

Vorlesungsverzeichnis

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2018)

Sommer 2021

Stand 16.09.2021

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2018)	3
Projekt-Modul	3
Theoriemodule	10
Architekturtheorie	10
Gestalten im Kontext	13
Darstellen im Kontext	15
Kulturtechniken der Architektur	15
Stadtsoziologie	15
Fachmodule	19
Gestalten im Kontext	19
Darstellen im Kontext	21
Medieninformatik	22
Digitale Planung	24
Technische Grundlagen Interface Design	27
Gestaltung medialer Umgebungen	30
Wahlmodule	34

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2018)**Projekt-Modul****121120101 WUNDERKAMMER 4.0 - eine Ausstellungsarchitektur für das BAROCKE UNIVERSUM GOTHA****L. Nerlich, B. Rudolf**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Stud. Arbeitsraum 206, 08.04.2021 - 01.07.2021

Do, Einzel, 09:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Stud. Arbeitsraum 206, Abschlusspräsentation, 08.07.2021 - 08.07.2021

Beschreibung

Begleitseminare: Cinema4d / Prof. Andreas Kästner

Architekturwahrnehmung / Dr. Alexandra Abel

Partner: Dr. Pfeifer-Helke, Direktor der Stiftung Schloss Friedenstein Gotha

Für die Sammlungen der Stiftung Schloss Friedenstein Gotha ist eine Ausstellungsarchitektur zu entwerfen, die historische Orte, Objekte und deren Digitalisate in einen sich gegenseitig stärkenden Zusammenhang bringt. Im Sinne einer barocken Wunderkammer sind kontextuale Beziehungen mit einer zeitgemäßen kuratorischen Geste nachvollziehbar zu inszenieren. Architektonische und Mediale Parameter fließen in einem gemeinsamen Wirkungsraum ineinander und definieren ein möglichst immersives Wunderkammer-Erlebnis. Die hybriden Ausstellungsformate zwischen originalen Exponaten und kontextualisierenden Kopien und Digitalisaten erschließen das Universum der 375 Jährigen Sammlungstradition in selbsterklärenden Narrativen.

Die möglichst flexibel nutzbare Ausstellungsarchitektur orientiert sich am Typus des Schaulagers und enthält auch Räume zur seminaristischen Begleitung von Projekten, ein Café, sanitäre Anlagen, Garderoben sowie Informationen zur Stiftung und einen Ticketcounter.

Der Ort des Schaufensters ist im urbanen Raum Gothas passfähig zu integrieren. In Frage kommen der derzeitige Parkplatz Friedrichstrasse/Justus-Perthes-Strasse oder andere Standorte entlang touristischer Routen der Stadt.

Der Entwurf startet mit einem Stegreif zu einer Box barocker Raumkunst, die Bestandteil des Wunderkammerkonzeptes werden soll.

Bemerkung

Begleitseminare:

Modellieren, Texturieren, Beleuchten in Cinema4D/ Prof. Andreas Kästner

Die Kunst der Wahrnehmung und die Wahrnehmung von Kunst/ Dr. Alexandra Abel

121120102 Die Kunst der Wahrnehmung und die Wahrnehmung von Kunst**A. Abel**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, 13.04.2021 - 06.07.2021

Beschreibung

Begleitseminar: „WUNDERKAMMER 4.0“ – eine Ausstellungsarchitektur für das BAROCKE UNIVERSUM GOTHA

Die menschliche Wahrnehmung ist die Grundlage jeder Erfahrung, jeder Begegnung, jeder Interaktion. Dadurch bestimmt sie nicht nur unser aktuelles Erleben, sondern als gespeichertes Erleben auch unsere Erinnerung und über unsere Erinnerung unsere Persönlichkeit, unsere Haltung und so unsere künftigen Erfahrungen.

Dabei ist die Wahrnehmung keine 1:1 Abbildung der Realität, die man vernachlässigen könnte. Unsere Wahrnehmung ist selektiv, multisensorisch, geprägt durch die Geschichte unserer Evolution, auf unser Überleben ausgerichtet, individuell, subjektiv und schließlich auch kreativ.

Wahrnehmung ist Kunst. Und jeder Impuls der Kunst zielt ab auf unsere Wahrnehmung. Kunst reflektiert Wahrnehmung, spielt mit Wahrnehmung und fordert zu intensiver, bewusster Wahrnehmung heraus, verführt zu ungewöhnlicher Wahrnehmung, stellt ausgetretene Wahrnehmungsbahnen in Frage – und hat dadurch eine ungeheure Relevanz für das Konstrukt unserer Persönlichkeit, das wir mit uns durch unser Leben tragen, und für die Qualität unseres (Er)Lebens an sich.

Thema dieses Begleitseminars ist die Wahrnehmung von Kunst – und die Kunst der Wahrnehmung.

Im Mittelpunkt steht dabei das besondere Potential der Kunst im Kontext der Wahrnehmung und die Potenzierung der Wahrnehmung von Kunst durch die Ausstellungsformate – also die Kunst der Präsentation, Vermittlung, Inszenierung von Kunst.

Inhalte sind dabei u.a.:

- Die Relevanz der Aufmerksamkeit
- Inszenierte Wahrnehmung
- Ausstellungsintentionen
- Wahrnehmungsunterschiede und -synergien von analogen und digitalen Formaten
- Die Funktion von Erinnerung und Gedächtnis im Kontext von Ausstellungsformaten
- Die Kunst der immersiven Faszination
- Die Relevanz des Staunens
- Die Unterscheidung zwischen rezeptiver und teilhabender Wahrnehmung

Leistungsnachweis

Das Begleitseminar kann mit 3 oder mit 6 Leistungspunkten belegt werden. Für 3 Leistungspunkte ist das Führen einer Mitschrift und max. drei kurze VonWocheZuWoche-Aufgaben erforderlich, für 6 Leistungspunkte zusätzlich ein Impulsreferat/Impulsbeitrag zu einem selbstgewählten Schwerpunkt.

121120201 New Urban Approaches for a smarter and healthier Thuringia

S. Huang, B. Nentwig

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 18:30, Bauhausstraße 9c - Arbeitsraum 004, 08.04.2021 - 01.07.2021

Do, Einzel, 09:00 - 17:00, Abschlusspräsentation digital, 08.07.2021 - 08.07.2021

Beschreibung

Project description:

As an integral part of the Horizon Europe framework beginning in 2021, the following five areas have been chosen as EU missions: Adaptation to Climate Change, including Societal Transformation; Cancer; Healthy Oceans, Seas, Coastal and Inland Waters; Climate-Neutral and Smart Cities; Soil Health and Food.

This project is built on the foundation of these EU missions and aims to develop future solutions for a more inclusive, healthy and smarter state of Thuringia.

Planning for urban growth or (re)growth is an objective for many planners and policy makers in our current era. In growing urban areas, investments flow in for securing richer profit margins, developers are attracted by the uprising real estate markets, and young graduates are attracted by various dazzling opportunities to further their careers. However, many European cities are, in fact, shrinking in population and probably will not grow in the near future. As a result, policy makers are beginning to acknowledge that shrinking is inevitable in many cities and must be embraced. Since 1989, around 500,000 people have left Thuringia, and by 2035, 34.4 percent of the population will be 65 or older. When shrinking has become a normality in the state of Thuringia, will Thuringia be fully prepared to be an age-friendly state, able to transform the negative effects of declining population into positive opportunities?

In this project, we are studying why depopulation has been occurring and how it has been impacting the state of Thuringia and its inhabitants. We will also be exploring effective solutions of smart shrinking in terms of addressing demographic, political, and social-economic changes.

We will study the complexity around rural-suburban-urban dynamic in the state of Thuringia with different scales. On the regional scale, we will look at regional planning perspectives in which policy makers and planners come up with cohesive and integrated strategic visions. On the local neighborhood scale, we will look at how these visions will be implemented.

