

Vorlesungsverzeichnis

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Sommer 2020

Stand 12.11.2020

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung	3
Kolloquien	3
Projektmodule	4
Werkmodule	19
Wissenschaftsmodule	40
Sonstige Module	52

B.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung

Kolloquien

Bachelor-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, von 09:15, 13.05.2020 - 13.05.2020

Beschreibung

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

Anwesenheit beim ersten Termin oder Anmeldung bei melanie.birnschein@uni-weimar.de verpflichtend.

Bemerkung

einzel Konsultationen nach dem ersten online Treffen

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit

Bachelor-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., von 10:00, ab 07.05.2020

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Bachelor-Projekten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Bachelor's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Bachelor theses.

Bemerkung

Der Raum wird rechtzeitig bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Bachelor-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Bachelor's Colloquium Media Events

Introduction to the issues of media events. Critical support of individual BFA-thesis works of Media Art or Media Design (incl. Film) in the context of the field of study.

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

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

Bachelor Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, Einzel, 16.04.2020 - 16.04.2020

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction to the issues of Multimedia Narration. Critical consultation of individual Master thesis work.

Bemerkung

Ort: B15, Dachgeschoß, gemäß Listenaushang ab 16.4.2020

Voraussetzungen

Voraussetzung ist das Bestehen aller für den Bachelorabschluss notwendigen Module der Semester 1 bis 3.

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

Projektmodule

320120004 Experimentelle Malerei und Zeichnung

J. Gunstheimer, R. Liska

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., von 10:00, ab 12.05.2020

Beschreibung

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer

Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich ist.

Im kommenden Semester werden wir uns damit auseinandersetzen, wie man unter den gegebenen Umständen Ausstellungen und die Präsentation von Kunst neu denken und definieren kann und muss. Neue Strategien des Zeigens außerhalb standardisierter Ausstellungsflächen müssen entwickelt werden, sowohl online als auch offline.

Eine der herausragenden Eigenschaften von Kunst war es schon immer, Gegenmodelle zum Existierenden zu denken und kritische Entwürfe jenseits des Mainstreams zu entwickeln. Die sich verändernde Lebenssituation unter Corona bietet dafür Anlass zu künstlerischen Untersuchungen jeder Art.

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden.

Zudem besteht die Möglichkeit, am Institut für Regionale Realitätsexperimente (IRRE@bauhaus) mitzuarbeiten. www.irre-bauhaus.de

Bemerkung

Studierende aller Fakultäten sind willkommen.

Leistungsnachweis

Note

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.

320120006 klick - künstlerische photographie / korrektur

R. Franz

Projektmodul

Di, wöch., von 11:00, ab 05.05.2020

Beschreibung

korrektur künstlerischer fotoarbeiten und projekte analog-digital. sie haben fragen, wir suchen die antwort.

es geht im grunde um ihre eigene fotografische arbeit. sie realisieren ihre projekte und wir sprechen darüber bspw. über inhaltliche aspekte (wie kann ich was umsetzen, licht, studio, reportage oder inszenierung), über technische fragen (analog, digital, scann oder doch klassische laborarbeit), über die art der präsentation etc.

ich stelle ihnen keine aufgabe oder werde ihnen ein thema vorgeben, welches sie bearbeiten müssen.

interessierte können sich per mail bei mir im vorfeld der einschreibung melden. wenn sie es wünschen, werde ich sie zurückrufen sofern sie mir ihre telefonnummer mitteilen. die plenen der veranstaltung möchte ich gerne per videokonferenz über **jitsi.org** (opensource, datenschutzkonform, gehostet auch über die uni-ilmenau, apps für smartphone oder tablets im jeweiligen appstore erhältlich, am lap- oder desktop über den browser) machen. für eine weitere kommunikation wäre auch telegram oder signal eine option.

wenn sie fragen haben, fragen sie: reinhard.franz@uni-weimar.de

Bemerkung

Raum und Zeit: dienstags, 11 Uhr, Raum 207, Marienstraße 1a

Voraussetzungen

selbstständiges abstraktes denken voraussetzung

Leistungsnachweis

Note

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

320120014 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)

320120015 Klangwerkstatt A - 20

R. Minard, R. Rehnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Moodleraum, ab 12.05.2020

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Moodleraum, ab 12.05.2020

Beschreibung

weitere Lehrende: Tim Helbig

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

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

Aufgrund der aktuellen Situation beginnt der Kurs jedoch online im entsprechenden MoodleRaum. Details zu den Lernformaten werden zu Beginn des Kurses besprochen.

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I oder vergleichbar

Leistungsnachweis

Projektarbeit und Dokumentation

320120016 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

320120040 „Finding artistic attitudes“ auf dem Weg zu eigenständigem künstlerischen Handeln

F. Zeischegg

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, ab 12.05.2020

Beschreibung

Finding

Artistic Attitudes ...

auf dem Weg zu eigenständigem künstlerischen Handeln

Das Projekt „Finding Artistic Attitudes ...“ wird aller Wahrscheinlichkeit nach nur online stattfinden. Dies ist ein Experiment und ein Lernfeld für uns alle. Wir werden die virtuellen wie physischen Räume nutzen, in denen wir uns befinden und werden mit den einfachsten Mitteln versuchen kreativ und erfinderisch zu arbeiten. Vor allem aber werden wir uns auf neue Art und Weise begegnen. Dies gelingt mit etwas Mut, mit gegenseitiger Hilfe und der Bereitschaft sich auf die sog. ‚neuen Medien‘ wirklich einzulassen. Gemeinsam nutzen, testen, verwerfen oder optimieren wir verschiedene E-Formate (Big-blue-button, Cisco-Webex, Zoom und Speichermedien: Moodle, Dropbox / google-drive).

Wir werden versuchen, die mediale Kommunikation mit den einfachsten Geräten und die künstlerisch-praktische Arbeit in den kleinsten (Wohn-)Räumen zu ermöglichen. Im Zweifel reicht ein Smartphone, ein Bleistift und ein DinA4-Blatt aus.

Start to Work ...

Strategien und Routinen in der individuellen künstlerischen Praxis zu erkennen und zu entwickeln, ist Gegenstand des Projektangebots. Studierende im zweiten Studienabschnitt, die inzwischen im Studium an der BUW Erfahrungen

mit künstlerisch, gestalterischen Projekten gesammelt haben, soll das Projekt die Bearbeitung ihrer individuellen Fragen ermöglichen und sie im Sinne einer Vertiefung angefangener Prozesse verstehen.

Vor diesem Hintergrund werden im Projekt Ansprüche hinterfragt und Haltungen identifiziert. Welche Moden und Spielregeln bestimmen den Kunstbetrieb? Wie können eigene Maßstäbe gefunden werden, die künstlerisches Handeln legitimieren. Neben einem zweiwöchentlich stattfindenden Projekt-plenum sollen Impulsübungen für die individuellen Räume (innen und aussen) den START in den Arbeitsprozess motivieren und erleichtern. In den Wochen dazwischen biete ich am Projekttag Feedbackrunden, wie auch Einzelkonsultationen (online) an. Die Inhalte der Impulsübungen leiten sich inhaltlich wie technisch aus den Projektvorhaben der Teilnehmer*innen ab. Im Mittelpunkt des Projektes „Finding Artistic Attitudes ...“ steht die experimentelle und konzeptuelle Arbeit der Einzelnen am eigenen Vorhaben. Sich auf den Weg zu machen zu eigenen Medien und zu einer eigenständigen Haltung ist Ziel der Lehrveranstaltung.

Start to work... ist die Aufforderung. Lernaufgabe ist für uns alle, diese Prozesse medial sichtbar zu machen und unter den eingeschränkten Voraussetzungen ein komplexes künstlerisches Vorhaben zu entwerfen. Projekt begleitend sind gemeinsame Besuche in virtuellen Kunstaustellungen (Museen zur Zeit im Netz) wie auch das Kennenlernen aktueller Künstlerpositionen.

My Project

Das Projekt „Finding Artistic Attitudes ...“ findet zur gewohnten Zeit im Netz sowie in den privaten Räumen der Studierenden und Lehrenden statt. Das Projekt wird ein Begegnungsformat sein, das sich nicht nur auf neue technische Quellen der Kommunikations-technik verlässt, sondern auch auf die Quellen der Freude an der experimentellen künstlerischen Arbeit. Zur Summaery 2020 werden die Freien Projekte in neuen Formaten präsentiert. Einzelne können ihre Präsentation auch auf Ende September 2020 verschieben. Sicher finden sich bis dahin Wege, künstlerische Arbeiten die realen Räumen an der BUW (unter Berücksichtigung besonderer Auflagen) für Präsentationen zu nutzen, auch wenn diese ggf. dann nur per Videorundgang im Netz besucht werden können.

Der Antrag auf freie Projekte bedarf wie üblich der Abfrage der Kapazitäten und der personellen Eignung.

Bemerkung

Anmeldung: Schriftliche Anmeldung bis 2.Mai 2020

Kurzbeschreibung des geplanten Studienvorhabens

Begrenzung: max.10 Teilnehmer*innen Anmeldung: nur per Email: francis.zeischegg@uni-weimar.de

Ort: Online-Plenum und -Konferenzen / sowie die Wohnräume der Studierenden und Lehrenden (home-studio) mit e-Tools (Bigbluebutton, Zoom, Webex, moodle, google-drive...)

Plenum: zweiwöchentlich,

dienstags 10.00 – 16.00 Uhr mit Pausen

Einzelkonsultation und Feedbackrunden: im Wochen-Wechsel mit dem Plenum:

Beginn: 1. Projektplenum, Dienstag, den 12.05.2020

Uhrzeit: um 10.00 Uhr

Unterrichtssprache: **deutsch** (Englisch möglich.)

Equipement:

Rechner (Pc, Mac), Smartphone, Wlan (oder Hotspotfähiges smartphone) wenn vorhanden: Head-set, Kamera, Stativ, Lampen...

analog: Übliche Zeichengeräte und Papier, sonstige Materialien: Wertloses (Plastik, Papier/Pappe, Stoffe, Möbel, Spielzeug...o.a.)

Leistungsnachweis

Note/Präsentation/ 18 LP

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 Designsprints (Kurzschlüssen) formulieren.

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

Voraussetzungen

Interesse am Thema

Leistungsnachweis

Note

320120042 proximity paradox**W. Sattler, T. Burkhardt, K. Gohlke**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., von 14:00, ab 12.05.2020

Beschreibung

Paradoxes wird verlangt:

Wir sollen uns beistehen, indem wir Abstand halten –

wir sollen uns helfen, indem wir es unterbinden, einander nahe zu kommen.

Im Kontext von „Nähe und Distanz“ werden Interaktionsszenarien und Mobilitätskonzepte hinterfragt.

Das Rad wird seit mehr als 6000 Jahren täglich neu erfunden, und meist bleibt es rund.

Als energie- oder materialsparendes Konstruktionsprinzip bildet es die Grundlage für vielfältige Varianten und Anwendungen, die alles bewegen.

Von realen Anwendungsszenarien ausgehend (social distancing, Mikro- und Makromobilität, dem Übergang zwischen drinnen und draußen, nah und fern, schnell und langsam, Individualverkehr und Massenmobilität, Lasten und Laster, Ressourcen und Routinen, Walzen und Raupen, Zeit und Raum, Pendeln und Pilgern) – entwickeln die ProjektteilnehmerInnen neue Perspektiven, die in Funktionsprototypen exemplarisch erprobt und erlebbar gemacht werden.

Von Spaßsportgeräten, von Vehikeln für die Telepräsenz zur Erkundung nicht (mehr) zugänglicher Orte, von minimalen Nutzfahrzeugen, vom Marsrover zum Besuch im Altersheim, von Vehikeln für Hol- und Bringdienste, von Vehikeln zur Mobilität in allen Altersstufen - egal ob mit Muskelkraft oder elektrisch angetrieben – alles ist erlaubt.

Die entstehenden Lösungsansätze sollen sich dabei im Wechselspiel von Universal Design, User-Experience, sozio-ökonomischer Nachhaltigkeit und dem Spaß am Vehikel, orientieren.

Voraussetzungen

German-language degree Level B1

Leistungsnachweis

Note

320120043 shift.fm_Audioseeds & Agitwalks**F. Kühlein-Zelger, J. Matthaei**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., von 10:00, Konsultation, ab 06.05.2020

Di, wöch., 11:00 - 14:00, Moodleraum, ab 19.05.2020

Beschreibung

Das Radioprogramm "shift.fm – das Remote Radio der Bauhaus-Universität Weimar" möchte mit Studierenden unterschiedlicher Disziplinen ein Semester lang aus der Zukunft heraus auf die Herausforderungen der Gegenwart blicken. Am Ende soll ein in verschiedenen Kursen gemeinsam erarbeitetes zweiwöchiges Radioprogramm entstehen, dass die rasant veränderte Gegenwart künstlerisch-inhaltlich und multiperspektivisch reflektiert.

Bei shift.fm_Audioseeds & Agitwalks konzipieren & realisieren wir Audiowalks, welche die Hörer*innen jederzeit selbst ausführen können.

Wir werden die plötzlich in allen Medien, Diskursen & Orten der Stadt sprießenden Keimlinge, den Common Sense gewordenen Zweifel an bisherigen Routinen & das blubbernde Auftauchen heterotopischer Atolle mit Radiowellen verstärken. Wir werden künftige Erinnerungen an den Ausnahmezustand mit Bewegungen und Handlungen in öffentliche und private Räume einschreiben. Digitale Seedbanks für kommende Umbrüche anlegen – bevor die Welle von Restauration & Reparatur ihr Recht auf den Status quo ante eingelöst haben werden.

Ausgehend von aktuellen Texten zu Digitalität beschäftigen wir uns mit der Inszenierung und Realisation solcher spezieller Audiowalks: Welche Narrationen, Dramaturgien und medialen Tricks können wir entwickeln, um die User*innen „da draußen“ mit unseren Inhalten zu erreichen und sie spielerisch einzuladen, selbst aktiv zu werden? Welche Entdeckungen zwischen komplett offenen Erfahrungswelten und stark kompositorisch geführten Abläufen können Audiowalks bieten, die von den Hörer*innen als stand-alone jederzeit selbst durchgeführt werden? Dazu gibt es zunächst eine Inputreihe mit den drei Schwerpunkten:

1. Einführung ins Thema & Beispiele künstlerischer Audiowalks
2. "Digitalität" – vor, während & nach Covid19
3. Narrative Strategien & technische Möglichkeiten für Audioseeds & Agitwalks

In diesem Sommersemester 2020, in dem die Lehrenden und Lernenden sowohl die inhaltlichen als auch die technischen Voraussetzungen für die digitale Lehre aufbereiten als auch mit einem Monat weniger Zeit im Studium auskommen müssen, wird nicht nur der gemeinsame Inhalt als Experiment angesehen, sondern auch die Lehrkonzeption und Anrechnungsverfahren.

Die Anrechnung der Scheine (Fach-, Werk oder Projektmodul) erfolgt im Sinne eines vorher vereinbarten „Learning Agreement“ mit den Lehrenden. Ziel ist am Ende die Gestaltung des zweiwöchigen Radioprogramms shift.fm.

