

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Produkt-Design

Sommer 2017

Stand 26.09.2017

B.F.A. Produkt-Design

3

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 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),

Werkstattschein 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

317110013 a.i.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

317110029 Kinect, Grashopper, Rhino**A. Mühlenberend**
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

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**
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 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

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

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

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**

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, setzen 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-Schöll-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

<p style="margin: 0cm 0cm 10pt;">Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse. <p>

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

<p style="margin: 0cm 0cm 10pt;">Die Einwahl erfolgt in der Projektbörse. <p>

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&U 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&U, 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 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.

HARTMANN — Understanding McLuhan. Ästhetik der Medienmoderne

F. Hartmann

Wissenschaftliches Modul

Veranst. SWS:

2