This project consists of two parts: preliminary research and design proposals. You will exercise your research skills with various analytical tools in preliminary research in order to determine effective parameters for the selected EU missions. Based on the preliminary findings, you will develop a scenario targeting particular problems to be solved with urban design proposals.

The overall goal of this project is to invent future solutions for shrinking cities in the state of Thuringia that correspond to the EU missions.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Auch für MediaArchitektur zugelassen

Bemerkung

Auch für MediaArchitektur zugelassen!

121120401 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

A. Kästner

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 12.04.2021 - 05.07.2021

Beschreibung

Erweiterungskurs

Nach zwei Einführungsübungen zum Erlernen des Programminterfaces werden wir Teile des Hauptgebäudefoyers modellieren. Themen dabei sind:

- komplexe Modellierungsstrategien,
- Arbeit mit Vorlagen,
- Objekte mit multiplen Texturen auf Basis von Polygonauswahlen,
- benutzergenerierte Interfaceerweiterungen zur Modellmanipulierung,
- elementare Animationstechniken
- Beleuchtungsstrategien

Im Verlauf des Semesters werden zunehmend die Entwurfsergebnisse des Kernmodules „Wunderkammer 4.0“ und „Incipit“ der Professur Bauformenlehre für konkrete Übungsaufgaben sorgen mit der Absicht für eine qualifizierte Präsentation der Entwurfsaufgabe zu sorgen.

Bemerkung

Die Einschreibung für die Lehrveranstaltung findet ausschließlich über das BISON-Portal statt.

Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Leistungsnachweis

Der Kurs kann wahlweise mit 3 LP oder 6 LP abgeschlossen werden.

121122801 Community development: integrative approaches in European cities

F. Eckardt

Veranst. SWS: 8

Projekt

Di, wöch., 09:15 - 16:45, 06.04.2021 - 06.07.2021

Beschreibung

Urban planning has long been focussed on providing approaches for sectoral planning. In the line of a modernist understanding of a separation of functions, city planning has been specialized by looking at the city from different fields of urban life. This way, the development of urban planning followed a separation of functions in society where the economy, mobility, social life, housing and recreation were viewed as areas of their own importance and understanding. Only in recent times, this approach has been challenged by a return to more holistic approaches

which were putting the interferences of all parts of the city to the foreground of planning. Apparently, everything that is planned in one sector of the city affects other dimensions of urban life.

Especially in Europe, holistic approaches have been argued for in a prominent way. They found their way in the so called Leipzig Charta for the renaissance of European planning and EU programmes and institutions like URBACT are strongly supporting ideas and project which are following an integrated approach in urban planning.

In this project, the integrated approach of urban planning will be studied and researched upon in detail and in an international comparasion. Firstly, the project will inform itself about the different ways this approach is realized in different international context. Secondly, it will have a closer look on the situation in Germany, where the so called „Integrierte Stadtentwicklungskonzepte“ (ISEK) are generally accepted in urban planning praxis. Thirdly, the project will look on how this approach is working on the ground. A huge part of the project (as far as the pandemy allows) will take place in the city of Altenburg. Here, we will work together with the „Integratives Zentrum Futura e.V.“ which is working with a participatory project in this regard.

This project will be realized in cooperation with two European partners. It will enable exchange with students and lectures at the University of Krakow and the University of Latvia. Both are working on similiar projects in their home country. The exchange will take place mainly online, although (if the pandemy allows) there is some financial support from the „Stiftung für deutsch-polnische Zusammenarbeit“ (German polish foundation for cooperation) available for excursions.

Termin: Weekly on tuesdays, 9.15, starting on 13. April 2021

One tin extra date: online meeting with Riga students on 16. 04. 2021, Friday 12.30 - 18.00

Bemerkung

Richtet sich an: Master European Urban Studies, M.Sc. Urb., Ma MediaArchitecture

Termin: Weekly on tuesdays, 9.15, starting on 13. April 2021, Belvederer Allee 5

One tin extra date: online meeting with Riga students on 16. 04. 2021, Friday 12.30 - 18.00

Sprache: englisch

1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

A. Kästner

Seminar

Veranst. SWS: 4

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 12.04.2021 - 05.07.2021

Beschreibung

Erweiterungskurs

Nach zwei Einführungsübungen zum Erlernen des Programminterfaces werden wir Teile des Hauptgebäudefoyers modellieren. Themen dabei sind:

- komplexe Modellierungsstrategien,
- Arbeit mit Vorlagen,
- Objekte mit multiplen Texturen auf Basis von Polygonauswahlen,
- benutzergenerierte Interfaceerweiterungen zur Modellmanipulierung,
- elementare Animationstechniken
- Beleuchtungsstrategien

Im Verlauf des Semesters werden zunehmend die Entwurfsergebnisse des Kernmodules „Wunderkammer 4.0“ und „Incipit“ der Professur Bauformenlehre für konkrete Übungsaufgaben sorgen mit der Absicht für eine qualifizierte Präsentation der Entwurfsaufgabe zu sorgen.

Bemerkung

Die Einschreibung für die Lehrveranstaltung findet ausschließlich über das BISON-Portal statt.

Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Leistungsnachweis

Der Kurs kann wahlweise mit 3 LP oder 6 LP abgeschlossen werden.

321120028 Strategien für einen geteilten Lebensraum

U. Damm, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, verwende Zoom + Wiki in eigener Regie, ab 13.04.2021

Beschreibung

„Shared Habitats“ war der Titel von nunmehr drei Ausstellungen Studierender der Bauhaus Universität sowie von einem Buch, das gerade erscheint. Im Modul verstehen wir unseren Lebensraum als ein Habitat, in dem wir nicht alleine sind: wir teilen es mit unzähligen Wesensgenossen nah und fern, mit anderen Lebewesen, Maschinen und Objekten. Unser Wohlergehen baut auf eine Atmosphäre auf, die über epische Zeiträume durch das Wirken dieser Wesen entstanden ist, die nicht teilbar, sondern gemeinsames Schicksal ist.

Im Modul wollen wir insbesondere auf die "habits to share" schauen, auf die Gewohnheiten und Handlungsstrategien, die notwendig sind, wenn wir unsere Zivilisation nachhaltig, gedeihlich und friedvoll gestalten wollen.

Im Modul können Interaktionen oder Objekte für ein Shared Habitat entstehen, Interfaces, aber auch Techniken, Handbücher, Onlinetools - kurzum alles, was notwendig ist, um sich innerhalb unserer Umgebung zu abgestimmten, kollektiven Praktiken zu verabreden.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur

Leistungsnachweis

Abgabe von PDF, Video, Text und Bild

321120039 Fantasy is Reality: Interfaces for Hanging in There

Projektbörse Fak. KuG, J. Reizner

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 18:00, Online Pflichtkonsultationen nach Vereinbarung, ab 13.04.2021

Beschreibung

Fantasy is reality in the world today

I'll keep hanging in there, that's the only way

–Parliament, 1970

Heavy times demand not only solidarity, ingenuity and resilience from us all, but also the capacity to fantasize a different existence thereafter. While societal disruptions resulting from armed conflict, natural disaster, famine and pandemic have accompanied homo sapiens sapiens since time immemorial, the world at present finds itself in the midst of the first generation of ubiquitous global crises to unfold in the post-information age.

As a novel virus has upended established norms framing how we interact as social creatures in physicality, our abrupt thrust into everyday virtuality over the past year has evidenced our dependence on technologies that have made the quantum leap from science fiction fantasy to quotidian existence. From genomic sequencing to logistics networks to high definition videoconferencing, the contemporary digital infrastructure that underpins the systems keeping us hanging in there also provides a canvas to fantasize about what is yet to come.