KURSANGEBOTE:

Nathalie Singer, Christiane Voss: shift.fm_ Reflexion und Redaktion - PROJEKT

Lucas Matthaei, Fabian Kühlein: shift.fm_Audioseeds & Agitwalks - PROJEKT

Maximilian Netter: shift.fm_wir planen das! - FACH-/WERKMODUL

Dominique Wollniok: shift.fm_Abteilung Künstlerisches Wort - FACH-/WERKMODUL

Fabian Kühlein: shift.fm_Spice up your live - Moderation, Regie und Live Show - FACH-/WERKMODUL

Astrid Drechsler: shift.fm_Radioproduktion im Internet - FACH-/WERKMODUL

Übersicht über die Lehrveranstaltungen und Creditvergabe experimentellesradio.de Stichwort shift.fm

Bemerkung

Besprechungen in der Woche 11.5.- 15.5.20

Voraussetzungen

Teilnahme an der Konsultation am Mi. 6.5. 10 Uhr / Kontakt siehe www.experimentellesradio.de shift.fm

Leistungsnachweis

Ausnahmeregelung zur Semesterplanung beachten: experimentellesradio.de

320120045 shift.fm_Reflexion & Redaktion

N. Singer, C. Voss

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, Einzel, von 10:00, Konsultation, 06.05.2020 - 06.05.2020

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Moodleraum, ab 19.05.2020

Beschreibung

Das Radioprogramm "shift.fm" möchte mit Studierenden unterschiedlicher Disziplinen ein Semester lang aus der Zukunft heraus auf die Herausforderungen der Gegenwart blicken. Im Modus der fiktionalen Radiodokumentation geht es weniger darum, heutige Prognosen auf ihre Richtigkeit hin zu überprüfen, als vielmehr um die Fragen der veränderten Wahrnehmung und einem Leben unter Bedingungen eines verunsicherten Wissens und Handelns. Ließe sich eine Ästhetik des Vagen und Offenen daraus gewinnen? Welche Begriffe und medialen Formate konfigurierten den Alltag und auch die politischen Entscheidungen in der Krise? Wo ist nicht nur die Öffentlichkeit, sondern auch das Private zu verorten gewesen? Am Ende soll ein in sechs verschiedenen Kursen gemeinsam erarbeitetes mehrwöchiges Radioprogramm entstehen, das die rasant veränderte Gegenwart künstlerisch-inhaltlich und multiperspektivisch reflektiert.

In den ersten drei Sitzungen werden philosophische Texte zum Vernehmen, Wahrnehmen und Hören mit anderen medien- und naturwissenschaftlichen Texten zur Ansteckung und Übertragung gelesen und diskutiert. Weiterhin werden anhand der "Mindmap zur Radiokunst" (www.radiophonic.space) Einblicke in die Kulturtechniken des Radios und in verschiedene Radiokunstformate gegeben. Hörübungen und Stückanalysen bereiten dann auf die Entwicklung und Produktion eines eigenen Radio(kunst) Beitrags vor. Ziel ist am Ende die gemeinsame Gestaltung des mehrwöchigen Radioprogramms shift.fm.

In diesem Sommersemester 2020, in dem die Lehrenden und Lernenden sowohl die inhaltlichen als auch die technischen Voraussetzungen für die digitale Lehre aufbereiten als auch mit einem Monat weniger Zeit im Studium auskommen müssen, wird nicht nur der gemeinsame Inhalt als Experiment angesehen, sondern auch die Lehrkonzeption und Anrechnungsverfahren. Die Anrechnung der Scheine (Fach-, Werk-, Studien- oder Projektmodul) erfolgt im Sinne eines vorher vereinbarten „Learning Agreement“ mit den Lehrenden.

KURSANGEBOTE: Nathalie Singer, Christiane Voss: shift.fm_ Reflexion und Redaktion - PROJEKT Lucas Matthaei, Fabian Kühlein: shift.fm_Audioseeds & Agitwalks - PROJEKT Maximilian Netter: shift.fm_wir planen das! - FACH-/WERKMODUL Dominique Wollniok: shift.fm_Abteilung Künstlerisches Wort - FACH-/WERKMODUL Fabian Kühlein: shift.fm_Spice up your live - Moderation, Regie und Live Show - FACH-/WERKMODUL Astrid Drechsler: shift.fm_Radioproduktion im Internet - FACH-/WERKMODUL Übersicht über die Lehrveranstaltungen und Creditvergabe: experimentellesradio.de Stichwort shift.fm

Bemerkung

Besprechungen in der Woche 11.5.- 15.5.20

Voraussetzungen

Teilnahme an der Konsultation am Mi. 6.5. 10 Uhr / Kontakt siehe www.experimentellesradio.de shift.fm

Leistungsnachweis

Ausnahmeregelung zur Semesterplanung beachten: experimentellesradio.de

320120047 Produktion der 360-Grad Film- und Fernsehserie „Kur Kommander“.

M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 07.05.2020

Beschreibung

Die Teilnahme am mehrheitlich als Online-Kurs konzipierten Projekt setzt die Bereitschaft voraus, medienkünstlerisches Neuland zu betreten. Es werden innovative Formate miteinander kombiniert, die in der Honorarprofessur Immersive Medien entwickelt und in öffentlichen Performances erprobt wurden.

Die Veranstaltung knüpft am Vorgängerprojekt im WS 2019/2020 an und setzt Konzepte und Produktion von 360-Grad-Episoden für die Serie „Kur Kommander“ fort, einer mit 360-Kameras zu produzierenden, über 360-Grad Medien zu rezipierenden, mehrteiligen Film- und Fernsehserie.

Das Projekt beinhaltet die Teilnahme am 14. FullDome STREAMING Festival als Blockseminar (13.-16.05). Es findet nicht wie gewohnt im Zeiss-Planetarium Jena statt, sondern, Corona bedingt, als Streamingfestival im 360-Grad Cyberdome. Hier besteht die Gelegenheit, einen exklusiven Einblick hinter die Kulissen eines immersiven Streaming-Filmfestivals zu bekommen, etablierte Medienkünstler der internationalen Fulldomeszene kennenzulernen und die aktuellsten 360-Grad Filme aus aller Welt zu sehen und zu evaluieren.

Im weiteren Semesterverlauf wird die erste Staffel der „Kur Kommander“ Serie vollendet und der Stoff für die 2. Staffel entwickelt.

Der Schwerpunkt der Projektarbeit liegt auf der praktischen Gestaltung von Inhalten, welche mit immersiven Medienformaten angemessen produziert werden können. Es wird sichtbar gemacht, welche Potenziale eine 360-Grad TV-Serie bietet und wie sie gestalterisch, technisch und ästhetisch mit Leben gefüllt und als innovatives Format in der Öffentlichkeit bekannt gemacht werden kann.

Um vor den Erwartungen eines von Netflix-Produktionen verwöhnten Publikums nicht zu kapitulieren, muss eine Serie im 360-Grad Format nicht nur dramaturgisch überzeugen, sie muss auch inhaltlich begründen, was das Storytelling in der immersiven 360-Grad Umgebung auszeichnet.

Die Veranstaltung baut auf dem Projekt im WS auf, aber motivierte Neueinsteiger sind ebenfalls willkommen.

Bemerkung

Dozentin: Kathrin Ledina, Mohammad Jaradat

Online class via Zoom conference. (Kinosaal, Room 112, Steubenstr. 6A)

Voraussetzungen

Anmeldung mit kurzem Schreiben zur Motivation und zu eigenen Kenntnissen an micky.remann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe einer eigenständigen Arbeit in Einzel- oder Gruppenarbeit, Mitwirkung an der laufenden Produktion des 360-Grad Films, Konzeptgestaltung einer Episode für die 2. Staffel der „Kur Kommander“ Serie. Referate. Projektmanagement, PR, Teilnahme und Evaluation FullDome Streaming Festival (Blockseminar 13.-16.05.)

Note

320120055 Free Hugs - Distance Edition

N. Hens, W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, wöch., 11:00 - 13:00, ab 15.05.2020

Beschreibung

Ob fiktionaler, Dokumentar- oder Animationsfilm - melden Sie sich mit ihren Filmideen, Treatments oder Drehbüchern an und bringen Sie diese innerhalb des Semester voran. Unterschiedliche Genres und Stile sind willkommen, ebenso wie Anfänger und erfahrene Filmschaffende.

Ziel des Kurses ist es, den kreativen Prozess anzustoßen, fortzuführen und kritisch zu begleiten.

Wärmstens empfohlen wird die Teilnahme am Doku-Kino, mittwochs, 19-21 Uhr.

Anmeldung über franka.sachse@uni-weimar.de + nicola.hens@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Erste Erfahrungen als FilmemacherIn

Leistungsnachweis

Weiterentwicklung/Finalisierung des eigenen Projekts

420110005 Experimental Games Lab

C. Wüthrich, W. Kissel, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

"Experimental Games Lab" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst. Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen. Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

"Experimental Games Lab" is an interdisciplinary project between students of Computer Science & Media and Art & Design. This year it will be a practical journey into Gamedevelopment. CSM students should have basic programming knowledge. A&D students should have knowledge in sounddesign, illustration, animation, 3D-modeling or storytelling.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben / Time and place will be announced at the project fair.
Bewerbung per Mail an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de / Application via Email: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel

420110007 Launching the new SUMMER REEL**W. Kissel, L. Liberta, R. Reusch**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 10:30 - 12:30, ab 11.05.2020

Beschreibung

Die traditionsreichen Screenings der "Medienrolle" und des "Sommernachtstape" werden in diesem Sommer im Rahmen der summaery 2020 zu einem gemeinsamen Format – dem SUMMER REEL – fusionieren. Für die Studierenden bietet sich so die Chance, mit dem SUMMER REEL in diesem Semester einen Grundstein für eine neue erfolgreiche Reihe zu legen.

Wir begreifen die aktuelle Situation als Einladung, neue virtuelle Präsentationsformen für studentische Kurzfilme zu entwickeln, die auch in Zukunft Bestand haben sollen.

Das in diesem Jahr zu entwickelnde Online-Format zum neuen SUMMER REEL soll von den Studierenden in Eigenregie umfassend neu konzipiert werden. Diesen Prozess werden wir im Fachmodul begleiten und die gestalterischen, organisatorischen und kuratorischen Kompetenzen stärken. Neben der Sichtung und Auswahl der Filme werden die Entwicklung einer visuellen Identität durch animiertes und grafisches Kommunikationsdesign, sowie die Moderation der Filmprogramme mit Filmgesprächen und die Bereiche PR, Kuratierung und Organisation und zu den Aufgaben auf dem Weg zur Realisierung des neuen Formats gehören.

Zu Beginn werden wir hinter die Kulissen des Cellul'art im Rahmen eines Onlinemeetups blicken und das Festivalkonzept in Bezug auf das neue SUMMER REEL reflektieren.

Um an dem Kurs teilzunehmen ist eine motivierte, verantwortungsvolle Arbeitsweise, sowie ein eigener Computer und Internetzugang Voraussetzung.

Um sich für den Kurs zu bewerben, schicken Sie uns bitte ein kurzes Motivationsschreiben mit Erfahrungshintergrund und der Angabe der Bereiche, in die Sie sich neben der Filmsichtung verstärkt einbringen wollen (Organisation, Kuratierung, Gestaltung Print / Motiondesign, Moderation) bis zum 06.05.2020 an lena.liberta@uni-weimar.de sowie an regina.reusch@uni-weimar.de

Der Kurs ist so aufgebaut, dass bei Mitwirkung in einzelnen Bereichen des Projektes auch eine Anrechnung als Fachkurs möglich ist. Bitte vermerken Sie dies in Ihrem Motivationsschreiben.

Bemerkung

Termin: Mo. wö 11.5.2020, 10.30-12.30 Uhr

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme an allen Aktivitäten, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, eigenständige Vorbereitungen im Bereich Organisation, Filmkuratierung, Design

420110008 Play in my Dome VI**C. Wüthrich, F. Andreussi, W. Kissel, G. Pandolfo**

Veranst. SWS: 10

Projekt

Beschreibung

Im GFXLab der Fakultät Medien möchten wir den Raum nutzen, um interactive Spiele in Form einer Domeprojektion zu erschaffen.

Nachdem wir vor zwei Semestern einen Dome (inkl. 3D sound) gebaut haben, werden wir an einer Gaming/ Projektionsumgebung arbeiten. Wir werden Gaming Devices für den Dome integrieren, Ambisonics Sound in Spiele einbetten und werden Spielkonzepte passend zum Dome entwickeln.

Für die Bewerbung wären Erfahrungen entweder in Sound/3D/Video/Game Engines vom Vorteil. Ein grundlegendes Interesse für die Materie wäre wünschenswert.

Das Projekt ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Medieninformatik und der Medien-Kunst und Gestaltung.

Das Projekt ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Medieninformatik und der Medien-Kunst und Gestaltung.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

At the GFXLab of the Faculty of Media we want to use the space above us for dome projections in interactive games. After having built the dome (including 3D sound) in two semester ago, we will start to work at implementing a gaming/projection environment for the dome. Integrating gaming devices in a dome, integrating Ambisonics sound into games, working at concepts for dome games are some – but not all – tasks of this project. Project applicants should ideally but not necessarily have experience in sound/3D graphics/Video/3D games software, as well as the willingness to adapt things until they work and make things happen. Project beginners are very welcome. This is an Interdisciplinary Project, open to Medieninformatik/Computer Science and Media students, as well as to students in the Media Arts and Design Bachelor/Master Study Course.

Bemerkung

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben /Time and place will be announced at the project fair.

Anrechnung für MK/MG: 16 SWS, 18ECTS

Werkmodule**320150001 Acoustic Interfaces****C. Wegener**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 13:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 06.04.2020

Beschreibung

We are constantly surrounded by electronic interfaces: elevators, automatic doors, ticket machines, remote controls, voice recognition systems, etc. With a high degree of networking between our devices, interfaces must seamlessly integrate into ecosystems of information acquisition and processing. Information acquisition and processing are becoming increasingly spatially separated. Thus, ergonomic sensor placement, which integrates discreetly into our accustomed environment, is gaining ground.

The course explores the possibilities of this ergonomic, embedded interaction using the example of acoustic interfaces. We will develop electronic sensor systems for the detection of vibrations (structure-borne sound) in integrated surfaces and experiment with machine learning methods to differentiate between vibration gestures (e.g. knocking noises, friction noises, etc.). We will use the Teensy 4.0 hardware platform to classify sounds in the environment. Therefore, a budget of (30-40€) should be planned for the Teensy and other components.

The Course will be taught in video sessions and regular assignments every two weeks.

If you are interested, please send a letter of motivation and portfolio to clemens.wegener (at) uni-weimar (dot) de. Basic knowledge of electronics will be taught in the course. Knowledge of programming is a requirement!

Voraussetzungen

Programming knowledge in the Arduino IDE, 30-40€ Budget for electronic Components

Leistungsnachweis

Successful completion of 50% of the assignments. Realization and documentation of a completed semester prototype and a final video presentation. Eligible Participants: Master Students in Media Art and Design, Media Architecture. Open for other faculties. Please ask your faculty if they will acknowledge the credits before registering.

320150002 Animation Basics

N.N., F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 11:00 - 13:00, ab 12.05.2020

Beschreibung

Wöchentlich veröffentlicht Marcus Grysczok speziell für dieses Modul erstellte Videotutorial zur Einführung in die Basics der Animation. Zu jedem Tutorial gehört eine Hausaufgabe, die die Kursteilnehmer in den darauf folgenden 6 Tagen erledigen. Die Kursteilnehmer erhalten eine Korrektur der Hausaufgabe von Franka Sachse.

Marcus Grysczok ist spezialisiert auf die Technik der Stop-Motion Animation. Er wird die Kursteilnehmer über diese Technik in die Kunst der Animation einführen. Teil des Kurses ist eine Anleitung, zur einfachen Installation eines Home-Studios, zur Weiterverarbeitung der erstellten Daten und zur Erstellung von Animationsclips.

Anmeldung bis zum 6.5.2020 über franka.sachse@uni-weimar.de

Bemerkung

Dozent: Marcus Grysczok

Termin der ersten Veranstaltung wird noch bekanntgegeben!

voraussichtlich Di, wö. 11.00 Uhr

Leistungsnachweis

Erledigen der gestellten Aufgaben

Note

320150003 collage in motion: arranging chaos BFA

A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, ab 12.05.2020

Beschreibung

Bei dem Module collage.in.motion: arranging chaos werden gefundene Bild-Schnipseln mit Hilfe der Animation in Bewegung gesetzt.

Die Collage als künstlerisches Verfahren bietet die Möglichkeit durch das Fragmentieren, Schneiden und Zusammenfügen neue Deutungen den Bildern zu geben. Inhaltlich werden wir uns mit den Verhältnissen zwischen

Ordnung und Chaos auseinandersetzen. Collage eignet sich sehr gut dafür. Es werden poetische animierte (innere)-Landschaften durch Assoziation und Zufall geschaffen. Im Modul wird es mit einem experimentellen Ansatz die Grundlagen der Animation vermittelt und das Poetische visuell untersucht.

