

Vorlesungsverzeichnis

English-taught courses of the Faculty

Sommer 2020

Stand 12.11.2020

English-taught courses of the Faculty

3

English-taught courses of the Faculty

320110019 Play - Repeat

N. Lundström, A. Dreyer

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mo, wöch., ab 04.05.2020

Beschreibung

Video kann hoch kompliziert sein, teuer und aufwendig. Oder es kann einfach und zugänglich sein, etwas für jeden. Ein Handy, ein Fotoapparat mit der Möglichkeit zu filmen – schwieriger muss es nicht sein, um loszulegen. Genau hier werden wir starten – in das Nahe, Unkomplizierte. Mit dem Fokus auf eine spielerische Annäherung an digitale und zeitbasierte Medien wird im Fachkurs "Play - Repeat" grundlegendes Wissen im Bereich Audio/ Video vermittelt. Ideenfindung, Dreh und Schnitt - Schritt für Schritt gehen wir den Prozess durch. Am Ende werden Ergebnisse wie Loops, Videoclips oder Videoinstallationen zu sehen sein. Ich bin gespannt auf Euren Ideenreichtum. Empfehlenswert sind grundlegende Kenntnisse im Videoschnitt. Dies ist aber keine Voraussetzung für das Fachmodul. Aufgrund der besonderen Situation werden erste Teile des Fachmoduls onlinebasiert stattfinden. Ihr erhaltet wöchentliche Aufgaben zur individuellen oder Gruppenbearbeitung. Diese können wir gemeinsam sowie in Einzelkonsultationen besprechen. Zum Semesterende ist ein Präsenzblock geplant, um gemeinsam auf Grundlage der erworbenen Kenntnisse zu arbeiten.

Weitere Informationen werden in den Moodle-Raum zum Fachmodul Play - Repeat eingestellt. <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20702>

Bemerkung

320110024 WRITE IT, CUT IT, PRINT IT, SAVE IT, SEND IT, CHECK IT, QUICK, REWRITE IT!

I. Weise, R. Walch

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 18.05.2020 - 13.07.2020

Beschreibung

Zine are small-circulation independent and often handmade publications. Historically they can be traced back to 1517 when Martin Luther published his "zine", the "Ninety-five Theses," a time after Johannes Gutenberg had invented the printing press and self-publication began to spread.

Self-publishing has been a method closely associated with art movements in the 20th century and increasing accessibility of photocopy technology fueled an explosion of zines in the 1970s when punk rock music emerged. Zines have long been a way for marginalized communities to record their stories, spread information, and organize.

The course gives space to express ideas and address issues while each participant is asked to produce at least one zine about a topic of their choice. With room for vital research, the module also offers space for cultural and artistic exchange while current as well as past examples of zines and artists books are considered and discussed.

While giving space to stories that aren't often told as well as complete freedom of design the aim of the module is to develop a collective presentation of everyone's work in the framework of MISS READ, Europe's major Art Book Festival at Haus der Kulturen der Welt in Berlin.

The course is accompanied by guest lectures as part of the ongoing series MONDAY NIGHT LECTURES in collaboration with the ACC Galerie Weimar as well as a guest lecture in the framework of the FREIE KUNST LECTURE SERIES of the Faculty of Art and Design.

Bemerkung

Subject module: Fachmodul/ practical modul

Termin: Montags, 13:30 – 15:00 Uhr, und individuelle Tutorials

online Moodle Raum & Big Blue Button Video Conferencing, we will get in contact with you after your registration in Bison for this module by e-mail first

Leistungsnachweis

after presentation/after submission of final project

320110030 Critical VR Lab II – Pd Introduction + Individual Unity Support

J. Brinkmann, M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 15:30 - 18:30, ab 08.05.2020

Beschreibung

Critical VR Lab II – Pd Introduction + Individual Unity Support will offer an Introduction to Pure Data (a visual programming language) by Max Neupert and furthermore provide individual Support for Unity projects by Jörg Brinkmann. The whole course will be taught online. Because of the Corona Crisis students won't be able to work in the Digital Bauhaus Lab and use our VR System, but it will be possible for participants to borrow one of five OculusGO VR glasses and use them for individual projects. The VR Glasses can be send by mail.

Apart from offering individual Unity support and an Introduction to Pure Data the module will offer information about LibPd Unity Integration. Through the use of a libpd wrapper it is possible to spatialise Pure Data patches in Unity and interact with them. The course supports and exercises independent, selfmotivated work.

Recommended Requirements:

Applicants should have a basic knowledge of working with Unity, access to the Internet, a Computer and Headphones.

Communication throughout the semester:

Please have a look at GMU:Critical VR Lab II on our Wiki-page for more information about the class (You can find the link in the description). Channels of communication will be the GMU-Wiki-Page, Email, Telegram and DFNconf for online meetings and consultations

Leistungsnachweis

- develop and document your own project on the GMU Wiki

320110031 Critical VR Lab I - VR Hugging Anyway**J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:30 - 18:30, ab 07.05.2020

Beschreibung

Critical VR Lab I – VR Hugging Anyway is a beginner module that offers an Introduction to the Unity game engine. The whole course will be taught online. Due to the Corona Crisis students won't be able to work in the Digital Bauhaus Lab and use our VR System. However, participants will be introduced to Unity through video tutorials, accompanied by PDFs and it will be possible to communicate through online meetings and individual consultations. The course will be taught in two phases:

In phase one participants will be introduced to an overview of the Unity interface and different techniques (Lights, Skyboxes, Prefabs, Timeline, Animation). At the end of phase one, students will have created an experience with Unity and documented it on our GMU Wiki-Page. In phase two the whole class will meet together in VRChat, which is a free-to-play Massively Multiplayer online Virtual Reality Social Platform. Participants will be able to interact with each other in virtual worlds through the use of Avatars. Together, we will think about artistic concepts (Performances, Flashmobs, Video Documentation) that will be played out within VRChat and documented on the Wiki-Page. The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality concepts. It's aim is to establish individual approaches to VR, a challenging medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other.

