least two individual consultations (Tuesday afternoons)
3. Midterm assignment (required, even though the midterm grade is just for your information)
4. Presentation at the end of the lecture period, this includes presentations at our Interface Design ShowReel and during the Summaery
5. Final assignment at the end of the semester including documentation: Artistic examination (see Examination Regulations!)

6. Uploading your work in progress in our project collaboration tool, respecting deadlines

317120002 Interdisziplinäre Internationale Interface Design Masterklasse

J. Geelhaar

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101

Kommentar

Die Interdisziplinäre Internationale Masterklasse Interface Design setzt sich aus Teilnehmern/innen mit unterschiedlichem fachlichen Hintergrund (Gestalter, Künstler, Architekten, Wissenschaftler) und in der Regel unterschiedlichem kulturellem Hintergrund zusammen.

Die Unterrichtssprache ist wie in den begleitenden Fachmodulen Englisch.

Im Projekt werden aktuelle fortgeschrittene Arbeitsweisen, Methoden und neue Technologien vorgestellt. Diese werden in unterschiedlichen individuellen Projekten im Bereich Interface Design praktisch erprobt. Das Ziel ist die Konzeption, Herstellung und Untersuchung von Funktionsprototypen.

Die Heranführung der Masterstudenten/innen an die Forschungsbereiche der Professur Interface Design ist zentraler Bestandteil des Projekts.

Zentrale Themen sind:

- Entwicklung neuartiger Interfaces und Anwendungen für die Interaktion von Menschen mit digitalen, urbanen und architektonischen Räumen
- Verbindung von plastischen Formen und digitaler Funktion
- Gedruckte Elektronik

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) Ein vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
- 2) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

- universal design rückt den Menschen ins Zentrum.
- universal design ist nicht nur ein Designthema.
- universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.
- universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.
- universal design schafft Service-Systeme.
- universal design ist ein Prozess, keine Norm.
- universal design schafft soziale Inklusion.
- universal design stellt sich Zukunftsfragen.
- universal design ist Haltung und Verantwortung.
- universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
- universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
- universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120009 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

317120011 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-16.00 Uhr, Raum: 112, Steubenstr. 6a

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten entlang der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hüfner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer gestalterischen Arbeit, Anwesenheit während des Aufführungszeitpunkts 18.-27.08.2017

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making**A. Mühlenberend**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodieds (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit**U. Mothes**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120019 Festivallounge 2017 II**J. Fuchs, A. Körnig**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317120022 HOW TO DO IT Künstlerischer Gebrauchsanweisungen und Statements

S. Helm, C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 15:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 11.04.2017

Kommentar

"DO IT!"

— Shia LaBeouf

https://www.youtube.com/watch?v=ZXsQAXx_ao0

In diesem Projekt recherchieren wir grundlegende Leitlinien und Strategien, die Künstler/innen und Kreative benutzen können, um ihre Position und künstlerischen Output detailliert zu beschreiben und zu erklären.

In einer Reihe von Übungen werden wir Formen der künstlerischen Darstellung und Ausdrucksform recherchieren und anwenden. Hierbei konzentrieren wir uns auf präzise Vokabeln, Performatives sowie verschiedene Formen der öffentlichen Repräsentation.

Die Projektteilnehmer nutzen ihre eigene künstlerische Praxis als Grundlage für die Ausführung einer Anzahl von verschiedenen deskriptiven Strategien (performative Vorlesung, formulierter Text, PowerPoint / Keynote, kleine Publikationen, etc.). Wir werden außerdem eine Vielzahl von Anleitungen — klassische HOW TO's, Benutzerhandbücher, Manifeste, öffentliche Proklamationen, Infografiken usw. — betrachten und beurteilen, wie sie eine Rolle für die eigene künstlerische Beschreibung spielen könnten.

Ziel des Kurses ist es, die eigene künstlerische Persönlichkeit zu analysieren und Strategien zu finden, wie diese weiterentwickelt und am besten nach außen kommuniziert werden kann.

Leistungsnachweis

Note

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)**A. Dreyer, F. Zeischegg**

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120028 Klangwerkstatt B - 17

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöchl., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Voraussetzungen

Das Projekt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120035 Short Cuts

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2017

Kommentar

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisieren ein längeres Stück! Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind willkommen, ebenso wie Anfänger und Fortgeschrittene. Das Spektrum kann vom inszenierten Kurzspielfilm über Viral Videos bis hin zum freien filmischen Experiment reichen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen, in der der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen und kritisch begleitet wird. Dokumentarische Übungsaufgaben erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenz. Die entstehenden Filme können auf der Medienrolle, beim Weimarer backup Festival und auf weiteren internationalen Filmfestivals präsentiert werden.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltag).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse. Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120039 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120040 Funk-Stille**A. Drechsler, N. Singer**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)

Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.

Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaefer's Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaefer Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.

Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen

die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

317120028 Klangwerkstatt B - 17

T. Carrasco García, R. Minard

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 11.04.2017

Kommentar

weitere Lehrende: Tim Helbig

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia. Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Voraussetzungen

Das Projekt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen. Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Leistungsnachweis

Projektarbeit, Referate, schriftliche Dokumentation

Experimentelles Radio

317120039 Everytime I 'ear da soun' - Festivalradio 2

M. Hirsch, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Das Projekt ist auch für Studierende der VK und FK geöffnet.

Kommentar

Im letzten Semester sendete das Experimentelle Radio live vom Radiorevolten Festival in Halle und spickte das Konferenzprogramm und die Liveübertragung mit künstlerischen Akzenten. Im Juni 2017 steigt nun die von langer Hand vorbereitete Kooperation zwischen Deutschlandradio Kultur, der Galerie Savvy Contemporary Berlin und dem Lehrstuhl für Experimentelles Radio. Unter dem Motto "Everytime I 'ear da soun'" betreuen wir im Rahmen dieses Projekts das Festivalradio der Documenta 14. In der Zeit zwischen 17. Juni und 8. Juli senden wir live aus dem Kunstquartier Silent Green in Berlin und realisieren in Zusammenarbeit mit der Redaktion Hörkunst des Deutschlandradio Kultur und den Künstlern der Documenta 14 ein dreiwöchiges Sonderprogramm mit eigenen Sendefrequenzen. Zur Verstärkung unseres vorhandenen Sendeteams suchen wir noch Organisationstalente, stressresistente Live-Technikerinnen, Ausstellungsdesigner und erfahrene Moderatoren (gerne auch auf Englisch). Möglichst kontinuierliche Anwesenheit vor Ort in Berlin ist Voraussetzung um an diesem Projekt teilnehmen zu können. Kostenfreie Unterkünfte werden gestellt. Da es sich um eine nahtlose Fortsetzung des Vorgängerkurses handelt bitten wir Interessenten um persönliche Bewerbung via E-Mail an melanie.birnschein@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Teilnahme am Projektmodul "Radiorevolten" oder persönliche Bewerbung

Leistungsnachweis

Teilnahme am Livebroadcast des Savvy Radios vom 17.6. - 8.7.17 in Berlin.

317120040 Funk-Stille

A. Drechsler, N. Singer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 11.04.2017

Bemerkung

Anmeldung erforderlich: nathalie.singer@uni-weimar.de, astrid.drechsler@uni-weimar.de und melanie.birnschein@uni-weimar.de

Kommentar

Das Material des Rundfunks ist die Stille – und seine Negation das Hören (Zvonimir Bajsic)
Im Schiffsfunkverkehr kann sie leben retten, das Radio scheut sie wie der Teufel das Weihwasser, in der Liebe kann sie zur Qual werden: die Funkstille.

Seit den Anfängen des Radios bis heute hat sie Schriftsteller und Musiker bewegt: sei es in Heinrich Bölls Dr. Murkes gesammeltes Schweigen, in Ruhe von Paul Plamper, in John Cage's 4'33" oder in Eran Schaerfs Heute ist Mittwoch, der 10. Dezember. In diesem amüsanten Hörspiel verpennt ein müder Nachrichtensprecher seine Ansage: zwei Minuten Schweigen im Radio, seine Vorgeschichte und die Konsequenzen, werden für Schaerf Anlass für eine entlarvende Reflexion über das Medium selbst.

Die Stille, die Pause, die Funkstille, die Unterbrechung und die Wiederaufnahme – sie sind in diesem Sommersemester Thema eines Kooperationsprojekts zwischen dem Institut für Sprachkunst an der Universität für angewandte Kunst in Wien und dem Experimentellen Radio. In der Woche vom 24.-30. April werden wir für 4 Tage nach Wien reisen, dort gemeinsam erste Rechercheergebnisse zu gefundenen Texten, Stücken, Hörproben oder Filmen austauschen und Arbeits-Gruppen bilden. Denn es soll auch über die Entfernung hinweg zu einer möglichst engen Zusammenarbeit zwischen den Studierenden in Wien (vornehmlich Schreibende) und den Studenten in Weimar (mit ihrer Erfahrung in Radiokunst-Produktion) kommen. In der Woche vom 26. Juni bis zum 2. Juli kommen die Wiener wiederum nach Weimar um die gemeinsam entstandenen Stücke und Ideen zu realisieren und zu produzieren. Das Format ist frei, auf die richtige Pause und nötige Stille in der Mischung wird natürlich geachtet!

Voraussetzungen

Teilnahme an beiden Exkursionen/Treffen, Eigenfinanzierung der Reise ist erforderlich (Summe wird bei Vorgespräch bekannt gegeben), bereits Kenntnisse in Audioproduktion

Leistungsnachweis

Erstellung eigener künstlerischer Arbeit

Experimentelle Television

317120011 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

J. Hintzer, J. Hübner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 13.04.2017

Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-16.00 Uhr, Raum: 112, Steubenstr. 6a

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten entlang der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und wird sich mit Kurzinszenierungen beschäftigen, die Teil der Gesamtinszenierung werden sollen. Dabei wird es sich um inszenatorische, gestalterische und organisatorische Fragestellungen des Projektes drehen. Alles vor dem Hintergrund der Realisierbarkeit innerhalb des Gesamtprojektes.

Eine Regieübung wird die Grundlagen der Inszenierung vermitteln.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hübner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer gestalterischen Arbeit, Anwesenheit während des Aufführungszeitpunkts 18.-27.08.2017

Gestaltung medialer Umgebungen

317120000 Artists Lab

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 13.04.2017

Kommentar

Das Modul bietet Master Studenten, die ihre selbstmotivierten und selbstorganisierten Projekte durchführen möchten, eine Gesprächskultur und einen organisatorischen Rahmen an. Insbesondere Studierende mit Projektvorhaben im Biolab oder der Performance Plattform können im Modul ihre Konzepte erarbeiten. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft.

Bestandteil des Moduls sind Vorträge Dienstag abends um 17.30 Uhr zur Geschichte der Medienkunst.

Voraussetzungen

Teilnahme an Fachmodulen der Professur, Teilnahme an der Vorlesung Di abends

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

Interface Design**317120001 Geolocalized Interfaces****M. Markert**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "<https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:MasterprojectSS17>" bzw. den englischen Text.

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

1. Active participation (no more than two missed classes!)
2. At least two individual consultations (Tuesday afternoons)
3. Midterm assignment (required, even though the midterm grade is just for your information)
4. Presentation at the end of the lecture period, this includes presentations at our Interface Design ShowReel and during the Summaery
5. Final assignment at the end of the semester including documentation: Artistic examination (see Examination Regulations!)
6. Uploading your work in progress in our project collaboration tool, respecting deadlines

317120002 Interdisziplinäre Internationale Interface Design Masterklasse**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 101

Kommentar

Die Interdisziplinäre Internationale Masterklasse Interface Design setzt sich aus Teilnehmern/innen mit unterschiedlichem fachlichen Hintergrund (Gestalter, Künstler, Architekten, Wissenschaftler) und in der Regel unterschiedlichem kulturellem Hintergrund zusammen.

Die Unterrichtssprache ist wie in den begleitenden Fachmodulen Englisch.

Im Projekt werden aktuelle fortgeschrittene Arbeitsweisen, Methoden und neue Technologien vorgestellt. Diese werden in unterschiedlichen individuellen Projekten im Bereich Interface Design praktisch erprobt. Das Ziel ist die Konzeption, Herstellung und Untersuchung von Funktionsprototypen.

Die Heranführung der Masterstudenten/innen an die Forschungsbereiche der Professur Interface Design ist zentraler Bestandteil des Projekts.

Zentrale Themen sind:

- Entwicklung neuartiger Interfaces und Anwendungen für die Interaktion von Menschen mit digitalen, urbanen und architektonischen Räumen

- Verbindung von plastischen Formen und digitaler Funktion
- Gedruckte Elektronik

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design

Leistungsnachweis

- 1) Ein vollständig abgeschlossene Projektconcept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.
 - 2) Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.
- Die Dokumentation des Projekts muss bis zum Ende des Semesters im PDF Format abgegeben werden (Abgabe auf CD oder DVD).

Medien-Ereignisse

317120019 Festivallounge 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festivals in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines

Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317120035 Short Cuts

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 11.04.2017

Kommentar

Bringt eure Filmideen, Treatments oder Drehbücher ein und setzt diese innerhalb des Semester um! Oder Sie erarbeiten ein ausgereiftes Konzept für eine größeres Format und realisieren ein längeres Stück! Unterschiedlichste Stile, Genres und Formate sind willkommen, ebenso wie Anfänger und Fortgeschrittene. Das Spektrum kann vom inszenierten Kurzspielfilm über Viral Videos bis hin zum freien filmischen Experiment reichen. Das Ziel ist es, im Projekt eine Atmosphäre zu schaffen, in der der kreative Prozess des Filmemachens angestoßen und kritisch begleitet wird. Dokumentarische Übungsaufgaben erleichtern den Einstieg und fördern technische Versiertheit sowie dramaturgische Kompetenz. Die entstehenden Filme können auf der Medienrolle, beim Weimarer backup Festival und auf weiteren internationalen Filmfestivals präsentiert werden.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, practical exercises, production of shot films

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder

Multimediales Erzählen

317120009 bewegt.bild.rauschen

A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Dozentin: Ana Maria Vallejo

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Im Projekt "bewegt.bild.rauschen" steht der Dialog zwischen Klang/Ton/Geräusch und animiertem Bewegtbild im Vordergrund. Der Kurs findet in Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und

Klanggestaltung statt: auf die auditiven Kompositionsübungen werden wir mit bewegten Bildern reagieren; umgekehrt erarbeiten wir Animationen, die mit den Aspekten Raum - Tiefe - digitale/analoge Ästhetik spielen und anschließend vertont werden. Die Ergebnisse werden im Rahmen der summaery präsentiert werden. Das Pojektangebot richtet sich an Studierende, deren Interesse für Animation sich an einem experimentellen, (bewegungs-)gestaltenden, audio-visuellen Zugang zum Genre orientiert.

Das Projekt ist für Fortgeschrittene konzipiert und setzt erste Erfahrungen im Bereich 2D-Animation voraus (After Effects, TVPaint und/oder Dragon Frame). Die Bereitschaft zur Gruppenarbeit ist erforderlich. Alle ProjektteilnehmerInnen müssen verbindlich das Werkmodul „audio.vision“ belegen.

Voraussetzungen

Belegung des Werkmoduls "audio.vision", Vorkenntnisse in Animation

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Projektentwicklung im Bereich Animation, Semesterpräsentation

Fachmodule

317110000 Board Games for Humans and Nonhumans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317110001 Electronic Art and Design

N.N.

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Electronic_Art_and_Design".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

Active participation; documentation.

317110002 (In)Visible_Networks

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317110003 Programming Interaction - Networked Things

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 15:00 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 07.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Programming_Interaction_-_Networked_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of networked "things"; documentation.

317110004 Web-based Media**N.N.**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-based_Media".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of web development; documentation.

317110005 Wireless Communication of Things**J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Wireless_Communication_of_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317110007 The Hidden Layer: Artificial Intelligence in creative contexts

F. Bonowski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2017

Kommentar

Wie sieht die Welt aus der Perspektive einer künstlichen Intelligenz aus?

Was steckt dahinter, wenn Maschinen Sinneseindrücke in semantische Kategorien einordnen?

Welches innere Modell der Welt haben sie?

Wie treffen sie Entscheidungen?

Wie können sie ausdrücken, was in ihnen vor sich geht?

Kommen Sie in Frieden?

Im Kurs wird anhand selbstgemessener Daten und klassischer Algorithmen des maschinellen Lernens ein Grundverständnis für datengetriebene Weltwahrnehmung erarbeitet.

Den Schwerpunkt bildet dabei die Kategorisierung und Erzeugung von Bildern, Texten und Tönen.

Übungen bestehen in der Sammlung von Daten, in Rechercheaufgaben und in der Anwendung von im Kurs vorgestellten Algorithmen.

Programmierkenntnisse sind vorteilhaft - Für Studierende ohne entsprechende Vorkenntnisse aber großem Interesse an der Thematik besteht die Möglichkeit zur Bildung von Teams mit anderen KursteilnehmerInnen mit entsprechendem Knowhow.

Voraussetzungen

Interest in a perspective of world as data, ideally some programming practice (will use python)

Leistungsnachweis

Presence during lectures, completion of exercises

317110014 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

M. Hirsch

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317110015 audio.vision MFA

C. Giraldo Velez, A. Helmcke

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 102/B15

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigerter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317110016 backup 2017 II

J. Fuchs, A. Körnig

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317110018 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

J. Hintzer, J. Hüfner

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-10.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Busstrecke für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten östlich der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und beschäftigt sich mit Fragestellungen der Dokumentation. Wie kann das Projekt visuell erzählt werden? Wie finde ich das passende Motiv, den richtigen Interviewpartner usw., sodass von der Konzeption bis zur Realisierung alle Bereiche abgedeckt werden.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hüfner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivations schreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer Dokumentation

317110024 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlelein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlung.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audibereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317110026 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

317110030 Mastering Animation - Basic Shapes**F. Sachse**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 20.05.2017 - 20.05.2017

Sa, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 17.06.2017 - 17.06.2017

Fr, Einzel, 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 07.07.2017 - 07.07.2017

Kommentar

"Hey ... what about the animated shorts of Fischinger, Richter, or Ruttmann?"

"Please, not again! Squares, circles, triangles - I've seen everything already!"

The aim of the class is to have a second look at early animated short with a special emphasis on films of Bauhaus artists and to use these films as inspiration and/or footage for the creation of an own - not necessarily narrative - animated short.

The class will be held in 3 blocks.

1st meeting: research/analysis 20.5.2017, 11:00-16:45 Uhr

2nd meeting: work in progress 17.6.2017, 11:00-16:45 Uhr

3rd meeting: results 7.7.2017, 11:00-16:45 Uhr

In between one-on-one tutorials to discuss the projects.

Please apply till 31.3.2017 via email to franka.sachse@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

basic experience in animation

317110036 Rasterfahndung mit Druck**S. Helm, K. Steiger**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2017

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Kommentar

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört. Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein.