Der Kurs wird mit asynchron-Lerninhalten, Übungen, sowie einer finalen Aufgabe angeboten. Einige Live-Meetings werden auch organisiert. Um an dem Kurs teilzunehmen, wird es einen Rechner mit After Effects und Photoshop, einen Scanner oder/und eine Kamera (Handy geht auch) sowie Lust auf das Cut and Paste and selbständiges Lernen benötigt. Die Lehrveranstaltung erfordert Bereitschaft zu kreativem und handwerklichem Arbeiten und zur Improvisation. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Es ist für Anfänger gedacht oder für Studierenden, die schon Erfahrung mit Animation haben, aber sich mit Collage auseinandersetzen möchten.

Online Sprechstunde: Di. 13:30 - 16:45. Andere Online - Termine werden bekannt gegeben. Der Kurs wird auf Englisch angeboten.

Wenn sie Fragen über den Kurs haben, können Sie sich auch per E-Mail bei ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de melden. Eine Konsultation wird es am 5.05.2020 um 16:00 bis zum 18:30 angeboten. Bitte melden sie sich im Voraus per E-Mail.

Anmeldung erfolgt zwischen 4.-7.05. auf BISON.

Bemerkung

online

Di: 13.30-16.45 Uhr

Leistungsnachweis

Durchführung aller Übungen. Abgabe finale Aufgabe. Selbständiges Lernen. Teilnahme an Online-Meetings

Note

320150004 Corona Wundertüte - Kreatives Zirkeltraining

N. Hens, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 11:00 - 12:00, ab 14.05.2020

Do, wöch., 16:00 - 17:00, ab 14.05.2020

Beschreibung

Das Heimtraining für den Denkmuskel zur Stärkung der kreativen Kondition.

Die Trainingsgeräte sind analog und sollten in ihren Schreibtischschubladen vorhanden sein.

In einem zweiwöchentlichen Rhythmus durchlaufen die Kursteilnehmer verschiedene Trainingsstationen. An jeder dieser virtuellen Stationen werden Übungen absolviert, die die verschiedenen Hirnregionen auf kreative Weise fordern.

Tutorien für Kamera und Schnitt sind angeschlossen, Teilnahme am Doku-Kino (mittwochs, 19-21 Uhr) wird empfohlen.

Termine: jeden zweiten Donnerstag jeweils 11:00 Uhr Einführung in die Übung, 11:15 - 12:00 gemeinsames Arbeiten, 13:00 - 16:00 individuelles Arbeiten, 16:00 - 17:00 Uhr gemeinsame Auswertung der Übungsergebnisse

14.5. Warm-up

28.5. Kraislaf ankurbeln

11.6. Ausdauer stärken

2.7. Cool-down

Anmeldung bis zum 6.5.2020 über franka.sachse@uni-weimar.de

Bemerkung

erste Veranstaltung: 14.5.2020, 11.00-12.00 Uhr und 16.00-17.00 Uhr

online

Leistungsnachweis

Erladigung der gestellten Aufgaben, Ausarbeitung einer der Aufgaben bis zum Semesterende

Note

320150005 Critical VR Lab II – Pd Introduction + Individual Unity Support

J. Brinkmann, M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Werk-/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 excercises 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

320150006 Critical VR Lab I - VR Hugging Anyway

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Werk-/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

320150007 If the organism will not come to me, I will go to the organism

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Werk-/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 polycephallum*, 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)

320150008 Max and the World

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Werk-/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)

320150009 Nature in Code

M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Werk-/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

320150010 The struggle is part of the story - fotografisches Storytelling

J. Albrecht, U. Damm

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:00 - 17:00, ab 11.05.2020

Beschreibung

Geschichten werden durch viele verschiedene Ausdrucksformen erzählt und dabei haben sich viele Möglichkeiten etabliert, mit denen man reale oder abstrakte Ereignisse erzählen kann. Wenn man diesen Aspekt rein in der Fotografie betrachtet, finden sich auch hier die Möglichkeiten, sich selbst die nüchternsten Sachinformationen in das Gedächtnis zu prägen. Dabei erzählt sich eine Geschichte am einfachsten in einer Bildserie, gleich ob stringent oder abstrakt. The concept sells the story. In manchen Fällen reicht sogar nur eine Fotografie aus, um eine ganze Geschichte zu erzählen. Je mehr Bilder hinzugefügt werden, umso umfangreicher kann diese werden.

In diesem Kurs geht es vor allem darum, die Aspekte des fotografischen Storytellings zu veranschaulichen und den Studenten Wege zu ebnet, ihre eigenen Geschichten, Konflikte, Thematiken oder Sachverhältnisse auszudrücken. Diese können dabei von unterschiedlicher Natur sein. Was möchtest du erzählen? Was fasziniert dich?

Oftmals brennt in uns eine ganz eigene Geschichte, die uns fesselt und wir gerne befreien möchten. Eine Passion, die uns hilft, oftmals die besten fotografischen Geschichten zu erzählen. Doch wie erkenne ich den richtigen Augenblick für meine Geschichte? Es erfordert manchmal eine gewisse Ausdauer und Ambition für die Thematik. Es ist Geduld gefragt und die sorgfältige Beobachtung der eigenen Umwelt. Man muss lernen, die Geschichte im Alltag zu erkennen, oder man plant diese und setzt Sie im entsprechendem Setting in Szene.

Der Fachkurs findet jede Woche, in regelmäßigen Abständen, statt. Zu Beginn werden verschiedenen künstlerische Ansätze des Storytellings, so wie fotografische Grundlagen erklärt, um eine gemeinsame Basis zu schaffen. Die Studenten sollen sich schon am Anfang des Kurses auf ihre eigene Geschichte konzentrieren und diese im Laufe des Semesters tiefgründig ausarbeiten.

Bemerkung

Bewerbung mit Portfolio und Themenidee an j.albrecht@uni-weimar.de bis 06.05.20

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit, studentische Kurzvorträge, Abschlusspräsentation zur Bauhaus Summaery (maximal erlaubte Fehltag: 3)

320150011 Thinking in tanks - how your ideology will save the world

J. Chollet, B. Bügler

Veranst. SWS: 4

Werk-/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, lose 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

Bemerkung

register via mail to julian@mikrobiomik.org

Leistungsnachweis

Attendance and submission of documentation.

320150012 Die Kunst guter Planung - Einführung in die Film- und Medienproduktion

L. Liberta

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 11:30, ab 11.05.2020

Beschreibung

Wie detailliert muss eine Film – oder Medienproduktion vorbereitet werden und was kostet eigentlich ein Kurzfilm unter realen Bedingungen? Was gehört auf eine Dispo? Und wie kann ich mit knapper Zeit am besten einen Dreh planen?

Diese Lehrveranstaltung richtet sich an Studierende, die sich für den Bereich der Film- und Medienproduktion interessieren und behandelt die Grundlagenvermittlung der detaillierten Projektplanung.

Neben dem Strukturieren einer Produktion werden Personal-, Zeit- und Budgetpläne erstellt, wie sie von Förderinstitutionen oder Sendern bei Auftragsproduktionen gefordert werden.

Der Kurs beinhaltet die vollumfängliche Kalkulation von Sach- und Personalkosten, wobei auch Sozialabgaben und Beiträge für die Künstlersozialkasse, Handlungskosten, Buyouts und Gewinn berücksichtigt werden. Es bleibt den Studierenden überlassen, ob sie einen real geplanten Kurzfilm oder eine fiktive Medienproduktion planen und berechnen. Der Kurs findet voraussichtlich als Online-Seminar mit zusätzlichen individuellen Einzelterminen statt.

Voraussetzungen für die Teilnahme:

Es sind keine Vorkenntnisse nötig. Bitte schickt mir ein kurzes Motivationsschreiben und begründet, weshalb Euch der Kurs interessiert und ob Ihr ein eigenes Projekt mit einbringen wollt. Bitte erläutert Euer Projekt mit einer kurzen Inhaltsangabe und der Einschätzung des Umfangs näher. Es sind Teamarbeiten von 2 Studierenden pro Einzelprojekt möglich.

E-mails bitte bis Samstag, 6. Mai 2020 an Kai Roman Schöttle: kai@bigchild.de

i

Bemerkung

Dozenten: Kai Roman Schöttle, Jan Filkorn

Termin: Mo. wö. 11.5.2020, 10.00 Uhr - online

Leistungsnachweis

Note

320150013 Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis 2020**N.N.**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 18:00, ab 11.05.2020

Beschreibung

Medienkunst kuratieren – Der Medienkunstpreis 2020

Das Kuratieren von Medienkunst ist aufgrund der Vielseitigkeit medialer Ausdrucksformen eine besondere Herausforderung.

Bereits zum 12. mal wird nun der Preis der Medienkunst/ Mediengestaltung (MKG) im Rahmen der summaery ausgelobt. Eine hochkarätig besetzte externe Jury wird ausgewählte stu

Vorbereitend werden wir zu Beginn des Semesters im Rahmen einer Berlin-Exkursion Ausstellungen besuchen und deren Konzepte aufschlüsseln. Wir gehen der Frage nach, wo und wie heute Medien Museums, um uns einen Eindruck von den aktuellen Gegebenheiten zu verschaffen.

Anschließend geht es gleich ans Werk: Welche Arbeiten sollen gezeigt werden? Wer ist Jurymitglied? Kann es ein thematisch

Der Kurs wird geleitet von Konstantin Bayer und Bianka Voigt. Beide leiten die in Berlin und Weimar ansässige Galerie Eigen d Kulturmanagement sammeln können. Diese Erfahrungen möchten sie mit den Studierenden teilen.

Bemerkung

Dozent: Konstantin Bayer

Termin: Mö. wö. ab 11.5.2020, 13.30-17.00 - online

konstantin.bayer@galerie-eigenheim.de

Voraussetzungen

Freude an der Arbeit im Team, an der Vorbereitung und Organisation einer Ausstellung und Preisverleihung, Interesse am K

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Terminen, Teilnahme an der Realisierung des Medienkunstpreises

320150014 The five C's of Cinematography - online Version**N. Hens**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, ab 13.05.2020

Beschreibung

Der Kurs „The five C's of Cinematography“ beschäftigt sich mit den prinzipiellen Gestaltungsmitteln von Bewegtbild – Camera Angels (Aufnahmewinkel), Continuity (Anschluss), Cutting (Montage), Close-Ups (Nahaufnahme) und Composition (Bildkomposition). Anhand dieser Themengebiete werden wir die Bildsprache von dokumentarischen und fiktionalen Filmen sowie von eigenen filmische Arbeiten analysieren und unsere Fähigkeiten des visuellen

Denkens schärfen. Wir suchen zusammen nach Beispielen und werden die jeweilige Wirkung auf den Zuschauer in praktischen Übungen umsetzen und gemeinsam auswerten.

Tutorien für Kamera und Schnitt sind angeschlossen, Teilnahme am Doku-Kino (mittwochs, 19-21 Uhr) wird empfohlen.

Bemerkung

erster Termin: Mi. 13.5.2020

Doku-Kino (mittwochs, 19-21 Uhr)

Voraussetzungen

erste Erfahrungen als Filmemacher, first filmmaking experiences

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme an den online-Besprechungen und Recherche-Aufgaben, Umsetzung der Übungsaufgaben, Abgabe eines finalen Films zum Ende des Semesters

Note

320150015 The secret of connecting: Emotionale Figurenführung

L. Liberta

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Fr, wöch., 11:00 - 13:00, ab 15.05.2020

Beschreibung

Ob Dokumentarfilm oder Kurzspielfilm: Wie fesselnd eine Erzählung ist, hängt zu aller erst von den handelnden Akteuren und Figuren ab. Was brauchen unsere Protagonisten, damit wir am Ball bleiben? Wie kann ich den Zuschauer mit den Akteuren am stärksten „connecten“? Was verrate und was zeige ich wann von meiner Hauptfigur, damit man ihr unbedingt folgen möchte. Wir beschäftigen uns in diesem Online-Fachmodul mit dem wichtigsten Handwerkszeug für Geschichtenerzähler und gehen dem Geheimnis spannender Figuren auf den Grund. Neben praktischen Übungen, Filmvorstellungen und Figurenanalysen soll ein fiktionales oder dokumentarisches Portrait entstehen. Voraussetzungen für die Teilnahme: Eigener Computer mit Internetzugang, eigene – gern simple – Ton- und Videotechnik, möglich auch Handykamera. Bitte schickt ein kurzes Motivationsschreiben und begründet, weshalb Euch der Kurs interessiert. E-mails bitte bis 6.05. 2020 an Lena Liberta: lena.liberta@uni-weimar.de

Bemerkung

Dozent: Werner Bartosz

Termin: Fr. wö. ab 15.5.2020, 11.00-13.00 Uhr - online

Leistungsnachweis

Note

320150016 Wo komm ich her - wo geh ich hin – Fotografie im Familienkontext

N. Libera, N.N.

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Fr, wöch., 14:00 - 17:00, ab 15.05.2020

Beschreibung

Wir werden uns fotografisch im familiären Kontext bewegen. Ausgangspunkt sind Eure bestehenden Fotografien der Familiengeschichte. Von der einfachen Nachstellung eines Portraits bis hin zur freien reportagehaften Interpretation eines Schnappschusses, versuchen wir uns fotografisch dem Thema Familie, Beziehung und unserem Bezug dazu anzunähern und diesen Bildstrang mit der eigenen Arbeit weiterzuschreiben. An gemeinsamen Online-Terminen werden wir Eure Ideen und die Herausforderungen besprechen, die Aufgaben individuell formulieren und schließlich die Ergebnisse diskutieren. Für die Lösung von technischen Problemen und konzeptionellen Fragestellungen wird der Kurs individuell mit Online-Konferenzen begleitet, die für andere Studierende des Kurses offen sein könnte. Vor dem ersten Termin wird es persönliche Telefonate mit jeder/m geben, um die technischen Voraussetzungen zu klären und zu sehen, wo sich jede/r gerade aufhält. Nach diesen Telefonaten werden wir klären, wie das Konzept an die speziellen Umstände dieser Zeit angepasst werden muß. Sucht bitte ca. 20 Fotografien der eigenen Familie (Urgroßeltern, Großeltern, Eltern, Verwandte und Euch selbst etc.) als Ausdruck, Abzug ODER Aufsichtsvorlage raus UND habt diese dann bitte bereits ebenso in digitaler Form parat. Technische Voraussetzungen: Eigene Kamera (wenn diese nicht vorhanden ist, dann auch Handykamera) inklusive Lichtquellen (Blitz, Dauerlicht, etc). Eine externe Lichtquelle ist nicht notwendig aber schön. Bitte beides mit in die Bewerbung schreiben! Voraussetzungen für die Teilnahme: Bitte schickt mir ein kurzes Motivationsschreiben und begründet, weshalb Euch der Kurs interessiert. Schreibt bitte auch, wo Ihr Euch gerade befindet und ob Ihr dort bleiben wollt. Schickt mir bitte zusätzlich ca. 20 Fotos via wetransfer (Bitte nur diese Plattform benutzen) an weimar@berndhartung.de, damit ich sehe, wo Ihr gerade steht. Die Qualität der Fotos ist kein Auswahlkriterium, sondern dient zur Strukturierung der Inhalte. Abgabe bis Samstag, 6. Mai 2020 Habt bitte, wie oben schon erwähnt, die vorhandenen Familienfotos für das erste Online Meeting am Freitag, 15. Mai 2020 parat. Reserviert Euch bitte die folgenden Freitage in zweiwöchigem Rhythmus. 29. Mai 12. Juni 26. Juni

Darüber hinaus wird es zusätzliche Einzel- und Gruppentermine geben. Ich freue mich auf Eure Bewerbungen, Bleibt gesund, bleibt in Kontakt, Bernd Hartung

Bemerkung

Dozent: Bernd Hartung

Termin: Fr. 15.5.2020, 14.00 Uhr - online

320150017 Elektroakustische Musik II (Einführung in die Analyse und Praxis Elektroakustischer Musik)

R. Rehnig

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Moodleraum, ab 13.05.2020

Beschreibung

In Elektroakustische Musik 2 beschäftigen wir uns mit ausgewählten künstlerischen Positionen in der Elektroakustik, der Einführung in die Analyse, Psychoakustik und Akustik sowie mit der Einführung in die Praxis der Komposition. Bis zum Ende des Semesters fertigen alle Studierenden ein eigenes Werk an, das im Rahmen des Kurses auf dem Lautsprecherorchester interpretiert wird.