This project module provides a platform for artists, designers and architects to hypothesize and explore design fictions centered on virtual, physical and post-physical interactions, cybernetics and participatory interfaces, with a view towards articulating speculative futures that prototype the tomorrow we dread and/or long for.

Through a series of lectures, workshops and targeted discussions, participants will address topics including post-human centered design, telepresence/telerobotics, network cultures, edge computing and distributed computing, machine learning, human and artificial intelligence, generative and autonomous systems, environmental sensing and smart citizenry.

Voraussetzungen

Application with CV and Statement of Motivation to [jason.reizner \[ät\] uni-weimar.de](mailto:jason.reizner@uni-weimar.de)

Leistungsnachweis

Successful completion of the course is dependent on regular attendance, active participation, completion of assignments, del

421110002 DESIGNING OUT OF THE BOX

M. Honauer, E. Hornecker, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 10

Projekt

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), 01.06.2021 - 20.07.2021

Di, Einzel, 10:00 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Projekttreffen, 27.07.2021 - 27.07.2021

Beschreibung

Research through Design (RtD) is an approach to employ design practices and generate new knowledge. The design inquiries carried out by RtD result in a critical reflection of the state of the art. RtD provides a base for reflective practice by reinterpreting and reframing existing problems through creating and revising artifacts. These artifacts act as proposed solutions to the raised issues, investigating how we can change or improve the world.

Traditional HCI research typically investigates existing products and systems. It builds upon theories of users' needs and catalogs of technical requirements to create new interactive designs, rather than exploring a complex topic more broadly and critically questioning existing standards. More recent paths in HCI integrate RtD as an approach to construct intentional designs that inform the dialogue between the currently existing and what could be.

In this course, students will explore RtD as an approach to create their own project in the scope of the given semester topic, *Sustainability*. It is open to every student to find and explore their specific area of interest in that

field. It could be anything as long as it is critically approached from a sustainability perspective – for example, cryptocurrencies (a creative concept for making Bitcoins' energy consumption transparent), the fashion industry (a crafted line of clothing from recycled electronic materials), anti-authoritarian education (fiction on the non-future of conservative values), or DIY communities (a series of fantasy tutorials for homemade, 3D-printed repairs). After familiarizing ourselves with the chosen topics, every student will create and evaluate an interactive artifact throughout the course. Students will document their process and iteratively develop their individual projects through critical reflection alone and in the class.

Bemerkung

time and place: t.b.a.

participants:

HCI/CSM4D/Mi : 4

PD/MA: 2

Total: 6

Language: English (if there's at least one Non-Native-German-Speaker)

Voraussetzungen

High motivation to explore a multidisciplinary topic,

ability to work self-organized & in teams,

fluent conversation in English,

(prior experiences in creative coding or physical computing are supportive but not a requirement for enrollment)

Students of Product-Design and Media Architecture: Please send a short informal application email to michaela.honauer@uni-weimar.de until Tuesday April 6th! In this email, please explain 1) why you want to join us in this course (what seems most interesting to you), 2) what are your prior experiences in the relevant field (no worries if you have none, then just make this transparent), and 3) show us up to three of your prior design/art projects (in or outside of the University).

Leistungsnachweis

Regular presentations & discussions, documentation of the process, commitment to shared goals & deadlines,

submission of assignments, video presentation & exhibition at summaery, final report

Theoriemodule

Architekturtheorie

121123003 Entangled Modernities. Perspectives of a Global History of Architecture

U. Kuch, C. Torp

Vorlesung

Fr, wöch., 16:00 - 17:30, 09.04.2021 - 09.07.2021

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

Die zweisprachige, digital durchgeführte Ringvorlesung „**Entangled Modernities. Perspectives of a Global History of Architecture**“ wird das aus der Geschichtswissenschaft stammende Konzept der Globalgeschichte auf seine

Anschlussfähigkeit für eine räumlich und zeitlich reflektierte Positionsbestimmung der modernen Architektur hin diskutieren.

Das Konzept der Globalgeschichte möchte weltweite Verflechtungen von historischen Entwicklungen nachvollziehbar machen und das insbesondere für die Moderne virulente Spannungsfeld von Prozessen der Globalisierung und Lokalisierung beleuchten. Im vorliegenden Projekt soll mit Blick auf die Architektur dabei nicht eine universalhistorische Makroperspektive – im Sinne einer Weltgeschichte der Architektur – im Zentrum stehen, sondern vielmehr ein Zugang gewählt werden, der regionale Architekturentwicklungen in den Kontext globaler Austauschprozesse einordnet und diese sichtbar macht. Gegenstand können dabei sowohl Architekturen und städtebauliche Anordnungen als auch Architekt*innen, Techniken, Materialien, Medien, Entwurfspraktiken oder anderes sein. Ziel des Vorhabens ist es, den eurozentrischen Blick auf die Architekturgeschichte zu überwinden ebenso wie einer teleologischen oder linearen Auffassung von Architekturgeschichte eine im Ansatz globale, regionale und vernetzte Auffassung entgegenzusetzen.

Im Rahmen der Ringvorlesung werden Wissenschaftler*innen verschiedener Disziplinen (Geschichte, Architekturgeschichte, Kunstgeschichte, Architektur, Urbanistik und andere) sowohl die theoretischen Grundlagen als auch konkrete Fallbeispiele in den Blick nehmen und auf diese Weise die Konturen einer multiperspektivischen Globalgeschichte der modernen Architektur umreißen.

Als Bauhaus.Modul ist diese Veranstaltung offen für und interessiert an Teilnehmenden aller Studiengänge der Bauhaus-Universität Weimar. Interessent*innen anderer Fakultäten können sich gerne bei uns per Email (an)melden (claudius.torp@uni-weimar.de & ulrike.kuch@uni-weimar.de).

Voraussetzungen

Voraussetzung für eine gewinnbringende Teilnahme ist ein Interesse an fachübergreifenden Fragestellungen und die Bereitschaft zur Lektüre geisteswissenschaftlicher (globalgeschichtlicher) Texte.

Leistungsnachweis

Prüfungsleistungen sind die aktive (mündliche oder schriftliche) Beteiligung an der Diskussion und die begleitende schriftliche Reflexion. Details werden zu Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben.

Die Gestaltung der Prüfungsleistung und die Anrechnung der Credits (bis zu 6) kann bei diesem Bauhaus.Modul insbesondere für Studierende anderer Fakultäten als der Architektur & Urbanistik individuell besprochen und über ein Learning Agreement mit den betroffenen Fachstudienberatungen vereinbart werden. Bitte informieren Sie sich dazu auch unter <https://www.uni-weimar.de/bauhausmodule/studieren/pruefungsbedingungen/>

121123004 After Work: Design Fictions on Digitalization and Future Landscapes of Work

D. Perera

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, 12.04.2021 - 05.07.2021

Beschreibung

What would the world of work look like with the increasing processes of digitalization and automation? How will changes in digital infrastructure affect the processes of planning? How will it change our imaginaries of the spaces where we live and work? What would a world "after work" look like when automated services assist life, the working week consists of three days, and everyone has access to a universal basic income? What will be the spatial implications of these patterns? Can architecture play a supportive role within this transition? What kind of a theoretical framework is necessary to understand the emerging technological condition and the resulting complications?

How can 'design fiction' as a method help make emerging trends visible so that designers, architects, critical thinkers, and the general public can engage critically with a world that is yet to come?

If you are interested in any of these questions, we invite you to join us during the summer semester. We will explore these questions collectively via engaging with existing theoretical discussions and playful performative sessions that enable a 'futures modeling' approach.

Language: Deutsch/ English

The 4 reading sessions will be conducted in English. The performative sessions and the Design fiction assignment can be conducted in a language preferred by the participants.