Hierbei liegt der Fokus auf zwei Druckverfahren: Risographie + Repeat-Druck auf Textil (Siebdruck). Beide Techniken sollen zunächst grundlegend erlernt, später gestalterisch und künstlerisch ausgeschöpft werden.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Wiederholung, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalç#nda#, Prof. Paul Jung, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stölzl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Günter Fruhtrunk, Aldi, Roy Lichtenstein, Tapete, Zero, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Leistungsnachweis

Note

317110037 schrift.film MFA**C. Giraldo Velez**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017. 13.30-16.45 Uhr

Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Fachmodul "schrift.film" wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317110038 Show me the way-an introduction to information design

J. Rutherford
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Bemerkung

Die Termine für die Blöcke sind: 20./21.4.2017, 18./19.5.2017; 8./9.6.2017 jeweils von 11.00-18.30 Uhr.

Bauhaus-Str. 15, Raum 003

Kommentar

Lehrender:

Prof. Jay Rutherford

Show me the way – an introduction to information design Wikipedia describes information design as the practice of presenting information in a way that fosters efficient and effective understanding. Information design covers a multitude of areas, from "infographics" to urban and architectural orientation, signage systems, cartography, medicine labels, forms design, and many others. This course will provide an introduction to several of these areas, with case studies and examples, plus exercises intended to impart useful skills.

317110039 Sonorama

T. Carrasco García
Fachmodul

Veranst. SWS: 2

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf

animiertes Bewegbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung* – *Klangraum* – *Klangtiefe* werden mit dem Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

317110047 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317110048 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form

W. Kissel, N. Hens

Veranst. SWS: 4

Werkmodul

Mo, wöch., 19:00 - 23:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

317110050 Techniken des Virtuellen

J. Brinkmann

Fachmodul

Kommentar

"In today's society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?" (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren't sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace "the virtual" as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

417120001 Computational Thinking for Artists, Designers and Architects

J. Reizner

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Veranst. SWS: 4

Kommentar

"Computational thinking involves solving problems, designing systems, and understanding human behavior, by drawing on the concepts fundamental to computer science." – Jeannette M. Wing (2006)

Not everyone is a programmer, yet artists, designers and architects increasingly find it necessary to be able to think like one. Post-analog creative practice demands a functional understanding of computational processes in order to articulate ideas and realize projects programmatically. This module introduces core computer science principles and programming concepts including data structures, variables, operators, control structures and functions, enabling participants to become familiar with C-syntax languages and develop the skills necessary to work effectively in Javascript, Processing or C/C++. Participants will also focus on identifying, selecting and implementing appropriate external resources, dependencies and libraries, while addressing relevant software development topics including design patterns, documentation and commenting, debugging, version control and licensing.

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

417120002 Garbage In, Garbage Out: Cybernetic Sensor and Actor Systems in the Built Environment**J. Reizner**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

While the emergence of the internet of everything and mobile computing have made discussion of the 'smart city' au courant, the underlying concept of cybernetic urbanism is itself nearly a half-century old. With a view towards Wiener's model of cybernetic systems, this module introduces participants to the fundamental structure of the control loop and its constituent components: sensors, actors and controllers. Examining how these archetypes can be realized through contemporary technologies, this module explores the application of feedback systems to not only acquire data from urban infrastructures, but affect change within them. This module provides an experimental setting to explore the deployment and use of optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors, as well as the interface, networking and processing systems necessary to support them. Participants will gain insight into current methodologies for signal processing and data analysis, with a special focus on the codification, visualization and physicalization of information through actors in the built environment.

Voraussetzungen

Previous enrollment in an IFD course offering or instructor permission

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

417120003 Printed Electronics Inkjet: Button Up!**F. Wittig**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte

Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Faltechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

417120004 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling

F. Wittig

Fachmodul

Veranst. SWS: 2

Do, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

417120005 Vague, But Exciting: An Introduction to Web Technologies

J. Reizner

Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

In diesem Fachmodul setzen sich die TeilnehmerInnen mit den Grundlagen der modernen Webtechnologien auseinander. Dabei steht die Entwicklung technischer und gestalterischer Fähigkeiten zur Erstellung und Modifizierung von Web-Inhalten von künstlerischen-, professionellen- und Forschungskontexten im Vordergrund.

Kernthemen umfassen:

Internet-Architektur
Client-Server-Modell
OSI/IP Stack-Modell
HTTP & die Anwendungsschicht

HTML: Syntax und Elemente
Dokument-Objekt-Modell (DOM)
CSS
Aesthetik & Usability
Accessibility/Online-Zugänglichkeit

JavaScript
XML/Semantic Web
AJAX

Server-Side-Scripting (PHP, Python und co.)
Datenbanken

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung

317110019 Elektroakustische Musik II

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 12.04.2017

Kommentar

Diese Veranstaltung setzt den Einführungskurs „Elektroakustische Musik I“ fort. Themen der elektroakustischen Musik und Klanginstallation werden zusammen mit Studierenden der Hochschule für Musik weiter behandelt und vertieft mit folgenden Schwerpunkten: Analyse elektroakustischer Musik, Entwicklung von Konzepten im Bereich elektroakustische Musik und Klanginstallation, Harddisk-Recording & Signalverarbeitung, Algorithmische Komposition & Steuerungstechniken.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Die Teilnehmerzahl ist begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Klausur, Hausaufgaben

317110022 Max/MSP II

N.N.

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Kommentar

Lehrender: Tim Helbig

In dem Kurs »Max/MSP 2« wird auf den Kurs »Einführung in Max/MSP« aufgebaut. So werden hierin schwerpunktmäßig neben der Vermittlung von Strategien zur Verräumlichung von Klängen (VBAP, Ambisonics, Delay, etc.), die Generierung von Prozessen (Strukturgenerierung und Zufallskomposition), als auch die Klangsynthese mittels Max/MSP, behandelt. Mit dem Kurs sollen Fähigkeiten vermittelt werden, selbständig mithilfe der Programmierumgebung »Max/MSP«, eigene Software-Tools für Klanginstallationen oder / und Live-Elektronik zu entwickeln.

Voraussetzungen

Max/MSP I bzw. Grundlagen in Max/MSP, Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, Laptop

Leistungsnachweis

eigene, ausführlich dokumentierte Software – umgesetzt mit Max/MSP, Hausarbeit

317110039 Sonorama

T. Carrasco García

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Im Rahmen des Fach- und Werkmoduls **Sonorama** werden in Zusammenarbeit mit der *Professur Multimediales Erzählen* und deren Modul **Audio-Visionen**, experimentelle Werke und Klanggestaltungen mit Bezug auf animiertes Bewegtbild realisiert. Konzepte wie *Klangbewegung – Klangraum – Klangtiefe* werden mit dem Lautsprecherorchester des SeaMs bearbeitet. Dabei werden Techniken wie Klangsynthese, „Generative Musik“ und Spatialisierung eingesetzt.

Der gemeinsame Kurs ist als Dialog zwischen den Studierenden beider Lehrstühle konzipiert. Die Ergebnisse dieses Austausches werden in der *summaery 2017* präsentiert.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16-18 Personen begrenzt.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I, Erfahrung in Programmierung mit Max/MSP oder Pure Data erwünscht.

Leistungsnachweis

Hausaufgaben, Hausarbeit

Experimentelles Radio

317110014 Audiobaukasten 2: Mischung und Sounddesign

M. Hirsch

Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Kommentar

Nachdem im ersten Teil des Kurses die Grundlagen digitaler Aufnahmetechnik erlernt und geübt wurden, geht es im Sommersemester ganz um die Realisation fertiger Produktionen. Dabei steht vor allem die Abmischung von Wort, Musik und Sound-Effekten im Vordergrund, aber auch Workflow, Effekteinsatz und richtiges Abhören stehen auf dem Programm. Natürlich werden wir auch auf die Eigenheiten des Radiostudios in der Marienstraße 5 eingehen: Verschiedene Produktionssituationen erfordern die selbständige Konfiguration von Patchbay, Audio Interface und Mischpult. Einen zusätzlichen Schwerpunkt bildet die Beschäftigung mit Grundlagen der Klangsynthese sowie deren radiophone und musikalische Anwendung.

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich. Voraussetzung für den Audiobaukasten 2 ist außerdem die regelmäßige Teilnahme am Sendebetrieb und den Redaktionssitzungen von Bauhaus.fm sowie Produktion und Abmischung eigener Arbeiten.

Voraussetzungen

Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder einschlägige Erfahrung in der digitalen Klangbearbeitung sind erforderlich.

Leistungsnachweis

künstlerische Arbeit, Gestaltung eigener Sendungen bei Bauhaus.fm

317110024 Ein Gespenst geht um... – ein Audiowalk für das Kunstfest Weimar

A. Drechsler, F. Kühlein-Zelger

Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Do, wöch., 09:15 - 13:15, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 06.04.2017

Bemerkung

Schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben an Astrid.Drechsler@uni-weimar.de und fabian.kuehlein@uni-weimar.de

Kommentar

Hier muss geliefert werden! Zusammen mit den Studierenden aus der Architektur wird ein Audiowalk für das Kunstfest in Weimar erarbeitet.

Im Herbst dieses Jahres jährt sich zum hundertsten Mal die Russische Oktoberrevolution. Mit ihr wurde das – wie Karl Marx und Friedrich Engels es 1848 im Kommunistischen Manifest formuliert hatten – „Gespenst des Kommunismus“, das in Europa umging, erstmals zu einer real existierenden staatlichen Macht, die das 20. Jahrhundert ganz wesentlich mitgeprägt hat.

Das Kunstfest Weimar nimmt die Centenarfeier der Oktoberrevolution als Thema zum Anlass, um künstlerisch die Erbschaften und Spuren des Kommunismus zu erkunden. In diesem Rahmen sollen als offizielles Projekt des Kunstfestes wichtige Bauten und Orte, die in Weimar und Umgebung von der kommunistischen Bewegung und ihren Wirkungen zeugen, erfasst, erforscht und künstlerisch aufbereitet dem Publikum vermittelt werden.

Im gemeinsamen Projekt der Professuren Experimentelles Radio, Denkmalpflege und Baugeschichte sowie Architekturtheorie wählen Studierende der Architektur und der Medienkunst dafür aus einer Objektliste, geeignete Beispiele aus, untersuchen diese, machen dazu Interviews mit Zeitzeugen und anderen einschlägigen Akteuren und produzieren daraus Geschichten, die als Audiotour dem Publikum des Kunstfestes dargeboten werden.

Neben der Aufgabe der Recherche und Texterstellung geht um ein einheitliches Konzept, in dem die einzelnen Stationen sinnvoll miteinander zu einem künstlerischen Ganzen zum Klingen gebracht werden. Für die künstlerische Ausgestaltung der Tracks, sind die einzelnen Teams (bestehend aus einem Architekturstudenten und einem Medienkünstler) verantwortlich.

Komplettiert wird der Kurs durch Vorträge von Künstlern und Experten zum Thema Audiowalk, Kunstgeschichte und Kulturvermittlern.

Professur Experimentelles Radio: Astrid Drechsler, Fabian Kühlein

Professur Denkmalpflege und Baugeschichte: Prof. Dr. Hans-Rudolf Meier, Dr. Daniela Spiegel

Juniorprofessur Architekturtheorie: Prof. Dr. Ines Weizman

ACHTUNG INTENSIVWOCHELENDE:

Geblocktes Workshopwochenende mit Vorträgen

Fr. 21.4.2017 9-17 Uhr

Sa. 22.4.2017 9-17 Uhr

So. 23.4.2017 9-17 Uhr

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Audiobereich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme am Kurs, finales Audiofile für den Audiowalk

317110026 Es war einmal - Einführung in die Radiogeschichte

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 10.04.2017

Kommentar

Dieser Kurs richtet sich ausschließlich an Studierende, die die Arbeit am Lehrstuhl des experimentellen Radios vertiefen wollen oder bereits vertieft haben. Auch für langjährige Radiohasen wird dieser Kurs noch Überraschungen parat haben.

Dies ist keine Vorlesung!

Was ist der Unterschied zwischen Reportage und Feature? Was ist eine O-Ton-Collage? Wie höre ich ein Hörspiel und welche Hörspiele sollte man gehört haben? Was ist Radiokunst? Dies sind nur einige der Fragen, die wir in diesem Grundlagenmodul beantworten wollen. An Hand zahlreicher Beispiele werden wir die Geschichte des Radios und der Radiokunst kennen lernen.

Darüber hinaus soll das Erfahrene Grundlage für kurze Audiospots werden, die in einem möglichen musealen Zusammenhang verwendet werden könnten.

Voraussetzungen

viel hören! Teilnahme an mindestens einem weiteren Angebot des experimentellen Radios

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Referat und Erstellen kurzer akustischer Teaser

Experimentelle Television

317110018 Bewegtes Land - Inszenierungen für vorbeifahrende Züge Ein Dokumentationsprojekt

J. Hintzer, J. Hüfner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Bemerkung

erster Termin: 12.4.2017, 9.00-10.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

Kommentar

Im August 2017, während des Kunstfest (26-27.08.17) in Weimar, wird die ICE Strecke Jena - Naumburg in eine 20 km lange Bühne für vorbeifahrende Züge verwandelt. An insgesamt 12 Orten östlich der Trasse werden mechanisches Theater, szenografische Tableaux Vivants und partizipative Projekte die Aufmerksamkeit des Reisenden auf sich ziehen.

Der Kurs findet im Rahmen dieses Projektes statt und beschäftigt sich mit Fragestellungen der Dokumentation. Wie kann das Projekt visuell erzählt werden? Wie finde ich das passende Motiv, den richtigen Interviewpartner usw., sodass von der Konzeption bis zur Realisierung alle Bereiche abgedeckt werden.

BEWEGTES LAND ist ein Projekt von Prof. jun. Jörn Hintzer und Proj. jun. Jakob Hüfner. Mehr Informationen zu dem Projekt: www.bewegtesland.de

Voraussetzungen

Portfolio, Motivationsschreiben. Anwesenheit am 18.-27.08.17

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Erstellung einer Dokumentation

Gestaltung medialer Umgebungen**317110000 Board Games for Humans and Nonhumans****M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 13.04.2017

Bemerkung

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Kommentar

Board games are usually designed for people, but could we think of a board game designed to be played between humans and flies or between bacteria and yeast? What about a more complex game involving humans, microorganisms, and objects?

The aim of the course is to grasp the environment and interactions of chosen organism(s). While trying to understand the biological sensors of living organisms (light, motion, temperature, magnetic fields, nutrients), we will envision and implement strategies for interaction between humans and nonhumans. The course will include analysis of the sensorimotor activity of the selected organisms, discourses around similar artworks, and discussions on interactivity in a physical environment.

The course will be held in the DIY Biolab of the Media Environments chair. The developed games will be presented during the planned show in the fall of 2017.

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317110002 (In)Visible_Networks**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, ab 12.04.2017

BemerkungMotivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Ort: Digital Bauhaus Lab, Performance Plattform, Bh9a

Kommentar

The (In)Visible Networks course is planned for the development of interactive projects around our video tracking system. The projects developed will connect people and objects within this single system, integrating actors and actants. During the course, we will take a look at interactive artworks and think about their implementations and different uses. What interaction strategies could be used in a hierarchical system? What pros and cons give us a distributed system? How do actors/actants of different natures interact with each other?

Instead of focusing on a single programming environment, we will focus on OSC (Open Sound Control) protocol, which enables interactions between machines and applications of different types. In parallel, we will look into terminal use (Windows, Mac), computer network protocols (internet, wireless, routing), and theoretical frameworks (ANT, IoT).

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche oder ästhetische Umsetzung der Aufgaben

20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)

30 % Dokumentation (davon 10% Mitarbeit im Medien-Wiki)

317110006 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

wöch.

Bemerkung

Termine: 2017-06 jeweils Fr-So 9.-11., 23.-25. von 10 bis 18:30 *Ort:* Marienstraße 7b, Seminarraum 204, *erstes Treffen:* 2017-06-09

Kommentar

Lehrender:

Max Neupert

Anhand von aufeinander aufbauenden praktischen Übungen werden Grundkonzepte des Programmierens eingeführt. Die Übungsergebnisse sind überwiegend grafischer Natur und führen von einfachen Bewegungsspuren über L-Systeme und einer klassischen Schwarmsimulation (Craig Reynold's Boids) zur Live-Verarbeitung von Kameradaten. Die Veranstaltung wird entweder Java (Processing) oder Javascript (P5.js) verwenden.

Kursprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Abgabe der Übungen

317110007 The Hidden Layer: Artificial Intelligence in creative contexts

F. Bonowski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 12.04.2017

Kommentar

Wie sieht die Welt aus der Perspektive einer künstlichen Intelligenz aus?

Was steckt dahinter, wenn Maschinen Sinneseindrücke in semantische Kategorien einordnen?

Welches innere Modell der Welt haben sie?

Wie treffen sie Entscheidungen?

Wie können sie ausdrücken, was in ihnen vor sich geht?

Kommen Sie in Frieden?

Im Kurs wird anhand selbstgemessener Daten und klassischer Algorithmen des maschinellen Lernens ein Grundverständnis für datengetriebene Weltwahrnehmung erarbeitet.

Den Schwerpunkt bildet dabei die Kategorisierung und Erzeugung von Bildern, Texten und Tönen.

Übungen bestehen in der Sammlung von Daten, in Rechercheaufgaben und in der Anwendung von im Kurs vorgestellten Algorithmen.

Programmierkenntnisse sind vorteilhaft - Für Studierende ohne entsprechende Vorkenntnisse aber großem Interesse an der Thematik besteht die Möglichkeit zur Bildung von Teams mit anderen KursteilnehmerInnen mit entsprechendem Knowhow.

Voraussetzungen

Interest in a perspective of world as data, ideally some programming practice (will use python)

Leistungsnachweis

Presence during lectures, completion of exercises

Interface Design

317110001 Electronic Art and Design

N.N.

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Electronic_Art_and_Design".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

Active participation; documentation.

317110003 Programming Interaction - Networked Things**J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Fr, wöch., 15:00 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 07.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Programming_Interaction_-_Networked_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of networked "things"; documentation.

317110004 Web-based Media**N.N.**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Web-based_Media".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of web development; documentation.

317110005 Wireless Communication of Things

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Wireless_Communication_of_Things".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

Active participation; developing a functional prototype/application within the context of wireless communication; documentation.

317110050 Techniken des Virtuellen

J. Brinkmann

Fachmodul

Kommentar

"In today's society, where drones are used for warfare and romantic relationships begin online can we any longer distinguish between the so-called real and the virtual?" (Cécile B. Evans)

Everyone talks about VR nowadays, but aren't sites like Facebook and Instagram already their own form of virtual reality being fed on a daily basis by disembodied snippets of our lives? Do we have to worry that soon the real world will be in second place?

In this course, we will be inspired and challenged by different artistic approaches that embrace "the virtual" as a concept, aesthetic, or technique. We will start by using simple methods to help amplify and channel our ideas and concepts through media and technology. Furthermore, we will use Unity 3D to create our very own virtual worlds, objects, or avatars which will include integrating virtual reality devices like the HTC VIVE. This course involves working with, but is not limited to, the Performance Platform at the Digital Bauhaus Lab.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an joerg.brinkmann@uni-weimar.de

417120001 Computational Thinking for Artists, Designers and Architects

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

"Computational thinking involves solving problems, designing systems, and understanding human behavior, by drawing on the concepts fundamental to computer science." – Jeannette M. Wing (2006)

Not everyone is a programmer, yet artists, designers and architects increasingly find it necessary to be able to think like one. Post-analog creative practice demands a functional understanding of computational processes in order to articulate ideas and realize projects programmatically. This module introduces core computer science principles and programming concepts including data structures, variables, operators, control structures and functions, enabling participants to become familiar with C-syntax languages and develop the skills necessary to work effectively in Javascript, Processing or C/C++. Participants will also focus on identifying, selecting and implementing appropriate external resources, dependencies and libraries, while addressing relevant software development topics including design patterns, documentation and commenting, debugging, version control and licensing.