Recommended Requirements:

No previous knowledge of Unity or other 3D software is needed, but applicants should have access to the Internet, a Computer and Headphones.

Communication throughout the semester:

Please have a look at GMU: Critical VR Lab I on our Wiki-page for more information about the class (You can find the link in the description). Channels of communication will be the GMU-Wiki-Page, Email, Telegram and DFNconf for online meetings and consultations.

Leistungsnachweis

- complete exercises and comply with submission deadlines
- develop and document your own project on the GMU Wiki

320110032 If the organism will not come to me, I will go to the organism**M. Gapsevicius**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, ab 07.05.2020

Beschreibung

The theme of the course is a reference to the well known biblical saying about a mountain, which, if not moved would invite to move oneself. The saying means openness to whatever input, and ability to adjust to the way things

are. In the upcoming course, we will study interactive settings between organisms and ourselves, build situations for organisms to move the way we want. Still, to force organisms to move the way we want would not necessarily become truth, therefore, the final goal of the course is rather to understand the interactive settings between different types of organisms, including ourselves.

While working in our homes we will have a focus on two organisms: a slime mold *Physarum polycephalum*, and a flagellate *Euglena gracilis*. Students will be provided with organisms, and tools to develop their ideas. Students with specific needs will be directed to available methods and resources.

The outcome of the course is an interactive setting between humans and organisms. The successful completion of the course is a regular participation in the Moodle webinar and a project documented in the GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

No special skills are required to participate in the course.

Bemerkung

Motivationsschreiben an: mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

320110033 IRL vs URL: Künstlerische Strategien im Post-Corona Zeitalter

R. Liska

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 13.05.2020

Beschreibung

Der Fachkurs setzt sich kritisch mit dem Phänomen "Post-Internet" auseinander, untersucht dessen Auswirkungen auf das Konzept des Bildes innerhalb der zeitgenössischen Kunst und des gesellschaftlichen Kontexts in dem sich dieser paradigmatische Wandel vollzieht. Diese Form der Kulturproduktion gewinnt im Zeitalter der Corona/Covid-19 Pandemie eine neue Relevanz, somit wird sich der Fachkurs auch diesem Aspekt zuwenden.

ACHTUNG: Dieser Fachkurs baut auf dem Fachkurs des vorherigen Semesters "b3C4u53 1nt3Rw3Bz: Artistic Strategies in the Post-Internet Age/Künstlerische Strategien im Post-Internet Zeitalter" (WiSe 2019/20) auf. Die Teilnahme am aktuellen Fachkurs ohne die Belegung des vergangenen Fachkurses ist zwar möglich, es kann jedoch nur bedingt Rücksicht auf daraus resultierende Wissenslücken genommen werden. Dieser Fachkurs setzt die Fähigkeit und Bereitschaft voraus selbständig komplexe Texte vorab ggf. auch auf englisch zu durchdringen! Die Besprechung der Texte kann ggf. auch auf englisch erfolgen, die Teilnahme am Fachkurs erfordert eine aktive Teilnahme an der Diskussion der Inhalte. Ein Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit über eine in diesem Kontext relevante künstlerische Position ist Teil des Fachkurses.

Stichworte/key words: accelerationism, anthropocene, circulationism, transhumanism, virality, alt-right, face tune, deep fakes, doxxing, wokeness, cancel culture, #metoo, chaos magic, NRx, OOO, cloud rap, (deep fried) memes, furies/cosplay, health goths, gopnik style, vetements, normcore, eckhaus latta, virtual imagespaces, digital aesthetics, AI, uncanny valley, second life, pokemon go, vwork, contemporary art daily, new technologies and production processes, big data, content marketing, influencer culture, surveillance capitalism, blockchain, hacking, 3-d printing, augmented/virtual reality, oculus rift, ...

Mit Texten von und über/with texts from and about: Cory Arcangel, Ed Atkins, Trisha Baga, Bernadette Corporation, Black Mirror, Alex Da Corte, Simon Denny, DIS, Aleksandra Domanovic, Parker Ito, JODI.org, The Jogging, David Joselit, K-HOLE, John Kelsey, Daniel Keller/Aids 3-D, Oliver Laric, Mark Leckey, Metahaven, Satoshi Nakamoto, Katja Novitskova, Marisa Olsen, Puppies Puppies, Morgan Quaintance, Jon Rafman, Red Scare podcast, Bunny Rogers, Tabor Robak, Jacolby Satterwhite, Timur Si Qin, Hito Steyerl, Reena Spaulings, Seth Price, Takeshi69, Ana Teixeira Pinto, Britta Thie, Tiqqun, Brad Troemel, Amalia Ulman, Artie Vierkant, Wikileaks, Jordan Wolfson, Young Girl Reading Group, ...