Course format:

4 Reading sessions + 2 play sessions + 4 consultations for group project development

The seminar will consist of 4 reading group sessions where we will discuss together some selected chapters from the suggested readings and the relevance of this work to our seminar theme and your projects. These critical reading sessions will be complemented by 2 performative sessions where we will work with student collaborators to engage with the topic by playing some games, listening, and interacting with stories. 4 sessions will be dedicated for consultations to help you develop your own design fiction projects

Assignment/output:

The students will work in groups. They can choose any one of the themes presented and find local sites/projects related to these thematic discussions. By the end of the semester, the groups should develop their "design fiction" using a medium of their choice.

The Design fiction could either be seen as an end product, a story developed based on existing patterns related to the changing nature of work and spatial relations in the contemporary German context.

Or the Design fiction can be seen as a tool that will help work with a community to understand their mental models relating to the changing nature of work and spatial relations.

The collective work produced by the groups will be collected as a part of a publication and a webinar event.

Voraussetzungen

Master 1. FS

121123005 Gender Masquerade: Role-playing Creative Couplings

U. Kuch, N.N.

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 14:30 - 16:00, online, 12.04.2021 - 14.06.2021

Mo, wöch., 14:30 - 16:00, 21.06.2021 - 28.06.2021

Beschreibung

Dozentin Inés Toscano

Unfortunately, nowadays architects still follow the nineteenth century's romantic concept of the design genius which pressures them to become an expert on edifying by themselves. Regardless of what architectural historians, critics and academia portray, architecture comes to life through collaboration and interdisciplinary nourishment: Margaret MacDonald and Charles Rennie Mackintosh worked together, so did Ray and Charles Eames, and Aino and Alvar Aalto. What are the controversial and positive contributions of couplings—a term Colomina coined in 1999 for professional partnerships that are also intimate? Stereotypical gender roles need to be unmasked, so why not do it in a playful way? The course consists initially of seminars and group discussions on feminisms and architecture, followed by activist events and workshops that conclude on a theatrical storytelling of a historical coupling. In pairs or groups, participants will analyse gestures, and design the script, scenography and costumes for the performance. With their whole body-experience, they will make visible the ghosts of architectural history and engage critically with issues of architectural labour.

Bemerkung

The seminar will be conducted in hybrid form. We start with digital sessions and end with two sessions in Weimar (21/06 and 28/06). Please find more information - also about the teacher Inés Toscano - on the chair's website.

Leistungsnachweis

Certificate of achievement: final performance video with documentation of process (script, sketches).

Gestalten im Kontext**121120102 Die Kunst der Wahrnehmung und die Wahrnehmung von Kunst****A. Abel**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, 13.04.2021 - 06.07.2021

Beschreibung

Begleitseminar: „WUNDERKAMMER 4.0“ – eine Ausstellungsarchitektur für das BAROCKE UNIVERSUM GOTHA

Die menschliche Wahrnehmung ist die Grundlage jeder Erfahrung, jeder Begegnung, jeder Interaktion. Dadurch bestimmt sie nicht nur unser aktuelles Erleben, sondern als gespeichertes Erleben auch unsere Erinnerung und über unsere Erinnerung unsere Persönlichkeit, unsere Haltung und so unsere künftigen Erfahrungen.

Dabei ist die Wahrnehmung keine 1:1 Abbildung der Realität, die man vernachlässigen könnte. Unsere Wahrnehmung ist selektiv, multisensorisch, geprägt durch die Geschichte unserer Evolution, auf unser Überleben ausgerichtet, individuell, subjektiv und schließlich auch kreativ.

Wahrnehmung ist Kunst. Und jeder Impuls der Kunst zielt ab auf unsere Wahrnehmung. Kunst reflektiert Wahrnehmung, spielt mit Wahrnehmung und fordert zu intensiver, bewusster Wahrnehmung heraus, verführt zu ungewöhnlicher Wahrnehmung, stellt ausgetretene Wahrnehmungsbahnen in Frage – und hat dadurch eine ungeheure Relevanz für das Konstrukt unserer Persönlichkeit, das wir mit uns durch unser Leben tragen, und für die Qualität unseres (Er)Lebens an sich.

Thema dieses Begleitseminars ist die Wahrnehmung von Kunst – und die Kunst der Wahrnehmung.

Im Mittelpunkt steht dabei das besondere Potential der Kunst im Kontext der Wahrnehmung und die Potenzierung der Wahrnehmung von Kunst durch die Ausstellungsformate – also die Kunst der Präsentation, Vermittlung, Inszenierung von Kunst.

Inhalte sind dabei u.a.:

- Die Relevanz der Aufmerksamkeit
- Inszenierte Wahrnehmung
- Ausstellungsintentionen
- Wahrnehmungsunterschiede und -synergien von analogen und digitalen Formaten
- Die Funktion von Erinnerung und Gedächtnis im Kontext von Ausstellungsformaten
- Die Kunst der immersiven Faszination

- Die Relevanz des Staunens
- Die Unterscheidung zwischen rezeptiver und teilhabender Wahrnehmung

Leistungsnachweis

Das Begleitseminar kann mit 3 oder mit 6 Leistungspunkten belegt werden. Für 3 Leistungspunkte ist das Führen einer Mitschrift und max. drei kurze VonWocheZuWoche-Aufgaben erforderlich, für 6 Leistungspunkte zusätzlich ein Impulsreferat/Impulsbeitrag zu einem selbstgewählten Schwerpunkt.

121120103 Das Fenster zum Hof - der etwas andere Blick

I. Escherich, Y. Graefe

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, gerade Wo, 09:15 - 12:30, 09.04.2021 - 09.07.2021

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Stud. Arbeitsraum 102, 02.07.2021 - 02.07.2021

Beschreibung

Wir lehnen auf der Fensterbank und schauen sehnsüchtig hinaus, durchbrechen die Zweidimensionalität der Fensterfläche, das Raster. In der Dunkelheit wird uns der Blick nach draußen verwehrt, das Fenster wird zur Mattscheibe unseres Lebens und wirft unseren Blick lediglich auf uns zurück. Voyeuristisch schauen wir durch die Fenster beim Spaziergehen im Dunkeln hinein.

...

Das Fenster zum Hof – vielleicht das Fenster zur Welt?

Mit jedem (anderen) Blick setzen wir uns ins Verhältnis zur Welt, erkennen und erproben die Beziehungen zwischen uns selbst und dem Innen- und Außenraum sowie den Dingen darin. Das Fenster als vorgefertigtes Element nimmt dabei eine Schlüsselrolle ein. Es rahmt, reduziert, spiegelt, vervielfältigt, verzerrt, rastert, verhüllt, offenbart ... Wir wohnen, arbeiten und bewegen uns in Räumen, sind ständig umgeben von Ein- und Ausblicken. Wir gehen eine unmittelbare Beziehung mit den Räumen ein – mit unserem Betreten und unseren Blicken füllen wir sie mit Leben. Dies geschieht, weil nicht zuletzt mit jeder Suche, Eroberung und Aneignung von Raum – Raumwahrnehmung, Raumorientierung, Raumforschung und Raumerfahrung einhergeht. Als kreatives Individuum sehnen wir uns danach, – hinein und heraus zu blicken – neuen Raum zu finden und zu erschaffen, uns vielleicht selbst darzustellen. Nicht zuletzt wird das Fenster gleichsam zur Mattscheibe unserer Selbstdarstellung – zum Medium der Beziehungen zwischen unserer inneren Gedankenwelt und dem Außen.

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

Termine

9.04. / 23.04. / 7.05. / 21.05. /4.6. /25.06./2.07.