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

417120002 Garbage In, Garbage Out: Cybernetic Sensor and Actor Systems in the Built Environment

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

While the emergence of the internet of everything and mobile computing have made discussion of the 'smart city' au courant, the underlying concept of cybernetic urbanism is itself nearly a half-century old. With a view towards Wiener's model of cybernetic systems, this module introduces participants to the fundamental structure of the control loop and its constituent components: sensors, actors and controllers. Examining how these archetypes can be realized through contemporary technologies, this module explores the application of feedback systems to not only acquire data from urban infrastructures, but affect change within them. This module provides an experimental setting to explore the deployment and use of optoelectric, electrochemical, mechanical, thermal and magnetic sensors, as well as the interface, networking and processing systems necessary to support them. Participants will gain insight into current methodologies for signal processing and data analysis, with a special focus on the codification, visualization and physicalization of information through actors in the built environment.

Voraussetzungen

Previous enrollment in an IFD course offering or instructor permission

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

417120003 Printed Electronics Inkjet: Button Up!

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, ab 11.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ButtonUp".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

Knöpfe, Tasten und Schalter faszinieren uns bereits in der Kindheit. Gedruckte Tasten geben dem Nutzer zwar nicht das gewohnte direkte haptische Feedback, aber bieten uns durch ihre Flexibilität, Formenvielfalt und unkomplizierte Herstellung andere Vorteile. Diese Vorteile werden die Studierenden erforschen und Objekte konzipieren, die gedruckte Tasten als Eingabe nutzen.

Wir beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik, sowie den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. In praktischen Versuchen kombinieren wir testweise gedruckte Schaltkreise mit elektronischen Bauteilen.

Ein mit elektrisch leitfähiger Druckfarbe ausgestatteter Inkjetdrucker dient uns zur Herstellung der gedruckten Tasten. Mittels Capacitive Sensing und Microcontroller werden diese Tasten dann als Eingabe genutzt und mit Computer oder elektrischen Bauteilen wie LEDs verbunden. Auch ohne Microcontroller können mittels Falstechniken Schalter entworfen werden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts unter Nutzung einer gedruckten Schaltung / Active participation; planning & fabricating an object containing printed control buttons, documentation.

417120004 Printed Electronics Silkscreen: Electronic Upcycling

F. Wittig

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 06.04.2017

Kommentar

Der Kurs findet auf Englisch statt, für weitere Informationen beachten Sie bitte die aktuelle Beschreibung unter "https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Printed_Electronics_ElectronicUpcycling".

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 4. April. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

"Upcycling" nennt man den Prozess, bei dem alten Gebrauchsgegenständen durch Modifizierung oder Umwandlung neuer Wert gegeben wird. Mittels der Siebdrucktechnik ist es möglich, eine Vielzahl verschiedener Materialien zu bedrucken. Die Professur Interface Design beschäftigt sich seit einiger Zeit mit gedruckter Elektronik, in diesem Semester soll elektrisch leitfähige Druckfarbe benutzt werden, um ausrangierten Objekten eine neue Bedeutung zu schenken.

Wir werden uns in diesem Kurs mit den Eigenschaften und Möglichkeiten von gedruckter Elektronik generell beschäftigen, die Grundlagen des Siebdrucks erlernen und anwenden, und analysieren, welche Objekte sich für den Druck mit leitfähiger Druckfarbe eignen. (Der Kurs beschäftigt sich mit dem Siebdruck als Verfahren zur Herstellung gedruckter Elektronik und stellt keinen Ersatz für die Einführungskurse der Druckwerkstatt dar.)

Die Kursteilnehmer wählen einen alten Gegenstand, den sie im Laufe des Semesters mit gedruckten Leiterbahnen versehen und somit verändern und aufwerten. Die Leiterbahnen sollen dabei nicht nur der Ladungsübertragung, sondern auch als Stilelement dienen. Das entstandene Objekt kann je nach Vorkenntnis mit Microcontroller oder elektronischen Bauteilen wie Sensoren oder LEDs versehen werden.

Sucht euch etwas auf dem Flohmarkt aus und nutzt es als euer persönliches Breadboard!

Leistungsnachweis

Anwesenheit Planung, Herstellung und Dokumentation eines Semesterprojekts (Upcycling + gedruckter Schaltkreis) / Active participation; planning & fabricating an object (upcycling + printed circuit), documentation.

417120005 Vague, But Exciting: An Introduction to Web Technologies

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103

Kommentar

In diesem Fachmodul setzen sich die TeilnehmerInnen mit den Grundlagen der modernen Webtechnologien auseinander. Dabei steht die Entwicklung technischer und gestalterischer Fähigkeiten zur Erstellung und Modifizierung von Web-Inhalten von künstlerischen-, professionellen- und Forschungskontexten im Vordergrund.

Kernthemen umfassen:

Internet-Architektur
Client-Server-Modell
OSI/IP Stack-Modell
HTTP & die Anwendungsschicht

HTML: Syntax und Elemente
Dokument-Objekt-Modell (DOM)
CSS
Aesthetik & Usability
Accessibility/Online-Zugänglichkeit

JavaScript
XML/Semantic Web
AJAX

Server-Side-Scripting (PHP, Python und co.)
Datenbanken

Voraussetzungen

Statement of Motivation, Instructor Approval

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, aktive Kursbeteiligung, Einreichung eines Semesterprojekts / Regular attendance, active participation and delivery of a relevant semester project.

Medien-Ereignisse

317110016 backup 2017 II**J. Fuchs, A. Körnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 07:45 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 12.04.2017

Bemerkung

Festivaltermin: 17.-21.5.2017

Kommentar

In seinem 20. Jahr steht das backup_festival 2017 II vor weiteren Herausforderungen. Interaktion und Austausch zwischen Studierenden, Absolventen, Filmschaffenden, Experten, Medienbranche und Zuschauern stehen im Vordergrund, denn es hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass es nicht mehr die technologischen Innovationen sind, die das Festival interessant machen.

backup legt den Focus auf den Universitäts- und Kreativstandort Weimar und seine Studierenden und schärft den Kontrast zu anderen etablierten, aber ausschließlich an Filmhochschulen adressierten Filmwettbewerben. Genau aus diesem Grund treten zum neunten Mal Studierende und Absolventen von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen sowie Universitäten mit Ihren filmischen Wettbewerbsbeiträgen gegeneinander an.

Seit 2006 ist das Festival in die Lehre an der Bauhaus-Universität integriert und seit 2009 auf Arbeiten von internationalen Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen fokussiert. backup ist sowohl eine Präsentationsfläche für das Filmschaffen in Weimar, als auch ein internationaler studentischer Wettbewerb und zugleich ein regionales Publikumsfestival.

Beim backup_festival geht es um das Erkunden neuer, zeitgemäßer Formen und Formate des bewegten Bildes und interdisziplinärer Grenzüberschreitungen. Die kreative Auseinandersetzung mit verschiedenen Produktions- und Ausdrucksweisen steht im Vordergrund. Gesucht werden Produktionen, die die Grenzen und Möglichkeiten des filmischen Formats reflektieren, definieren und neu ausrichten.

Wie lassen sich diese Ansprüche in einem zukunftsweisenden Gesamt ereignis und Veranstaltungsformat vereinen?

Die Studierenden werden mit der allgemeinen Organisation und Gestaltung des Festivals, von der Auswahl des Filmprogramms über die Suche nach Medienpartnern und Sponsoren bis zur Organisation und Konzeption der Veranstaltungsorte und die Corporate Identity inklusive Print, Web und App vertraut gemacht.

Der Arbeitsprozess bis zur Nachbereitung des Festivals ist ein gestalterisch-kuratorischer Gesamtprozess der auch eine nachhaltige Nachwuchsförderung zum Ziel hat. Die Studierenden können in vielerlei Hinsicht eine selbstbewusste Position als Bauhaus-Studierende in Weimar einnehmen. Sie werden in sämtliche Planungen und -vorbereitungen einbezogen. Es werden praktische Einblicke in die Durchführung und den Ablauf eines Kurzfilmfestivals vermittelt. Außerdem heißt es natürlich: Non-Stop Filme schauen, Partner-Festivals kennen lernen und viele internationale Kontakte knüpfen!

Neu ist in diesem Jahrgang: Wir sprechen eine ausdrückliche Einladung zur interdisziplinären Zusammenarbeit an alle Studierenden der verschiedensten Studiengänge, Professuren und Bereiche der Bauhaus-Universität Weimar aus, sich nicht nur aktiv an der Organisation und Programmierung von backup zu beteiligen, sondern das Festival auch als Präsentations- und Ausstellungsfläche für eigene Projekte zu verstehen.

Voraussetzungen

E-mail mit Motivationsschreiben und Referenzen bis 3.4.2017 an juliane.fuchs@uni-weimar.de

317110047 Zur Diskussion: Die dokumentarische Form**W. Kissel, N. Hens**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 19:00 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.04.2017

Bemerkung

Ort:

Kinoraum 112, Steubenstraße 6a

Kommentar

Die klassische Bezeichnung „Dokumentarfilm“ scheint nicht mehr auszureichen, um die heutige Vielfalt des Genres zu erfassen. Daher wird immer häufiger der Begriff „Dokumentarische Form“ verwendet. Wir werden eine Auswahl von Filmen der „dokumentarischen Form“ im Gruppenkontext ansehen und diskutieren. Dabei wenden wir uns neuen und alten Formen und der Entwicklung des Genres zu und erforschen, was das Dokumentarische ausmacht und wie es dazu wird.

Leistungsnachweis

attendance, active participation, presentation of a film

Moden und öffentliche Erscheinungsbilder**317110036 Rasterfahndung mit Druck**

S. Helm, K. Steiger

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 203, ab 12.04.2017

Bemerkung

Dieser Kurs ist auf eine Teilnehmerzahl von 20 Personen beschränkt.

Kommentar

In diesem Fachkurs beschäftigen wir uns mit diversen Rastern und Mustern als Gestaltungsgrundlage, künstlerische Technik und Drucktechnik. Es wird gezeichnet, ausgeschnitten, kopiert, gestempelt, geschichtet, geklebt, konstruiert, geordnet und zerstört. Das Ergebnis dieser Auseinandersetzung sollen repräsentative Entwürfe und mehrere individuelle Druckergebnisse sein.

Hierbei liegt der Fokus auf zwei Druckverfahren: Risographie + Repeat-Druck auf Textil (Siebdruck). Beide Techniken sollen zunächst grundlegend erlernt, später gestalterisch und künstlerisch ausgeschöpft werden.

Stichwörter:

Konkrete Kunst, Konkrete Poesie, Raster, Betonformsteinsystem, Wiederholung, Bridget Riley, Camouflage, Sabine Bohl, Heike Weber, Adolf Loos, Ekrem Yalç#nda#, Prof. Paul Jung, Dario Buffo, Andy Warhol, Emil Ruder, Gunta Stölzl, Carsten Nicolai, Horst Michel, Karl-Heinz Adler, Friedrich Kracht, Flächenkunst, Musterzeichner, Josef Müller-Brockmann, Max Bill, Piet Mondrian, Max Bense, Günter Fruhtrunk, Aldi, Roy Lichtenstein, Tapete, Zero, Minimal-Art, Ordnung, Astrid Schindler, Gerhard Richter, Ionengitter, Stadtplanung, Wolfgang Weingart, Rastersystem,

Leistungsnachweis

Note

Multimediales Erzählen**317110010 3D-Animation mit Blender**

U. Mothes, A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

Bemerkung

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

Kommentar

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

Leistungsnachweis

Note

317110015 audio.vision MFA

C. Giraldo Velez, A. Helmcke

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - PC-Pool 102, ab 11.04.2017

Bemerkung

T.: Di. wö. 11.4.2017, 9.15-12.30 Uhr

Raum: 102/B15

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung. Bei Interesse wird um Erscheinen zur Konsultation am Di 4.4. zwischen 9-12h in der Bauhausstr 15, R104 gebeten.

Kommentar

Filmbild und Ton schaffen zusammen die Synthese des Audiovisuellen. Das eröffnet eine Vielfalt an Gestaltungsmöglichkeiten. Animationen stellen Welten - ob gegenständlich oder ungegenständlich - in stilisierter, übersteigerter Form dar. Durch Ton, Laut, Stimme oder Geräusch wird die Atmosphäre einer Animation maßgeblich mitbestimmt, in eine bestimmte Richtung gelenkt oder gar ad absurdum geführt. Dies kann die für die Interpretation und das Verständnis des Gesehenen nicht hoch genug eingeschätzt werden.

In Zusammenarbeit mit der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung wird in diesem Kurs die Aufmerksamkeit ganz auf dem Dialog von Sound und Bild liegen. Es werden Übungen entstehen, die eine Verbindung von experimenteller Klanggestaltung und animiertem Bewegtbild herstellen. Ziel ist es, in kleinen Gruppen animierte Sequenzen zu erarbeiten, die im Dialog mit dem Klang-Kurs stehen und so experimentierend Bild- und Klangräume erkunden. In kleinen Arbeitsgruppen werden im weiteren Verlauf kleine Audio-Visionen entstehen, die zur summaery präsentiert werden.

Das Werkmodul ist für Studierende konzipiert, die erste Erfahrungen in Animation aufweisen können.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation, Belegung des Projekts "bewegt.bild.rauschen"

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

317110037 schrift.film MFA**C. Giraldo Velez**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

Bemerkung

T.: Do. wö. 13.4.2017. 13.30-16.45 Uhr
Raum: 104/102/B15

Für die Teilnahme wird um Anmeldung per email zusammen mit einigen Arbeitsproben (pdf) aus dem bisherigen Studienverlauf unter Angabe des Namens, Studiengangs und der Matrikelnummer bis zum 4.4. an folgende Adresse gebeten: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Kommentar

Schrift umgibt uns im Alltag in den verschiedensten Kontexten und Verwendungen. Im Film und in der Animation erscheint sie nicht nur als Träger von Information, sondern als künstlerisches Element. Das Fachmodul "schrift.film" wird sich auf die Ästhetik und die spielerischen Möglichkeiten der Schrift im bewegten Bild konzentrieren. In sog. "Schriftfilmen" etwa stehen die einzelnen Buchstaben als Darsteller im Mittelpunkt. Ziel des Moduls ist es, kurze experimentelle Animationen in verschiedenen Techniken zu produzieren, in denen animierte und grafisch auffällig gestaltete Schrift eine Hauptrolle spielt. Bestandteil des Kurses ist eine Einführung in die Grundlagen der Typographie.

Es werden erste Erfahrungen im Umgang mit den Programmen TVpaint, Photoshop, After Effects oder Flash vorausgesetzt.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse im Bereich Animation (After Effects oder Flash oder TVpaint)

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, eigenständiges Erarbeiten experimenteller Entwurfsübungen, Semesterpräsentation

M.F.A. Produkt-Design**3495031 Freitagskurse im CIP POOL****T. Filter**

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac

Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3440110 Freies Projekt

G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im Bereich Produkt-Design vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professoren, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis zum Ende der Vorlesungszeit des vorausgehenden Semesters mit einer Beschreibung und Begründung des geplanten Studienvorhabens, damit rechtzeitig - spätestens zu Beginn des Semesters - geklärt werden kann, ob die gewünschte Betreuung möglich ist.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt

R. Reisner, P. Joppien-Stern

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie**J. Tegtmeyer, A. Oberthür**

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau**S. Eichholz**

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110008 1200 Grad Betriebstemperatur**M. Langer**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 12.04.2017 - 14.07.2017

Bemerkung

Das erste Treffen findet am 10. April von 17.30 bis 18.30 Uhr im Raum 116 (Geschwister-Scholl-Str. 7) statt.

Die Werksführung und das Briefing in der Elias Farbglashütte sind für den 12. April von 10.00 - 13.00 Uhr geplant.

Für eine optimale Bearbeitung der Aufgaben ist es erforderlich, dass ihr Zweiertteams bildet.

Beurteilungskriterien:

- aktive Teilnahme an den wöchentlichen Plenen
- fristgerechte und qualitative Arbeitsergebnisse
- Überführung der Fachmodul-Inhalte in den eigenen Arbeitsprozess

Kommentar

Die Elias Farbglashütte ist die älteste Glashütte in Lauscha (Thüringen). Alle Produkte werden hier in Manufaktur und nach traditionellen Glashandwerksmethoden hergestellt. Die Farbglashütte hat nun den Wunsch ihr bisheriges Produktsortiment um neue und innovative Entwürfe zu erweitern. Sie wird das Fachmodul als externer Partner und in der Rolle eures Auftraggebers begleiten.

Im ersten Teil des Kurses beschäftigen wir uns mit der Planungsphase, denn diese liefert den „Fahrplan“ für die weitere Zusammenarbeit.

Bei der Werksbesichtigung in der Elias Farbglashütte in Lauscha lernt ihr das Unternehmen kennen und erhaltet die konkrete Aufgabenstellung anhand des Briefings. Nach dem Gespräch widmen wir uns den weiteren administrativen Prozessen: ihr formuliert das Rebriefing und erstellt das Angebot inkl. der Zeit- und Phasenpläne. Nach der Planungsphase, folgt schließlich mit fließendem Übergang die Entwurfsphase bis zur Zwischen- und Endpräsentation.

Um den Werkstoff Glas und die in der Farbglashütte verwendeten Formgebungsverfahren kennenzulernen, ist zu Beginn des Semesters ein dreitägiger Glas-Workshop geplant.

Voraussetzungen

Empfohlen für 2. Studienabschnitt (ab 4.Semester),

Werkstattsscheine für Holz-, Kunststoff- und Gipswerkstatt

Leistungsnachweis

Note

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit zeichnungslos und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegenzutreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“**K. Kunert**

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines

K. Gohlke

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0>

<https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter,

Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..

3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdisziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio & Einführung Dunkelkammer SW & Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltage)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

- universal design rückt den Menschen ins Zentrum.
- universal design ist nicht nur ein Designtema.
- universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.
- universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.
- universal design schafft Service-Systeme.
- universal design ist ein Prozess, keine Norm.
- universal design schafft soziale Inklusion.
- universal design stellt sich Zukunftsfragen.
- universal design ist Haltung und Verantwortung.
- universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
- universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
- universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120014 Design a Sustainable Value Chain

N.N.
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung**Tag**

Donnerstag/ Freitag (unter Vorbehalt)

Zeit

09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr

Rhythmus Physical meetings, Skype meetings every two weeks

Hinweise

Zusätzlich im Projekt integral angeboten:

Workshop Präsentation Groningen (31 May– 4 June)

Filmreihe (2x) (group event with a few relevant documentaries and introductions) and a few movies for home viewing.

Exkursion (Agricultural excursion. From soil to waste)

Der Entwurfsprozess wird durch mehrere Zwischenpräsentationen gegliedert.

Vor Ende des Sommersemesters ist eine individuelle und hoch qualitative Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer gefordert.

Bemerkung

Individuelle Konsultationen: nach Vereinbarung

Kommentar

Zugeordnete Lehrpersonen

Tjeerd Veenhoven, verantwortlich

Design a sustainable value chain

Can design lead the way to sustainable consumerism?