Link Beschreibung: Slavoj Zizek: Der Mensch wird nicht mehr derselbe gewesen sein: Das ist die Lektion, die das Coronavirus für uns bereithält (Neue Züricher Zeitung, 13.03.2020)

<https://www.nzz.ch/feuilleton/coronavirus-der-mensch-wird-nie-mehr-derselbe-gewesen-sein-ld.1546253>

Bemerkung

Zusätzlich zur Einschreibung durch das Bison Portal für die Fachkurs-Teilnahme bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang, und Interessengebieten bzw. Beispiele der eigenen (künstlerischen) Arbeit per Email schicken. Anmeldung zusätzlich per email: roman.liska@uni-weimar.de Bitte nur von @uni-weimar.de Email Adresse!

Der Fachkurs "IRRE IN CONTEXT - Teamwork makes the dream work: artist collectives then an now" wird auf das Wintersemester verschoben!

Leistungsnachweis

Vortrag auf Basis einer Schriftlichen Arbeit zu einer im Kontext des Fachkurses relevanten (künstlerischen) Position

320110034 Max and the World

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, ab 06.05.2020

Beschreibung

The course will focus on the development of simple interactive applications, which will foster the imagination of interaction mechanisms between computational machines and the world. To bridge the physical world and computers, we will use Arduino microcontrollers and to trigger the world we will use Max/MSP/Jitter visual programming language.

In the first half of the semester, students will be expected to develop weekly tasks. The tasks will include programming data exchange between devices, data conversion between sound, image, and text, data sensing, and frameworks influencing the physical world. Along with the work in our home offices, we will use Moodle webinar, GMU Wiki, and online tutorials for learning programming with Max. The second half of the semester will be devoted to the realization of the individual idea.

The outcome of the course is an interactive setting between computers and environments. The successful completion of the course is a regular participation in the Moodle webinar and a project documented in the GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

No special skills are required to participate in the course. The necessary tools are provided.

Bemerkung

Motivationsschreiben an: mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

50 % Technische, inhaltliche und ästhetische Umsetzung der Aufgaben
 20 % Gruppenarbeit (Planung und Koordination)
 30 % Dokumentation (davon 20% Mitarbeit im Medien-Wiki)

320110035 Nature in Code

M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, ab 07.05.2020

Do, wöch., 13:30 - 15:00, ab 07.05.2020

Beschreibung

Kurs für Künstler und Gestalter mit Anfänger bis Fortgeschrittenen Programmierkenntnissen in Processing. Der Kurs folgt grob den Inhalten aus dem Buch The Nature of Code von Daniel Shiffman.

Leistungsnachweis

Presentation, Documentation

320110040 Thinking in tanks - how your ideology will save the world

J. Chollet, B. Bügler

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, ab 12.05.2020

Beschreibung

Our contemporary political landscape as well as public debate is increasingly dominated by extreme positions. Opinions and assumptions are echoed through (social) media, loose their connection to reality and transform into collective imaginations of more or less homogeneous peer groups. All those groups have their own values, a canon of guiding principles, their specific ingroup language and a common externalized enemy.

Over the course of the semester, every participant will develop a fictional character based on real-world ideologies and analyze their inherent thought patterns. Using a diverse set of methodologies (e.g. roleplay) we will then identify the intellectual and emotional traps of those paradigms, with the objective to overcome them.

The concept of this course is experimental and will be further developed together with the participants.

Participation by individuals who are not enrolled in university is highly encouraged. Please register by sending an email to julian@mikrobiomik.org as soon as possible (limited space).

More Information: https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/GMU:Thinking_In_Tanks

Voraussetzungen

register via mail to julian@mikrobiomik.org

Leistungsnachweis

Attendance and submission of documentation.

320110063 NOVA art space _remote / Testing new Curatorial Strategies

K. Wendler

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 11:00 - 16:00, ab 13.05.2020

Beschreibung

NOVA ist eine Plattform für zeitgenössische Kunst und für aktuelle Fragen künstlerischer Praxis und ihrer (Re)Präsentation. I

Der Ausstellungsraum NOVA wurde im SoSe 2019 unter Leitung von Katharina Wendler in fakultätsübergreifender Zusammen

Studierende aller Fachbereiche sind eingeladen, sich im Rahmen der Lehrveranstaltung NOVA art space an diesem Projekt z

NOVA verfolgt das Ziel, die künstlerische Arbeit an der Bauhaus-Universität durch Ausstellungen und andere Formate in die Öffentlichkeit zu tragen und die Studierenden gleichzeitig mit Akte

Die Studierenden können Kompetenzen u.a. in der Planung, Koordination und Kommunikation und Betreuung der ausstellend

!!

CORONA-

BEDINGT WIRD NOVA DIESES SOMMERSEMESTER IN ABGEWANDELTER FORM AKTIV WERDEN. Wir wollen uns mit

- der Lektüre theoretischer wie essayistischer Texte

- praktischen Aufgaben, die alle Teilnehmer*innen im Rahmen ihrer Möglichkeiten zu Hause durchführen sollen (wie zB das B

- einem gemeinsamen (Ausstellungs-)Projekt, das zum Semesterende präsentiert werden soll.

!!

Zur Teilnahme bitte eine E-Mail (katharina.miriam.wendler@uni-weimar.de) mit Studienhintergrund, Interessen und ggf. Ausstellungserfahrung schicken.