Bemerkung

Anmeldung per E-Mail: yvonne.graefe@uni-weimar.de, ines.escherich@uni-weimar.de,

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: 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 schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

Darstellen im Kontext**Kulturtechniken der Architektur****Stadtsoziologie****119122804 Academic Development****F. Eckardt**

Seminar

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, 12.04.2021 - 05.07.2021

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

This seminar is addressing the further development of the academic skills of the students participating in the Master program „European Urban Studies“. It will focus on the preparation conceptually, organizationally and methodologically of the individual research project in the third semester. It will be organized with consultative meetings of the group in a 14 days-rhythm. The general goal is to develop a coherent, feasible and clear research plan consisting of an academically argued for research question, a convincing methodology and a practical time and work plan.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Richtet sich an: MA European Urban Studies

Veranstaltungsart: Seminar, 2 SWS 3 ECTS

Termin: montags, 15.15-16.45, ab 12. April 2021.

Teilnehmerzahl: max. 20

Ort: Belvederer Allee 5, Raum 005

Sprache: Englisch

121122802 Beirut Recovery Phase II

P. Christfreund, S. Khoury, A. Kuschick

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 13:30 - 16:30, 09.04.2021 - 09.07.2021

Beschreibung

After the explosions in the port of Beirut in August 2020, the student research seminar "Beirut: Stunde Null– Shaping the Reconstruction" brought together knowledge about Beirut and established contacts with local people and organisations as well as Notre Dame University. The results will be published as an online platform and provide the basis for further collaboration.

In summer semester 21, we want to further develop the insights and cooperation from the first phase in order to formulate concrete ideas and concepts for the reconstruction and rehabilitation process in the next step. The seminar consists of a mix of expert presentations, discussions and group work. The seminar will be held in English. No previous experience is necessary.

Bemerkung

offen für Studierende aller Fakultäten!

Beginn 09.04.2021 wöchentlich Freitag 13:30 – 15.00 Uhr voraussichtlich online.

121122805 Spatial Inequalities. Space Matters!**F. Eckardt, N.N.**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 17:00 - 18:30, 09.04.2021 - 09.07.2021

Beschreibung

Teacher/Lehrende: Alicia Sanchez, Marieliz Morales and Jean Ocampo

The existing social and spatial inequalities have influenced and shaped the form of our territories and communities throughout history. As a broad description, spatial inequality can be defined as the mere lack and/or absence of services and unequal distributions of resources in a territory. The consequences of these inequalities can affect directly and indirectly the quality of life of its inhabitants; furthermore, according to the UN, the current Covid-19 pandemic has reflected and increased deep impacts affecting the vulnerable communities the "hitting the poorest and most vulnerable communities the hardest", but have been expanded since the implementation of industrial and globalised models into the cities and territories. In this seminar, we will explore the phenomenon of spatial inequalities using examples of spaces with an industrial, colonial, and post-colonial background. As well as exploring the conditions that continue leading to the fragmentation and segregation in spaces through micro and macro inequalities (e.g urban poverty, gender violence, accessibility to mobility). The seminar also aims to discover different strategies and alternatives that have contributed to tackling said inequalities. The purpose of this module is to contribute to the spatial inequalities' discussion with perspectives from some authors, writers, filmmakers, musicians, narrators, and artists, who have contributed towards the topic in a more versatile shape and form. At the same time, we seek to create a space for learning and exploration on a topic of high importance that converges us all both as students and as an institution.

Leistungsnachweis

During the seminar, the requirements for completion are a set of papers and a final booklet.

121124001 Applied Quantitative Methods (Ma)**J. Mende**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 15:15 - 16:45, 09.04.2021 - 09.07.2021

Beschreibung

Have you ever asked yourself whether your fellow students are rather a cat or a dog person?

Have you ever wondered in which part of Weimar the most bikes get stolen and how to test that?

Have you ever wondered how the characteristics of the ideal Club Mate customer looks like?

This course is supposed to be your first start into quantitative methods. By making use of your diverse study backgrounds, we want to scientifically test questions you wonder about in your field of study so that you are able to transfer the learned knowledge for future academic papers. We will learn step by step how to do empirical research: develop a falsifiable research question, formulate a conceptualization and a research design, use adequate methods, visualize your data and finally communicate your findings.

Therefore, the seminar is going to be a combination of an introduction to quantitative methods, pursuing your own research interests and learning from existing research conducted by our guest speakers.

The seminar can serve as a laboratory for new quantitative methodological approaches from all faculties. It offers a platform to exchange research questions from our field of studies (Urban Studies) and discuss them with questions you deal with in your studies.

Bemerkung

Trainer: Lydia Finzel lydia.barbara.finzel@uni-weimar.de, Florian Hesse florian.hesse@uni-weimar.de

General information about the seminar:

- Open for students from various disciplines and semesters
- No previous knowledge in quantitative methods necessary
- The main seminar language is English; final examination can be in German or English
- Students can receive either a grade or a testat for the course

121124002 Decolonise Bauhaus (Ma)

A. Bhattacharyya, K. Brüske, E. Vittu

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 08.04.2021 - 08.07.2021

Beschreibung

"scientia potentia est" (Hobbes, 1668, Knowledge is power) but what about the knowledge that has emerged out of oppressive power? Audre Lorde reminds us "For the master's tools will never dismantle the master's house. They may allow us to temporarily beat him at his own game, but they will never enable us to bring about genuine change." In this moment of our history where it is important for us to ask how the history of colonisation shaped our academic practices? How do we understand colonial power structures in academia? Does academia in a postcolonial world have the authority to shape a Decolonial Future?

The module will deal with following research question: In a format of performative lecture series the 'Decolonise Bauhaus' aims to provide an opportunity to create and sustain decolonised knowledge-infrastructure. While appropriating Bauhaus as a site of investigatory pedagogy and practice the attempt for this module is to become an actual didactic effort and vision towards decolonisation of the institution. Starting with a collective definition on postcolonial theory and decolonial practices, and with identifying distinct legacies of colonialism across disciplines, the module is an institutional critique.

Didactically, we aim to create an innovative form of teaching: with architects, designers, sociologists, theorists, artists, civil engineers and others, we ask if it is possible to work with decolonial theories and methodologies in our academic life? The module address different disciplines from Bauhaus Universität and with the help of guest speakers, it envisions a participatory movement for decolonised education. The content and also the organisational

structure of the module aims to reflect de- and postcolonial interdisciplinary thinking. The organisation team is transdisciplinary and multicultural anchored in the faculties of AU and K&G. We are mentored by Dr. Elodie Vittu, manager of the IfEU and Prof. Dr. Frank Eckardt, professor of urban sociology.

Bemerkung

This seminar is a student-led course as a Bauhaus.Module. Please contact the following student for any question:

CONTACTS: Arijit Bhattacharyya, E-Mail: arijit.bhattacharyya@uni-weimar.de; Karoline Nathalie Brüske, E-Mail: karoline.nathalie.brueske@uni-weimar.de

Target Group: Open to Bauhaus and Master students from all departments within the Bauhaus.Module

Please note the corresponding study regulations.

Leistungsnachweis

Certificates Paper and Exhibition

121124003 Globalisation of the built environment: geographies and histories

N.N., E. Vittu

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, 07.05.2021 - 07.05.2021

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, 28.05.2021 - 28.05.2021

Fr, Einzel, 11:00 - 17:00, 25.06.2021 - 25.06.2021

Beschreibung

This seminar combines approaches from different historical and social sciences in order to investigate the global complexity of the built environment. With four groups of students, each guided by one of the researchers from the Leibniz Institute for Research on Society and Space we would like to work on four regional foci, using a range of research methods. Instead of pursuing a fixed schedule we intend to explore various topics in a form of a research laboratory.