Voraussetzung: erfolgreicher Abschluss Elektroakustische Musik I

Aufgrund der aktuellen Situation beginnt der Kurs jedoch online im entsprechenden MoodleRaum. Details zu den Lernformaten werden zu Beginn des Kurses besprochen.

Voraussetzungen

erfolgreiche Teilnahme an Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Erstellen einer künstlerischen Arbeit, Klausur

320150018 generative Audioprozesse in Max/MSP

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Moodleraum, ab 11.05.2020

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Dieser Kurs richtet sich an alle, die bereits erste Erfahrungen in Max/MSP gesammelt haben bzw. fortgeschrittener sind. Im Kurs werden insbesondere verschiedene Möglichkeiten besprochen, mittels Max/MSP bspw. selbstgenerative Klanginstallationen zu komponieren. Im Allgemeinen werden aber vor allem die generativen Möglichkeiten zur Erzeugung verschiedener (Zufalls) Parameter erarbeitet. Auch die kompositorische Einbindung von Sensoren oder diverser online APIs kann Thema sein.

Dieser Kurs eignet sich gut in Verbindung mit dem im Anschluss stattfindenden Kurs »Sound Art — Klanginstallation <> Klangobjekt«

Der Kurs findet wöchentlich montags 9:15 - 10:45 Uhr statt.

Aufgrund der aktuellen Situation beginnt der Kurs jedoch online im entsprechenden MoodleRaum. Details zu den Lernformaten werden zu Beginn des Kurses besprochen.

Leistungsnachweis

Erstellen einer künstlerischen Arbeit, Dokumentation

320150019 sound walking

Veranst. SWS: 2

R. Rehnig

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Moodleraum, ab 11.05.2020

Beschreibung

In unserem Kurs Sound Walking werden wir in intensivem Austausch verschiedene Arten des Sound Walks als kompositorische Form kennenlernen und entwerfen.

Wie komponiere ich mit Klängen, die ich selbst nicht kontrollieren kann, die ich nur unter bestimmten Voraussetzungen erleben kann?

Wie unterscheidet sich der sound walk vom audio walk? Wie kann ich soziale Themen integrieren ohne narrative Elemente zu nutzen?

Wie führe ich als Hörbegleiter das Publikum und sensibilisiere es für subtile Ereignisse?

Am Ende des Semesters präsentieren alle Studierenden einen eigenen Soundwalk im Rahmen der Summaery.

Voraussetzung: erfolgreiche Teilnahme an Elektroakustische Musik I

Empfohlen: Grundlagenwissen im Bereich Klangökologie

Aufgrund der aktuellen Situation beginnt der Kurs jedoch online im entsprechenden MoodleRaum. Details zu den Lernformaten werden zu Beginn des Kurses besprochen.

Voraussetzungen

abgeschlossene Teilnahme an Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Erstellen einer künstlerischen Arbeit, Dokumentation

320150020 SoundArt - sound installation <-> sound objects

N.N.

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Moodleraum, ab 11.05.2020

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

Was ist Klangkunst? Was zeichnet eine Klanginstallation aus? Was sind die Unterschiede zum Klangobjekt? Welche Materialien und (akustischen) Räume können bei der Entwicklung einer Klanginstallation eine Rolle spielen? Multikanal oder mono? Motoren oder Lautsprecher? generative Programmierung oder fixed Tape? ... Diese und zahlreiche weitere Fragen werden im Kurs besprochen um schließlich eine oder mehrere klankünstlerische Arbeiten in der Gruppe zu besprechen und zu realisieren. Dabei wird es neben technischen und organisatorischen Fragestellungen insbesondere um musikalisch-gestalterische, konzeptuelle und ästhetische Aspekte gehen. Semantische, physikalische, akustische Bezüge zum umgebenden Raum sollen bei der Entwicklung berücksichtigt werden.

Die im Kurs entstandenen Arbeiten werden zum Ende des Semesters der Öffentlichkeit präsentiert.

Voraussetzungen zur Kursteilnahme Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs sind Grundlagen in Max/MSP und Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, sowie Freude am Umgang mit verschiedenen Werkmaterialien- und zeug (Holz, Metall, Elektrizität, Lötkolben,...).

Ein Besuch des Kurses »Max/MSP — Generieren von Audioprozessen« (Montag, 10-10:45 h) wird empfohlen.

Der Kurs findet wöchentlich montags 11:00 - 12:30 statt.

Aufgrund der aktuellen Situation beginnt der Kurs jedoch online im entsprechenden MoodleRaum. Details zu den Lernformaten werden zu Beginn des Kurses besprochen.

Leistungsnachweis

Erstellen einer künstlerischen Arbeit, Dokumentation

320150021 Lichtgestaltung für Film und Fotografie

N. Hens, N.N.

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, ab 13.05.2020

Beschreibung

Eine Vorlesungsreihe zum Themenkomplex »Filmlichtgestaltung«. Neben den zahlreichen technischen Aspekten der filmischen Lichtgestaltung, geht es auch um inhaltliche, dramaturgische und filmhistorische Themen. Die Vorlesungsinhalte sind immer auf die praktische, filmische Anwendung ausgerichtet.

Dozent Achim Dunker ist Diplom-Fotoingenieur, Kameramann und Regisseur. Als Fachbuchautor veröffentlichte er zahlreiche Bücher über Filmlicht, Kamera, Ton und Produktion, unter anderem "Die chinesische Sonne scheint immer von unten. Licht- und Schattengestaltung im Film", welches als eines der deutschsprachigen Standardwerke der Lichtgestaltung gilt.

Bemerkung

Dozent: Achim Dunker

Termin: Mi. wo. 13.5.2020, 17.00-18.30 Uhr - online via Adobe Connect

Voraussetzungen

Erste Erfahrungen in Fotografie und/oder Video

Leistungsnachweis

Telinahme an den Live-Sessions und Übungen

320150022 Neuronal.landscapes. Videomapping Installation B.F.A

C. Giraldo Velez

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mi, Einzel, 09:15 - 12:00, 13.05.2020 - 13.05.2020

Mi, Einzel, 09:15 - 12:00, 10.06.2020 - 10.06.2020

Mi, Einzel, 09:15 - 12:00, 08.07.2020 - 08.07.2020

Beschreibung

"Neuronal.landscapes. Videomapping Installation" ist eine Fortsetzung der Fach-Werkmodule neuronal.landscapes II und brain.mapping II vom Wintersemester 2019/2020.

Ziel des Moduls ist es, animierte Sequenzen für zwei indoor-videomapping Installationen zu produzieren, die im September im Rahmen des Kunstfests Weimar 2020 im Kasseturm zu sehen sein werden.

Voraussetzung für die Teilnahme ist die Belegung der Fach-Werkmodule neuronal.landscapes II und brain.mapping II.

Wenn sie noch Fragen über den Kurs haben, können Sie sich auch per E-Mail bei catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de melden.

Bemerkung

Termin: Mi. 13.5.2020; 10.6.2020; 8.7.2020; jeweils 9.15 Uhr - online

Blocktermin Kunstfest: 29.8.- 13.9.2020

Moodle / DFNconf / B15, R104

Voraussetzungen

Belegung in vergangenen Wintersemester der Fach-Werkmodule neuronal.landscapes II und brain.mapping II

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Bereitschaft zur Gruppenarbeit, Finalisierung des eigenen Projektes, aktive Teilnahme bei den Vorbereitungen und der anschließenden Ausstellung während des Kunstfestes 2020.

320150023 poetry.film.werkstatt B.F.A.

C. Giraldo Velez

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

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

Beschreibung

Die Professur Multimediales Erzählen legt seit einigen Jahren einen Schwerpunkt auf das Genre des Poetryfilms, d. h. die Verbindung von poetischen Texten und Bewegtbild. In diesem Jahr organisieren wir außerdem zum ersten Mal gemeinsam mit der Literarischen Gesellschaft Thüringen die »Internationalen Thüringer Poetryfilmtage«.

Ein theoretischer Festivalschwerpunkt wird die Auseinandersetzung mit dem Thema „Kitsch und Klischee“ sein. Ausgehend von Referenztexten, Kurzfilmen und Gruppendiskussionen sollen sich die Teilnehmer*innen auch mit dem Thema beschäftigen, um visuelle Experimente und Poetryfilme oder visuelle Essays zu erarbeiten.

Die Belegung des Animations-Moduls "collage.in.motion" ist wünschenswert.

**Um teilnehmen zu können, benötigen Sie einen Computer, Kopfhörer, Zugang zum Internet und eine aktive Uni-E-Mail-Adresse.

Bei Interesse senden Sie Arbeitsproben mit kurzem Motivationsschreiben als PDF unter Angabe des Namens, des Studienschwerpunkts und der Matrikelnummer bis zum Do 07.05. an: catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de

Online-Konsultationen finden am 5.5.2020 zwischen 14:00-16:00 in DFNconf statt.

Um die Konversation zu starten, öffnen Sie folgenden Link und klicken Sie auf "join". Mit Ihrem Browser unter Windows, MacOS, GNU/Linux: <https://conf.dfn.de/webapp/conference/979134386>

Mobil mit Smartphone: (Voraussetzung ist die vorinstallierte Pexip App) unter Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pexip.infinityconnect> iOS: <https://itunes.apple.com/us/app/pexip-infinity-connect/id1195088102>, Geben Sie ein: 979134386@conf.dfn.de

Bemerkung

Moodle / DFNconf / B15, R104- online

Voraussetzungen

Grundkenntnisse im Videoschnitt

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme an allen Übungen sowie an allen Online-Treffen (Moodle und DFNconf), eigenständige Projektentwicklung im Bereich Poetryfilm, künstlerische Dokumentation des eigenen Prozesses in Moodle, Abgabe Semesterarbeit.

320150024 Stoffentwicklung für animierte Kurzfilme B.F.A.

C. Giraldo Velez, N.N.

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 17:45, ab 04.05.2020

Beschreibung

In diesem Werkmodul werden wir uns mit den Grundlagen der Filmdramaturgie und Stoffentwicklung auseinandersetzen.

Neben konventionellen werden auch experimentelle und hybride Formate analysiert. Das Seminar dient der Stoffentwicklung eigener Filmideen und vermittelt darüber hinaus auch Grundlagen der Projekt - Präsentation sowie die fachgerechte Vorbereitung von Exposés für Fördereinreichungen.

Zur Seminar -Vorbereitung wird empfohlen:

- Katharina Bildhauer: Drehbuch reloaded: Erzählen im Kino des 21. Jahrhunderts, Konstanz 2007
- Dennis Eick: Drehbuchtheorien: Eine vergleichende Analyse, Konstanz 2005
- Orphal, Stefanie: Poesiefilm- Lyrik im audiovisuellen Medium, Berlin 2014.

Bemerkung

Dozentin: Dr. Cathy de Haan

Online-Konsultationen: Am 5.5.2020, 15.15-17.45 Uhr werden Online-Konsultationen unter folgendem Link stattfinden: <https://conf.dfn.de/webapp/conference/97913582>

Voraussetzungen

Eine eigene Idee für einen animierten Kurzfilm, Hybrid- oder Experimentalfilm

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme an den Übungen und Lehrveranstaltungen, Abschlusspräsentation, Abgabe ausgearbeitetes Konzept

Note

320150025 shift.fm_Abteilung Künstlerisches Wort**A. Drechsler, D. Wollniok**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, Einzel, von 10:00, Konsultation, 06.05.2020 - 06.05.2020

Fr, wöch., 10:00 - 13:00, Moodleraum, ab 22.05.2020

Beschreibung

Das Radioprogramm "shift.fm – das Remote Radio der Bauhaus-Universität Weimar" möchte mit Studierenden unterschiedlicher Disziplinen ein Semester lang aus der Zukunft heraus auf die Herausforderungen der Gegenwart blicken. Am Ende soll ein in verschiedenen Kursen gemeinsam erarbeitetes zweiwöchiges Radioprogramm entstehen, das die rasant veränderte Gegenwart künstlerisch-inhaltlich und multiperspektivisch reflektiert.

shift.fm_Abteilung Künstlerisches Wort: „Genau genommen werden für Features keine Interviews aufgezeichnet, sondern Begegnungen aufgenommen. Es geht nicht nur darum, was jemand sagt, sondern auch, wie es gesagt wird, wo es gesagt wird und was nicht gesagt wird. Das Feature lebt also mehr von Szenen und Situationen als von Statements.“ (Jens Jarisch, aus: „Radio-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis im Hörfunk“)

Kann man glaubwürdiges und interessantes Material für ein Feature aufnehmen in Zeiten von Quarantäne, Abstand und Kontaktverbot? Ähnlich beim Hörspiel: Wie komme ich an Atmos und Geräusche in diesen Umständen? Uns interessiert dabei nicht unbedingt die technische Seite (dazu gibt es einen passenden Kurs von Astrid Drechsler) sondern Konzepte und künstlerische Strategien. Wie können wir mit der Situation umgehen und die Einschränkungen vielleicht sogar nutzen, um daraus den „Stoff“ für eine künstlerische Arbeit zu entwickeln?

Wir schauen dabei auf die Arbeitsweisen von bekannten Autorinnen und bedienen uns bei der ein oder anderen passenden Methode.

Dazu gibt es eine Inputreihe mit den drei Schwerpunkten:

1. Beobachten und Zuhören – eine Übung zur Stoffentwicklung
2. „Notieren Sie alles!“ – eine Übung zur Materialsammlung
3. Musik, Geräusch und Wort – eine Übung zur (An-)Ordnung

Nach den Übungen versuchen wir eigene kurze Stücke entstehen zu lassen, die im zweiwöchigen Programm von shift.fm gesendet und besprochen werden.

In diesem Sommersemester 2020, in dem die Lehrenden und Lernenden sowohl die inhaltlichen als auch die technischen Voraussetzungen für die digitale Lehre aufbereiten als auch mit einem Monat weniger Zeit im Studium auskommen müssen, wird nicht nur der gemeinsame Inhalt als Experiment angesehen, sondern auch die Lehrkonzeption und Anrechnungsverfahren. Die Anrechnung der Scheine (Fach-, Werk oder Projektmodul) erfolgt im Sinne eines vorher vereinbarten „Learning Agreement“ mit den Lehrenden. Ziel ist am Ende die Gestaltung des zweiwöchigen Radioprogramms shift.fm.

KURSANGEBOTE:

Nathalie Singer, Christiane Voss: shift.fm_ Reflexion und Redaktion - PROJEKT

Lucas Matthaei, Fabian Kühlein: shift.fm_Audioseeds & Agitwalks - PROJEKT

Maximilian Netter: shift.fm_wir planen das! - FACH-/WERKMODUL

Dominique Wollniok: shift.fm_Abteilung Künstlerisches Wort - FACH-/WERKMODUL

Fabian Kühlein: shift.fm_Spice up your live - Moderation, Regie und Live Show - FACH-/WERKMODUL

Astrid Drechsler: shift.fm_Radioproduktion im Internet - FACH-/WERKMODUL Übersicht über die Lehrveranstaltungen und Creditvergabe experimentellesradio.de Stichwort shift.fm

Bemerkung

Besprechungen in der Woche 11.5.- 15.5.20

Voraussetzungen

Teilnahme an der Konsultation am Mi. 6.5. 10 Uhr / Kontakt siehe www.experimentellesradio.de shift.fm

Leistungsnachweis

Ausnahmeregelung zur Semesterplanung beachten: experimentellesradio.de

320150026 shift.fm_Radioproduktion im Internet

A. Drechsler

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, Einzel, von 10:00, Konsultation, 06.05.2020 - 06.05.2020

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Moodleraum, ab 20.05.2020

Beschreibung

Das Radioprogramm "shift.fm – das Remote Radio der Bauhaus-Universität Weimar" möchte mit Studierenden unterschiedlicher Disziplinen ein Semester lang aus der Zukunft heraus auf die Herausforderungen der Gegenwart blicken. Am Ende soll ein in verschiedenen Kursen gemeinsam erarbeitetes zweiwöchiges Radioprogramm entstehen, dass die rasant veränderte Gegenwart künstlerisch-inhaltlich und multiperspektivisch reflektiert.