Bemerkung

Mittwoch, 13.05.2020, 11-16 Uhr bzw. Arbeitszeit flexibel

Voraussetzungen

Kontinuierliche (wöchentliche) Mitarbeit, konzentriertes Lesen von Texten auf Deutsch und Englisch, Mitarbeit an einem gem

Leistungsnachweis

Durchführung von wöchentlichen Aufgaben und Mitarbeit an einem gemeinsamen Ausstellungsprojekt

320120005 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, F. Schmidt

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 002, ab 05.05.2020

Beschreibung

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation auch alle anderen gängigen künstlerischen Medien und deren präzise Verwendung im Raum. Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen, sie in ein Verhältnis mit vergangener und gegenwärtiger Kunstproduktion zu bringen und aus diesem Prozess heraus eine eigene künstlerische Position zu erarbeiten. In gemeinsamen Besprechungen werden die studentischen Arbeiten vorgestellt und diskutiert. Zentrale Themen dabei sind die differenzierte Wahrnehmung von Räumen, Materialien, Formen und Medien, sowie die ästhetische Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

320120007 Kunst und sozialer Raum

C. Hill, K. Steiger

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., von 15:00, ab 12.05.2020

Beschreibung

In der Lehre legt die Professur „Kunst & sozialer Raum“ Wert auf das Experimentieren in verschiedensten Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind. Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen über den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbüchern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, künstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezüglich wird permanent auf thematisch passende, zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie Gegenentwürfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert. Hilfestellung wird geleistet, wo sie beim autodidaktischen Lernen benötigt wird. Hierbei erscheint eine vorsichtige, individuelle Identitätsbildung und eine daraus folgende Stellungnahme der Studierenden sowie Lehrenden, in dem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und technologischen Kontext unserer absoluten Gegenwart als unabdingbar.

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

Die Studierenden können in diesem Ausnahme-Semester wahlweise an freien Projekten arbeiten, die von der Professur individuell betreut werden, oder sich an Themenkomplexen und konkreteren Aufgabestellung abarbeiten, die von der Professur gestellt werden. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse sollen in einem, noch zu definierenden Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert werden. Texte, Links und Ressourcen werden in einem digitalen Archiv zusammengetragen und online zur Verfügung gestellt. Eine digitale oder telefonische Sprechstunde wird eingerichtet.

Bemerkung

Wir bitten neben der offiziellen Registrierung im Bison-Portal um eine kurze Anmeldung zum Projekt via Email an christine.hill@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Note

320120010 Raum und Sequenzielles Denken für die Fenstergestaltung des Christus-Pavillons im Kloster Volkenroda

A. Vallejo Cuartas, A. Dreyer

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:00, ab 05.05.2020

Beschreibung

Ziel des Projektes ist es, Zukunftsvisionen für den Christus-Pavillon in Volkenroda, geplant von gmp Architekten von Gerkan, Marg und Partner vorzustellen und zu visualisieren. Das Projekt beschäftigt sich mit der neuen Gestaltung der Fenstervitrinen im Umgang des Christus-Pavillons in Volkenroda. Die Studierenden befassen sich mit Themen wie Fenstergestaltung im kirchlichen Raum, sequenzielles Denken und Gestalten, Kunst am Bau, Licht-Material-Raum und Mensch, Natur, Technik und müssen einen Entwurf für die Neugestaltung der Fenster entwickeln. Diese Ideen werden im Rahmen der Summaery mit einer digitalen Broschüre veröffentlicht und präsentiert.

Das Projekt wird mit einem Workshop in Volkenroda am Anfang des Wintersemesters abgeschlossen. Während dieses Workshops werden die Projekte des Sommersemesters vorgestellt und die besten Ideen für eine Konkretisierung und Weiterbearbeitung ausgewählt.

Bemerkung

Verbindliche Teilnahme am begleitenden Seminar "Fenstergestaltung im kirchlichen Raum- Material und Form" Professur Darstellungsmethodik, Dr. Sabine Zierold (Mo) 9:15 - 12:30 Uhr. Die Einschreibung in das Seminar erfolgt über das Projekt.

Die Studierenden erhalten für den Workshop im November kostenlose Unterkunft und Vollverpflegung in der Klosteranlage Volkenroda.

Projekt und Seminar werden auf Deutsch unterrichtet. Im laufenden Semester werden sowohl Live Online-Seminare als auch asynchrone Lehrinhalte für das Selbststudium angeboten. Wenn sie Fragen zum Projekt haben, können Sie sich per E-Mail an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de wenden. Eine Online Konsultation wird am 05.05.2020, 13:30-16:00 Uhr angeboten. Bitte melden sie sich im Voraus per E-Mail. Anmeldung erfolgt zwischen 4.-7-05 in BISON. Das erste Online-BBB Online-Seminar wird am 11.05., 09:15 Uhr zu technischen Fragen stattfinden. Am 18.5., 09:15 Uhr findet das erste Online-BBB Online-Seminar zum Begleitseminar und Projekt statt.

Voraussetzungen: Für Studierende des Studiengangs Lehramt an Gymnasien: Kunsterziehung sind Bachelor ab dem 6. Sem. Studierende zugelassen. Für Studierende der Fak. K+G sind Bachelor ab dem 4. Sem. und Master-Studierende zugelassen. Für Studierende der Fak. A+U wird die Zulassung zum Master-Studium vorausgesetzt.