The group led by Monika Motylinska will investigate the materiality of healthcare architecture in sub-Saharan Africa in the long 20th century from the point of view of architectural and urban history. We are going to analyse global and local flows of construction materials and labour. Starting with a particular project such as the Bugando Hospital in Mwanza (Tanzania), we will look at different scales and temporalities, in order to understand the spatial functioning of both high-end but also very mundane typologies and trace their interconnectedness (or disconnections) from global and regional dynamics.

The group led by Paul Sprute will examine how processes of globalisation played out in a historical perspective. We will take cases from throughout the 20th century into account and specifically examine the importance of different ruptures, such as decolonization. Using historical sources, it is possible to discuss how different actors, such as construction professionals perceived processes of globalization themselves, but also look at the changing roles of large construction companies. Infrastructure projects, notably the construction of ports in the 'Global South', such as the port of Lomé, will be a particular focus and exemplify the conjunctures of one building task.

The group led by Sadia Amin will be focused on city building in contemporary South Asia through the lens of land as a contested infrastructure. Focusing on the real estate industry and the ambition of major cities to become "world-class" we will look at how rapid urbanization has created and reshaped urban inequalities. Through investigating how cities of South Asia are devised, financed, and constructed, we can understand how urban development can be seen as further facilitating processes of gentrification and displacement. This will enable us to comprehend the multifaceted everyday materialities of city-building, and to push the boundaries of understanding South Asia as merely a postcolonial space.

The group led by María Jeldes will investigate the organisation of construction as a global industry operating in international and translocal networks drawing on a relational perspective from economic geography. Focusing on cases from the 20th century located in Latin America, we will follow the global circulation of material and immaterial

elements of architecture and planning and study how they connect to urbanization processes in the 'Global South'. Our starting point will be the activities of the Philip Holzmann company in Buenos Aires, specially the construction of infrastructure projects for the electrical and transportation systems of the city.

Participation in the seminar on the history of the built environment in the 'Global South' (winter semester 2020/2021) is not a prerequisite, as this seminar is a complimentary proposal. All four groups will work together on presentations that will be discussed during the final meeting.

Due to a limited number of participants, please submit a short letter of motivation (max. 300 words) to freigeist@leibniz-irs.de until 21 March.

Bemerkung

Teachers: Dr. Monika Motylinska, Sadia Amin, María Jedes, Paul Sprute (Kontakt BU-Weimar-intern: Elodie Vittu)

Voraussetzungen

Due to a limited number of participants, please submit a short letter of motivation (max. 300 words) to freigeist@leibniz-irs.de until 15 April

Leistungsnachweis

Note or course attendance certificate: depending on the study programme and examination rules

Fachmodule

Gestalten im Kontext

117123201 Licht und Raum

T. Adam, C. Hanke

Veranst. SWS: 4

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 12:30, 13.04.2021 - 06.07.2021

Beschreibung

Den verfügbaren Technologien folgend, reflektiert der Einsatz von Licht wissenschaftliche und kulturelle Erscheinungen. Hierbei ermöglicht eine Annäherung an die Zusammenhänge von Licht, Wahrnehmung und der Fotografie als interpretierendes Medium gezielte Bewertungen und Entscheidungen in raumbildenden Gestaltungsvorgängen. Seminare zu Licht und Raum sowie Seminare zu Licht und Fotografie zielen auf eine bewusste Integration von Licht im architektonischen Entwurfsprozess. Im Rahmen der Seminare sollen zu nachstehenden Themen Kenntnisse vermittelt werden:

1. Geschichte und Theorien der Lichtenwendungen
2. Zusammenhänge und Bewertungen von Strahlung, Licht und Optik
3. Lichttechnische Belange in den Prozessen der visuellen Wahrnehmung
4. Geschichte und Theorien der Architekturfotografie
5. Fotografische Verfahren und Techniken
6. Grundlagen der Studiofotografie

Über das Semester verteilt sind an einem Modell Aufgaben zu bearbeiten und die Ergebnisse fotografisch dokumentiert zu übermitteln. Die Studios der Fakultät stehen dabei nicht zur Verfügung. Alle Übungen sind so gestaltet, dass sie zu Hause und mit einfachen Mitteln umgesetzt werden können.

Bemerkung

Die Einschreibung findet ab 06.04.2021 über das Bisonportal statt.

121120104 _LOCOMOTION_**J. Heinemann**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, Einzel, 13:30 - 18:30, 30.04.2021 - 30.04.2021

Beschreibung

Ein Bauhaus.Modul mit dem Schwerpunkt

gemeinsam Welt gestalten als inter- oder transdisziplinäre Lehrprojekte zu aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen und globalen Zukunftsthemen

LOCOMOTION _ die Fähigkeit der Ortsveränderung oder

die "autarke Bauhausbühne" für Bauhaus Orte in Bewegung. Die Pandemie hat gezeigt, wie wichtig naturnahe und öffentliche Räume mit Aufenthaltsqualität sind. Die es gerade jetzt als Regenerations-, Begegnungs- und Kommunikationsorte braucht und die es deshalb auf- zu werten aber auch neu zu erfinden gilt. Auch braucht es vermehrt im öffentlichen Raum Hygieneangebote, um der Ausbreitung von Krankheitserregern vorzubeugen, sowie die Einhaltung der empfohlenen Hygienevorschriften überhaupt erst zu ermöglichen, ohne die Umwelt zusätzlichen Belastungen auszusetzen.

Im Seminar wollen wir mit euren unterschiedlichsten Expertisen multifunktionale

Hygieneinseln, erfinden, gestalten, architektonisch – urbanistisch entwerfen, künstlerisch darstellen, bauingenieurtechnisch durchplanen, medial promoten, philosophisch hinterfragen und auf diese Weise den öffentlichen Raum sozialer gestalten.

An einem modularen Baukastensystem entwickeln wir spielerische Form- und Nutzungsvarianten, die über das anfängliche Spiel mit den Maßstäben zu Kleinstarchitekturen führen. Diese dienen als Impulsgeber zur Weiterentwicklung mit fachbezogenen Schwerpunkten.

Mittels eines Modulbausystems liegt unser Fokus darauf ortsspezifischen Mehrwert für variierende Nutzungen mit Aufenthaltscharakter zu schaffen. Dabei ist die technische Komponente für Wasseraufbereitung und innovative Filtertechnik darin zu integrieren und mit ihrer Dimensionierung auf die Bedürfnisse anzupassen. Die Teamarbeit in fachfremden Konstellationen ist ausdrücklich erwünscht.

Im Austausch mit dem Zweitsemesterprojekt „*MEROTOP_ der CAMPUS als Sinnbild der universitären Lehre, Arbeit und Gemeinschaft _ oder wie wir unserer Universität eine Bühne geben*“, gehen wir ergebnisoffen der Frage nach, wie nutzen wir unsere unmittelbaren Ressourcen und was ist unsere Fähigkeit der Ortsveränderung?

Soweit es die Covid 19 Maßnahmen zulassen, sind 1:1 Studien zu Prototypen (in studentischen Teams auf dem Campus (zwischen Mensa /Ilmpark /Staatsarchiv) angedacht. Bei der Planung und Umsetzung stehen Ingenieure und Wissenschaftler beratend zur Seite.

Die Teilnehmenden (VertreterInnen der unterschiedlichen Bereiche) sind angehalten ihr jeweiliges Know-how in das Konzeption einfließen zu lassen, um sowohl möglichst viele Perspektiven und Interessen zu berücksichtigen und Kooperationen zwischen den verschiedenen Gebieten anzuregen, zu praktizieren und so früh wie möglich für das spätere Berufsleben zu kultivieren.

Als Kompaktseminar in vier Blöcken (4x6h) geplant.

1. Termin: Fr. 30.4.21 /Raum: wird noch bekanntgegeben

(voraussichtliche Folgetermine nach Absprache: 6.5.; 20.5.; 17.6.)