In enger Zusammenarbeit mit den Projekten und Fach- und Werkmodulen der Shift.fm Kursreihe werden wir uns vorwiegend mit der technische Realisation der Sendungen für Shift.fm beschäftigen. Wie können wir Interviews und Gespräche mit guter Qualität über das Internet aufnehmen? Welche Möglichkeiten gibt es online gemeinsam zu musizieren oder vielleicht sogar ein Live-Hörspiel zu produzieren? Wie kann man von zuhause aus produzieren? Der Kurs wird in zwei Gruppen (Anfänger*innen & Fortgeschrittene) aufgeteilt.

Dazu gibt es eine Inputreihe mit den drei Schwerpunkten:

1. Überblick über (aktuelle) Online-Radiokunstproduktionen (Fokus auf Technik)
2. Recordingvarianten: Home-Recording mit Aufnahmegerät/Audiointerface, Home-Recording Online Tools (Anfänger*innen); Home Recording Jam-/Music tools (Fortgeschrittene); Recording Hacks (Fortgeschrittene)
3. Klangbearbeitung/Mischung mit Reaper (Anfänger*innen); Abhören, Mischen, Effekteinsatz (Fortgeschrittene)

In diesem Sommersemester 2020, in dem die Lehrenden und Lernenden sowohl die inhaltlichen als auch die technischen Voraussetzungen für die digitale Lehre aufbereiten als auch mit einem Monat weniger Zeit im Studium auskommen müssen, wird nicht nur der gemeinsame Inhalt als Experiment angesehen, sondern auch die Lehrkonzeption und Anrechnungsverfahren.

Die Anrechnung der Scheine (Fach-, Werk oder Projektmodul) erfolgt im Sinne eines vorher vereinbarten „Learning Agreement“ mit den Lehrenden. Ziel ist am Ende die Gestaltung des zweiwöchigen Radioprogramms shift.fm.

KURSANGEBOTE:

Nathalie Singer, Christiane Voss: shift.fm_ Reflexion und Redaktion - PROJEKT

Lucas Matthaer, Fabian Kühlein: shift.fm_Audioseeds & Agitwalks - PROJEKT

Maximilian Netter: shift.fm_wir planen das! - FACH-/WERKMODUL

Dominique Wollniok: shift.fm_Abteilung Künstlerisches Wort - FACH-/WERKMODUL

Fabian Kühlein: shift.fm_Spice up your live - Moderation, Regie und Live Show - FACH-/WERKMODUL

Astrid Drechsler: shift.fm_Radioproduktion im Internet - FACH-/WERKMODUL

Übersicht über die Lehrveranstaltungen und Creditvergabe experimentellesradio.de Stichwort shift.fm

Bemerkung

Besprechungen in der Woche 11.5.- 15.5.20

Voraussetzungen

Teilnahme an der Konsultation am Mi. 6.5. 10 Uhr / Kontakt siehe www.experimentellesradio.de shift.fm

Leistungsnachweis

Ausnahmeregelung zur Semesterplanung beachten: experimentellesradio.de

320150027 shift.fm_Spice up your live - Moderation, Regie und live show

F. Kühlein-Zelger

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, Einzel, von 10:00, Konsultation, 06.05.2020 - 06.05.2020

Mo, wöch., 10:00 - 13:00, Moodleraum, ab 18.05.2020

Beschreibung

Das Radioprogramm "shift.fm – das Remote Radio der Bauhaus-Universität Weimar" möchte mit Studierenden unterschiedlicher Disziplinen ein Semester lang aus der Zukunft heraus auf die Herausforderungen der Gegenwart blicken. Am Ende soll ein in verschiedenen Kursen gemeinsam erarbeitetes zweiwöchiges Radioprogramm entstehen, das die rasant veränderte Gegenwart künstlerisch-inhaltlich und multiperspektivisch reflektiert. Du sagst: Zwei Wochen Radio? Geil! Ich will meine Lieblingsmucke spielen! Ihr denkt: Shift.fm in der Uni? Super! Wir quatschen mit Freunden in der Küche über den Sinn des Lebens. Du schreist: ZWEI WOCHEN RADIO? IDEAL! Ich hab da ein paar Texte, die muss ich loswerden... Na dann, mach doch! und komm zu Shift.fm_spice up your live. Wir beschäftigen uns mit live moderation, Regie, Show-Konzepten und dann kommst du! Dazu gibt es eine Inputreihe mit den drei Schwerpunkten:

1. Aufgaben des Moderators + Übung

2. Die live-Show + Übung

3. Regie und seine Folgen + Übung

Ich freu mich auf dich!

In diesem Sommersemester 2020, in dem die Lehrenden und Lernenden sowohl die inhaltlichen als auch die technischen Voraussetzungen für die digitale Lehre aufbereiten als auch mit einem Monat weniger Zeit im Studium auskommen müssen, wird nicht nur der gemeinsame Inhalt als Experiment angesehen, sondern auch die Lehrkonzeption und Anrechnungsverfahren. Die Anrechnung der Scheine (Fach-, Werk oder Projektmodul) erfolgt im Sinne eines vorher vereinbarten „Learning Agreement“ mit den Lehrenden. Ziel ist am Ende die Gestaltung des zweiwöchigen Radioprogramms shift.fm.

KURSANGEBOTE:

Nathalie Singer, Christiane Voss: shift.fm_ Reflexion und Redaktion - PROJEKT

Lucas Matthaei, Fabian Kühlein: shift.fm_Audioseeds & Agitwalks - PROJEKT

Maximilian Netter: shift.fm_wir planen das! - FACH-/WERKMODUL

Dominique Wollniok: shift.fm_Abteilung Künstlerisches Wort - FACH-/WERKMODUL

Fabian Kühlein: shift.fm_Spice up your live - Moderation, Regie und Live Show - FACH-/WERKMODUL

Astrid Drechsler: shift.fm_Radioproduktion im Internet - FACH-/WERKMODUL Übersicht über die Lehrveranstaltungen und Creditvergabe experimentellesradio.de Stichwort shift.fm

Bemerkung

Besprechungen in der Woche 11.5.- 15.5.20

Voraussetzungen

Teilnahme an der Konsultation am Mi. 6.5. 10 Uhr / Kontakt siehe www.experimentellesradio.de shift.fm

Leistungsnachweis

Ausnahmeregelung zur Semesterplanung beachten: experimentellesradio.de

320150028 shift.fm_wir planen das!

F. Kühlein-Zelger, M. Netter

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, Einzel, von 10:00, Konsultation, 06.05.2020 - 06.05.2020

Do, wöch., 10:00 - 13:00, Moodleraum, ab 28.05.2020

Beschreibung

Das Radioprogramm "shift.fm – das Remote Radio der Bauhaus-Universität Weimar" möchte mit Studierenden unterschiedlicher Disziplinen ein Semester lang aus der Zukunft heraus auf die Herausforderungen der Gegenwart blicken. Am Ende soll ein in verschiedenen Kursen gemeinsam erarbeitetes zweiwöchiges Radioprogramm entstehen, dass die rasant veränderte Gegenwart künstlerisch-inhaltlich und multiperspektivisch reflektiert.

shift.fm_Wir planen das

Dieses Modul ist das Rückgrat des zweiwöchigen Liveradios, der unhörbare Maschinenraum. Gemeinsam halten wir den Laden zusammen, entwickeln ein Sendeschema, organisieren Kooperationen, koordinieren Technik und die Radiomacher selbst. Wir produzieren Jingles und Opener, kümmern uns um ein Notfallprogramm und stellen gemeinsam mit bauhaus.fm sicher, dass die Sendeleitung steht. Wir sorgen dafür, dass Beiträge rechtzeitig fertig werden und fragen notfalls auch ein drittes Mal nach.

In diesem Sommersemester 2020, in dem die Lehrenden und Lernenden sowohl die inhaltlichen als auch die technischen Voraussetzungen für die digitale Lehre aufbereiten als auch mit einem Monat weniger Zeit im Studium auskommen müssen, wird nicht nur der gemeinsame Inhalt als Experiment angesehen, sondern auch die Lehrkonzeption und Anrechnungsverfahren. Die Anrechnung der Scheine (Fach-, Werk oder Projektmodul) erfolgt im Sinne eines vorher vereinbarten „Learning Agreement“ mit den Lehrenden. Ziel ist am Ende die Gestaltung des zweiwöchigen Radioprogramms shift.fm.

KURSANGEBOTE:

Nathalie Singer, Christiane Voss: shift.fm_ Reflexion und Redaktion - PROJEKT

Lucas Matthaei, Fabian Kühlein: shift.fm_Audioseeds & Agitwalks - PROJEKT

Maximilian Netter: shift.fm_wir planen das! - FACH-/WERKMODUL

Dominique Wollniok: shift.fm_Abteilung Künstlerisches Wort - FACH-/WERKMODUL

Fabian Kühlein: shift.fm_Spice up your live - Moderation, Regie und Live Show - FACH-/WERKMODUL

Astrid Drechsler: shift.fm_Radioproduktion im Internet - FACH-/WERKMODUL Übersicht über die Lehrveranstaltungen und Creditvergabe experimentellesradio.de Stichwort shift.fm

Bemerkung

Besprechungen in der Woche 11.5.- 15.5.20

Voraussetzungen

Teilnahme an der Konsultation am Mi. 6.5. 10 Uhr / Kontakt siehe www.experimentellesradio.de shift.fm

Leistungsnachweis

Ausnahmeregelung zur Semesterplanung beachten: experimentellesradio.de

320150029 Smartphone Filmmaking - Video Basics**S. Mehlhorn**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, Einzel, 09:30 - 15:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, 23.04.2020 - 23.04.2020

Fr, Einzel, 09:30 - 15:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 24.04.2020 - 24.04.2020

Fr, Einzel, 09:30 - 15:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 15.05.2020 - 15.05.2020

Fr, Einzel, 09:30 - 15:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 05.06.2020 - 05.06.2020

Fr, Einzel, 09:30 - 15:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 19.06.2020 - 19.06.2020

Beschreibung

In diesem Kurs erlernen Sie die Grundlagen des Mobile Filmmaking, kurzum, wie Sie mit einem Smartphone und einem iPad Ihr Videoprojekt realisieren können.

Der Kurs gliedert sich in vier Blöcke.

Im Einführungsblock analysieren Sie Filmbeispiele auf ihre filmischen Gestaltungsmittel und erfahren, welche technischen Voraussetzungen für die Umsetzung notwendig sind.

Die gewonnenen Erkenntnisse übertragen Sie auf die Planung und die Produktion Ihres eigenen videografischen Projektes, mit dessen Abgabe Sie den Kurs abschließen.

Inhaltlich gibt es keine Einschränkungen. Sie können fiktional, dokumentarisch, journalistisch oder experimentell arbeiten, in Gruppen oder allein, das steht Ihnen offen.

Voraussetzungen

Interesse, Motivation

320150030 Stay home, burn out, mess up! Elektronikgrundlagen für Künstler, Gestalter, Interface Designer.

J. Sieber

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, ab 15.05.2020

Beschreibung

This course is meant for artists and designers who want to explore the world of electronics in an experimental way to develop and improve their projects, their artworks and prototypes, on the basis of fundamental knowledge in electronics and physical computing.

It will shove you from the basics of electricity, key electronic components and essential principles to experiments with circuits, switching circuits, integrated circuits and programmable microcontrollers.

You will get to know the necessary tools in the Interface Design Electronics Lab and learn how to solder, measure and choose electronic components. We will discuss how to embed electronics in your projects, how to make it stable to be exhibited and tested and how to document your work. And you will set up your own little electronics tinkering & innovation workspace.

For our experiments you will need to spend approx. 25€ for electronics, about 35€ for tools (essentials for your own electronics lab: pliers, soldering iron, multimeter, screwdrivers) and optionally 20€ for an Arduino microcontroller board.

Headset or headphones + stable internet connection needed to follow the online lectures.

Leistungsnachweis

Dokumentierte Projektarbeit

4555252 Web-Technologie (Grundlagen)

B. Stein, J. Bevendorff, L. Meyer

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung (online) <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=20959>, ab 06.05.2020

Di, Einzel, 09:30 - 11:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, Prüfung, 04.08.2020 - 04.08.2020

Di, Einzel, 09:30 - 11:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Prüfung, 04.08.2020 - 04.08.2020

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übung (online) Voraussichtlicher Beginn 22. Mai 2020 <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=20959>

Beschreibung

Lernziel: Vermittlung von Kenntnissen über den Aufbau und die Funktion von Web-basierten Systemen. Hierfür ist es notwendig, die Sprachen, die zur Entwicklung von Web-Anwendungen benutzt werden, zu verstehen, anzuwenden und zu beurteilen. Weiterhin vermittelt die Vorlesung Grundwissen aus benachbarten Gebieten. Inhalt: Einführung, Rechnerkommunikation und Protokolle, Dokumentsprachen, Client-Technologien, Server-Technologien, Architekturen und Middleware-Technologien.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Web technology (foundations)

The course introduces the architecture and functioning of web-based systems. It covers networks, web-related languages, and the respective software techniques.

Bemerkung

Eine Anmeldung zu der Vorlesung ist nicht erforderlich.

Voraussetzungen

Grundlagen der Informatik werden vorausgesetzt. Entspricht den Inhalten folgender Einführungsvorlesungen: Modellierung von Informationssystemen, Einführung in die Informatik, Grundlagen Programmiersprachen (Software I).

Leistungsnachweis

Klausur

Wissenschaftsmodule**31914001 Fundamentals II: Einführung in die Theorie und Geschichte des Design****J. Willmann**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., ab 18.05.2020

Beschreibung

Gegenstand der Lehrveranstaltung ist die Einführung in die Theorie und Geschichte des Design. Hierzu gibt die Lehrveranstaltung einen Überblick über zentrale Positionen der Gestaltung und ihrer verschiedenen sozialen, politischen und kulturellen Kontexte, ausgehend vom Ende des Zweiten Weltkriegs bis hin zur digitalen Gegenwart. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, ideologische wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung ist als digitale Vorlesung konzipiert und wird für die Studierenden als Podcast zur Verfügung stehen. Sie richtet sich an alle Fakultäten, Fachbereiche und Fachsemester. Die Einwahl erfolgt über das Vorlesungsverzeichnis (Bison).

Raum und Zeit: Online

Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung ist der Abruf der Vorlesungseinheiten, das Mitwirken bei Online-Diskussionen und die Anfertigung einer schriftlichen Hausarbeit (im Umgang von 3.000-5.000 Wörter für Bachelor-Studierende und 4.000-6.000 Wörter für Master-Studierende).

320130001 Mehrdeutigkeit, Ambivalenz, Ambiguität (alle grundständigen Studiengänge)

M. Lüthy

Wissenschaftliches Modul

Do, Einzel, 10:00 - 12:00, Auftaktveranstaltung, 21.05.2020 - 21.05.2020

Beschreibung

Seit der Begründung der philosophischen Ästhetik gelten Mehrdeutigkeit, Ambivalenz und Ambiguität als wesentliche Charakteristika des Ästhetischen. Insbesondere aufgrund der Differenz zwischen Sinnlichem und Begrifflichem besitzt das Ästhetische, so die entsprechende Auffassung, einen eigenen Erkenntniswert, der sich von den Möglichkeiten logischen Denkens produktiv abgrenzt. Das Ästhetische gibt, so Kants berühmte Formulierung, "viel zu denken", "ohne daß ihr doch irgendein bestimmter Gedanke, d. h. Begriff, adäquat sein kann".

Vor diesem allgemeinen ästhetik-theoretischen Hintergrund setzt sich das Seminar zwei Ziele:

Zum Einen geht es um die Erarbeitung eines Begriffs- und Phänomen-Verständnisses. Was ist mit Mehrdeutigkeit, Ambivalenz und Ambiguität gemeint? Worin unterscheidet sich das von den jeweiligen Begriffen Gemeintem? Welchen Phänomenen entsprechen sie?

Zum Anderen geht es um die Differenzierung unterschiedlicher Ausprägungen von Mehrdeutigkeit, Ambivalenz und Ambiguität. Zu differenzieren ist beispielsweise: Die Manifestation in Sprache und in Bildern ist unterschiedlich. Es gibt unbeabsichtigte und beabsichtigte Mehrdeutigkeit bzw. Ambiguität. Das alltagspragmatische Auftreten von Mehrdeutigkeit bzw. Ambiguität ist von deren Einsatz in der Kunst zu unterscheiden.