Der digitale Austausch von Informationen im Seminar findet im Moodle_Raum „Fenstergestaltung im kirchlichen Raum – Material und Form“ statt. Technische Voraussetzungen für die Teilnahme ist ein privater Computer, Internetzugang mit Chrome oder Firefox Browser und die Installation eines Logins über VPN-client mittels der zugewiesenen Uni-Mailadresse, um im Online-Seminar über BigBlueButton mitzuwirken.

Voraussetzungen

Für Studierende des Studiengangs Lehramt an Gymnasien: Kunsterziehung sind Bachelor ab dem 6. Sem. Studierende zugelassen.

Für Studierende der Fak. K+G sind Bachelor ab dem 4. Sem. und Master-Studierende zugelassen.

Für Studierende der Fak. A+U wird die Zulassung zum Master-Studium vorausgesetzt

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen. Abgabe finale Aufgabe. Teilnahme an Online-Meetings. Selbständiges Lernen. Verbindliche Teilnahme an Wissenschaftsmodul, "Fenstergestaltung im kirchlichen Raum-Material und Form" Professur Darstellungsmethodik, Dr. Sabine Zierold – Architektur. Teilnahme an Exkursion nach Volkenroda während des WS20-21

320120019 Das Bild als Erinnerung – AI + Bilder

U. Damm, A. König

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 16:45, ab 11.05.2020

Beschreibung

In Gruppenarbeit wird ein set-up entwickelt, in welchem wir ein System der künstlichen Intelligenz (AI), ein sog. GAN, mit Bild- und Videomaterial trainieren.

Dieses System wird in der Lage sein, beliebigen visuellen Input (prozedural und auf Musik reagierend) in die Stilistik des trainierten Materials zu übertragen. Das Endresultat wird ein aufführungsfähiges, interaktives Live-Visual-System sein, das kreative Ausdrucksweisen mit den modernen Möglichkeiten einer AI verbindet.

Dabei soll erfahrbar gemacht werden, warum eine solche Technologie niemals einen Künstler ersetzen können, jedoch wie jedes andere Tool neue Möglichkeiten für kreative Prozesse bereitstellt. Die innere Funktionsweise von AI-Systemen wird offengelegt und exemplarisch verdeutlicht.

Das Modul besteht aus drei Schichten:

- es eine Einführung in Machine Learning unter Verwendung von GANs und der Entwicklung eines interaktiven Frontends in Touchdesigner, welches auf Musik reagiert.
- Methoden zur interdisziplinären Zusammenarbeit im Sinne der Philosophie Gilbert Simondon und eine kreative Auseinandersetzung mit dem Thema AI
- es ermöglicht den Teilnehmern kritisch und reflektierend an dem aktuellen Diskurs über AI zu partizipieren.

Voraussetzungen der Teilnehmer aus mind. 1 Bereichs:

Programmierung (Python)

Visual Programming (Touchdesigner/Processing/VVVV etc.)

Generative Soundproduktion /Audio (MAX/Ableton /reaper etc.)

Machine Learning (Tensorflow)

Medientheorie

UX/UI/Design

Voraussetzungen

Voraussetzungen der Teilnehmer aus mind. 1 Bereichs: Programmierung (Python) Visual Programming (Touchdesigner/Processing/VVVV etc.) Generative Soundproduktion /Audio (MAX/Ableton/reaper etc.) Machine Learning (Tensorflow) Medientheorie UX/UI/Design

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit (maximal erlaubtes Fehlen 1/5 der Zeit)

320120021 Künstler Labor IV

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, ab 12.05.2020

Beschreibung

Das Modul bietet Gelegenheit, individuelle künstlerisch-gestalterische Projekte aus eigener Konzeption durchzuführen. Studierende entwickeln eine selbst-motivierte und selbst-organisierte Projektidee und setzen diese bis zum Ende des Moduls um. Das Plenum initiiert offenen Dialog über diese Projekte. Es findet in diesem Semester virtuell als online-Konferenz Dienstag vormittags statt und bietet Austausch und Gesprächskultur an. Die Beratung zielt darauf ab, die Schritte bis zum professionellen Projektmanagement zu erlernen. Die Schritte bis zum professionellen Projekt und seiner gesellschaftlichen Einbindung werden gemeinsam konzipiert, analysiert, kontextualisiert und evaluiert. Die einzelnen Schritte sind wöchentlich in Moodle zu dokumentieren. Thematisch orientiert sich das Modul an den Beiträgen der Studierenden, wobei die Expertise der Lehrenden auf digitaler Kunst, Ökologischer Kunst und Bioart liegt. Zusätzlich vermittelt es durch Vorträge zu Medienkunst Einblick in die historische Entwicklung der Disziplin und informiert über zeitgenössische mediale Praktiken. Erwartet wird selbstständiges Arbeiten und Diskursbereitschaft. Bestandteil des Moduls sind Vorträge, die online zur Verfügung gestellt werden zur Geschichte der Medienkunst. Diese Vorträge sind durcharbeiten, was durch eine zu bearbeitende Aufgabe pro Vortrag zu dokumentieren ist. Diese sind ebenso wöchentlich in Moodle abzulegen.