Exercises for design driven intervention, disruption, transformation and activism in conventional value chains.

In this project you go out and find either an agricultural or industrial process where raw materials are transformed to products. You will research and document this value chain and learn as much as possible on its complexity. Based on this analysis you decide where you intervene and connect your own value chain and sustainable product.

Long and short exercises

Intense and somewhat explosive.

Research (short exercise)

Essential to this project is the research stage. In this research stage you have to study the value chain in as much detail as possible. To do this you should turn to literature study, observations on location and interviews with the different players in the value chain. Be mindful that you need to somehow assess if this value chain can bring you the opportunities in the later stage. Find a value chain that will match to your personal skills and interests.

For this is a teamwork exercise.

This is one of two short exercises and should be completed in 4 weeks

Design (long exercise)

Designing a product based on your value chain is a big challenge. There are many different approaches to accomplish this and we will address a few methods in the "Filmreihe". Be mindful of the fact that in this project your value chain is the designed intervention and that the final product is merely a part of the value chain. Besides the

product this is about finding the place to intervene, ceasing opportunity, emerging in the experimental creative and inventive process, unveiling the context and then designing the product.

This is an individual exercise.

This is a long exercise and can take the full semester to work on.

Presentation (short exercise)

Complicated processes are hard to explain to the average person so in a way you need to educate your consumer on your more sustainable value chain and why the final product of this is better. The short presentation exercise is about explaining your self in verbal terms, using infographics to communicate the process and how to include the sustainable aspect as a USP in your product. From the start of your project, document properly. Photographic material, sketches, mock ups and other inspirational materials you gather in the process might become part of your final presentation.

This is an individual exercise.

This exercise will take place in the last 4 weeks

Voraussetzungen

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Exposé#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft**H. Stamm, J. Hauspurg**

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger**M. Weisbeck**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle**J. Gunstheimer, T. Ackermann**

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltage).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.**R. Franz**

Projektmodul

Bemerkung**Beginn:** 10. April 2017**Plenum:** Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412**Kommentar**

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140002 Bild-Ikonen

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentlichen Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut

S. Schimma

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir

beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140005 Digital Sustainability - Ressourcen, Vernetzung, Partizipation

J. Willmann

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Die Lehrveranstaltung ist als Lektüre- und Forschungsseminar konzipiert und richtet sich an die höheren Fachsemester. Hauptaufgabe ist das Analysieren ausgewählter Ansätze digitaler Nachhaltigkeit sowie die darauf aufbauende Verortung im Design.

Einführung am 10.04.2017, dann wöchentlicher Turnus (Montags), jeweils von 15:00 Uhr bis 17:00 Uhr.

Kommentar

Die Lehrveranstaltung untersucht, wie die Produktion, Verteilung und Nutzung digitaler Ressourcen die Nachhaltigkeit von Design beeinflussen. Hierzu werden offene, partizipative und kollektive Ansätze und Methoden (u.a. Design Computation, Open Source, BIM, Digital Property, Web 2.0) analysiert, um das Konzept einer nachhaltigen Entwicklung unter besonderer Gewichtung digitaler Ansätze auf die zeitgenössischen Wissens-, Produktions- und Konsumtionsprozesse des Design zu übertragen. Hinzu kommen die besonderen technologischen, politisch-rechtlichen und ökonomischen Herausforderungen. Im Zentrum stehen die grundlegenden Auswirkungen und „Digital Sustainability“ als mögliche Version für nachhaltiges Design im 21. Jahrhundert.

Voraussetzungen

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind die engagierte Teilnahme an den Diskussionen, die eigenständige Erarbeitung und Präsentation eines ausgewählten Themas sowie die Textabgabe in Form eines wissenschaftlichen Essays.

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, Y. Graefe

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung

per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen

Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:

Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumtion, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken. Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)
Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposé innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140014 Kunsthandlung und Alltagshandlung. Versuche der wechselseitigen Bestimmung

M. Lüthy

Graduiertenseminar

Bemerkung

Die Veranstaltung richtet sich an Ph.D.-Studierende sowie an fortgeschrittene Studierende (Freie Kunst und LAK ab 7. Semester sowie Masterstudierende). Letztere melden sich bei der Projektbörse für die Veranstaltung an.

Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Montag, 24.4.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 27.4.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 12.6.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 15.6.2017, 13:30-18:30 h

Kommentar

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt, in Analogie zu Aufführungspraktiken, Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum „Mithandelnden“ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“. Zum einen avanciert die „Handlung“ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des (gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert.

In der ersten PhD-Woche werden wir eine Auswahl einschlägiger Texte diskutieren, in der zweiten PhD-Woche sind Referate vorgesehen, in denen das Seminarthema aus der Perspektive des eigenen PhD-Projekts reflektiert werden soll.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP, bei Ph.D.-Studierenden ohne, bei allen anderen mit Note)

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)
A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik

J. Lang

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

F. Hartmann
Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

Master-Kolloquium „Sustainable Design“

J. Lang
Kolloquium

Bemerkung

Beginn:
13.04.2016 um 9 Uhr (zweiwöchentlich)

Ort:
Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116

Kommentar

Das Master-Kolloquium bietet MasterstudentInnen des Masterprogramms „Nachhaltige Produktkulturen“ die Möglichkeit, ihre Fragestellungen und Projekte vorzustellen und gemeinsam mit Lehrenden und Studierenden zu diskutieren. Daneben werden wir dieses Semester in einzelnen Sitzungen den thematischen Schwerpunkt "Sustainable Design" verfolgen.

Voraussetzungen

MasterstudentInnen des PD

Leistungsnachweis

Note: Es ist der Erwerb eines Leistungsnachweises durch eine Hausarbeit in unten genanntem Umfang möglich (6 LP).

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

M.F.A. Visuelle Kommunikation

3495031 **Freitagskurse im CIP POOL**

T. Filter
Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac
Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3585311 ASA (Agentur/Studio/Atelier)

U. Mothes, H. Stamm, B. Scheven, M. Weisbeck
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt

R. Reisner, P. Joppien-Stern

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie

J. Tegtmeyer, A. Oberthür

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau

S. Eichholz

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit verzeichnungsfrei und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110010 3D-Animation mit Blender

U. Mothes, A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

Bemerkung

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

Kommentar

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

Leistungsnachweis

Note

317110011 „Freiwillig“**B. Scheven, A. Döpel**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegenzutreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“**K. Kunert**

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines**K. Gohlke**

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0>

<https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdisziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio &Einführung Dunkelkammer SW &Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate

M. Weisbeck, A. Palko

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben.

Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen.
Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltag)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots**K. Gohlke, W. Sattler**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designthema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.

universal design ist ein Prozess, keine Norm.

universal design schafft soziale Inklusion.

universal design stellt sich Zukunftsfragen.

universal design ist Haltung und Verantwortung.

universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.

universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.

universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120008 ASA Sommernachtstape

U. Mothes
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Interessenten werden gebeten, sich während der Konsultationen für die Projektwahl am 04.04.2017 im Büro von Ulrike Mothes, Bettina-v.-Arnimstraße 1, Raum 302 vorzustellen.

Kommentar

Das Sommernachtstape ist ein kuratiertes Programm studentischer Videos und Kurzfilme aus der Visuellen Kommunikation, das während der Summaery im Audimax sowie als Open-Air-Vorführung im Bibliotheksinnenhof gezeigt wird. Im Rahmen des ASA-Projektes sollen für das Programm ein Video-Opener, Trenner sowie ein Plakat gestaltet und die Projektion technisch betreut werden.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Grafik-Design und Video-Postproduktion sind erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des Embodiments (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft**H. Stamm, J. Hauspurg**

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger**M. Weisbeck**

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle**J. Gunstheimer, T. Ackermann**

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltage).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.**R. Franz**

Projektmodul

Bemerkung**Beginn:** 10. April 2017**Plenum:** Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412**Kommentar**

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140001 A Short History of Infographics

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

To understand contemporary information design it is necessary to take a look into its history, which starts with pictorial statistics in 19th century. In the 20th century this was systematized into data graphics, the visual display of quantitative information and the International Picture Language. Further, diagrammatic reasoning is on its rise in the age of digitization. In this seminar, milestones of this development in Visual Communication will be discussed.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140002 Bild-Ikonen

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentlichen Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut

S. Schimma

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, Y. Graefe

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung
per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:

Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:

Montag, 3. April 2017

(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumtion, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken. Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)**A. Dreyer, S. Zander**

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140014 Kunsthandlung und Alltagshandlung. Versuche der wechselseitigen Bestimmung**M. Lüthy**

Graduiertenseminar

Bemerkung

Die Veranstaltung richtet sich an Ph.D.-Studierende sowie an fortgeschrittene Studierende (Freie Kunst und LAK ab 7. Semester sowie Masterstudierende). Letztere melden sich bei der Projektbörse für die Veranstaltung an.

Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Montag, 24.4.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 27.4.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 12.6.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 15.6.2017, 13:30-18:30 h

Kommentar

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt, in Analogie zu Aufführungspraktiken, Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum „Mithandelnden“ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der

Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“. Zum einen avanciert die „Handlung“ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des (gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert.

In der ersten PhD-Woche werden wir eine Auswahl einschlägiger Texte diskutieren, in der zweiten PhD-Woche sind Referate vorgesehen, in denen das Seminarthema aus der Perspektive des eigenen PhD-Projekts reflektiert werden soll.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP, bei Ph.D.-Studierenden ohne, bei allen anderen mit Note)

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221)

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik**J. Lang**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (GLP)

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

317150000 WS Experimentalfilm im Dialog**U. Mothes**

Workshop

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Teilnehmer des Projekts erhalten Vorrang
Termine: 12. -15.05.2017, ganztägig (in Oberhausen)

Termin der Vorbesprechung: Donnerstag, 06.04.2017, 11:00 Uhr Marienstr. 1B R 301

Ort: Marienstraße 1a, Projektraum 301/Oberhausen

Kommentar

Im Zentrum des Workshops steht die Betrachtung und Diskussion zeitgenössischer Kurz- und Experimentalfilme sowie deren Präsentation und Kuration. Zu diesem Zwecke besuchen wir gemeinsam die 63. Kurzfilmtage in Oberhausen, die als ältestes Kurzfilmfestival der Welt für ihren Fokus auf experimentellen Kurzfilmen und den aktiven Diskurs zu neuen künstlerischen Formen des Bewegtbilds berühmt sind. Bestandteil des Workshops ist die Vor- und Nachbereitung der Exkursion sowie Gespräche mit Festivalorganisationsmitgliedern und Mitgliedern der Auswahlkommission zu den gezeigten Arbeiten und Programmen des Festivals.

Die Akkreditierungsgebühr beträgt 15,- Euro. Die gemeinsame Anreise sowie die Übernachtungen werden beim Vortreffen koordiniert. Weitere Informationen zum Festival unter: www.kurzfilmtage.de.

Leistungsnachweis

Note

Graduiertenseminar

F. Hartmann

Graduiertenseminar

Di, wöch., 15:00 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 117

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Präsentation und Diskussion von Dissertationen, Diskussion von Forschungsfragestellungen, Vermittlung von Methoden.

Leistungsnachweis

Note

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

M.A. Produkt-Design

3495031 Freitagskurse im CIP POOL

T. Filter

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac

Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3440110 Freies Projekt

G. Babtist, A. Mühlenberend, W. Sattler
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Studierende im zweiten Studienabschnitt haben die Möglichkeit, selbstständige Einzelprojekte im Bereich Produkt-Design vorzuschlagen und nach Absprache mit den jeweiligen Professoren, die für die Betreuung gewünscht werden, durchzuführen. Schriftliche Anmeldung bitte bis zum Ende der Vorlesungszeit des vorausgehenden Semesters mit einer Beschreibung und Begründung des geplanten Studienvorhabens, damit rechtzeitig - spätestens zu Beginn des Semesters - geklärt werden kann, ob die gewünschte Betreuung möglich ist.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt

R. Reisner, P. Joppien-Stern

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.
2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie**J. Tegtmeyer, A. Oberthür**

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau**S. Eichholz**

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110008 1200 Grad Betriebstemperatur**M. Langer**

Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 12.04.2017 - 14.07.2017

Bemerkung

Das erste Treffen findet am 10. April von 17.30 bis 18.30 Uhr im Raum 116 (Geschwister-Scholl-Str. 7) statt.

Die Werksführung und das Briefing in der Elias Farbglashütte sind für den 12. April von 10.00 - 13.00 Uhr geplant.

Für eine optimale Bearbeitung der Aufgaben ist es erforderlich, dass ihr Zweierteam bildet.

Beurteilungskriterien:

- aktive Teilnahme an den wöchentlichen Plenen
- fristgerechte und qualitative Arbeitsergebnisse
- Überführung der Fachmodul-Inhalte in den eigenen Arbeitsprozess

Kommentar

Die Elias Farbglashütte ist die älteste Glashütte in Lauscha (Thüringen). Alle Produkte werden hier in Manufaktur und nach traditionellen Glashandwerksmethoden hergestellt. Die Farbglashütte hat nun den Wunsch ihr bisheriges Produktsortiment um neue und innovative Entwürfe zu erweitern. Sie wird das Fachmodul als externer Partner und in der Rolle eures Auftraggebers begleiten.

Im ersten Teil des Kurses beschäftigen wir uns mit der Planungsphase, denn diese liefert den „Fahrplan“ für die weitere Zusammenarbeit.

Bei der Werksbesichtigung in der Elias Farbglashütte in Lauscha lernt ihr das Unternehmen kennen und erhaltet die konkrete Aufgabenstellung anhand des Briefings. Nach dem Gespräch widmen wir uns den weiteren administrativen Prozessen: ihr formuliert das Rebriefing und erstellt das Angebot inkl. der Zeit- und Phasenpläne. Nach der Planungsphase, folgt schließlich mit fließendem Übergang die Entwurfsphase bis zur Zwischen- und Endpräsentation.

Um den Werkstoff Glas und die in der Farbglashütte verwendeten Formgebungsverfahren kennenzulernen, ist zu Beginn des Semesters ein dreitägiger Glas-Workshop geplant.

Voraussetzungen

Empfohlen für 2. Studienabschnitt (ab 4.Semester),

Werkstattsscheine für Holz-, Kunststoff- und Gipswerkstatt

Leistungsnachweis

Note

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum

A. Stiller

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit zeichnungslos und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegenzutreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“**K. Kunert**

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines

K. Gohlke

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0>

<https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter,

Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..

3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system

M. Weisbeck, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay

T. Ackermann

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich Inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe , Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"

B. Scheven, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdisziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio &Einführung Dunkelkammer SW &Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate

M. Weisbeck, A. Palko

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung

J. Gunstheimer, K. Kollwitz

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltage)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

universal design rückt den Menschen ins Zentrum.

universal design ist nicht nur ein Designtema.

universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.

universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.

universal design schafft Service-Systeme.

universal design ist ein Prozess, keine Norm.

universal design schafft soziale Inklusion.

universal design stellt sich Zukunftsfragen.

universal design ist Haltung und Verantwortung.

universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.

universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.

universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120014 Design a Sustainable Value Chain

N.N.
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung**Tag**

Donnerstag/ Freitag (unter Vorbehalt)

Zeit

09:00-12:00 und/oder 13:00-17:00 Uhr

Rhythmus Physical meetings, Skype meetings every two weeks

Hinweise

Zusätzlich im Projekt integral angeboten:

Workshop Präsentation Groningen (31 May– 4 June)

Filmreihe (2x) (group event with a few relevant documentaries and introductions) and a few movies for home viewing.

Exkursion (Agricultural excursion. From soil to waste)

Der Entwurfsprozess wird durch mehrere Zwischenpräsentationen gegliedert.

Vor Ende des Sommersemesters ist eine individuelle und hoch qualitative Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer gefordert.

Bemerkung

Individuelle Konsultationen: nach Vereinbarung

Kommentar

Zugeordnete Lehrpersonen

Tjeerd Veenhoven, verantwortlich

Design a sustainable value chain

Can design lead the way to sustainable consumerism?

Exercises for design driven intervention, disruption, transformation and activism in conventional value chains.

In this project you go out and find either an agricultural or industrial process where raw materials are transformed to products. You will research and document this value chain and learn as much as possible on its complexity. Based on this analysis you decide where you intervene and connect your own value chain and sustainable product.

Long and short exercises

Intense and somewhat explosive.

Research (short exercise)

Essential to this project is the research stage. In this research stage you have to study the value chain in as much detail as possible. To do this you should turn to literature study, observations on location and interviews with the different players in the value chain. Be mindful that you need to somehow assess if this value chain can bring you the opportunities in the later stage. Find a value chain that will match to your personal skills and interests.

For this is a teamwork exercise.

This is one of two short exercises and should be completed in 4 weeks

Design (long exercise)

Designing a product based on your value chain is a big challenge. There are many different approaches to accomplish this and we will address a few methods in the "Filmreihe". Be mindful of the fact that in this project your value chain is the designed intervention and that the final product is merely a part of the value chain. Besides the

product this is about finding the place to intervene, ceasing opportunity, emerging in the experimental creative and inventive process, unveiling the context and then designing the product.

This is an individual exercise.

This is a long exercise and can take the full semester to work on.

Presentation (short exercise)

Complicated processes are hard to explain to the average person so in a way you need to educate your consumer on your more sustainable value chain and why the final product of this is better. The short presentation exercise is about explaining your self in verbal terms, using infographics to communicate the process and how to include the sustainable aspect as a USP in your product. From the start of your project, document properly. Photographic material, sketches, mock ups and other inspirational materials you gather in the process might become part of your final presentation.

This is an individual exercise.

This exercise will take place in the last 4 weeks

Voraussetzungen

Werkstattkurs Holz, Metall und Kunststoff

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an.

Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Expose#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft**H. Stamm, J. Hauspurg**

Projektmodul

Veranst. SWS:

18

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger**M. Weisbeck**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle**J. Gunstheimer, T. Ackermann**

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltage).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140002 Bild-Ikonen

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentlichen Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut

S. Schimma

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir

beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140005 Digital Sustainability - Ressourcen, Vernetzung, Partizipation

J. Willmann

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Die Lehrveranstaltung ist als Lektüre- und Forschungsseminar konzipiert und richtet sich an die höheren Fachsemester. Hauptaufgabe ist das Analysieren ausgewählter Ansätze digitaler Nachhaltigkeit sowie die darauf aufbauende Verortung im Design.

Einführung am 10.04.2017, dann wöchentlicher Turnus (Montags), jeweils von 15:00 Uhr bis 17:00 Uhr.

Kommentar

Die Lehrveranstaltung untersucht, wie die Produktion, Verteilung und Nutzung digitaler Ressourcen die Nachhaltigkeit von Design beeinflussen. Hierzu werden offene, partizipative und kollektive Ansätze und Methoden (u.a. Design Computation, Open Source, BIM, Digital Property, Web 2.0) analysiert, um das Konzept einer nachhaltigen Entwicklung unter besonderer Gewichtung digitaler Ansätze auf die zeitgenössischen Wissens-, Produktions- und Konsumtionsprozesse des Design zu übertragen. Hinzu kommen die besonderen technologischen, politisch-rechtlichen und ökonomischen Herausforderungen. Im Zentrum stehen die grundlegenden Auswirkungen und „Digital Sustainability“ als mögliche Version für nachhaltiges Design im 21. Jahrhundert.