Vorgehen:

Anhand einer kommentierten Literaturliste, die ab Anfang Mai online verfügbar sein wird, sollen sich die Teilnehmer*innen mit der Materie bekannt machen und auseinandersetzen. Sofern im Juni Präsenzunterricht möglich sein wird, werden wir mehrere kleinere Blockseminare veranstalten, um ausgewählte Texte gemeinsam zu diskutieren. Falls kein Präsenzunterricht möglich sein sollte, werden wir in geeigneter Form auf eine digitale Variante des Seminars umstellen, die dann bekannt gegeben wird.

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: Anfang Juni, genauer Termin noch offen

Leistungsnachweis

Thesenpapiere, schriftliche Hausarbeit, wenn möglich Referat

320130003 Digital Cultures 2: An Introduction for the Design Professions

J. Willmann, M. Braun

Wissenschaftliches Modul

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

Veranst. SWS:

2

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

320130007 Gestaltete Wirklichkeit II - Grundbegriffe der Gestaltung**J. Lang**

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., von 16:00, ab 07.05.2020

Beschreibung

Bei diesem Seminar handelt es sich um den Teil II des Seminars „Gestaltete Wirklichkeit I“ aus dem letzten Semester. NeueinsteigerInnen sind jedoch herzlich willkommen und ausdrücklich erwünscht, da die Themen in diesem Semester einen Besuch des Teil I im letzten Semester nicht voraussetzen! Nachdem wir uns im letzten Semester mit Themen wie „Natürlichkeit“, „Naturgesetzlichkeit“, „Stil“, „Funktionen“, „Zwecke“, „Gebrauchen“ und „Technik“ auseinandergesetzt haben, werden wir in diesem Semester Themen wie „Zeichen“, „Bildlichkeit“, „Medien“ und „Ästhetik“ anhand einschlägiger Texte und vereinzelter Beispiele philosophisch diskutieren. Der methodische rote Faden wird hierbei die Frage sein, von welchen wahrnehmbaren und denkbaren Bedingungen es abhängt, dass wir irgendetwas als Zeichen, Bild, Medium oder Ästhetisches auffassen. Hierbei wird sich ein disziplinübergreifendes Verständnis dieser Grundphänomene und Grundbegriffe ergeben, weshalb sich das Seminar auch an Studierende aller Studiengänge richtet.

Übergreifende Beschreibung für Teil I und II:

Die Frage, was Gestaltung sei wird selten in allgemeiner Form gestellt und auch entsprechend selten in disziplinübergreifender Weise behandelt. Stattdessen zerfällt diese Frage sogleich in die Einzelauffassungen, die sich die unterschiedlichen Gestaltungsdisziplinen von Gestaltung bilden. So finden sich breite Diskurse um die Fragen, was Natur, was Technik, was Medien, was Ästhetik oder was das Handeln sei, die allgemeine Frage jedoch, wie sich ein Verständnis von Gestaltung insgesamt bilden ließe, bleibt im Feld dieser Disziplinierungen unterbelichtet. Das Produktdesign kommt hierbei zu anderen Auffassungen, als das Kommunikationsdesign und die Kunst wiederum zu anderen als technische Gestaltungsfächer. Aus diesem Grund wollen wir uns einmal jenseits dieser Disziplinierungen bewegen und disziplinübergreifend bestimmte Grundbegriffe der Gestaltung zum Gegenstand philosophischer Überlegungen werden lassen. Leitend soll hierbei die Frage sein, ob nicht diese unterschiedlichen Perspektiven auf Gestaltung sich zu einem sinnvollen Gesamtkonzept zusammenschließen lassen. Die Grundbegriffe, die wir anhand einschlägiger Texte diskutieren werden sind: Natürlichkeit, Naturgesetzlichkeit, Stil, Funktion, Zwecke, Bildlichkeit, Zeichen, Medien, Ästhetik. Worin

unterscheiden sich diese Aspekte von Gestaltung und lassen sich diese in eine widerspruchsfreie Theorie der Gestaltung integrieren? Das Seminar versteht sich als gestaltungstheoretisches Grundlagenseminar und baut auf meiner Dissertation *Gestaltete Wirklichkeit – Eine Theorie der Gestaltung auf*.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt über Bison-Portal.

Leistungsnachweis

Note: Thesenpapiere (6LP)

Aufgrund der aktuellen Situation wird dieses Seminar eher textlastig ausfallen. Ich werde pro Woche einen Text herumschicken oder zum Download bereitstellen, der ein entsprechendes Teilthema des Seminars behandelt. Zu diesem werden dann wöchentlich kleine Thesenpapiere verfasst, die von mir korrigiert werden und in ihrer Summe einen Leistungsnachweis ergeben. Sofern es die digitalen Möglichkeiten zulassen, werden wir schauen, ob wir vielleicht ein Äquivalent zu den wichtigen seminarbezogenen Diskussionen finden. Ansonsten werden wir diese, sobald wieder Präsenzunterricht möglich ist, am Ende des Semesters nachholen.

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.

320130017 9. Studentische Tagung zur Kunstvermittlung Freies Seminar (FD3/ Wissenschaftsmodul)

A. Dreyer

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, unger. Wo, von 09:00, ab 13.05.2020

Beschreibung

Resonanzen heißt der Titel der 9. Studentischen Tagung zur Kunstvermittlung, die vom 13.-15. November 2020 in Weimar ausgerichtet wird. Das Freie Seminar dient als Format der theoriegeleiteten inhaltlichen Vorbereitung der Veranstaltung sowie der Organisation und begleiteten Durchführung dieser. Unter professioneller Betreuung der Arbeits- und Planungsprozesse liegt die Verantwortung für das Gelingen der Tagung in den Händen der Studierenden. Es ist zu beachten, dass sich die Planung der Tagung in der Semesterpause punktuell sowie im ersten Drittel des WiSe 20/21 aktiv fortsetzen wird. Die zu erbringende Leistung im Rahmen einer Hausarbeit ergibt sich aus den Themenstellungen, die im Tagungsverlauf verhandelt werden und die zur Herausbildung einer eigenen Fragestellung führen.

Angesprochen sind alle, die aktiv an der inhaltlichen Ausgestaltung wie Organisation dieser Veranstaltung mitwirken wollen, verbindlich an der Tagung am 20./21.11.2020 teilnehmen werden sowie bereit sind, sich mit kunst-/kulturvermittelnden Praxen im Kontext der Resonanztheorie Hartmut Rosas theoriegeleitet auseinanderzusetzen. Das Modul wird in Teilen als Online-Modul angeboten. Die Teilnahme an den eMeetings zur Abstimmung der Inhalte und organisatorischen Schritte ist ebenso verbindlich wie die Übernahme eigenverantwortlicher Aufgaben.

Der Veranstaltungsauftritt erfolgt am 13.05.2020 in einem eMeeting. Eingeladen werden alle, die sich für die Veranstaltung über das Bison-Portal angemeldet haben und in die Teilnehmerliste des Moodle-Raums aufgenommen wurden. Dort sind auch alle weiteren Informationen zu finden.

<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20698>

Voraussetzungen

Zweisemestrige Veranstaltung. Teilnahme an Tagung am 13.-15.11.2020

Leistungsnachweis

schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 6LP VK, FK, PD, MKG 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 mit einem Mindestumfang von 8.000 Wörtern.

320130020 Zeitgemäß informieren, theoriegeleitet arbeiten – Ideenentwicklung für eine innovative Informationsplattform in der Kunstpädagogik (FD1- und Wissenschaftsmodul)

D. Dives

Wissenschaftliches Modul

Do, gerade Wo, 09:00 - 12:30, ab 14.05.2020

Beschreibung

Der richtige Umgang mit Informationen ist wesentlicher Bestandteil im Leben Studierender und Lehrender. Im Zeitalter der Vernetzung und Digitalisierung verändert sich unser Umgang mit Daten - eigenen wie fremden. Das Forschungsseminar zielt auf die Identifikation, Analyse und Kategorisierung von Informationsmedien zur Kunstpädagogik. Ein besonderes Augenmerk liegt auf der Nutzbarmachung von Inhalten, der Nutzeransprache sowie der Verschränkung von Theorie und Praxis im kunstpädagogischen Kontext. Auf Grundlage der Analyse werden Ideen zu Strukturierung und inhaltlichen Ausgestaltung einer in Entwicklung befindlichen Informationsplattform herausgearbeitet und in konkrete Konzepte zur potentiellen Gestaltung überführt. Ein unmittelbarer Nutzen für den Studienalltag und die Vorbereitung der Professionalisierung im Fachgebiet ist Ziel der Veranstaltung. Im Rahmen des Seminars besteht die Möglichkeit, das eigene Repertoire zu erweitern und einer größeren Community zugänglich zu machen.

Bemerkung

Das Seminar versteht sich als Forschungsraum. Arbeitsergebnisse werden über das gesamte Semester gesammelt und in geeigneter Form (z.B. als Portfolio) dokumentiert. Aufgrund der aktuellen Lage arbeiten wir ausschließlich online und per Videokonferenz bzw. E-Mail. Der entsprechende Moodleraum mit allen relevanten Plugins ist unter folgendem Link zu erreichen: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20442>

Die Einschreibung erfolgt gemäß den Vorgaben der Fakultät zur Einwahl in Module. Die genaue Terminabstimmung für Konsultationen und Präsentationen erfolgt in individueller Absprache, um allen Beteiligten ein angenehmes und produktives Arbeiten zu ermöglichen.

Termin: 14.05.2020; 09.00 - 12.30 Uhr; 14tägig bzw. nach Vereinbarung

320130022 co.ro.na - conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar (FD3- und Wissenschaftsmodul)

I. Escherich, J. Heinemann

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., von 09:15, ab 08.05.2020

Fr, wöch., von 09:15, ab 15.05.2020

Fr, wöch., von 09:15, ab 29.05.2020

Fr, wöch., von 09:15, ab 12.06.2020

Beschreibung

co.ro.na www.corona.soy

conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar

Fakultätsübergreifendes Seminar richtet sich an alle Studierende der Universität.

Co.ro.na. ist eine Fakultätsübergreifende Lehrveranstaltung von Lehrenden mehrerer Disziplinen zum Thema der globalen Corona-Pandemie, es steht Studierenden verschiedener Disziplinen offen und ist methodisch-didaktisch so

konzipiert, dass eine erfolgreiche Teilnahme von Studierenden unterschiedlicher Disziplinen möglich und erwünscht ist.

Im Fokus steht die inhaltliche Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Bedingungen und Folgen, den Auswirkungen auf Internationalisierung und Globalisierung sowie den Folgen für die Universität selbst, in Zeiten und nach der Corona Krise. Angefragte Partner: DLF, Radio Lotte;

Die Utopie bestimmt die Prognose.

Zukunftsforschung durch Kreieren von Szenarien, auf die dann hingearbeitet werden kann...

Das – aus verschiedensten Sparten, Fakultäten und Expertisen sich zusammensetzende „Forscherteam“ agiert (zunächst fiktiv) als Teil einer weltweiten Bewegung mit dem Akronym co.ro.na – conscious `round nations. Diese Bewegung sieht in der aktuellen Krise die Chance, eines Bewusstseins- und Verhaltenswandels, der die gesamte Menschheit in der Evolution auf die nächste Entwicklungsstufe hebt. „Co.ro.na“ ist weltweit im „Untergrund“ aktiv.

Ziel der Bewegung ist das Gewährwerden der eigenen Handlungsfähigkeit sowie der damit verbundenen Verantwortung aktiv in das aktuelle Weltgeschehen eingreifen zu können. Wir werden die (durch den Corona-Virus weltweit verursachte) Krankheit als Anlass nehmen, einen Weg der Heilung einzuschlagen und konstruktive Zukunftsforschung* zu betreiben.

Über das SoSe werden wir als Forschungsteam Zukunftsszenarien entwickeln, aufbereiten und Handlungsangebote bereitstellen. Dafür nutzen wir unsere, eigens dafür angelegten socialmedia Formate samt Internetseite www.corona.soy, über die, die im Seminar entwickelten Forschungsinhalte veröffentlicht werden. Außerdem kann über die Website der Co.ro.na. Anstecker bestellt werden, um sich selbst und andere mit dieser Idee anzustecken. Der Erlös aus dem Anstecker fließt in die Konzepte.

Gearbeitet wird je nach Expertise und Interesse an der Entwicklung eines wünschenswerten Zukunftsszenarios oder der medialen Aufbereitung dieser, vorzugsweise in 2er Teams. Eine Ausrichtung in Architekturvermittlung ist möglich aber nicht zwingend erforderlich. In Zusammenarbeit mit Radio Lotte können die Entwürfe übers Radio dem Weimarer Publikum vorgestellt und kommentiert werden. Es ist Möglich bereits bestehende Initiativen aufzugreifen, weiterzudenken oder für die Zukunftsforschung aufzubereiten.

Ziel ist es, die Zukunft vorzuzeichnen und in den schönsten Farben auszumalen. Um sie zu erforschen, sowie die individuelle Handlungsfähigkeit aufzudecken und zu fördern.

Beispiele / Techniken Entwicklung: Mindmaps, Storyboards, Texte, Grafiken, Entwurfszeichnungen, ...
Umsetzung: Comic, Plansatz, Video, Sound, ... Endprodukt: Link zur Projektbeschreibung auf der Website
Vorstellung der Idee wie z.B. von A wie App für Conscious-Währung, bis Z wie Zentrum für Urbane Schönheit, über Nachbarschaftshilfe, Stadtmission, stadteigene Permakulturflächen, Zukunftsmision, Mikroarchitekturen, Stadtmöbel, Leerstandsnutzung, Flüchtlingshilfe, Recycling- oder Verkehrskonzepte, ...

*Zukunftsforschung oder Futurologie (lateinisch futurum „Zukunft“ und -logie) ist die „systematische und kritische wissenschaftliche Untersuchung von Fragen möglicher zukünftiger Entwicklungen“ „auf technischem, wirtschaftlichem und sozialem Gebiet“. Sie verwendet unter anderem Methoden, Verfahren und Techniken, wie sie von der Prognostik entwickelt wurden (und werden) und verbindet qualitative und quantitative Methoden.

co.ro.na

conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar

BUW Bauhaus.Module / Architektur&Schule Seminar SoSe 2020/ Arc+Urb & Kunst+Gestaltung

Betreuung: Julia Heinemann (BFL) + Ines Escherich (DF Kunst)

Fakultätsübergreifendes Seminar richtet sich an alle Studierende der Universität.

Co.ro.na. ist eine Fakultätsübergreifende Lehrveranstaltung von Lehrenden mehrerer Disziplinen zum Thema der globalen Corona-Pandemie, es steht Studierenden verschiedener Disziplinen offen und

ist methodisch-didaktisch so konzipiert, dass eine erfolgreiche Teilnahme von Studierenden unterschiedlicher Disziplinen möglich und erwünscht ist.

Im Fokus steht die inhaltliche Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Bedingungen und Folgen, den Auswirkungen auf Internationalisierung und Globalisierung sowie den Folgen für die Universität selbst, in Zeiten und nach der Corona Krise.

Angefragte Partner: DLF, Radio Lotte;

Bemerkung

Kriterien: Anhaltspunkte für die zu konzipierende Vision, die ein Problem lösen und für euch handhabbar sein soll:

1. Dringlichkeit / Notwendigkeit
2. Einfach lösbar
3. Skalierbar d.h. man kann schnell mit dieser Lösung im direkten Umfeld – bis weltweit das benannte Problem angehen (weil geringer Aufwand/ Kosten)
4. Spaß machen / Euch bei der Entwicklung und den Nutzern
5. Von max. zwei Personen bearbeitbar (ohne Austausch von Körperflüssigkeiten;)
6. Nachvollziehbar Aufbereitet sein (Mediale Aufbereitung auch den Kriterien 1-4 entsprechen)

Termine der Onlinekonferenzen: Freitags 9:15Uhr am 8.5.; 15.5., 29.5, 12.6. + 1 variabler Termin am Semesterende.

Anmeldung per E-Mail: julia.heinemann@uni-weimar.de sowie im Bison

Leistungsnachweis

praktische/schriftliche Arbeit: 5 LP LAK, 2x3 LP A&U, 6LP VK, FK, PD, M

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der praktisch/schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.)