Leistungsnachweis

- Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit, maximal drei Abwesenheiten
- wöchentliches Update über den individuellen Arbeitsfortschritt
- ein Referat Regelmäßiges Durcharbeiten der Präsentationen zu Media Art und Bearbeitung der damit verbundenen Aufgaben

320120025 MINIMENTS – WEIMAR AS AN EXPERIMENTAL SPACE OF MEMORY

D. Dakic-Trogemann, I. Weise, R. Walch

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 12.05.2020 - 14.07.2020

Beschreibung

MINIMENTS will take place in the Weimar urban space in the form of temporary installations, actions, performances and interventions that question and test the processes of remembering and forgetting evident in monuments. The project is taking a cue from Jochen and Esther Gerz's watershed "Monument Against Fascism" (1986-1993) in Hamburg which fundamentally questioned the representational ability of the memorial. The task of the memorial today must be thought anew: in place of the memorial of monumental design with claim to universality and permanence come multiple works from alterable materials or performative acts whose existence is limited in time. Intensive research on site in the public space form the prerequisite for an examination of the city from the often very subjective perspective of the artists. The focus of the artistic research and interventions is on barely visible traces of the GDR past, but also on the history of the city as a site of the so-called Weimar Classicism and its role during the Nazi era. Due to the current restrictions, students will be provided with additional research material in the form of links by the MFA team. The works are interested in how monuments and places of – also personal – remembrance create memory, public and private; they address the visibility and invisibility of the past in today's world and its different current political appropriations; they show how closely the perception of history is interwoven with our own individual biographical and cultural background.

Students are asked to prepare individual temporary installations, actions, performances and interventions in public space and to produce a 3-minute presentation of their intervention, all of which will be presented on a website together online. This may consist of a documentation, the art work itself or a combination of text and image and in its form should consider the meaning of public space in times of Corona.

Taking place in the context of the **BAUHAUS DINNER WITH...** lectures series, director of Kunstmuseum Stuttgart **Ulrike Groos** will reflect on the relationship between art and food. In addition, an artistic dinner event (performances,

actions etc.), organized by the MFA and PhD students will complete the evening. This event is planned to take place in a physical format on June 30, tbc according to the public health regulations.

With the continuation of the event series **MIND PALACES**, a special edition of interdisciplinary social-utopian laboratory in Bauhaus-Museum Weimar will take place in form of 45 min online formats that combine excerpts of selected works by the MFA artists and perspectives of dialogue with invited guests developed in the framework of Bauhaus module MIND PALACES, moderated by Boris Buden – an attempt to activate the values and utopias embedded in the Bauhaus idea in times of Corona. The aim is to open up the Bauhaus legacy for a continued examination of contemporary political, ecological and social issues and to, together with the public, further generate connections between art, education, and discourse.

Kooperationspartner 2020

Klassik Stiftung Weimar
Bauhaus-Museum Weimar

Bemerkung

online Moodle Raum & Big Blue Button Video Conferencing, we will get in contact with you after your registration in Bison for this module by e-mail first

Voraussetzungen

Leistungsnachweis

after presentation/after submission of final project

320120041 Nähe und Distanz

A. Mühlenberend

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Projektraum 012, ab 12.05.2020

Beschreibung

Unter dem Oberbegriff "Nähe und Distanz" untersuchen und entwerfen wir Produkte und Konzepte, die vornehmlich am oder in der Nähe des menschlichen Körpers funktionieren. Welche neuen Verhaltens- und Bewegungsmuster sollen getriggert werden? Welche Objekte bahnen diese gewünschten Verhaltensweisen an?

Es ist zu beobachten, dass viele Objekte den Schutz (vor X) zum Ziel haben. Dies kann der Schutz vor Viren, Kälte, Hitze, Gase oder Staub uvm. sein. Diese Defense-Objekte (Masken, Kleidung, Accessoires usw.) basieren konzeptionell auf der Rüstung oder Erweiterungen der menschlichen Haut und Hülle. In den entsprechenden Produktentwicklungen ist neben dem Einsatzzweck selbst auch strikt auf den Tragekomfort und die Alltagstauglichkeit der Produkte zu achten. Diese ergonomischen Anforderungen werden auch in den entsprechenden DIN-Normen (zB. für Schutzmasken) gefordert.

Die Faszination von Rüstungselementen geht oft einher mit dem Unterbrechen oder dem Stören der menschlichen Kommunikation. Durch eine Maske / Hülle sehe ich nicht die Mimik des Gegenübers, unter einem Schleier sehe ich das Gesicht wenig oder gar nicht. Somit kann ein Punkt des Entwurfs auch darin bestehen, Produkte zu entwerfen, welche die menschliche Kommunikation erhalten oder gar erweitern, indem sie Zeichen, Signale und Hinweise geben. Im Gegensatz zum Schutzgedanken (der immer eine Rüstung anbahnt) führt der positive Gedanke (was

will ich erreichen?) zu einer anderen Art von Entwürfen. Wir werden unterschiedliche Ansätze in verschiedenen Designprints (Kurzschlüssen) formulieren.

Das Projekt beinhaltet Exkurse in die Anatomie, das Aktzeichnen sowie die Ergonomie.

Voraussetzungen

Interesse am Thema

Leistungsnachweis

Note

320130003 Digital Cultures 2: An Introduction for the Design Professions

J. Willmann, M. Braun

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:30 - 12:00, ab 18.05.2020

Beschreibung

The recent shift in digital technology has substantially affected the design professions and has led to entirely new concepts, tools and processes that were inconceivable just a few years ago. These new possibilities not only foster novel material (and immaterial) practices but also fundamentally challenge the very foundations of the design disciplines. On that scope, the lecture series "Digital Culture 2" will focus on recent digital discourses and practices in design and related fields (such as, for example, art, media and architecture) and discusses respective paradigms, contexts and challenges. Topics covered include computational design, digital craft, dissolution of authorship, programmed materials, human-machine interaction, robotics and automation, digital sustainability, smart cities, etc.