Voraussetzungen

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind die engagierte Teilnahme an den Diskussionen, die eigenständige Erarbeitung und Präsentation eines ausgewählten Themas sowie die Textabgabe in Form eines wissenschaftlichen Essays.

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, Y. Graefe

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung

per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen

Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumption von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:

Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:
Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur. In einem globalen Netz von Konsumtion, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion. Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken. Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)
Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, S. Zander

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme. Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:
Monday, 3. April 2017
(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221)

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik

J. Lang

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal

ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS:

2

Master-Kolloquium „Sustainable Design“

J. Lang

Kolloquium

Bemerkung

Beginn:

13.04.2016 um 9 Uhr (zweiwöchentlich)

Ort:

Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116

Kommentar

Das Master-Kolloquium bietet MasterstudentInnen des Masterprogramms „Nachhaltige Produktkulturen“ die Möglichkeit, ihre Fragestellungen und Projekte vorzustellen und gemeinsam mit Lehrenden und Studierenden zu diskutieren. Daneben werden wir dieses Semester in einzelnen Sitzungen den thematischen Schwerpunkt "Sustainable Design" verfolgen.

Voraussetzungen

MasterstudentInnen des PD

Leistungsnachweis

Note: Es ist der Erwerb eines Leistungsnachweises durch eine Hausarbeit in unten genanntem Umfang möglich (6 LP).

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

M.A. Visuelle Kommunikation

3495031 Freitagskurse im CIP POOL**T. Filter**

Werkstattkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 14.04.2017

Bemerkung

Thema nach Absprache (siehe Aushang)

Kommentar

Einführung in die wichtigsten Programme am Mac

Grundkurse: Mac OS X, MS Word, Photoshop, InDesign, Illustrator

3585311 ASA (Agentur/Studio/Atelier)**U. Mothes, H. Stamm, B. Scheven, M. Weisbeck**

Veranst. SWS:

18

Projektmodul

Kommentar

Im vierten bis siebten Semester können maximal zwei Projektmodule in einem Umfang von 18 LP als freie Projekte (Projektmodule) absolviert werden, sofern diese Projektmodule von einer Professur des Studienganges fachlich begleitet werden.

Leistungsnachweis

Note

3581032 Einführung Metallwerkstatt**R. Reisner, P. Joppien-Stern**

Werkstattkurs

wöch., 07:15 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Metallwerkstatt 004

Bemerkung

Richtet sich an: Fakultät Gestaltung

Montag bis Freitag, 07.15 bis 16.00 Uhr, Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Beginn: Semesterbeginn

Kommentar

Grundlagenvermittlung der Metallverarbeitung und Maschinenbedienung, sowie des Arbeitsschutzes. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Metallwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

Die Einführung wird in zwei Teile untergliedert.

1. Belehrung über die Werkstattordnung der Fakultät Gestaltung. Pflichtveranstaltung für jeden Erstsemesterstudierenden der Studiengänge: PD, FK, VK, LAK und MFA.

2. Grundlagenvermittlung, Technologien und Techniken und deren sichere Handhabung zum Be- und Verarbeiten von Metall. Die Unterweisungen werden individuell, und an konkreten Projekten des einzelnen Studierenden durchgeführt.

Diese Belehrung berechtigt nicht den Erwerb eines Werkstattsscheines.

Einschreibungstermin in Listen an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

3495032 Einführungskurs Siebdruck

J. Stuckrad

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Grundlagenvermittlung: Drucktechnik, Farbenlehre und Herstellung von Druckschablonen, Druckvorlagen, Einrichten und Drucken im Siebdruckverfahren. Die erfolgreiche Teilnahme ist die Voraussetzung, um in der Siebdruckwerkstatt eigenständig arbeiten zu können.

3581034 Fotowerkstatt - analoge und digitale Fotografie

J. Tegtmeyer, A. Oberthür

Werkstattkurs

Bemerkung

Studierende aller Studiengänge, die noch an keinem Einführungskurs in der Fotowerkstatt teilgenommen haben, wenden sich direkt an die Mitarbeiter in der Steubenstr. 8, 3. Stock. Die Einführungskurse sind Voraussetzung um in der Fotowerkstatt arbeiten zu können.

Kommentar

Grundlageneinführung für Schwarz/Weiß-Labortechnik

Grundlageneinführung Colorverarbeitung

Einführung in die analoge und digitale Kamera-, Studio- und Großbildtechnik

Einführung für die Nutzung in den digitalen Pool der Fotowerkstatt

3581035 Modell- und Formenbau

S. Eichholz

Werkstattkurs

wöch., 08:00 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005

Bemerkung

Richtet sich an: G

Montag bis Freitag, 8.00 bis 16.30, Gipswerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13

Einschreibungstermin siehe Aushang an der Metallwerkstatt, Geschwister-Scholl-Straße 13.

Kommentar

Zu Beginn des Wintersemesters finden Werkstattkurse für den Arbeitsschutz statt. Die Teilnahme ist Voraussetzung zum Arbeiten in der Werkstatt.

3581051 Offsetdruck**J. Stuckrad**

Werkstattkurs

Bemerkung

Anmeldung erfolgt individuell.

Ort: Marienstr.1a, Raum 003, Siebdruckwerkstatt

Kommentar

Der Werkstattkurs Offset umfasst einen theoretischen und einen praktischen Teil. In der Theorie werden die Herstellung von Druckvorlagen, die Kopie von Druckplatten, das Einrichten einer Offsetdruckmaschine, der Aufbau einer Offsetmaschine und Farbsysteme behandelt. Im praktischen Teil realisieren die Studenten einen eigenen Entwurf.

317110009 1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum**A. Stiller**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, gerade Wo, 10:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 12.04.2017

Bemerkung

Beginn: 12. April 2017, 10.00 Uhr, Raum HP05 im VdV

Fachkurstag: mittwochs, 10.00-14.00 Uhr, 14-tägig

Orte: Raum HP05 im VdV, Fotowerkstatt, Steubenstraße 8

Kommentar

Lehrender: Richard Welz

Im Anschluss an den Fachkurs „FOTOGRAFIE UND ZEICHNUNG“ (SoSe 2016), der sich mit der Implementierung individueller künstlerischer Ausdrucksweisen durch kameralose bzw. fotografisch untypische Praktiken auseinandersetzt, schließt nun der Fachkurs „**1:300** – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ an.

In der Kombination verschiedener fotografischer experimenteller Verfahren werden künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen. Diese Camera Obscura (dunkle Kammer) mit Lochblende bietet neben der Möglichkeit, die Wirklichkeit zeichnungslos und mit unbegrenzter Tiefenschärfe beobachten zu können, die Grundlage für konventionelle Praktiken als auch spielerisch-experimentelle Herangehensweisen, die konzeptuell reflektiert werden sollen.

Ein Schwerpunkt wird der Eingriff in den Bildraum (Innenraum der Kamera) sein. Durch fachspezifische Anleitung sollen verschiedene analoge fotografische Verfahren genutzt werden. Welche Optionen bietet das historische System für die eigene künstlerische Praxis? Kann es sich in der Bilderflut des Multimedia-Bereichs behaupten?

Im Laufe des Fachkurses werden je nach Bedarf Künstlerpositionen vorgestellt wie z.B. John Chiara, Marta Djourina, Paolo Gioli, Thomas Bachler und Roland Stratmann.

317110010 3D-Animation mit Blender

U. Mothes, A. Helmcke, N.N.

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 14:00 - 15:30, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 10.04.2017

Bemerkung

Begleitender Lehrender: Amr Kamel

Die Einschreibung erfolgt über die Projektbörse der Fakultät Kunst und Gestaltung.

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: montags, wöchentlich, 14.00 bis 15.30 Uhr, CIP-Pool, Marienstr. 1B

Kommentar

Der Fachkurs bietet einen Einblick in die Open-Source-Software Blender, welche zur Erstellung von 3D-Animationen und –Visualisierungen eingesetzt wird. Insbesondere die Kombination solcher am Rechner entworfenen (Fantasie-)Elemente mit realen Filmbildern stellt ein Forschungsfeld für künstlerische Produktionen, Werbeaufnahmen, animierte Webgrafiken wie auch Kinofilme dar. Nach einer Einführung in die Grundbegriffe und das komplexe Blender-Interface soll das Erstellen von Modellen, Texturieren, Animation sowie Motion-Tracking thematisiert und anhand praktischer Übungen erprobt werden.

Leistungsnachweis

Note

317110011 „Freiwillig“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 10.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Montag, 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 von 10.00 Uhr bis 14.00 Uhr

Kommentar

Wie in vielen anderen Bereichen, die vom Ehrenamt leben, haben auch die freiwilligen Feuerwehren Nachwuchssorgen. Und weil es daher immer weniger gibt, ist auf lange Sicht nicht nur die Vereinskultur in ihrer Existenz bedroht – sondern das deutsche System der Feuerbekämpfung insgesamt. Besonders in ländlichen und strukturschwachen Gebieten kämpfen die freiwilligen Feuerwehren darum, die Einsatzfähigkeit weiter zu gewährleisten.

Mit den Mitteln der Visuellen Kommunikation wollen wir in Zusammenarbeit mit dem Thüringer Feuerwehrverband und der freiwilligen Feuerwehr Bucha diesem Trend entgegentreten, die Wertschätzung steigern und Mitglieder gewinnen.

Wir werden dabei mit einem „realen Briefing“ arbeiten.

Alles wird gestalterisch möglich sein, vom Plakat bis zum Editorial, über eine Social-Media-Kampagne bis zur Produktentwicklung.

Zur Ideenfindung werden wir eine spannende Mechanik einsetzen:

Wir werden Kommunikationskonzepte bzw. Umsetzungsideen mit völlig anderen Aufgabenstellungen und Bereichen suchen und deren konzeptionelle Strategie auf die eigene Arbeit übertragen.

Weitere Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Eine Exkursion zur Thüringer Landesfeuerwehr- und Katastrophenschutzschule und die Teilnahme an einer Großübung des Thüringer Feuerwehrverbandes werden uns ein Gefühl davon geben, was es heißt, Helfer bzw. Opfer zu sein.

Voraussetzungen

Gute Deutschkenntnisse sind notwendig.

Leistungsnachweis

Note

317110012 „Zeichnung, Skizzen und Gestalten, Anwendungen mit Digitaler Nachbearbeitung“

K. Kunert

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 11:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 07.04.2017

Bemerkung

Zeit: Freitags von 9:00 bis 11:30 Uhr; evtl. von 12:30 bis 15:00 (wöchentlich)

Ort: am 07.04.2017 in der Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 116;

ab Juni 2017 in der Marienstraße 1b, Raum 104 (MAC-Pool)

Kontaktdaten Kunert

Handy: 0178/ 31 30 926

E-Mail: kiw_kunert@hotmail.com

Kommentar

Richtig zeichnen lernen! Was kann ich in der Skizze mit Bleistift auf Papier ausdrücken, und wie setze ich meine Idee bildnerisch um? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Umsetzung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Er schult die Wahrnehmungsfähigkeit, vermittelt akademische Grundlagen und die Selbstsicherheit im zeichnerischen Ausdruck. Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet. Der Maler und Bildhauer Karsten Kunert erhielt seine Ausbildung

an der renommierten HGB Leipzig und der Royal Academy Kopenhagen, er arbeitete als Hochschuldozent in den USA, Indien, Südafrika und Syrien. Der Fachkurs bietet Gruppenübungen mit Einzelkorrektur, praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in Photoshop an den Rechnern im Mac Pool. Kurssprache Deutsch/ Englisch.

Arbeitsmaterialien: Grafitstifte, B6, B8, HB, Zeichenblock A2, Radiergummi, USB Stick

317110017 Bauhaus Apparate – Rapid Tools & Fabrication Machines

K. Gohlke

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 12.04.2017

Bemerkung

Ressourcen: Building the cheapest possible Prusa i3 MK2 clone:

<https://www.youtube.com/watch?v=oVWLpvekby0>

<https://www.arvos.org/g-code-intro/>

https://www.arvos.org/content/images/2017/01/gcode_square.gif

Materialsammlung zum Kurs:

<http://bauhausinteraction.org/opl/rtfm/>

Kommentar

Rapid Prototyping Technologien wie 3D-Druck, Laserschneiden &-Gravur, Micro-CNC Fräsen, und experimentelle Apparaturen zur mehrdimensionalen Werkzeugpositionierung haben im Entwurfs- und Gestaltungsalltag einen festen Platz eingenommen. Das Fachmodul Bauhaus Apparate RTFM: Rapid Tools and Fabrication Machines bietet eine Plattform zum Aufbau von Rapid Prototyping Apparaten die auf der Grundlage von Standardkomponenten, 3D-gedruckten Bauteilen und Open Source Technologien von den Kursteilnehmern weiterentwickelt werden können.

Der Kurs deckt drei Schwerpunktfelder ab:

1. Konstruktion und Aufbau von mechanischen Grundstrukturen zur dreidimensionalen Werkzeugführung mit universeller Werkzeugaufnahme (z.B. 43mm Eurohals), Aufbau und Konfiguration der elektronischen Ansteuerung (z.B. Marlin Firmware, Ramps, Arduino)
2. Entwicklung und Erprobung von unterschiedlichen Werkzeugen zur Bearbeitung verschiedener Materialien für die Prototypenentwicklung und den Modellbau. Mögliche zu entwickelnde Werkzeugköpfe sind z.B. Stiftplotter, Laser, Fräsköpfe, Folienschweisser, Pastenextruder (z.B. für Porzellan oder Lebensmittel), Kameraführungen, 3D-Druckköpfe, Styrocutter etc..
3. Einführung in die Erstellung von Daten zur Ansteuerung der eigenen Rapid Prototyping Apparate (Stichworte: Slicer, GCode, CAD/CAM)

Es sind keine Programmierkenntnisse erforderlich! Die Arbeit findet in Kleingruppen statt.

Ein Materialbudget von ca. 100,- pro Person ist für die Umsetzung hilfreich.

317110020 Building a pool - with a system**M. Weisbeck, N.N.**

Fachmodul

Veranst. SWS:

6

Bemerkung

The class will be split up into 3-4 blocks with regular feedback loops throughout the semester. English/German possible.

Lehrbeauftragter: Manuel Birnbacher

Die Lehrveranstaltung wird in Blöcken stattfinden. Die Raum- und Ortsangaben werden noch bekannt gegeben.

Kommentar

In this class students will explore the creative process of making a series of images that can move ideas into the minds of others.

Each student will have to create a coherent and individual visual language which will be used to provide an organization with recognizability and constant visibility spread across different media. The process and technique of the image making process is up to the student. We will focus more on (experimental) generation and iteration than on mastering a specific technique.

Leistungsnachweis

Note

317110021 Colour decay**T. Ackermann**

Fachmodul

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Coudraystraße 13 A - Stud. Arbeitsraum 017, ab 13.04.2017

Bemerkung

Eine parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ wird empfohlen, ist jedoch nicht Voraussetzung.

Ort und Raum werden noch bekannt gegeben!

Kommentar

Der Fachkurs setzt sich inhaltlich mit den praktischen Möglichkeiten der „Künstlerfarbe“ auseinander. Hierbei soll besonderes Augenmerk auf maltechnisches Wissen als auch ein pragmatischer Umgang mit den überlieferten theoretischen „Konstrukten“ gefunden werden.

Dinge die im Detail vermittelt werden sollen sind:

Das Herstellen klassischer Malgründe, Herstellungsprinzipien von Pigmentfarben, richtige Anwendung von Malmitteln, Bindemitteln sowie Emulsionen. Überblick über methodische Konzepte im Umgang mit Farbe in Bezug zum Bildaufbau.

Leistungsnachweis

Schein /Note/Leistungspunkte

317110023 "copy-paste"**B. Scheven, N.N.**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, dreiwöch., 09:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 24.04.2017

Bemerkung

Lehrbeauftragter: Stephan Ganser

5 Sessions im Abstand von 1 - 2 Wochen, immer montags, ganztägig. Marienstraße 1b, Projektraum 301

6 x Montags 9:00 - 16:00 inkl. 1h Mittagspause

24. April, 15. Mai, 29. Mai, 12. Juni, 26. Juni, (3. Juli optional, je

Kommentar

Wie man aus alten Sprichwörtern, Zitaten, Song-Lyrics, Buchtiteln und anderen Quellen neue, kreative Texte basteln kann.

Abschlussprojekt tbd.

Sehr gute Deutschkenntnisse erforderlich, da sprachliche Nuancen erfasst werden müssen.

Leistungsnachweis

Note

317110027 »Fotografie - total«**H. Stamm, J. Hauspurg**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: wird noch bekannt gegeben

Zeit: wird noch bekannt gegeben

Ort: Steubenstraße 8, Fotostudio

Kommentar

Im Fachkurs wird die Technik der Großbildformatfotografie beleuchtet. Verschiedene Techniken der analogen und digitalen „Königsdziplin“ münden in einem finalen, inhaltlichen Konzept der Teilnehmer. Neben dem Sujet des Portraits und der Landschaft werden wir uns im analogen Verfahren der Kollodium-Naßplatten-Technik ausprobieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio &Einführung Dunkelkammer SW &Großformateinführung

Leistungsnachweis

Note

317110031 Mediale Plakate**M. Weisbeck, A. Palko**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 6. April 2017

Ort/Zeit: donnerstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Dieser Fachkurs thematisiert das Plakat als eigenes Medium. Der zunehmende Einzug des Digitalen auf die plakative Gestaltung wird hinterfragt und erprobt. Es wird animiert, gedruckt und gemalt: das Wann, Wie und Warum befragt und untersucht. Im Rahmen dessen, wollen wir gemeinsam den Club der Plakatfreunde gründen, und somit die Weimarer Plakatkultur analysieren und beleben. Öffentliche Möglichkeiten der Platzierung von Plakaten suchen, nutzen, und erschaffen. Plakate medial neu denken.

Leistungsnachweis

Note

317110040 Spekulative Zeichnung**J. Gunstheimer, K. Kollwitz**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 11:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für den Fachkurs sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Die Zeichnung hat sich in den vergangenen Jahrzehnten von ihrer der Malerei untergeordneten Rolle emanzipiert. Sie verdeutlicht heute ganz besonders Prozesse des Denkens und der Konzeption.

Die gezeichnete Linie, der Strich kann in der Gegenwartskunst alles sein: sie wird zur Schrift, zum Notat, zum Ornament, zum Zeichen, zur Spur.

Das Zeichnen wird zur archivierenden, kartographischen oder enzyklopädischen Methode, es dient der Annäherung an zu Untersuchendes und zu Klärendes. Durch die Unmittelbarkeit und Offenheit der Zeichnung entfaltet sich ihr poetisches und konkretes Potential zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit, Konzept und Narration.

Im Fachkurs steht das Entwickeln einer eigenen zeichnerischen Handschrift im Vordergrund. Dabei werden unterschiedliche Formen und Herangehensweisen thematisiert und gemeinsam ausprobiert.

Im diesem Semester interessieren uns besonders analoge Aufzeichnungssysteme. Wie können nicht sichtbare Prozesse in das Medium Zeichnung überführt werden? Wie macht man Denken sichtbar?