A. Schwinghammer, P. Stephani

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 13.05.2020

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung widmet sich als Lektüre-Seminar aktuellen Fragen zur Designwissenschaft, die sich an den Schnittstellen von Design(en), Wissen(schaft) und Politik ergeben. Die Frage, die uns in diesem Kurs leitet: Was kann ein zeitgemäßes Verständnis der Aufgaben von Designwissenschaft sein? Uns interessiert dabei einerseits das bisweilen spannungsreiche Verhältnis zwischen Design(en), Wissen(schaft) und Politik und andererseits die Suche nach einer eigenständigen Wissensproduktion der Designwissenschaft. Dazu werden wir uns im Seminar mit Positionen aus verschiedenen Wissenschaftsfeldern beschäftigen und nach Perspektiven suchen, die über stereotype Aussagen „über“ das Design(en) hinausgehen. Dazu gehört auch, eigene Standpunkte in der Auseinandersetzung mit Texten zu formulieren, um den Blick auf das lenken zu können, was Designwissenschaft „noch“ nicht ist, aber vielleicht werden kann. In diesem Bauhaus.Modul werden wir also Entwürfe für eine Designwissenschaft entwickeln.

Bemerkung

Diese Lehrveranstaltung findet als Online-Kurs statt

Nach Ende der Belegungsfrist wird an die Teilnehmenden postalisch ein Reader verschickt.

Ausführliche Informationen zu Lernplattformen, Arbeitsschritten, sowie synchronen und asynchronen Anteilen werden den Teilnehmenden per Email mitgeteilt.

Kernterminfenster:

Mittwochs, 11:00 - 12:30

Geplante Termine der Onlinekonferenzen:

20.05.2020; 03.06.2020, 17.06.2020, 01.07.2020

Lehrende:

Stephani, Pierre

Schwinghammer, Alexander

Leistungsnachweis

Lektüren, schriftliche Arbeiten/Videoessay

320130024 Politische Plakate: Analyse, Aneignung, Ausstellung**A. Schwinghammer**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 15.05.2020

Beschreibung

Wir sehen sie im Stadtraum, nicht nur wenn eine Wahl ansteht. Wir kennen sie sogar aus Schulbüchern, aus dem Geschichts- und Politikunterricht. Wir kennen sie vielleicht sogar von „Mut zur Wut“ oder anderen Wettbewerben. Wir lesen und hören über sie in der Medienberichterstattung bei Wahlen. Damit sind jene Momente gemeint, wenn

Medien über andere Medien berichten. Wir sehen sie bei Demonstrationen, Parteiversammlungen oder an Wänden und hinter Fensterscheiben. Das politische Plakat ist (noch) Teil politischer Kommunikation im öffentlichen Raum.

In der scheinbar kurzlebigen Medienform des Plakats manifestieren sich Meinungsäußerungen, Kritik am politischen Gegner, Solidaritätserklärungen, Absichtsbekundungen oder schlicht Propaganda. Plakate tragen zur politischen Kommunikation in komprimierter, visueller Form bei und gestalten das Erscheinungsbild des öffentlichen Raums wesentlich mit. Ihre Aussagen sind eingebunden in historische Kontexte und dokumentieren häufig brennende Themen politischer Öffentlichkeit.

In dieser Lehrveranstaltung werden Plakate als persuasive politische Kommunikationsformen erkundet. Wie werden politische - medial vermittelte - Äußerungen entworfen, verbreitet und verstanden? Dabei wird die Medialität des Plakats als materielles Artefakt und als auch als visuelles Medium untersucht. Im zweiten Schritt geht es darum, im Sinne der Medienaneignung Plakatbedeutungen zu ändern, eine andere Richtung zu geben oder einfach neu zu konfigurieren. Drittens wird der Frage nachgegangen, welche szenografischen Potentiale gerade historischer Plakate haben können. Wie können sie in Kontexten von Ausstellungen gedacht und kuratiert werden?

Leistungsnachweis

Schriftliche Arbeit, Thesenpapier, künstlerische Arbeit, Ausstellungskonzept

320130025 Spielformen des Dokumentarischen

A. Schwinghammer

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, ab 14.05.2020

Beschreibung

Das Dokumentarische findet sich in Berichten, Zeichnungen, Fotografien, Filmen, Ausstellungen, Tonspuren und Theateraufführungen.

Es kann sich um visuelle, textuelle oder auditive Formen handeln. Zentrale Momente des Dokumentarischen lassen vor allem sich in der Art des Umgangs mit Technik und Material, sowie der Präsentation finden. Das Dokumentarische ist somit nicht das Gegenstück zum Fiktionalen.

Vielmehr ist es eine Ausdrucksform, die im Lauf der Geschichte verschiedene Spielarten der Präsentation und Produktion durchlaufen hat.

Das Seminar gibt einen Einblick in die konzeptuellen Überlegungen, die wissenschaftlichen Zugänge sowie die praktischen, sowie künstlerischen Arbeiten zum Dokumentarischen geben. Im Rahmen dieser Lehrveranstaltung werden grundlegende Kontexte visueller Produktion untersucht und exemplarisch einzelne Präsentationsformen diskutiert.

Zentraler Bestandteil des Seminars ist auch ein Workshop zur Filmkritik am Beispiel des dokumentarischen Films. Der Workshop wird von den Filmjournalisten Carolin Weidner und Fabian Tietke geleitet.

Bemerkung

Workshop Filmkritik

Do, 28.05.2020 & Fr, 29.05.2020

Do, 11.06.2020 & Fr, 12.06.2020

Leistungsnachweis

Präsentation, schriftliche Arbeiten (Thesenpapier, Filmkritik bzw. Hausarbeit)

320130026 SUPERLOKAL: Nachhaltige Konzepte zur Nahrungsmittelproduktion in den eigenen 4 Wänden

T. Schmitz, A. Schwinghammer

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 14.05.2020

Beschreibung

In den aktuellen Projekten und Initiativen zur Lebensmittelproduktion in den urbanen Räumen Europas geht es nicht mehr primär um das ‚Gemeinsam-Garteln‘ als sozial-romantisches Projekt von Stadtbewohnern. Ansprüche auf Transparenz, Lebensmittelsicherheit und Ernährungssouveränität werden gerade auch im Feld städtischer Lebensmittelproduktion sichtbar. So gibt es lang- und kurzfristige unternehmerische Perspektiven, die Produktion von Nahrungsmitteln in der Stadt strukturieren. Es gibt Gemeinschaftsgärten mit dezidiert sozial-integrativen oder ernährungspädagogischen Zielsetzungen. Es gibt im urbanen Raum private Flächen unterschiedlicher Größe zur Selbstversorgung, die beispielsweise in Deutschland schon eine lange Geschichte haben.

In dieser Lehrveranstaltung wollen wir einen Schritt weiter gehen und *innovative* Ideen zur superlokalen Nahrungsmittelproduktion entwerfen, praktisch umsetzen und wissenschaftlich evaluieren. So werden im Rahmen dieses Moduls unterschiedliche Lösungen für eine kleinteilige, urbane Nahrungsmittelproduktion erarbeitet, umgesetzt und im Hinblick auf ihren Wasser- und CO₂-Fußabdruck bilanziert.

Die Teilnehmenden

- entwickeln eine für die jeweilige Wohnsituation geeignete Form der Gemüseproduktion (z.B. Hochbeet im Hof, hängende Gärten an Fassaden, Pilzfarm im Keller oder auch Kleinstbeete auf der Fensterbank). Die Entwürfe werden von den Teilnehmenden *einzel*n umgesetzt.
- beschäftigen sich mit digitaler DIY-Kultur in (audio)visuellen Präsentationen (z.B. auf YouTube). Es geht darum, sich mit dem Wechsel der Wissenserwerbs hin zu webbasierten Angeboten und ihren Rollen auseinanderzusetzen.
- nehmen die visuelle Kultur von Lebensmitteln, insbesondere im Kontext urbaner Versorgung in den Blick. Im Zusammenhang mit der Bildlichkeit von Stadt nimmt der Bereich Nahrung, Essen, Lebensmittel eine besondere Rolle ein. Sie besitzt schon allein in visueller Form eine starke Sinnlichkeit und sie ist unter anderem Identitätsmarker, Hinweis auf Versorgungssicherheit oder -unsicherheit und elementarer Bestandteil der Vorstellungen von Konsumkulturen.
- evaluieren ihre jeweiligen Entwürfe. Die über den Projektzeitraum benötigten Aufwendungen werden zusammen mit den erzielten Erträgen bilanziert. Die über die Software Umberto LCA+ ermittelten Umweltauswirkungen der superlokalen Produktion werden in den Kontext einer herkömmlichen Gemüseproduktion gesetzt und ermöglichen somit eine wissenschaftlich fundierte Einschätzung zur Wirksamkeit des eigenen Handelns.
- gestalten Infografiken als visuell-gestalterische Auseinandersetzung mit den Recherchen und nicht zuletzt mit den eigenen Entwürfen. Neben vorhandenen Datenquellen benutzen wir auch eigene kreative Möglichkeiten der Generierung von Informationen und entwickeln Visualisierungen, die das „Superlokale“ erfahrbar machen.

Bemerkung

Bauhaus.Modul

Die Teilnahme am Workshop "Infografik" ist für die Seminarteilnehmenden verpflichtend.

320130027 Graphics & Animation

C. Wüthrich, G. Pandolfo

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 001, Vorlesung, ab 06.04.2020

Mo, wöch., 16:30 - 19:30, Übung Bauhausstraße 11, Pool-Raum 128, ab 06.04.2020

Beschreibung

Das Ziel der Veranstaltungen ist die interdisziplinäre Vermittlung ästhetischer und technischer Aspekte der Computergrafik und -Animation von der Theorie bis in die Praxis.

Die Veranstaltung besteht aus einer eigens für Medienkünstler / Gestalter entwickelten Vorlesung und einer Übung, in der Künstler und Informatiker interdisziplinär zusammen arbeiten können.

In der Vorlesung werden die Studenten mit den nötigen technischen Details versorgt.

Die Übung wird von M.F.A Gianluca Pandolfo geleitet und deckt sowohl technische als auch ästhetische Grundlagen ab (Modellieren, Rendern, Animieren). Gearbeitet wird mit Blender 3D. Ziel der Übung ist die Fertigstellung eines einminütigen 3D-Animationsfilms als finale Abgabe.

Bemerkung

Mo: 16:30-19:30 Uhr

Übung: Bauhausstraße 11, Pool-Raum 128

Leistungsnachweis

Beleg, finale Abgabe und mündl. Prüfung

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 Gruppensinn 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%)

Sonstige Module

320110007 Experimentelles Zeichenstudio

K. Kollwitz, J. Guntheimer

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 21:00, ab 06.05.2020

Beschreibung

Im Fachkurs Experimentelles Zeichenstudio wird inhaltlich der Schatten, sowohl räumlich als auch psychologisch semesterfüllend bearbeitet.

Tanizaki Jun'ichiro's Essay **Lob des Schattens – Entwurf einer japanischen Ästhetik** ist die begleitende Lektüre. Basics: Das Zeichenstudio ist ein wöchentlich stattfindender Zeichenprozess, für alle Studierenden mit einer Passion für das zeichnerische Handwerk.

Man muss keine Meister*in sein, aber die Fähigkeit mitbringen, mindestens mittwochs 3 Stunden intensiv zeichnerisch zu arbeiten; darüber hinaus im Sommersemester einen persönlichen Werkzyklus zu entwickeln. Es werden im Fachkurs wöchentlich verschiedene Techniken/ Aufgabenstellungen gegeben und erweitern die bereits selbst erschlossenen Zeichentechniken. Ungewohnte und bekannte Methoden werden sich überschneiden.

Bemerkung

Jeden Mittwoch Abend von 18 – 21.00 Uhr
erstes Treffen 06.05.2020 18.00 via moodle

Leistungsnachweis

nach wöchentlicher Abgabe der Zeichnungen und regelmäßiger Teilnahme

320110015 Kunstwelt

F. Schmidt

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 15:00, ab 04.05.2020

Beschreibung

Ziel des Kurses ist es zu vermitteln wie sich die Re/präsentation von Kunst im Laufe der Zeit gewandelt hat und welche Bedeutungsverschiebungen sich dadurch ergeben.

Die Art und Weise wie wir heute Kunstwerke wahrnehmen, hängt entscheidend von ihrer Präsentation im Ausstellungskontext und ihrer Repräsentation im Kunstfeld ab.

Das Wechselspiel von Kunstwerken, dem Raum in dem sie präsentiert und dem Feld in dem sie repräsentiert werden, soll sichtbar gemacht werden, damit die Studierenden ein Verständnis dafür entwickeln, welche Faktoren in der zeitgenössischen Kunst eine Rolle spielen.

In diesem Grundlagenkurs über zeitgenössische Kunst werden die Funktionen und Definitionen der einzelnen Institutionen vorgestellt (zeitgenössisches Museum, Kunstverein, Privatsammlung, Galerie, Messe, Projektraum...) und die Akteure (Künstler*in, Kritiker*in, Sammler*in, Galerist*in, Kurator*in, Theoretiker*in...), die in diesem Feld interagieren.

Bemerkung

Anmeldung per E-mail, begrenzte Teilnehmer*innenzahl

320110017 Nutzlose Wunsch-Maschinen - stay connected

T. Burkhardt

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:00 - 16:00, ab 11.05.2020

Beschreibung

Nutzlose Wunsch-Maschinen - stay connected

Arduino + WLAN + Internet

Das Ziel des Fachmoduls ist es, eine kleine Maschine zu bauen die eine Verbindung zwischen zwei Orten herstellt, mittels Arduino-Mikrocontrollern über das Internet, abseits von Smartphone und Computer.

Zum Beispiel könnte eine Verbindung zwischen zwei identischen Maschinen erfolgen, die miteinander Sensordaten austauschen um jeweils die Werte des anderen Ortes zu visualisieren.

Oder sie könnten Daten sammeln, aufbereiten und im Internet zum Abruf für alle bereitstellen, oder eine reale Aktion ausführen (Licht, Bewegung, Ton, Bild) gesteuert aus der Ferne über einen Webbrowser.

Dazu bekommt jede am Kurs teilnehmende Person ein Set nach Hause, bestehend aus einem Arduino mit WLAN, Akkupack, Servo, Lichtsensor, Temperatursensor, Transistor, Drehregler, Led's, Widerständen, Tastern, Steckbrett und Kabeln.

Im ersten Teil werdet ihr lernen wie der Arduino in eurer drahtloses Netzwerk zu Hause integriert wird, Sensordaten im Internet bereitstellt oder abrufen und wie mehrere Arduino's über die Ferne vernetzt werden.

Im zweiten Teil müsst ihr euch eine einfache Maschine ausdenken und bauen, die physisch mit ihrer Umgebung interagiert. Vorzugsweise mit den euch zur Verfügung stehenden Mitteln zu Hause, plus kleine Zukäufe von Elektronik.

Dieser Kurs richtet sich an alle Designer, Gestalter, Architekten und Künstler die ihre Kenntnisse mit der Programmierung von Arduino-Mikrocontrollern ausbauen wollen. Voraussetzung ist ein gewisser Grad an Hartnäckigkeit gegenüber technischen Problemen und der Wille eine Lösung zu finden.

Voraussetzungen

German-language degree Level B1

Leistungsnachweis

Note

320110021 SPUREN SPÜREN – Zeichnen und Drucken

J. Bauer

Fachmodul

Mo, wöch., ab 04.05.2020

Beschreibung

SPUREN SPÜREN – Zeichnen und Drucken

Fachkurs für intuitives Zeichnen und experimentelle Druckgraphik - Teil 2

Womit zeichnen wir am liebsten und warum? Was sehen wir und was fühlen wir denn eigentlich, wenn wir zeichnen? Welche Materialien stellt uns das Leben, die Natur zur Verfügung? Womit können wir was für Spuren hinterlassen und welche Dinge lassen sich wie drucken? Was interessiert euch dabei? Ihr seid gefragt und ich gebe Anregungen, neue Erfahrungen zu machen. Wir zeichnen mit links und Augen zu und horchen nach innen. Wir machen Spuren sichtbar auf verschiedene Weise. Materialität spielt eine wichtige Rolle, das Werkzeug in unserer Hand, der Untergrund, auf dem wir arbeiten und der Kontakt zwischen beidem. Darauf lenke ich eure Aufmerksamkeit in der Absicht, euch selbst in eurer Arbeitsweise etwas näher zu kommen. Der Fachkurs bietet eine Fortsetzung und Vertiefung aus dem letzten Semester, ist aber auch offen für Studierende, die neu dazukommen möchten.