Bemerkung

The kick-off/introduction lecture will be available on 18th May 2020.

Leistungsnachweis

Each lecture is available as video podcast in the Moodle platform. The lectures are complemented by individual exercises and consultations, allowing students to further discuss and elaborate on specific themes and topics of the lecture series

320130008 Making public art in the post-social environments / PART II

B. Buden

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 10:00 - 12:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 14.05.2020 - 16.07.2020

Beschreibung

The two-term course will critically examine the concept of public art in the new post-social environments focusing particularly on the transformations of public space in the context of globalization, digitalization and climate change.

The first term of the course was held in winter semester 2019/20.

The second term will scrutinize the radical dislocation of the (public) artist in relation to both the global art system and his or her local post-social environment. The goal is to discuss various political, cultural and linguistic aspects

of this dislocation. The students will be motivated to articulate their own post-social experiences as social beings, citizens and art makers and, on the ground of these experience, to rethink and reconceptualize the notions that have traditionally formatted the practice of the public art: "private", "public" and "the common/commons". The discussion shall unfold along the topics and texts dealing with the emergence of the new digital spaces and alphabets, the "post-human visibility" (K. Crawford/T. Peglen) , the IAE (International Art English), the concept of the "undercommons" (F. Moten, S. Harney) etc.

The work in the course will be organized mostly in the form of readings, discussions and self-curated discursive events in a mixed academic/public space. Particular attention will be attached to writing exercises in the formats of academic papers, abstracts and short statements.

Bemerkung

online Moodle Raum & Big Blue Button Video Conferencing, we will get in contact with you after your registration in Bison for this module by e-mail first

The work in the course will be organized mostly in the form of readings, discussions and self-curated discursive events in a mixed academic/public space. Particular attention will be attached to writing exercises in the formats of academic papers, abstracts and short statements.

Leistungsnachweis

Note nach Präsentation / Einreichen von finaler Arbeit

Consists in the active participation and contribution (discursive, textual and performative).

The module grading is based on the mentioned contribution, active in-class participation and written text of a short lecture/lecture performance (10 min.) to be held during the summer semester 2020.

320130013 Writing on my own - Über die eigene künstlerische Praxis schreiben

C. Sinn, M. Lüthy

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, gerade Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 13.05.2020 - 10.06.2020

Mi, unger. Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 17.06.2020 - 01.07.2020

Beschreibung

„Bitte fügen Sie ein Abstract über Ihre künstlerische Praxis bei.“

Dieser Satz steht in vielen Ausschreibungen für Stipendien, Künstleraufenthalte und Ausstellungen. Doch wie schreibe ich über die eigene Arbeit? Gemeinsam lesen wir künstlerische Manifeste, Abstracts für verschiedenste Ausschreibungen, Preetexte und Galerieinformationen, um eine theoretische Grundlage über die verschiedenen Textformen im künstlerischen Feld zu bekommen.

In diesem Seminar sollen sich die Gedanken über das eigene künstlerische Werk in Schriftform materialisieren und die Student*innen schreiben über das eigene Werk, um sich professionell etablieren zu können.

In den Doppelsitzungen steht im ersten Teil die Lektüre der unterschiedlichen Texte im Vordergrund. Im zweiten praktischen Teil stellen die Studierenden ihre künstlerische Praxis vor und wir sprechen gemeinsam über die von ihnen verfassten Texte.

Bemerkung

"Das Bauhaus-Modul findet zunächst ONLINE über BigBlueButton bei Moodle statt.

Die aktualisierten Termine lauten:

06.05.2020, 13.30-16.45 Uhr, (Erste Veranstaltung)

13.05.2020, 13.30-16.45 Uhr
 20.05.2020, 13.30-16.45 Uhr
 27.05.2020, 13.30-16.45 Uhr
 10.06.2020, 13.30-16.45 Uhr
 17.06.2020, 13.30-16.45 Uhr
 01.07.2020, 13.30-16.45 Uhr

Bitte schreiben Sie sich in Moodle in den Kurs 46185 ein. Die entsprechenden Termine werden dort hinterlegt und die Seminarunterlagen erhalten Sie über die Seminar-Cloud der Bauhaus-Universität Weimar am 06.05.2020. Als technische Voraussetzungen wird ein Computer (mit oder ohne Webcam) und einfaches Headset oder Handy-Kopfhörer benötigt. Laut eLab der Bauhaus-Universität Weimar läuft BigBlueButton im Chrome-Browser am stabilsten, andere Browser sind jedoch auch möglich. Ein Einführungsvideo finden Sie unter: <https://www.uni-weimar.de/en/university/studies/digital-studieren/moodle-lernvideos/#c346277>.

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Christian Sinn unter christiansinn@yahoo.com.

Leistungsnachweis

Referat und schriftliche Projektarbeit bis 30. September 2020.