Wir beschäftigen uns mit Formen, die zwischen wissenschaftlicher Zeichnung und subjektiven Konstruktionen von Realität agieren, schauen uns u.a. „Speculative Drawings“ von Armen Avanessian und Andreas Töpfer an, Nikolaus Gansterers zeichnerische Performances oder Jorinde Voigts komplexe Diagramme.

Voraussetzungen

Wir empfehlen die parallele Teilnahme am Projekt „Welterklärungsmodelle“ bei Prof. Jana Gunstheimer

Leistungsnachweis

Fachkursschein, Note

Der Schein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme vergeben (max. 2 Fehltage)

317110046 WortLabor

B. Scheven, R. Löser

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: 10. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, montags, Marienstraße 1b, Projektraum 304 ab 10.00 Uhr

Kommentar

In diesem Fachmodul werden in einem freien gestalterischen Umgang Aussage, Darstellung und Wirkung von Text und Bild erforscht.

Dafür werden Texte und Bilder analysiert, extrahiert, kombiniert, kommentiert, sabotiert, ummontiert, parodiert und visualisiert.

Spaß an Sprachspielen und Wortwitz sind gefragt!

Ziel des Fachkurses soll ein kleiner Shop zur Summaery sein, in dem Produkte, die wir im Fachmodul herstellen, verkauft werden können.

Leistungsnachweis

Note

317120003 „2007 Reloaded“

B. Scheven, A. Döpel

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:15 - 14:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, ab 11.04.2017

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Ort/Zeit: wöchentlich, dienstags, Marienstraße 1b, Projektraum 305 von 10.15 Uhr bis ca. 14.00 Uhr

Kommentar

„Abgucken“, „Kopieren“, „Abkupfern“ diese Begriffe sind unter Kreativen in heute negativ besetzt. In Wissenschaft und Forschung dagegen ist genau dies tägliche Praxis und der Weg zu Innovationen und spektakulären Veröffentlichungen.

Auf der Suche nach Neuem kann sich ein Blick auf die Arbeit wissenschaftlicher Mitstreiter nicht nur lohnen, er ist oft sogar Voraussetzung für relevante Weiterentwicklungen.

Das gleiche Prinzip gilt für Kommunikations- und Produktlösungen.

Unendlich viel Kapazität und Energie ist bereits in kreative Konzepte geflossen, die weltweit existieren. Wir werden gezielt nach Vorlagen suchen, die wir auf das „next level“ bringen können, um so einen zu Unrecht verpönten Ideenfindungs- und Innovationsprozess voranzutreiben.

Dabei werden wir uns als ‚Goldgrube‘ auf herausragende Arbeiten des Jahres 2007 konzentrieren, um zusätzlich die völlig neuen Möglichkeiten 10 Jahre später im Kontrast erlebbar zu machen.

Methoden zur Ideenentwicklung werden ebenso Bestandteil des Rahmenprogramms sein, wie die Entwicklung von Ausstellungen und Präsentationen sowie das Präsentieren selbst.

Die Exkursion zum ADC Deutschland (Hamburg) soll als direkte „Diebstahls-“ bzw. Inspirationsquelle dienen.

Die Belegung des Projektes mit Studierenden aus und die Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen inner- und außerhalb der Fakultät ist ausdrücklich erwünscht. Ob inszeniert, illustriert, programmiert, als Plakatkampagne, Film, Online-Service, App, 360° Kampagne oder Produkt. Alles ist möglich.

Leistungsnachweis

Note

317120004 Alles im Griff – Universal Bots

K. Gohlke, W. Sattler

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 16:00, ab 11.04.2017

Bemerkung

Raum wird noch bekannt gegeben.

Kommentar

In diesem Projekt liegt der Focus auf der Entwicklung von kleinen und großen Helfern für den Alltag, die unter Anwendung der Strategien des Universal Design entwickelt werden.

Wie kann Gestaltung Gemeinschaft fördern?

Mensch und Technik. Social Design und Technologie?

Durch am Marketing orientierte Entwicklungsprozesse und dem Versprechen des Komfortgewinns durchdringen technische Hilfsmittel und Apparaturen fortschreitend nahezu alle Lebensbereiche. In der Summe ist oft das Gegenteil spürbar, in der Ästhetik der scheinbaren Einfachheit werden beiläufige Alltagssituationen und Tätigkeiten zunehmend vom diffusen Gefühl einer steigenden Komplexität und Hilflosigkeit geprägt - das Bedienen hat das Begreifen ersetzt. In der oberflächlichen, beliebigen Ästhetisierung werden viele Nutzer ausgegrenzt und marginalisiert. Technologien verändern unsere Lebenswirklichkeit und unsere Verhaltensweisen.

Hier setzt das Universal Design an. Denn Gestaltung kann mehr! Bei der Gestaltung nach Universal-Design-Grundsätzen geht es ums Ganze! Entlang eines ethisch fundierten Wertesystems denken und handeln Gestalter kontextbezogen, kulturell, sozial und volkswirtschaftlich für alle potentiellen Nutzergruppen visionär. Dem kurzfristigen Angebot für einzelne Zielgruppen wird eine nachhaltige Entwurfskultur der guten Gestaltung für alle entgegengesetzt. Es gilt das Subjekt in der Gemeinschaft zu stärken und nicht auf einen anonymen Objektcharakter

zu reduzieren. Ziel ist es, Wirkprinzipien, Materialien und Technologien für den Menschen sinnvoll einzusetzen. Szenarien und Akteure werden anhand von Fallbeispielen untersucht.

Die 12 Grundprinzipien des Universal Design:

- universal design rückt den Menschen ins Zentrum.
- universal design ist nicht nur ein Designthema.
- universal design ist eine interdisziplinäre Aufgabe.
- universal design öffnet sich allen Nutzerinnen und Nutzern.
- universal design schafft Service-Systeme.
- universal design ist ein Prozess, keine Norm.
- universal design schafft soziale Inklusion.
- universal design stellt sich Zukunftsfragen.
- universal design ist Haltung und Verantwortung.
- universal design muss früh und kontinuierlich in der Bildung verankert werden.
- universal design hat die Aufgabe, Politik und Wirtschaft aufzuklären.
- universal design sichert und fördert wirtschaftliches Wachstum

(Auszug aus der Weimarer Erklärung der Universal Design-Expertenkonferenz 12.-14. November 2009, Bauhaus-Universität Weimar, Mitunterzeichner Prof. Sattler. Volltext verfügbar unter: <http://www.recherche-und-text.de/dokumente/wmerk.pdf>)

Die Projektergebnisse werden im Umfeld der Universal Design Tagung 2017 in Weimar (12.-14. Oktober 2017) für Fachpublikum und eine interessierte Öffentlichkeit ausgestellt.

Gastvorträge im Projekt:

Thomas Bade CEO Institut für Universal Design / Martin Fössleitner <http://www.universal-design.org/institut/>

317120008 ASA Sommernachtstape

U. Mothes
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Interessenten werden gebeten, sich während der Konsultationen für die Projektwahl am 04.04.2017 im Büro von Ulrike Mothes, Bettina-v.-Arnimstraße 1, Raum 302 vorzustellen.

Kommentar

Das Sommernachtstape ist ein kuratiertes Programm studentischer Videos und Kurzfilme aus der Visuellen Kommunikation, das während der Summaery im Audimax sowie als Open-Air-Vorführung im Bibliotheksinnenhof gezeigt wird. Im Rahmen des ASA-Projektes sollen für das Programm ein Video-Opener, Trenner sowie ein Plakat gestaltet und die Projektion technisch betreut werden.

Voraussetzungen

Vorkenntnisse in Grafik-Design und Video-Postproduktion sind erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317120013 "Democratic tableware" / tools and toys for collective decision-making

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Kommentar

Im Sommersemester entwickeln wir Tafelware, d.h. Werk- und Spielzeuge für den Tisch, um bekannte Verhandlungsmöglichkeiten von Menschen zu erweitern. Verhandlungen oder Konfliktlösungen sind sowohl sprachlich als auch faktisch eng verbunden mit der Vorstellung von Tischen, an denen ein Problem gelöst wird. Diese Verhandlungstische werden üblicherweise bestückt mit Objekten, die dem Essen und Trinken oder dem Schmuck dienen.

Des Weiteren basieren die eingesetzten Lösungsstrategien fast ausschließlich auf dem Gebrauch der Sprache. Folglich findet die Lösungssuche „unsichtbar“ statt. Diese Unsichtbarkeit oder „Nicht-Fühlbarkeit“ des Prozesses erschwert oft die Orientierung der Verhandlungspartner während der Verhandlung. Es ist daher das Ziel des Projekts, Verhandlungssituationen durch den Einsatz von Objekten experimentell zu überprüfen, zu erweitern und zu strukturieren. Hintergrund: Der Körper des Menschen ist wesentlicher Teil seiner Kognitionsleistung und seines Verhaltens. Dieser Kerngedanke des embodiment (Verkörperlichung) gilt auch und insbesondere für Verhandlungssituationen und Meinungsbildungen in demokratischen Prozessen.

Schwerpunkte sind somit die Verkörperlichung und Verdeutlichung von - bisher unkörperlichen - Phänomenen innerhalb einer Verhandlungs- oder Konfliktsituation.

Wir entwickeln daher tableware (tools & toys), um das Verständnis, die Freude und den Erfolg von kollektiven Meinungsbildungen in unterschiedlich großen Gruppen zu steigern.

Die Objekte können wechselseitige Signale geben, Feedback, Anregung oder die Strukturierung fördern.

Das Projekt ist unterteilt in verschiedene „Kurzschluss“-Unterprojekte, um eine hohe Intensität der Auseinandersetzung zu erzeugen und hat mittelfristig zum Ziel, Forschungsvorhaben zu generieren und anzustoßen.

317120016 Die Untersuchung der Wahrhaftigkeit

U. Mothes

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:30, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, ab 11.04.2017

Kommentar

In unserer zunehmend komplexen Gesellschaft besteht ein starkes Bedürfnis nach Wahrhaftigkeit und Authentizität. In der Arbeit mit bewegten Bildern kommt der Darstellung und Inszenierung authentischer Momente eine wachsende Bedeutung zu. Im Verlauf des Semesters setzen wir uns mit filmgestalterischen Strategien auseinander, die sich mit der Erzeugung von Authentizität beschäftigen. Exemplarische Ansätze reichen von dokumentarischen Aufzeichnungen über die Arbeit mit einem realen Protagonisten, der sich in dokumentarischen Filmen als Social Actor selbst spielt, oder mit Laiendarstellern und improvisatorischen Spielfilm-Inszenierungen bis hin zu performativen autobiografischen Videos sowie filmischen Bildern, welche die Annahme von Wirklichkeit hinterfragen. An die Auseinandersetzung mit dem Authentizitätsbegriff anhand filmischer Etüden und der gemeinsamen Betrachtung und Diskussion filmischer Beispiele schließt sich die Entwicklung und Umsetzung kurzer dokumentarischer, fiktionaler sowie experimenteller Filme an. Die Umsetzung von Drehbüchern aus dem Fachkurs Miniplot (WS 2016/17) ist möglich, das Vorhandensein von Drehbüchern/Exposé#s jedoch nicht Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs.

Leistungsnachweis

Note

317120026 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (In Kooperation mit Prof. Andrea Dreyer / gleichnamiges Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer, F. Zeischegg

Projektmodul

Do, gerade Wo, 09:00 - 16:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Exkursion vom 24.-28. April 2017 nach Berlin (verbindlich)

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch im Hinblick auf ihre künstlerische Lehre: In wie weit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Projekt setzt die Teilnahme am Seminar mit dem gleichnamigen Titel voraus. Projekt und Seminar beinhalten eine fünftägige Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Präsentation zur Summaery 2017 / Portfolio

317120029 Landschaft als Portrait - Portrait als Landschaft

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Bemerkung

Erstes Treffen: Dienstag, 11. April 2017

Zeit: 10.00 Uhr

Ort: Steubenstraße 8, Projektraum 403

Kommentar

Welche Bezüge – auch im Sinne der Dokumentation – setzt heute die Fotografie, um untersuchend bis illustrierend das Umfeld des Menschen und diesen selbst zu reflektieren?

Welche sinngebenden Verbindlichkeiten kann in Zeiten der manipulativen Eingriffe durch Bildbearbeitungsprozesse die »reine Fotografie« leisten?

Welche Konzentration auf das Wesentliche im Bildherstellungsprozess muss der Fotograf erbringen, um bildsprachliche Inhalte zu vermitteln?

Das Weite der Landschaft in der Darstellung von romantisierenden Ansätzen, bis hin zur Zerstörung dieser durch den Menschen sind nur Grundzüge der Landschaftsfotografie. Im Gegensatz dazu ist das aktuelle Portrait des Menschen zu suchen und zu reflektieren.

Gibt es überhaupt noch ein Portrait im wahrhaften Sinne, in Zeiten von Instagram und Co? Wie sollte dies aussehen?

Durchaus ist (im experimentellen Sinne) diese Wahrnehmung des Anderen, durch den künstlerischen Ansatz, hin zur gestalterischen Auseinandersetzung gesucht. In der Präsentation der Umsetzungen der Inhalte ist die Verknüpfung von Text und Bild oder der Bildgegenüberstellungen in Form der Serie, der Reihe oder des Portfolio gefordert. Lediglich die Mittel der klassischen Lichtbildgestaltung sind in diesem Projekt einzusetzen und in der Auseinandersetzung mit den zu erarbeitenden Inhalten zu reflektieren.

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotografie

Leistungsnachweis

Note

317120030 Material World II - Materialschlacht

E. Bachhuber, L. Schumann, F. Wehking

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 11.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 04.04.2017 zwischen 9:00–12:00 Uhr im Raum 008 im van-de-Velde-Bau vorstellen.

Kommentar

„Welchen Unterschied macht es, ob ein Künstler mit Gold oder Marmor, Holz oder Bronze, Fett, Filz oder Kunststoff arbeitet? Transportiert Beton eine andere Botschaft als Wachs? Ist das Material nur Träger der Idee, oder hat es Anteil an der Bedeutung eines Kunstwerkes?“ fragt Monika Wagner im Vorwort des *Lexikon des künstlerischen Materials* von 2002.

Aufbauend auf dem Wissen des vorangegangenen Semesters, setzten wir unsere Experimente und Erkundungen zum künstlerischen Material fort. Recherche zu den unterschiedlichen (z. B. haptischen, olfaktorischen und gustatorischen) Charakteristika, kulturellen und historischen Hintergründen sind ebenso unerlässlich wie die entsprechenden Verarbeitungstechniken und die Kontextualisierung des Materials.

Im Laufe des Semesters werden alle Studierende künstlerische Arbeiten unter den genannten Aspekten entwickeln, die im Rahmen der Summaery 2017 ausgestellt werden. Zudem werden in Form von Kurzreferaten aktuelle Künstlerpositionen vorzustellen sein, die sich mit den gleichen Fragestellungen beschäftigen.

Begleitet wird das Projekt durch einen Vortrag der Kunsthistorikerin Prof. Dr. Monika Wagner, die Kunstgeschichte an der Universität Hamburg lehrte und den Aufbau des *Archives zur Erforschung der Materialikonographie* leitete. Monika Wagner veröffentlichte unter anderem zur Geschichte und Theorie der Wahrnehmung und arbeitet über die Bedeutung des Materials in der Kunst, speziell des 20. Jahrhunderts.

Zusätzlich wird ein Workshop mit Ali Pecker angeboten, in dem unterschiedliche Techniken und Lösungswege erlernt werden sollen, künstlerische Arbeiten und deren Bestandteile zum vibrieren, ruckeln und schwingen zu bringen. Dabei geht es um analoge wie digitale Wege der Programmierung - von zeitbasierten Bewegungsabläufen bis hin zur Materialveränderung. Untersucht werden die Transformationen, die ein Material erfahren kann, wenn dieses in Bewegung versetzt wird.

Projektbegleitend wird es eine einwöchige Exkursion nach Kassel zur *documenta 14* und zum *Skulptur Projekt Münster geben*.

Leistungsnachweis

Projektschein, Note, Exkursionstage

317120033 ON THE EDGE (AND BEYOND)

A. Stiller

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 06.04.2017

Bemerkung

Die Konsultationen zur Projektteilnahme finden am Dienstag, den 04. April, zwischen 9:00 und 12:00 Uhr im Raum HP04, van-de-Velde-Bau statt.

Projekt-Plenen jeweils donnerstags 11.00 – 16.00 Uhr sowie ggf. mittwochs 16:00 – 19:00 Uhr.

Mögliche Einzelkonsultationen finden nach Absprache statt.

Ort: Projektraum 003, Marienstraße 7 und HP05, van-de-Velde-Bau

Kommentar

Im Anschluss an das Projekt ON THE EDGE im Wintersemester bilden die intensive, experimentelle Arbeit im Atelier, die Weiterentwicklung der eigenen künstlerischen Werkgruppen sowie die individuelle Professionalisierung und künstlerische Positionierung den Schwerpunkt dieses Atelierprojektes.

Dabei bietet das Thema der Grenze und der Grenzüberschreitung – kunstimmanent, politisch, sozial und philosophisch – vielfältige inhaltliche und formale Anknüpfungspunkte.

Neben der theoretischen Auseinandersetzung mit Grenzüberschreitungen in der zeitgenössischen Kunst und den entsprechenden Künstlerpersönlichkeiten lässt das Projekt viel Raum für die individuelle Vertiefung des Themas.

Im Laufe des Semesters werden zusätzlich zur künstlerisch-praktischen Tätigkeit eigene Artist Statements und Portfolios erarbeitet und es finden voraussichtlich mehrere Atelierbesuche mit Künstlergesprächen sowie eine Exkursion statt.

Im Rahmen des Lehrstuhls experimentelle Fotografie findet außerdem der Fachkurs „1:300 – Wechselwirkungen im fotografischen Bildraum“ unter der Leitung von Richard Welz statt. In der Kombination verschiedener fotografischer, experimenteller Verfahren werden innerhalb dieses Fachkurses künstlerische Arbeiten mit dem System der Lochkamera entstehen.

317120036 Ways of Seeing - Wege des Sehens nach John Berger

M. Weisbeck
Projektmodul

Veranst. SWS: 18

Bemerkung

Erstes Treffen: 11. April 2017

Ort/Zeit: dienstags, von 10.00 Uhr bis 15.00 Uhr, Marienstraße 1b, Projektraum 101

Kommentar

Die Frage nach der eigenen Wahrnehmung der Umwelt und den Begebenheiten dieser, soll in diesem Projekt untersucht und angewandt werden. Fragmentarische Aufgaben flechten hierbei thematisch individuelle gestalterische Projekte und positionieren sich in dem Schwerpunkt des bewegten Grafik-Design. Gewandelt wird auf den gedanklichen Wegen des Kritikers, Schriftstellers, Malers und Poeten John Berger (5 November 1926 – 2 January 2017). »Ways of Seeing« beinhaltet Experimente zur Farbphilosophie, zur Wahrnehmungslehre und der visuellen Forschung, verortet im Grafikdesign. Neben der Beschäftigung mit Texten und Bildinhalten nach John Berger beschäftigen wir uns vor allem mit grafischen Arbeiten im Zeitalter ihrer digitalen Reproduzierbarkeit.

https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk

Geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Marktführer für digitale Großdisplays.

Seeing comes before word. The child looks and recognizes before it can speak.