Zur Verfahrensweise in diesem Ausnahmesemester: Nun haben wir momentan nicht ungehindert Zugang zu allem, wie wir es gewohnt sind. Um der Situation gerecht zu werden, nutzen wir die Ressource armer Künstler: Erfindungsreichtum. Wir erweitern das Programm um ein paar Fragen in Bezug auf das Material: Was ist da? Was finde ich? Was ist wo und wie zu bekommen? Das Nächste, was wir in diesem Semester fördern und fordern ist Selbstständigkeit und Eigenverantwortlichkeit. Ihr bekommt von mir im Moodle-Raum schriftlich verfasste praktische Aufgaben, die die oben gestellten Fragen berücksichtigen. Sie sind zeitlich so konzipiert, dass sie im Durchschnitt etwa drei Stunden pro Woche in Anspruch nehmen. Wann ihr die Aufgaben macht und wie ihr euch die Zeit einteilt, ist euch überlassen. Für Fragen und Probleme bezüglich der Aufgaben stehe ich zur Verfügung, ihr könnt sie per Email stellen und auch um einen Telefontermin bitten. Eine Präsenzzeit soll es in Form eines Blockseminars gegen Ende des Semesters geben, zu dem wir drucken und die entstandenen Arbeiten präsentieren können. Da die Situation dafür noch zu unklar ist, steht dazu noch kein Termin fest.

Weitere Informationen sind im Moodle-Raum SPUREN SPÜREN zu finden. (<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=20706>)

320110027 Grasshopper from Scratch

N. Hamann

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., von 09:15, ab 11.05.2020

Beschreibung

Die gegenwärtigen Umstände verändern unser Leben und das Studium auf besondere Weise. Trotzdem kann man auch daraus seine Vorteile ziehen und sich Dingen widmen, für die man sonst keine Zeit hatte. Grasshopper ist eine äußerst nützliche Erweiterung der CAD Modellierung in Rhino. Durch den parametrischen und algorithmischen Ansatz lassen sich Objekte realisieren, die anders kaum umsetzbar wären. Besonders in Verbindung mit 3D-Druck kann man extrem innovative Designs verwirklichen. Der einzige Haken: man muss Geduld und Zeit mitbringen, um das Programm zu durchdringen. Doch die ist vielleicht gerade jetzt vorhanden? Mithilfe wöchentlicher Video-Tutorials, die selbstständig zuhause bearbeitet werden, kann jeder Grasshopper von Grund auf lernen und durchdringen.

Bemerkung

Die Lehrveranstaltung findet online statt.

Voraussetzungen

eigener PVC mit Rhino und Grasshopper installiert

Leistungsnachweis

erfolgreich bearbeitete Teilaufgaben

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, furries/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

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 ausstellenden

!!

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 geme

Leistungsnachweis

Durchführung von wöchentlichen Aufgaben und Mitarbeit an einem gemeinsamen Ausstellungsprojekt

320120027 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 05.05.2020

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 06.05.2020

Beschreibung

Die Wiedergabe von Weltuntergangsszenarien hat in der Geschichte der Graphik eine lange Bildtradition. Man denke an das Druckwerk von Albrecht Dürer «Apocalipsis cum figuris» (Dürer 1498) darin enthalten das berühmte Blatt der apokalyptischen Reiter, oder der Graphikzyklus «Les Grandes Misères de la guerre» zu den Schrecken des Dreißigjährigen Krieges von Jaques Callot (Callot 1632) und in dessen Nachfolge die Bildserien «Desastres de la Guerra» (Goya 1810/12) und «Los Caprichos» (Goya 1793/99) mit dem berühmten Blatt «Schlaf der Vernunft gebiert Ungeheuer» des spanischen Malers Francesco de Goya.

Auffällig bei diesen drei Beispielen ist, dass die dargestellten Gräuel technisch gesehen ganz neue innovative graphische Höchstleistungen sind. Innovative Technik und künstlerische Bildfindung bilden eine neue Einheit und verweisen in die Zukunft nach der fürchterlichen Realität. Das heißt die oben genannten Künstler haben sich dem Schicksal «graphisch» verweigert und nach vorne gedacht.

Nachfolgende Generationen von Künstlern wurden von diesen neuen Bildideen und Techniken wesentlich beeinflusst.

Schaut man auf unserer jetzige Situation ist die Vorstellung danach geht alles so weiter wie bisher nicht durch zu halten. Die Frage die sich stellt ist wie wird die Kunst zukünftig aussehen?, welche Formen werden wir benutzen?, wie verändern sich die Inhalte?

Deshalb werden wir im Projekt zunächst «produktiv» inne halten. Das heißt die bisher entstandenen Arbeiten gilt es neu zu bewerten bzw. geplante Werke neu zu denken.

Fragen könnten sein:

Ist vielleicht das Analoge nach einer totalen Phase des Digitalen wieder gefragt oder wird es eher verschwinden?

Gibt es in der Radierung innovatives Potential zu heben?

Welche Themen werden uns nach dem uns alles bestimmenden Thema beschäftigen?

Dafür wäre es bestimmt kunsthistorisch interessant zu schauen was Künstler nach Krisenzeiten so produziert haben, gerade in der Graphik. Eine Recherche ließe sich gut mit dem im Netz zahlreich vorhandenen Dokumenten aus graphischen Sammlungen bewerkstelligen (es ersetzt zwar nicht die schon geplante und abgesagte Exkursion zur graphischen Sammlung der Feste Coburg und nach Nürnberg aber immerhin, das lässt sich ja auch nachholen).

In einem zweiten Schritt gilt es die entstehenden Ideen zunächst festzuhalten. Sei es zeichnerisch, fotografisch etc. Technisch gesehen gäbe es die Möglichkeit den Ausfall der Werkstatt produktiv zu nutzen und sich selbsterfundene Abbildungs- und Drucktechniken zu überlegen und umzusetzen.

In einem letzten Schritt und dabei müssen uns die Naturwissenschaftler helfen könnten wir die Werkstatt hoffentlich zeitweise gegen Ende des Semesters öffnen. Denkbar wäre die Werkstatt für jeweils zwei Personen tageweise nutzbar zu machen. Da wir technisch gesehen die Werkstattabläufe im Fachkurs intensiv eingepflegt haben müsste das zu schaffen sein.

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache;
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit;

Projekttag:

Fortlaufend digital

Bzw. wenn möglich nach Absprache ganztägig,
jeweils mit zwei Personen.

Raum 001, Marienstraße 1;

Richtet sich an: KG

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Projekt ist nur mit abgeschlossenem Fachkurs möglich.

Leistungsnachweis

Note

Eigenständige künstlerische Arbeiten

Künstlerische Recherche

320140001 Infografik

A. Schwinghammer

Veranst. SWS: 1

Workshop

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 04.06.2020 - 04.06.2020

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 11.06.2020 - 11.06.2020

Fr, Einzel, 09:15 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 12.06.2020 - 12.06.2020

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, 18.06.2020 - 18.06.2020

Beschreibung

Informationsdesign ist eine prozessorientierte Designdisziplin die darauf zielt, Informationen zu visualisieren, komplexe Sachverhalte zu strukturieren und dem Nutzer Wissen weiterzugeben. Nicht nur auf analogen, sondern auch auf digitalen Plattformen ist die Infografik präsent und zeigt sich sowohl statisch wie auch interaktiv. Die Sach-, Daten- und Kartografie unterteilen das große Feld der "Informationsgrafik" und beinhalten unterschiedliche Gesichtspunkte im Hinblick auf deren Gestaltung und Umsetzung.

Neben vorhandenen Datenquellen benutzen wir auch eigene kreative Möglichkeiten der Generierung von Informationen und entwickeln Visualisierungen, die das „Superlokale“ erfahrbar machen. Wir stellen uns dabei Fragen zu informationsvermittelnden Medien und deren Zugänglichkeit, Relevanz und Sinnhaftigkeit.

Bemerkung

Lehrende:

Lisa Borgenheimer - verantwortlich

Alexander Schwinghammer- begleitend

Der Kurs ist Teil der Lehrveranstaltung „SUPERLOKAL“.

Leistungsnachweis

Präsentation, Übungen, Note

320140007 Filmkritik

A. Schwinghammer

Veranst. SWS: 1

Workshop

Do, Einzel, 17:00 - 18:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 14.05.2020 - 14.05.2020

Beschreibung

Carolin Weidner

Fabian Tietke

Dr. Schwinghammer, Alexander (begleitend)

Was ist eigentlich eine Filmkritik? Wie geht man die Textproduktion an? Wie baue ich einen Artikel auf, der sich kritisch mit einem Dokumentarfilm auseinandersetzt? Was muss ich über das Urheberrecht wissen? Welche Funktion können Interviews in einer Filmkritik übernehmen?

Das alles und noch mehr sind Themen, die im Workshop Filmkritik eine Rolle spielen werden. Desweiteren gibt es einen größeren praktischen Anteil, in dem Workshopteilnehmer*innen Zugang zu Online-Screenings, um selbst eine Filmkritik anzufertigen zu können.

Carolin Weidner und Fabian Tietke geben Einblicke in die Arbeit von Filmjournalisten und in die besondere Schreibpraxis der Filmkritik.

Während des Workshops verfassen die Teilnehmer*innen selbständig Rezensionen und diskutieren die Texte im Plenum. Daneben gibt es Zeit für individuelles Feedback und die Hinweise für die Verfeinerung der jeweiligen Texte.

Die Teilnehmer*innen dieses Workshops erhalten die Möglichkeit, sich das grundlegende Handwerk der Filmkritik anzueignen und es mit eigenen Texten erproben.

Bemerkung

Donnerstag, 14.05.2020, 17:00 (erste Sitzung des Wissenschaftsmoduls „Spielformen des Dokumentarischen“)

Workshoptermine
 Do, 28.05.2020 & Fr, 29.05.2020
 Do, 11.06.2020 & Fr, 12.06.2020

Leistungsnachweis

Präsentation, schriftliche Arbeiten (Thesenpapier, Filmkritik bzw. Hausarbeit)

4345010 Einführung in die Medienwissenschaft für Medienkünstler/Mediengestalter & Medieninformatiker

S. Frisch

Veranst. SWS: 4

Seminar

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 014, Erster Termin: 07.05.2020 Raum: digital via Moodle, ab 07.05.2020

Beschreibung

Aufgrund der derzeitigen Situation findet die Lehre im Sommersemester online statt. Das Seminar findet seines Inhalts her wie vorgesehen statt, allerdings werden die Lehrmethoden angepasst. Filmvorführungen im Kino oder Exkursionen können nicht stattfinden, ebensowenig Referate und Gruppenarbeiten in gemeinsamen Runden. Tragen Sie sich bitte in dem zugehörigen Moodleraum ein, dort erfahren Sie alle Einzelheiten zu Beginn des Semesters.

Was ist eigentlich die Praxis der Theorie? Welches konkrete Handwerk hat die Wissenschaft?

In dem Studienmodul lernen wir die für die Medienwissenschaft in Weimar relevanten Autoren, Theorien und Medienkonzepte kennen. Vor allem aber üben wir die medienwissenschaftliche Perspektive auf Phänomene und Formate unserer mittelbaren und unmittelbaren Umgebung ein. Wichtig sind dabei konkrete Gegenstände, konkrete Fragen, konkrete Methoden. Dazu wird es Exkursionen auch an Samstagsterminen geben.

Voraussetzungen

Interesse an Theoriebildung, Analyse, Reflexion und Diskussion

Leistungsnachweis

Schriftliche Reflexion oder Videopräsentation zu einem Text oder Themenkomplex aus dem Seminar.

4555211 Algorithmen und Datenstrukturen

C. Wüthrich, F. Andreussi

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Vorlesung / Lecture (online) <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=21887>, ab 07.05.2020

Fr, unger. Wo, 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Übung / Exercise (online) <https://moodle.uni-weimar.de/enrol/index.php?id=21887>, ab 08.05.2020

Beschreibung

Das Lernziel dieser Veranstaltung soll zum einen der generelle Umgang und die selbstständige Entwicklung, Analyse, und Optimierung von Algorithmen und Datenstrukturen sein. Zum anderen soll ein Überblick über gängige problemspezifische Verfahren und deren Anwendung in der Praxis vermittelt werden.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Algorithms and Data Structures

The lecture deals with the principle and the implementation of basic algorithms and data structures. The course teaches among all, the Strings, geometric problems, graphs, mathematical algorithms and NP-complete problems.

Leistungsnachweis

Beleg, Klausur

910008 Vom Feld auf die Haut - Die textile Kette und Nachhaltigkeit verstehen (Theorie)

S. Beier, R. Hilbel, K. Mänz

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 17:00 - 18:30

Beschreibung

Konventionelle Baumwolle vs. Regionalen Hanffasern - Was kann Nachhaltigkeit bedeuten in Zeit der Fast Fashion?

In diesem Bauhaus.modul wird die Komplexität der (intransparenten) textilen Lieferkette untersucht und ein Bewusstsein für Schwachstellen geschaffen. Ziel ist es, im Laufe des Seminars den gesamten Lebenszyklus eines Kleidungsstücks zu verstehen und zu hinterfragen.

Studierende aller Fachbereiche sind eingeladen am Modul teilzunehmen. Aspekte des Umweltschutzes werden aus einfach verständlicher ingenieurtechnischer Sicht, aber auch aus ethischen und sozialen Perspektiven analysiert sowie unter künstlerisch, gestalterischen Gesichtspunkten betrachtet.

Das Fachmodul/Werkmodul kann unabhängig von dem Praxismodul: „Vom Feld auf die Haut“ belegt werden. Im Verbund werden 6LP erreicht.

Bemerkung

Zur Anmeldung für das Modul sendet eine kurze Mail mit eurer Motivation an: rebecca.erika.hilbel@uni-weimar.de und katharina.maenz@uni-weimar.de

Maximal sind 20 Teilnehmer möglich.

Leistungsnachweis

Präsentation

910009 Vom Feld auf die Haut - Umsetzung von nachhaltigen Konzepten für die Bekleidungsindustrie (Praxis)

S. Beier, R. Hilbel, K. Mänz

Fachmodul/Fachkurs

Mo, wöch., 18:30 - 20:00

Beschreibung

4,99€ Billig T-Shirt oder fair produzierte Bio-Baumwoll Eco-fashion? Greenwashing, Ökotrend oder fairstainability? Wie viel Nachhaltigkeit tragen wir direkt auf unserer Haut? Wir nähern uns dem Thema aus dem Kreislauf heraus und fangen bei den Rohstoffen an. Welche Materialien werden eingesetzt und wie können die Prozesse ganzheitlicher verbessert werden?

Dafür sollen Lösungen gesucht, Alternativen getestet und Experimente gewagt werden. Ob Kleidertausch, Wasserfilterung, Faserproduktion oder ein Konzeptentwurf, praktische Ideen sind gefragt. Im Rahmen des Seminars sollen eigene Umsetzungen oder Konzepte zu möglichen Formaten etc. entwickelt werden. Dabei wollen wir ergebnisoffen und prozessorientiert arbeiten mit den diversen Expertisen, die die Studierenden der verschiedenen Fachrichtungen mitbringen.

Das Fachmodul/Werkmodul sollte im Zusammenhang mit dem theoretisch orientierten Modul „Die textile Kette und Nachhaltigkeit verstehen“ belegt werden und baut auf dieses auf. Im Verbund werden 6LP erreicht.

Bemerkung

Zur Anmeldung für das Modul sendet eine kurze Mail mit eurer Motivation an: rebecca.erika.hilbel@uni-weimar.de und katharina.maenz@uni-weimar.de

Maximal sind 20 Teilnehmer möglich.

Leistungsnachweis

Abgabe einer Dokumentation in schriftlicher und/oder digitaler Form