320140005 MIND PALACES. Return of the Repressed in Three Shots

B. Buden, D. Dakic-Trogemann, I. Weise, R. Walch

Wissenschaftsmodul/Seminar

Do, wöch., 13:30 - 15:30, 07.05.2020 - 09.07.2020

Beschreibung

Mind Palaces. Return of the Repressed in Three Shots

is an interdisciplinary social-utopian laboratory, which explores complexities, paradoxes and conflicts of life in the contemporary society. It is an attempt to reactivate the values and utopias embedded in the Bauhaus idea – in times of global pandemic. In active exchanges with invited guests, moderated by Dr. Boris Buden, various innovative forms of knowledge production will be tested. The Bauhaus module **MIND PALACES** is open to master students of the Bauhaus-Universität Weimar (max. 20 participants)

1. Nature is back in town

A few weeks into the lockdown the global public started to rediscover nature—which had been banished long ago. Cleared from smog and dust our otherwise dark and gloomy landscapes have suddenly reemerged in their primal beauty; wildlife has occupied the cities emptied of traffic; while those sick fight for air or even suffocate, the lucky majority can finally take a deep breath. Is nature back thanks to Corona? Quite the contrary. French philosopher

Bruno Latour understands the ongoing Corona crisis as a dress rehearsal for the next much worse crisis, the one induced by climate change. Are we prepared?

Zoom talk with Srecko Horvat,

Students talk with an "art worker"

2. Recovered in Solitude

Words that most accurately describe the condition in which we live today, words like "lockdown", "self-isolation", "quarantine" or "social distancing", suggest all a sort of compulsory abandonment of our social relations that is imposed on us by a *vis maior*, the greater force of a disease. It seems that we have no other choice than to accept it and hold up until so-called normality returns. But what if there is something positive in this condition? Reminding us of Rousseau's own experience of quarantine, described in his *Confessions*, the philosopher Catherine Malabou reports on how she, in her own confinement, has discovered the socially formative power of solitude. The capacity to withdraw to oneself, which solitude enables, does not only make us productive but also protects us from isolation. What a paradox: it is precisely by going solitary and withdrawing to one's self, that we can recover the society, which we had to forego.

Zoom talk with Teresa Forcades

Students talk with an "art worker"

3. There is Nevertheless Such Thing as Society

No words have ever better defined the true spirit of neoliberal capitalism than Margaret Thatcher's in 1987: "There is no such thing as society." She, together with the most powerful political leaders of the late twentieth century, from the USA to China, have meanwhile turned these words into reality—by dismantling the social welfare state and privatizing its most precious assets. The elites of all sort started to praise and worship a new almighty god – the market. Its "invisible hand" was promised to lead us—all!—into a better future. But now in the midst of the global pandemic this promise has turned into a dangerous illusion. Society is turning back from the long suppression and with it its most defining quality, the class contradictions.

Zoom talk with Vijay Prashad

Students talk with an "art worker"

Bemerkung

online Moodle Raum & Big Blue Button Video Conferencing, we will get in contact with you after your registration in Bison for this module by e-mail first

Leistungsnachweis

Creditvergabe + Note nach finaler Presentation

320140006 Convivial Dreams: Care-Work, Compassionate Art & Design, and Coming Together in a Time of Limited Contact

A. Toland

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, Einzel, von 16:00, 05.05.2020 - 05.05.2020

Do, wöch., 17:00 - 18:30, ab 07.05.2020

Beschreibung

"Kin is an idiom of conviviality, but conviviality takes work and — particularly where it is denied, not just absent — it has to start somewhere, with a first move: an opening, a decision, a gesture; an offering. A child, waving to a stone from the back of a car." – Hugo Reinert, aus "About a Stone: Some Notes on Geologic Conviviality", 2016

CONVIVAL DREAMS besteht aus 12 wöchentlichen Sitzungen, die darauf abzielen, dieser Zeit multipler Unsicherheiten einen Rhythmus und Raum zum Nachdenken zu geben. Der Schwerpunkt der Sitzungen wechselt zwischen vier Themenbereichen, die unterschiedliche Dimensionen der Fürsorge und Geselligkeit entfalten. Trotz des digitalen Formats des Seminars wird der Austausch gelebter, geteilter Erfahrungen in wöchentlichen Gemeinschaftsaufgaben gesucht, die sich vom Bildschirm lösen und in die private Sphäre hineinführen. Diese Aufgaben sind eine Einladung, trotz der digitalen Beschaffenheit des Semesters und der damit verbundenen sozialen Einschränkungen Nähe zu finden und einen Gruppengeist zu schaffen.

Die Literatur ist in vier ineinander verschachtelte und miteinander verbundene Themenbereiche unterteilt:

Sphäre des Selbst: Körper und Geist

Sphäre des Persönlichen: Familie und Freunde

Sphäre des Sozialen: Öffentliches Leben in Städten und Staaten

Sphäre jenseits des Menschen: Wasser, Erde, Luft, Pflanzen- und Tierwelten

Ein Ergebnis des Kurses wird ein gemeinsam verfasster Beitrag im Research Catalogue (www.researchcatalogue.net) sein. Nach dem Ende des Seminars wird dieser zur Veröffentlichung beim Journal for Artistic Research (JAR) eingereicht. Damit haben alle Teilnehmenden die Möglichkeit, Teil einer künstlerisch-forschenden Publikation zu sein und ihre Ideen mit einem erweiterten Netzwerk von Kunst- und Designforschenden verbinden können.

Bemerkung

Lehrende: (Jun.) Prof. Dr. Alexandra Toland, Beate Körner

online Moodle Raum & Big Blue Button Video Conferencing

Voraussetzungen

Gute Englischkenntnisse

Leistungsnachweis

1. Reading and Reflection: Seminar Journal (20%)
2. Presentation & Discussion Co-Leadership (20%)
3. Synthesis: Written Final Assignment (60%)