But there is also another sense in which seeing comes before words. It is seeing which establishes our place in the surrounding world; we explain the world with words, but words can never undo the fact that we are surrounded by it. The Relation between what we see and what we know is never settled.

Leistungsnachweis

Note

317120037 Welterklärungsmodelle

J. Gunstheimer, T. Ackermann

Projektmodul

Do, gerade Wo, 11:00 - 20:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 06.04.2017

Bemerkung

Neuanmeldungen für das Projekt sollten sich unbedingt mit einem Portfolio während der Konsultationen am 3. April 2017 von 15:00-17:00 Uhr oder 4. April 2017 von 9:00-11:00 Uhr vorstellen.

Kommentar

Kunst geht von allem aus, was wir kennen.

Sie nutzt Strukturen und Techniken aus unserer Lebenswirklichkeit, transformiert sie aber in andere Formen, und lässt Welten entstehen, die uns bekannt und verstörend gleichzeitig erscheinen.

Wenn unsere Lebenswirklichkeit divers ist, sollte sie sich nicht auch als solche in der Arbeit widerspiegeln?

Materialien, Erzählmuster und Inhalte können vielschichtig in künstlerische Werke einfließen. Dokumentarisches mischt sich mit Halbwahrem und Erfundenem, archaisches Dorfleben, Dialekt und Aberglauben, Tradition und Volkskunst stößt schroff auf die von Medien und Technik dominierte Realität des 21. Jahrhunderts. Wie kann man diese parallelen Wirklichkeiten in der Arbeit abbilden?

Das Projekt wird begleitet sein von einer 5tägigen Exkursion in den Thüringer Wald, während der wir intensiv am Projektthema arbeiten werden.

Zusätzlich findet ein Workshop mit dem in Berlin lebenden Künstler Jan Brokof statt.

Voraussetzungen

Wir empfehlen den parallelen Besuch des Fachkurses „Maltechniken“ bei Tom Ackermann und / oder die Teilnahme am Fachkurs „Spekulative Zeichnung“ bei Prof. Jana Gunstheimer.

Leistungsnachweis

Note, Projektschein, Exkursionstage

Der Projektschein wird nur bei regelmäßiger Teilnahme an den Plenen sowie an der Exkursion ausgestellt (max. 2 Fehltage).

317120038 Wie wirklich ist die Wirklichkeit?

H. Stamm, J. Hauspurg

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 403, ab 06.04.2017

Kommentar

Dieses Projekt wird eine fotografisch anmutende Reise in experimentelle Welten weit ausserhalb unserer Vorstellungskraft. Sie führt uns hin zu den unsagbaren echten Kleinigkeiten unseres Alltagslebens, welche untersucht werden sollen.

Erzählen Sie Geschichten mit dem bildgebenden Medium der Fotografie. Lügen Sie was das Zeug hält. Wer lügt hat gewonnen.

Nur – der Betrachter darf es nicht merken! Zumindest nicht gleich.

Verfolgen Sie deshalb in Ihrer Bildargumentation die Strategien pseudowissenschaftlichen Vorgehens. Setzen Sie optische Täuschungen ein. Führen Sie uns auf das bildgestalterische Glatteis des Mediums Fotografie. Und unterlegen Sie, wenn es nötig ist, Ihre bildgebenden Erkenntnisse mit Text. Arbeiten Sie mit der Irritation von inszenierten Bildwelten in Serien und Bildreihen.

Wie unglaublich muss das inhaltlich reflektierende Bild sein, damit es uns wieder als glaubhaft erscheint? Was wollen wir mit Glaubhaftigkeit im Bild erzeugen, in einer Welt in der wir nur einen Bruchteil wahrnehmen können? Der Erklärungsspielraum der Visuellen Kommunikation scheint sich immer schneller selbst ad acta zu führen, wenn es um die Frage geht »wo täuschen uns unsere Sinne wirklich«. Können wir diesen noch vertrauen, wenn es sich um bildstrategische Vermittlung von Inhalten handelt – im experimentellen und vor allem im angewandten Bereich? Diese Frage stellt sich gerade in Zeiten immer neuer neurologischer Erkenntnisse.

Gibt es eine Wirklichkeit, wo es doch nur noch um Emotionen geht? Faken Sie mit!

Voraussetzungen

Werkstatteinführung Fotostudio

Leistungsnachweis

Note

317120042 Scheitern - Scheitern gehört auch in der künstlerischen Arbeit zum Prozess. Lassen Sie uns darüber reden.

R. Franz

Projektmodul

Bemerkung

Beginn: 10. April 2017

Plenum: Montag, 10 Uhr, Limona, Raum 412

Kommentar

bankrott machen, eine abfuhr erhalten, keinen erfolg haben, sich nicht durchsetzen können, schiffbruch erleiden, sein ziel nicht erreichen, stolpern, straucheln, versagen, zu fall kommen; keinen zuspruch finden, stranden; auf den bauch fallen, auf der strecke bleiben; auf die schnauze fallen, baden gehen, einbrechen, danebengeraten, eine schlappe erleiden, fehlschlagen, missglücken, misslingen, missraten; auflaufen, danebengehen, floppen, hochgehen, ins auge gehen, platzen, schiefgehen, sich zerschlagen; verunglücken

Voraussetzungen

Abstraktes Denken wie auch die Fähigkeit zur Selbstkritik ist erforderlich.

Leistungsnachweis

Note

317140000 Aneignung und Zerstörung. Künstler und die Künste (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Appropriation, Emulation, Paragone, Hommage, Kopie und Zerstörung. Das Verhältnis von Künstlern zur Kunst ist vielschichtig und häufig ambivalent. Die Beziehung von Künstlern zu ihren Vorfahren bewegt sich zwischen Kotau und Kannibalismus. Michelangelo, Raffael und andere große Meister werden verehrt, verändert oder vereinnahmt. Gustav Metzger operiert am offenen Herzen der Kunst. Doch selbst aus der extremsten Radikalität im Umgang mit der Kunst entsteht wieder Kunst

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140001 A Short History of Infographics

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

To understand contemporary information design it is necessary to take a look into its history, which starts with pictorial statistics in 19th century. In the 20th century this was systematized into data graphics, the visual display of quantitative information and the International Picture Language. Further, diagrammatic reasoning is on its rise in the age of digitalization. In this seminar, milestones of this development in Visual Communication will be discussed.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140002 Bild-Ikonen**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 12.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das 20. Jahrhundert war ein Jahrhundert der Bilder, wie nie zuvor prägten Fotos und Drucke nicht nur die öffentliche Wahrnehmung, sondern bildeten auch einen wesentlichen Teil des kulturellen Gedächtnisses. Sie erweiterten den Horizont der menschlichen Wahrnehmung und formten visuelle Ikonen. Im Seminar wird durch exemplarische Analysen geklärt, wie aus Bildern Bild-Ikonen werden. Ein Literaturüberblick wird zu Beginn des Seminars geboten.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140004 "... die im Dunkeln sieht man doch!" – Bilder der Armut**S. Schimma**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 11.04.2017

Bemerkung

Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Zwischen Verklärung und Stigmatisierung, Sachlichkeit und Skandalisierung – breit ist das Darstellungsspektrum des oft verdrängten Themas Armut. Bildliche und plastische Repräsentationen von Bettlern, Arbeitslosen oder mittellosen Prostituierten zeugen zu unterschiedlichen Zeiten nicht nur vom gesellschaftlichen Umgang mit der Armut und dem Verhalten der Betroffenen selbst, sondern auch von der hohen Relevanz des Themas. Ausgehend von der Lektüre paradigmatischer Texte (u. a. Simmel, Luhmann, Foucault) analysieren wir bildliche und plastische (Re-)Präsentationen von Armen und ihren Lebenswelten in Gemälden, Grafiken, Fotografien, Werbeplakaten, künstlerischen Installationen etc. Das Bild als epistemologisches Medium begreifend, widmen wir uns den Sujets

und Ikonografien der Armut ebenso wie den Funktionen der Bilder zwischen Inszenierung und Dokumentation. Wir beschäftigen uns mit den daraus resultierenden mentalen Bildern und ihren gesellschaftlichen Wirkungen, fragen nach der ethischen Haltung des Bildgebers sowie der sozialen Verantwortung von Kunst überhaupt – all dies, ohne die "Kehrseite", den Reichtum, außer Augen lassend.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Note

317140007 Einfach losgehen! Der Raum der beim Gehen entsteht. (Wissenschafts- bzw. Fachdidaktikmodul 3)

I. Escherich, Y. Graefe

Wissenschaftliches Modul

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, ab 07.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse (gilt nur für Fakultät Kunst und Gestaltung), Fakultät A& Anmeldung

per Email: yvonne.graefe@uni-weimar.de

Maximale Teilnehmerzahl: 20 (10 pro Fakultät)

Richtet sich an: A, U

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort und Raum: wird noch bekannt gegeben

Kommentar

„Essenz des Wanderns ist das Erlebnis von Freiheit: Ich verfüge souverän über Raum und Zeit.“ (Ulrich Grober)

Der Mensch geht seit er steht - also seit etwa fünf Millionen Jahren. Laufen ist eines der ersten Dinge, die man als Kind tun möchte und eines der Dinge, die man im Alter am schwersten aufgeben will. Gehen ist nicht nur Fortbewegung, sondern auch Wandeln, Spaziergehen, Flanieren, Wandern und Bergsteigen. Schritt für Schritt erobert man sich Landschaften, Städte und Räume, gewinnt neue Orientierungen und entdeckt neue Orte. Laufen, gehen, wandern, ... ist allen zugänglich – jung, alt, arm, reich, männlich, weiblich. Einfach losgehen!

Architektur an sich bewegt ebenfalls – als Auf und Ab im Berufsalltag, als hochfliegender Entwurf oder kraftvolles Bauwerk. Wir bewegen uns in ihr und um sie herum – nehmen sie so wahr. Die Bewegung ist ein spezieller Zugriff auf die Wirklichkeit insbesondere unserer gebauten Umwelt: Unterwegs kann man die Pforten für Wahrnehmung weit öffnen. Das intensive Gehen vermag unsere Sinne, die im urbanen Alltag zunehmend verkümmern, wieder schärfen. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum

sehen wir uns nicht nur danach neuen Raum zu erschaffen und zu erfinden sondern auch ihn zu begehen, zu durchlaufen,...

Im Seminar werden wir gehen, flanieren, hinken, joggen, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen, mit verbundenen Augen gehen, seitwärts schreiten, wandern, ... Heute hier, morgen dort und übermorgen anderswo. Im Gehen werden wir uns sowohl unserer eigenen Subjektivität als auch dem Einfluss der Räume auf uns und unsere Bewegung bewusst.

Das Seminar gibt Einblick in das weite Themenfeld des architektonischen Raumes. Gemeinsam wollen wir Konzepte und Strategien zur Aneignung von Raum kennenlernen, praktisch erproben und auf die jeweiligen Fächerdisziplinen zurückführen. Dazu werden verschiedene Formate bzw. Konzepte im Spannungsfeld Kunst – Design – Architektur und Vermittlung thematisiert, um davon ausgehend über Ansatzpunkte einer qualitätsvollen Architekturvermittlung nachzudenken.

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&, 6LP VK, FK, PD

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140009 Hopfenhelden, Third Waver, Limonadenbastler: Zwischen Handwerk, Lifestyle und Wirtschaft (Wissensch 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)

A. Schwinghammer

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:
Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:
Montag, 3. April 2017
(15:45 Uhr, Marienstraße 14, Seminarraum 221)

Kommentar

In den letzten Jahren gab es Veränderungen in der Praxis des Getränkekonsums, die auf ein gestiegenes kulturelles Prestige bestimmter Getränkeformen (Café, Limonade, Bier) schließen lassen. Konsumverhalten ist eingebunden in gelebte Praxis, die zum einen als Teil individueller wie gruppenzugehöriger Identitätsbehauptungen beobachtet werden können. Zum anderen greift auch professionalisierte Werbung diese Formen auf, reproduziert sie, gestaltet sie oder ruft sie überhaupt erst hervor. Inwieweit sind hier also neue (intellektualisierte) Formen der Wertschätzung und des Konsums entstanden? Lassen sich hier postindustrielle Formen des Embourgeoisement beobachten oder handelt es sich vielmehr um nostalgische Konstruktionen angesichts des Eindrucks einer unübersichtlich gewordenen Welt?

In diesem Wissenschaftsmodul geht es um die Bild-, Imagination- und Konsumwelten, die in diesem Kontext entstehen und bewußt gestaltet werden. Die Lehrveranstaltung untersucht das kulturelle Feld der Produktion, Distribution und Konsumtion von Lifestyle-Getränken, wobei der besondere Fokus auf dem Phänomen „Craft Beer“ liegt. So geht es in diesem Wissenschaftsmodul auch darum, die Vielschichtigkeit einer Praxis/eines Phänomens herauszuarbeiten, welche/s gleichzeitig explizit (Post-)Modernität behauptet und gleichzeitig Bilder, Stereotype, Orientierungsmuster bemüht, die historisch bzw. historisierend sind.

Mit Rückgriff auf qualitative Forschung (Interviews, teilnehmende Beobachtung und Dokumentenanalyse) wird der Frage nachgegangen, wie das aktuelle Konsumverhalten eine erhöhte soziokulturelle Rolle im Verhältnis zu Konzepten von Geschmack, Form, Habitus und kulturellem Kapital eingenommen hat. Darüber hinaus ist vorgesehen, Ergebnisse in präsentierbarer Form zu produzieren.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140010 I see you... Identitäten in den Räumen der Kunst (FD-Modul3/ Wissenschaftsmodul In Kooperation mit Francis Zeischegg / gleichnamiges Projekt)

A. Dreyer

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 13:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Beginn: 06.04.2017; 09.00-13.00 Uhr 14-tägig

Ort: Trierer Straße 12, Raum 002

Kommentar

Die Suche nach künstlerischer Identität beherrscht - besonders im Zeitalter von ‚Post-Truth‘ und ‚Fake-Identities‘ - die Bildungsprozesse in Kunst und Gestaltung. In der direkten Begegnung mit zeitgenössischen Künstler/innen, Kurator/innen und Theoretiker/innen, in der Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten, mit ihren Orten und Inspirationen, richten wir gemeinsam den Blick auf Fragen nach der Bedeutung der Kunst für gesellschaftliche Veränderungsprozesse, wie nach der Verschränkung von Kunst und Wissenschaften, auch in der Lehre an Kunst- und Gestaltungshochschulen. Dabei steht für die Teilnehmer/innen des Projekts die Suche nach eigenen künstlerischen Antworten und Reaktionen im je individuellen Begegnungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisprozess im Mittelpunkt der Projektarbeit.

Die künstlerischen und theoretischen Suchbewegungen im Projekt/Seminar richten sich auf Räume, Routinen und Ideologien des Alltäglichen und ihre Wandlungen seit dem Beginn der Moderne. Sie richten sich auf die zeitgenössische Kunst, also auf Inhalte, Formen und Medien künstlerischer Arbeit und die Chancen für eine funktionale Einbindung bildender Kunst in gesellschaftlich relevante Felder. Denn große Bedeutung kommt heute Zielen zu, die Nachhaltigkeitsgedanken und Kommunikationsfähigkeit berücksichtigen. Formale Aspekte künstlerischen Schaffens, die im letzten Jahrhundert visuelle Gesetzmäßigkeiten für eine Gestaltungslehre hervorbrachten, sollen auf eine Erweiterung durch die Berücksichtigung sozialer Handlungsräume, Partizipation und Nachhaltigkeitsansprüche hin befragt werden. Beides, die sozialen Aspekte wie auch die formalen Erkenntnisse in Übereinstimmung zu bringen, sind Ziele und Herausforderung für eine neuerliche Diskussion über die Frage nach der Aufgabe und Rolle von Künstler/innen, Gestalter/innen und Entwerfer/innen und ggf. auch auf ihre künstlerische Lehre: Inwieweit ist heute die Verbindung von Kunst und Handwerk (Technik), von Gestaltung und Leben, sowie sind ästhetische Aspekte für das Leben in Gemeinschaften relevant? Diese Frage bildet den Kern der Suche nach zeitgemäßen Mitteln, Inhalten und Vermittlungsformen zur Befähigung für eine aktive Teilhabe an den bestehenden gesellschaftlichen und politischen Herausforderungen und Lösungen.

Die Teilnahme am Seminar setzt die Teilnahme am Projekt mit dem gleichnamigen Titel voraus. Das Projekt/Seminar beginnt mit einer fünftägigen Exkursion nach Berlin, die für alle Teilnehmer/innen verbindlich ist.

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis FD-Modul1/ Wissenschaftsmodul: Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

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

317140011 Konsumkultur: Bild/Praxis/Raum (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul LAK 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung:

Erfolgt in der Projektbörse

Seminarvorstellung:

Montag, 3. April 2017

(15:00 Uhr, Marienstraße 12, Seminarraum 001)

Erste Seminarsitzung: Donnerstag, 6. April 2017, 11:00-12:30

Seminartermine NACH dem 6. April 2017:

Donnerstag, 9:15-12:30

Kommentar

Dieses Wissenschaftsmodul ist eine Expedition in das ausufernde Feld der Konsumkultur.

In einem globalen Netz von Konsumption, Produktion und Prosumption treten Menschen mit Objekten, Erlebnissen und Handlungen in Interaktion.

Nicht erst mit der Bilderfülle des 21. Jahrhunderts wird Konsumkultur zu wesentlichen Teilen durch Bilder und bewusste bzw. demonstrative Sichtbarmachung bestimmt. Bildlichkeit ist ein zentraler Bestandteil von Konsumkultur. Daher geht es in dieser Lehrveranstaltung insbesondere auch darum, die visuelle Kultur von Konsumformen in den Blick zu nehmen. In einem weiteren Schritt geht es im Seminarverlauf auch um die dynamische Verräumlichung von Konsumpraktiken.

Neben grundlegenden Texten zum Themenfeld stehen fokussierte Auseinandersetzungen mit konkreten Beispielen der Konsumkultur im Mittelpunkt des Wissenschaftsmoduls.

Leistungsnachweis

Präsentation/ schriftliche Arbeit (6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Thesenpapiere oder Exposés innerhalb der Vorlesungszeit oder als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (01.10.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140012 Kunstgeschichte im Überblick. Repertorium I (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

Kommentar

Ein Seminar zur Anleitung und Wegführung in die Stil-, Epochen- und Gattungsgeschichten der Kunst. Es dient als Findemittel Weitverstreutes, Vielschichtiges und Unüberschaubares darstellbar und verständlich zu machen. Offen für alle, aber in erster Linie gedacht für die fortgeschrittenen Studierenden des Lehramts.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140013 Kunst - Gesellschaft - Partizipation (FD-Modul 3/Wissenschaftsmodul)**A. Dreyer, S. Zander**

Wissenschaftliches Modul

Do, unger. Wo, 09:00 - 12:00, Trierer Straße 12 - Projektraum 002, ab 13.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: zur Projektbörse

Kommentar

„Man kann einen Menschen nichts lehren, man kann ihm nur helfen, es in sich selbst zu entdecken.“

Galileo Galilei

Von der Feldforschung zu sozialen Interventionen, von der Selbsterfahrung zur videografischen Inszenierung, vom Audiowalk zu SocialMedia– im Diskurs stehen Methoden im Sinne von Wegbeschreibungen, die eine aktive Teilnahme und Teilhabe des Gegenübers provozieren. Auf Grundlage der eigenen Erprobung mit Bürgern, Kinder- oder Erwachsenengruppen werden die Methoden und die inszenierten Prozesse der Seminargruppe zur Diskussion gestellt. Im Zentrum der Auseinandersetzung stehen partizipative Methoden und Konzepte für künstlerische/ gestalterische/ entwerferische und vermittelnde Praxis. Sie werden vor dem Hintergrund der Wirkungsforschung wie der kunsttheoretischen wie bildungswissenschaftlichen Diskurse reflektiert.

Leistungsnachweis

Note/ Hausarbeit (Seminarschein 6 LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

317140015 Natur und Kunst. Geschichte eines spannungsvollen Verhältnisses (Teil III) (Prüfungsmodul)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Der Besuch der ersten beiden Seminarteile ist keine Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Kommentar

Das Verhältnis zwischen Natur und Kunst gehört zu den am breitesten und kontroversesten diskutierten Fragen innerhalb des Nachdenkens über Kunst. Zugleich lässt sich anhand dieses Verhältnisses der vielgestaltige Wandel der Kunst exemplarisch nachvollziehen. Im ersten und zweiten Teil des Seminars (im Sommersemester 2016 und im Wintersemester 2016/2017) standen die frühe Neuzeit von der Renaissance bis ins späte 17. Jahrhundert sowie die Zeit zwischen 1800 und 1950 im Mittelpunkt. Während für diese Zeiträume Natur und Kunst im Thema der ‚Landschaft‘ sich verbinden, geht es im dritten und letzten Teil des Seminars um eine doppelte Entgrenzung, sowohl des Naturbegriffs als auch des Kunstbegriffs, was zu völlig neuartigen Lösungen jenseits des Landschaftsparadigmas führt.

Leistungsnachweis

Note: Referat und schriftliche Arbeit (6 LP)

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

317140016 Revolutionsarchitektur (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Revolutionsarchitektur wird eine Form von radikalem architektonischem Utopismus in der Architektur der Zeit der Aufklärung genannt. Sie entwickelt sich aus der Tradition barocker Festarchitekturen, akademischer Experimente und Entwürfen und Weltansichten in der Nachfolge Piranesis. Festverwurzelt in den Architekturformen und Bautraditionen des Ancien Régimes entwickeln Ledoux, Boullée und andere architektonische Konzepte, die weit über ihre eigene Zeit hinausweisen.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140017 Rodin und die Skulptur um 1900 (Prüfungsmodul) (Wissenschaftsmodul)

T. Fuchs

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 10.04.2017

Bemerkung

Die Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Referatsthemen und Referatsvergabe im Seminar.

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“.

Examenskandidaten des Lehramts (Prüfungsmodul) haben Vorrang.

Kommentar

Rodin steht in der Tradition der französischen Skulptur seit dem Barock und Klassizismus und bereitet zugleich den Weg in die Moderne. Vom Menschenbild zur Zerstörung und Neufindung des Körpers im Torso, vom skulpturalen Ensemble zur Assemblage und vom Experiment zur klassischen Form der Figur bewegt sich der künstlerische Austausch in Skulptur und Plastik um 1900 in Europa.

Leistungsnachweis

Note: Referat/ schriftliche Arbeit (6 LP)

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

Wird das Seminar als Prüfungsmodul für die Staatsexamensprüfungen Lehramt (Klausur oder mündlich) belegt, ist ein Referat obligatorisch (eine Hausarbeit ist dabei nicht abzugeben, denn die Prüfungsleistung ersetzt den Scheinerwerb)

317140018 The Eating Eye: Encounters with Consumption (Wissenschaftsmodul 6 LP) (Prüfungsmodul 5 LP)**A. Schwinghammer**

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 12.04.2017

Bemerkung

To participate in this academic module to need to enrol in this course at the "Projektbörse" (aka Project Auction).

At the beginning of every semester a »Project Auction« (Projektbörse) takes place at the Faculty of Art and Design. This auction determines which projects and specialized courses the students will be able to attend. The Project Auction (Projektbörse) encompasses three sequential events: project presentations, professor consultations and the ultimate course selection process.

There is an introductory presentation for those interested in enrolling in this seminar.

Introductory Seminar Presentation:

Monday, 3. April 2017

(16:15, Marienstraße 14, Seminar Room 221

First Session: Wednesday, 9:15-12:30 on 12th of April 2017

Kommentar

This seminar is about consumer culture as it is about consuming culture. It investigates the cultures of consumption through the perspective of food. As an item of central physiological importance, food is always a commonplace object as well as an object around which symbolic attributions flourish. Food is as much ordinary as it is a sign, communication or a medium.

Sociocultural formations, tensions, and negotiations manifest in and with food as it is consumed as well as produced, prepared, displayed and eventually commodified. Historical and present mediatized presentations of food offer vantage points to approach fluctuating and – sometimes – subtle cultural politics of race, ethnicity, class and gender. Food is always embedded into cultural practices, presentational regimes, technical capabilities and global economic interconnections.

In the course of this seminar the participants will discuss central cultural theories and their relation to food, will get introduced to approaches to visual cultures of consumption as well as they will explore actual practices of visualizing, displaying, mediatizing food in consumer cultures.

Leistungsnachweis

Presentation / Essays

The module grading is based on in-class presentation, active in-class participation and submission of written assignments.

The written assignments have a word minimum of 5.000 total for undergraduates in the 1st-3rd year and 8.000 for advanced and postgraduate students

317140019 Theorien der Designästhetik**J. Lang**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 06.04.2017

Bemerkung

Anmeldung: erfolgt in der Projektbörse

Beginn: 06.04.2017 um 16.00 Uhr

Kommentar

Die sinnliche Seite von Gestaltung wird nicht nur im Selbstverständnis von ProduktgestalterInnen, sondern auch in der Designwissenschaft gerne ausgespart. Man assoziiert mit ästhetischer Gestaltung formalistische Spielereien oder eine "oberflächliche" Gestaltung, die sich nur für den Schein, jedoch nicht für das Sein der Dinge interessiert. Stattdessen sei Produktgestaltung primär eine Methode, Abläufe, Prozesse, Zusammenhänge, ja sogar die Welt zu verändern. Sie richte sich auf das physikalische, ökologische und soziale Funktionieren der Welt, nicht jedoch auf ihre Wahrnehmungszusammenhänge: die Welt zu verändern ist "in", ihre Wahrnehmbarkeit zu gestalten oder sie gar zu verschönern ist "out". Ungewollt folgt hier das Selbstverständnis der Designdisziplin dem Nützlichkeitsparadigma, wie es schon funktionalistischen Denkweisen zugrunde liegt und sich im Laufe des 20. Jahrhunderts dann auf körperliche, ökologische, soziale und psychologische Bereiche ausgeweitet hat. Im Mittelpunkt steht nun nicht mehr nur der technisch-konstruktive Nutzen der Moderne, sondern der ökologische, gesundheitliche, soziale oder allgemein mentale Nutzen.

Sinnliche Gestaltung lässt sich jedoch nicht vermeiden. Was auch immer gestaltet wird, impliziert auch immer eine Veränderung von Wahrnehmungen und Wahrnehmungszusammenhängen. Der Mangel an ästhetischer Reflexion und Theoriebildung führt folglich dazu, dass die sinnliche Seite des Gestaltens und Gestalteten der Intuition oder dem Gefühl (oder dem Marketing) überlassen wird und nicht auf einer ähnlich durchdachten Basis steht, wie das für die technisch-nützliche Seite der Gestaltung gilt. Aus diesem Grund werden wir uns in diesem Seminar einmal ausführlich unterschiedlichen theoretischen Positionen zur Designästhetik vom 19. Jahrhundert bis in die Gegenwart widmen. Anhand einschlägiger Texte und passender Produktbeispiele werden wir uns charakteristische Denkweisen sinnlicher Gestaltung aneignen.

Leistungsnachweis

Note: Referat + Hausarbeit oder Referat + wöchentliche Thesenpapiere (6LP)

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

317150000 WS Experimentalfilm im Dialog

U. Mothes

Workshop

Veranst. SWS: 2

Bemerkung

Teilnehmer des Projekts erhalten Vorrang
Termine: 12. -15.05.2017, ganztägig (in Oberhausen)

Termin der Vorbesprechung: Donnerstag, 06.04.2017, 11:00 Uhr Marienstr. 1B R 301

Ort: Marienstraße 1a, Projektraum 301/Oberhausen

Kommentar

Im Zentrum des Workshops steht die Betrachtung und Diskussion zeitgenössischer Kurz- und Experimentalfilme sowie deren Präsentation und Kuration. Zu diesem Zwecke besuchen wir gemeinsam die 63. Kurzfilmtage in Oberhausen, die als ältestes Kurzfilmfestival der Welt für ihren Fokus auf experimentellen Kurzfilmen und den aktiven Diskurs zu neuen künstlerischen Formen des Bewegtbilds berühmt sind. Bestandteil des Workshops ist die Vor- und Nachbereitung der Exkursion sowie Gespräche mit Festivalorganisatoren und Mitgliedern der Auswahlkommission zu den gezeigten Arbeiten und Programmen des Festivals.

Die Akkreditierungsgebühr beträgt 15,- Euro. Die gemeinsame Anreise sowie die Übernachtungen werden beim Vortreffen koordiniert. Weitere Informationen zum Festival unter: www.kurzfilmtage.de.

Leistungsnachweis

Note

Graduiertenseminar**F. Hartmann**

Graduiertenseminar

Di, wöch., 15:00 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 117

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Präsentation und Diskussion von Dissertationen, Diskussion von Forschungsfragestellungen, Vermittlung von Methoden.

Leistungsnachweis

Note

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne**F. Hartmann**

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS: 2

Ph.D. Freie Kunst**317140014 Kunsthandlung und Alltagshandlung. Versuche der wechselseitigen Bestimmung****M. Lüthy**

Graduiertenseminar

Bemerkung

Die Veranstaltung richtet sich an Ph.D.-Studierende sowie an fortgeschrittene Studierende (Freie Kunst und LAK ab 7. Semester sowie Masterstudierende). Letztere melden sich bei der Projektbörse für die Veranstaltung an.

Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Montag, 24.4.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 27.4.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 12.6.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 15.6.2017, 13:30-18:30 h

Kommentar

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt, in Analogie zu Aufführungspraktiken, Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der

kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum „Mithandelnden“ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“. Zum einen avanciert die „Handlung“ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des (gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert.

In der ersten PhD-Woche werden wir eine Auswahl einschlägiger Texte diskutieren, in der zweiten PhD-Woche sind Referate vorgesehen, in denen das Seminarthema aus der Perspektive des eigenen PhD-Projekts reflektiert werden soll.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP, bei Ph.D.-Studierenden ohne, bei allen anderen mit Note)

Aktuelle Ansätze künstlerischer Forschung

M. Lüthy

Graduiertenseminar

Bemerkung

Für alle von mir betreuten Ph.D.- und Dr.phil.-Studierenden ist das Seminar eine Pflichtveranstaltung.

Zwei Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Freitag 09:00 bis 18:00 h am 28.4.2017

Freitag 09:00 bis 18:00 h am 16.6.2017

Kommentar

Das nach wie vor experimentelle Format der künstlerischen Forschung umfasst eine große Bandbreite unterschiedlicher Ansätze in Theorie und Praxis und vor allem in der je besonderen Verschränkung von Theorie und Praxis. In diesem Wissenschaftsmodul nähern wir uns dem Format der künstlerischen Forschung anhand der genauen Betrachtung einzelner Vorhaben. Diese werden vorgestellt und diskutiert, um ihre intrinsische Logik und Plausibilität abschätzen zu können.

Leistungsnachweis

Leistungspunkte werden nicht vergeben.

Graduiertenseminar

F. Hartmann

Graduiertenseminar

Di, wöch., 15:00 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 117

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Präsentation und Diskussion von Dissertationen, Diskussion von Forschungsfragestellungen, Vermittlung von Methoden.

Leistungsnachweis

Note

Medienphilosophie und Medienästhetik**F. Hartmann**

Graduiertenseminar

Bemerkung

Ort und Termine werden bekanntgegeben (PhD Präsenzwochen)

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Einführung in die Fragestellungen und Theorien der Kulturtheorie, der Medienphilosophie und Medienästhetik anhand ausgesuchter Positionen

Leistungsnachweis

schriftliche Semesterarbeit

Schlüsselqualifikationen**Ph.D. Kunst und Design****317140014 Kunsthandlung und Alltagshandlung. Versuche der wechselseitigen Bestimmung****M. Lüthy**

Graduiertenseminar

Bemerkung

Die Veranstaltung richtet sich an Ph.D.-Studierende sowie an fortgeschrittene Studierende (Freie Kunst und LAK ab 7. Semester sowie Masterstudierende). Letztere melden sich bei der Projektbörse für die Veranstaltung an.

Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Montag, 24.4.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 27.4.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 12.6.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 15.6.2017, 13:30-18:30 h

Kommentar

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt, in Analogie zu Aufführungspraktiken, Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum „Mithandelnden“ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“. Zum einen avanciert

die „Handlung“ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des (gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert. In der ersten PhD-Woche werden wir eine Auswahl einschlägiger Texte diskutieren, in der zweiten PhD-Woche sind Referate vorgesehen, in denen das Seminarthema aus der Perspektive des eigenen PhD-Projekts reflektiert werden soll.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP, bei Ph.D.-Studierenden ohne, bei allen anderen mit Note)

Aktuelle Ansätze künstlerischer Forschung

M. Lüthy

Graduiertenseminar

Bemerkung

Für alle von mir betreuten Ph.D.- und Dr.phil.-Studierenden ist das Seminar eine Pflichtveranstaltung.

Zwei Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Freitag 09:00 bis 18:00 h am 28.4.2017

Freitag 09:00 bis 18:00 h am 16.6.2017

Kommentar

Das nach wie vor experimentelle Format der künstlerischen Forschung umfasst eine große Bandbreite unterschiedlicher Ansätze in Theorie und Praxis und vor allem in der je besonderen Verschränkung von Theorie und Praxis. In diesem Wissenschaftsmodul nähern wir uns dem Format der künstlerischen Forschung anhand der genauen Betrachtung einzelner Vorhaben. Diese werden vorgestellt und diskutiert, um ihre intrinsische Logik und Plausibilität abschätzen zu können.

Leistungsnachweis

Leistungspunkte werden nicht vergeben.

Graduiertenseminar

F. Hartmann

Graduiertenseminar

Di, wöch., 15:00 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 117

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Präsentation und Diskussion von Dissertationen, Diskussion von Forschungsfragestellungen, Vermittlung von Methoden.

Leistungsnachweis

Note

Medienphilosophie und Medienästhetik

F. Hartmann

Graduiertenseminar

Bemerkung

Ort und Termine werden bekanntgegeben (PhD Präsenzwochen)

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Einführung in die Fragestellungen und Theorien der Kulturtheorie, der Medienphilosophie und Medienästhetik anhand ausgesuchter Positionen

Leistungsnachweis

schriftliche Semesterarbeit

Schlüsselqualifikationen

Ph.D. Kunst und Design / Freie Kunst / Medienkunst

317140014 Kunsthandlung und Alltagshandlung. Versuche der wechselseitigen Bestimmung

M. Lüthy

Graduiertenseminar

Bemerkung

Die Veranstaltung richtet sich an Ph.D.-Studierende sowie an fortgeschrittene Studierende (Freie Kunst und LAK ab 7. Semester sowie Masterstudierende). Letztere melden sich bei der Projektbörse für die Veranstaltung an.

Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Montag, 24.4.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 27.4.2017, 13:30-18:30 h

Montag, 12.6.2017, 13:30-18:30 h

Donnerstag, 15.6.2017, 13:30-18:30 h

Kommentar

In der Moderne und zunehmend seit den 1960er Jahren lässt sich für künstlerische Produktionen eine Verlagerung der Aufmerksamkeit vom finalen Werk auf den Prozess des Produzierens beobachten. Dieser ist nicht Mittel zum Zweck, sondern gewinnt, in Analogie zu Aufführungspraktiken, Eigenwertigkeit. Im selben Zuge wird der kontemplative Betrachter zum Teilhaber, ja, zum „Mithandelnden“ des Kunstwerks aktiviert. Doch nicht nur die individuelle künstlerische Arbeit, sondern die Kunst insgesamt wird als prozessual begriffen: als ein Bereich der Gesellschaft, der ganz unterschiedliche Akteure involviert und von beständigen Begriffs- und Verfahrensänderungen gekennzeichnet ist. Daraus resultiert ein neuartiges Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“. Zum einen avanciert die „Handlung“ zu einem Medium der Kunst, zum anderen wird die Kunst auf neue Weise zu einem Medium des (gesellschaftlichen) Handelns. Das Seminar widmet sich dem Verhältnis von „Kunst“ und „Handeln“ unter diesen beiden Aspekten: Es fragt nach dem Status von (Alltags-)Handlungen in der Kunst sowie nach den Möglichkeiten, Kunst als eine Form des Handelns zu begreifen, das Wirklichkeiten erzeugt oder verändert.

In der ersten PhD-Woche werden wir eine Auswahl einschlägiger Texte diskutieren, in der zweiten PhD-Woche sind Referate vorgesehen, in denen das Seminarthema aus der Perspektive des eigenen PhD-Projekts reflektiert werden soll.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Arbeit bis zum Ende des Sommersemesters (30.9.) mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern (6 LP, bei Ph.D.-Studierenden ohne, bei allen anderen mit Note)

Aktuelle Ansätze künstlerischer Forschung**M. Lüthy**

Graduiertenseminar

Bemerkung

Für alle von mir betreuten Ph.D.- und Dr.phil.-Studierenden ist das Seminar eine Pflichtveranstaltung.

Zwei Blockseminare im Rahmen der Ph.D.-Wochen:

Freitag 09:00 bis 18:00 h am 28.4.2017

Freitag 09:00 bis 18:00 h am 16.6.2017

Kommentar

Das nach wie vor experimentelle Format der künstlerischen Forschung umfasst eine große Bandbreite unterschiedlicher Ansätze in Theorie und Praxis und vor allem in der je besonderen Verschränkung von Theorie und Praxis. In diesem Wissenschaftsmodul nähern wir uns dem Format der künstlerischen Forschung anhand der genauen Betrachtung einzelner Vorhaben. Diese werden vorgestellt und diskutiert, um ihre intrinsische Logik und Plausibilität abschätzen zu können.

Leistungsnachweis

Leistungspunkte werden nicht vergeben.

Graduiertenseminar**F. Hartmann**

Graduiertenseminar

Di, wöch., 15:00 - 16:30, ab 11.04.2017

Bemerkung

Ort: Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 117

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Präsentation und Diskussion von Dissertationen, Diskussion von Forschungsfragestellungen, Vermittlung von Methoden.

Leistungsnachweis

Note

Medienphilosophie und Medienästhetik

F. Hartmann

Graduiertenseminar

Bemerkung

Ort und Termine werden bekanntgegeben (PhD Präsenzwochen)

Anmeldung: persönliche Anmeldung

Kommentar

Einführung in die Fragestellungen und Theorien der Kulturtheorie, der Medienphilosophie und Medienästhetik anhand ausgesuchter Positionen

Leistungsnachweis

schriftliche Semesterarbeit

Schlüsselqualifikationen

Sonderveranstaltungen