Darstellen im Kontext

121120401 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

A. Kästner

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 12.04.2021 - 05.07.2021

Beschreibung

Erweiterungskurs

Nach zwei Einführungsübungen zum Erlernen des Programminterfaces werden wir Teile des Hauptgebäudefoyers modellieren. Themen dabei sind:

- komplexe Modellierungsstrategien,
- Arbeit mit Vorlagen,
- Objekte mit multiplen Texturen auf Basis von Polygonauswahlen,
- benutzergenerierte Interfaceerweiterungen zur Modellmanipulierung,
- elementare Animationstechniken
- Beleuchtungsstrategien

Im Verlauf des Semesters werden zunehmend die Entwurfsergebnisse des Kernmodules „Wunderkammer 4.0“ und „Incipit“ der Professur Bauformenlehre für konkrete Übungsaufgaben sorgen mit der Absicht für eine qualifizierte Präsentation der Entwurfsaufgabe zu sorgen.

Bemerkung

Die Einschreibung für die Lehrveranstaltung findet ausschließlich über das BISON-Portal statt.

Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Leistungsnachweis

Der Kurs kann wahlweise mit 3 LP oder 6 LP abgeschlossen werden.

1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D

A. Kästner

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 12.04.2021 - 05.07.2021

Beschreibung

Erweiterungskurs

Nach zwei Einführungsübungen zum Erlernen des Programminterfaces werden wir Teile des Hauptgebäudefoyers modellieren. Themen dabei sind:

- komplexe Modellierungsstrategien,
- Arbeit mit Vorlagen,
- Objekte mit multiplen Texturen auf Basis von Polygonauswahlen,
- benutzergenerierte Interfaceerweiterungen zur Modellmanipulierung,
- elementare Animationstechniken
- Beleuchtungsstrategien

Im Verlauf des Semesters werden zunehmend die Entwurfsergebnisse des Kernmodules „Wunderkammer 4.0“ und „Incipit“ der Professur Bauformenlehre für konkrete Übungsaufgaben sorgen mit der Absicht für eine qualifizierte Präsentation der Entwurfsaufgabe zu sorgen.

Bemerkung

Die Einschreibung für die Lehrveranstaltung findet ausschließlich über das BISON-Portal statt.

Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Leistungsnachweis

Der Kurs kann wahlweise mit 3 LP oder 6 LP abgeschlossen werden.

Medieninformatik

4555262 Visualisierung

B. Fröhlich, N.N., J. Reibert, G. Rendle

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Vorlesung/Lecture - taught online (live&recorded)- Moodle: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=31089> , ab 08.04.2021

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Übung /Lab class (Master) - taught online (live sessions) - , ab 12.04.2021

Di, wöch., 11:00 - 12:30, Übung (Bachelor) - taught online (live sessions)- , ab 13.04.2021

Mo, Einzel, 10:00 - 12:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, schriftl. Prüfung / written exam, 27.09.2021 - 27.09.2021

Beschreibung

Im ersten Teil der Veranstaltung werden die wichtigsten Verfahren und Techniken aus dem Bereich der Informationsvisualisierung für folgende Datentypen vorgestellt: multi-dimensionale und hierarchische Daten, Graphen, Zeitreihen und mengenbasierte Daten. Der zweite Teil beschäftigt sich mit verschiedenen Ansätzen und Algorithmen zur Visualisierung volumetrischer und vektorieller Simulations- und Messdaten. Die Veranstaltung wird englischsprachig angeboten.

In den Übungen werden eine Auswahl der in den Vorlesungen vorgestellten Visualisierungsansätze umgesetzt, getestet und evaluiert. Ein separates Abschlussprojekt wird angeboten und mit zusätzlich 1,5 ETCS angerechnet.

Bemerkung

Bitte beachten Sie:

um 6ECTS Punkte zu erhalten, ist zusätzlich der Kurs "[Visualization - Final Project](#)" verpflichtend zu belegen.

Voraussetzungen

Programmierkenntnisse sowie gute Kenntnisse von Algorithmen und Datenstrukturen sind erforderlich, z.B. nachgewiesen durch den erfolgreichen Abschluss der entsprechenden Lehrveranstaltungen des Bachelor-Studiengangs Medieninformatik. In den Laborveranstaltungen werden JavaScript- und grundlegende GLSL-Programmierung eingesetzt. Grundkenntnisse der Computergrafik sind hilfreich, z.B. erworben durch die Vorlesung Computergrafik im Bachelor-Studiengang Medieninformatik.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, mündliche oder schriftliche Prüfung.

Ein abschließendes Projekt wird separat bewertet und erhält zusätzliche 1.5 ECTS.

420160006 Visualization - Final Project

B. Fröhlich, N.N., J. Reibert, G. Rendle

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Beschreibung

Im Abschlussprojekt der Vorlesung „Visualisierung“ sollen die Teilnehmer die erlangten theoretischen und praktischen Fertigkeiten auf den Entwurf, die Implementierung und die Präsentation eines eigenständigen kleinen Forschungsprojektes anwenden. Dazu soll ein Problem ausgewählt, eine Lösung entwickelt, eine effiziente Implementierung realisiert und die Ergebnisse abschließend in einem Vortrag präsentiert werden.

Dies ist eine wertvolle Gelegenheit, an einem selbst gewählten Thema im Bereich der Visualisierung zu arbeiten.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Vorlesung „Visualization“

Leistungsnachweis

Dokumentation, Abschlusspräsentation

4336010 Image Analysis and Object Recognition

V. Rodehorst, M. Kaisheva

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Lecture (online, recorded sessions) Moodle: <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=30890>
(Registration will be open from March 29, 2021 onwards.), ab 06.04.2021

Do, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Lab (online), ab 15.04.2021

Di, Einzel, 09:00 - 11:00, written exam Location: Falkenburg, 27.07.2021 - 27.07.2021

Mo, Einzel, 09:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, repeat exam (written exam), 06.09.2021 - 06.09.2021

Beschreibung

Bildanalyse und Objekterkennung

Die Vorlesung gibt eine Einführung in die Grundlagen der Mustererkennung und Bildanalyse. Behandelt werden unter anderem die Bildverbesserung, lokale und morphologische Operatoren, Kantenerkennung, Bilddarstellung im Frequenzraum, Fourier-Transformation, Hough-Transformation, Segmentierung, Skelettierung, Objektklassifizierung und maschinelles Lernen zur visuellen Objekterkennung.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Image analysis and object recognition

The lecture gives an introduction to the basic concepts of pattern recognition and image analysis. It covers topics as image enhancement, local and morphological operators, edge detection, image representation in frequency domain, Fourier transform, Hough transform, segmentation, thinning, object categorization and machine learning for visual object recognition.

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Bearbeitung der Übungen und Klausur (sowie des [Final Projects](#) für das Erreichen der 6 ECTS)

4555233 Programmiersprachen

B. Fröhlich, A. Kreskowski, S. Stickert

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Übung Gruppe 1 - taught online (live sessions) - , ab 05.04.2021

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Übung Gruppe 2 - taught online (live sessions) - , ab 05.04.2021

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Vorlesung - taught online (live&recorded)-<https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=30935>, ab 06.04.2021

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Übung Gruppe 1 + 2 - taught online (live sessions) -, ab 07.04.2021

Block, mündl.Prüfung (Vereinbarung individueller Termine über Moodle. Anmeldung zur Nachprüfung bitte per Mail an den Lehrstuhl), 27.09.2021 - 30.09.2021

Beschreibung

Das Ziel dieser Veranstaltung ist die Kenntnis und Beherrschung der wesentlichen Konzepte imperativer und moderner objektorientierter Programmiersprachen am Beispiel von C++11/14/17/20. Zentrale Themen der Vorlesung sind: Klassen und Klassenhierarchien, Übergabe- und Rückgabemechanismen für Funktionen und Methoden, const correctness, Speicherverwaltung und Zeiger sowie generische Programmierung.

Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit den Vorlesungsstoff anhand von konkreten Aufgaben und einem abschließenden Projekt zum Thema Ray Tracing zu vertiefen.

Bemerkung

B.Sc. Informatik Modul: Software Engineering I

Voraussetzungen

Einführung in die Programmierung

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, Abschlussprojekt, mündliche oder schriftliche Prüfung

Digitale Planung

119223302 Evolutionary Design Methods (EDM) - Advanced

R. König

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 11:00 - 12:30, 06.04.2021 - 06.07.2021

Beschreibung

Voraussetzung für die Belegung dieses Kurses ist die Teilnahme an einem Kurs der Professur Computational Architecture in einem der letzten Semester, oder gute Programmierkenntnisse. In diesem Seminar werden vor allem die Programmier-Fähigkeiten und deren kreative Anwendung vertieft.

Inhaltlich befassen wir uns mit der Kombination verschiedener räumlicher Analysemethoden mit innovativen generativen Methoden und evolutionären Algorithmen zur Optimierung bestimmter Aspekte urbaner Planungen, städtebaulicher oder architektonischer Entwürfe. Die im Rahmen von Online-Seminaren vermittelten Kenntnisse werden in Konsultationen vertieft. Neben regelmäßigen Übungsaufgaben besteht die Semesterleistung in der Implementierung einer selbst definierten Aufgabe, welche die im Rahmen des Seminars erlernten Fähigkeiten anhand eines praktischen Beispiels anwendet.

120122402 Computational Methods for User-Centered Architectural Design (Ma)

M. Bielik, E. Fuchkina, S. Schneider

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, 12.04.2021 - 05.07.2021

Beschreibung

Obwohl das Schaffen von Raum eine der wichtigsten Aufgaben von Architekten ist und die Eigenschaften gebauter Umwelt einen großen Einfluss auf das Verhalten der sich darin aufhaltenden Menschen ausüben, bleiben Aussagen von Entwerfenden hinsichtlich räumlicher Qualitäten oft vage.

Im Seminar werden wir uns theoretisch, als auch praktisch mit der Beschreibung von Raum auseinandersetzen und überprüfen, inwieweit sich verhaltens- und wirkungsrelevante Faktoren architektonischer Räume quantitativ erfassen lassen. Hierzu verwenden wir einerseits computerbasierte Methoden zur Analyse von Tageslicht, Sichtbarkeit und Erreichbarkeit. Andererseits werden wir mit einem Virtual Reality Werkzeug eine Nutzerstudie zur Raumwirkung durchführen. Die Ergebnisse beider Methoden sollen schließlich verglichen und in einer Dokumentation zusammengefasst werden.

Das Seminar wird zu großen Teilen als „Flipped-Classroom“ stattfinden, d.h. Vorlesungen und Tutorien werden orts- und zeitunabhängig online, Konsultation zur Übung während der Seminarzeiten stattfinden.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The creation of spaces lies at the heart of architectural design. To understand how people are affected by the configuration of space, is essential in order to create human-friendly, and thus in the long run, sustainable environments. In this course you will learn different methods for evaluating behavior- and experience-relevant features of buildings.

In this seminar you will learn computational methods for quantitatively describing spatial configurations (e.g. visibility, accessibility and daylight) and test in how far these analyses relate to actual behavior and experience. Furthermore, we will introduce a VR-based toolbox for conducting pre-occupancy evaluations of building designs.

Voraussetzungen

Studiengänge: Bachelor Architektur

120122403 Parametric Modeling for Architectural and Urban Design (Ma)

A. Abdulmawla, S. Schneider

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, 12.04.2021 - 05.07.2021

Beschreibung

Parametric Modeling is a powerful tool in the architectural and urban design process. By creating models, that do not only represent the geometry but rather relationships between the geometrical elements it becomes possible to create

numerous variations of a design concept. These design variants can be analysed and optimized for certain criteria. Thereby the designer gains a deeper insight into his/her design concept.

In this seminar you will learn the basics for parametric modeling using the visual programming software Grasshopper for Rhino. After this basic training you apply the methods to an own design concept (architectural or urban scale). For the course no prior knowledge is required.

Voraussetzungen

Studiengänge: Bachelor Architektur und Bachelor Urbanistik

120122404 Computational Urban Analysis (Ma)

A. Abdulmawla, E. Fuchkina, S. Schneider

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, 09.04.2021 - 09.07.2021

Beschreibung

Locating and dimensioning spatial objects and with it the creation of spaces is at the heart of urban design. Thereby it is necessary to precast the effects that design decisions have on the behaviour of the future users as well as to estimate the sustainability and resilience of the city. Computational analysis methods can help to support this process due to the fact that they can reveal properties that are hardly recognizable at first intuitive sight. In the seminar you will learn methods for the quantitative analysis of urban space (such as density, accessibility, visibility) and examine in how far these quantities relate to real life phenomena such as the spatial configuration of land uses in a city or the movement patterns of urban users.

Voraussetzungen

Studiengänge: Bachelor Architektur und Bachelor Urbanistik

121123301 Introduction to computational thinking using p5.js/Processing and selected media theory texts

R. König

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, 07.04.2021 - 07.07.2021

Beschreibung

Participants of the course will be introduced to a foundation of computational thinking alongside the coding environment of p5.js (Processing for JavaScript) and the basics of programming for the browser. Three sections of this course will examine different groups of programming knowledge, helping participants to meaningfully develop basic programming skills through a process of experimentation and iteration. The course will show the various parts of developing a rudimentary agent-system that exhibits behavioral growth, and discuss the various situations in which these computational skills overlap with architectural and design work.

Bemerkung

Die im Rahmen von Online-Seminaren vermittelten Kenntnisse werden in Konsultationen vertieft und anhand mehrerer Übungsaufgaben belegt. Es sind keine technischen Vorkenntnisse erforderlich.

121123302 Urban Modeling and Simulation (UMS) - Advanced

R. König

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 15:15 - 16:45, 06.04.2021 - 06.07.2021

Beschreibung

Im Rahmen des Seminars werden die Teilnehmer in Methoden der Stadtsimulation eingeführt. Wir werden uns mit der Modellierung komplexer räumlicher Systeme auf regionaler und urbaner Ebene befassen. Es werden Analyse zur Nutzung urbaner Strukturen eingeführt (z.B. Fußgängerströme oder ökonomische Potentiale) sowie Modelle für Interaktionen von Flächennutzungen vorgestellt. Es wird vorgestellt, wie mittels System Dynamics Modellen zeitliche Veränderungen von „Stocks and Flows“ simuliert werden können.

Bemerkung

Die im Rahmen von Online-Seminaren vermittelten Kenntnisse werden in Konsultationen vertieft und anhand mehrerer Übungsaufgaben belegt. Es sind keine technischen Vorkenntnisse erforderlich.

Technische Grundlagen Interface Design**321110051 Architekturinterventionen für Smart Citizen Agency****Projektbörse Fak. KuG, P. Saray**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 18:30 - 20:30, Moodle/BBB, ab 13.04.2021

Beschreibung

Die Orte, die wir bauen, transformieren den Raum durch Systeme von Beziehungen, Erinnerung und Identität (Augé 1995). Im Smart-City-Kontext wird diese Struktur jedoch durch Netzwerke und Plattformen weiterentwickelt, die von Big Data, dem Internet der Dinge (IoT), der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) (Iyer 2017) sowie sensorischen Eingaben (Gabrys 2016) gespeist werden).

Innerhalb dieses Paradigmas aufkommender Instrumente entwickeln sich die Bürger - als Kernteilnehmer und Konstrukteure der Stadt - durch diese Netzwerke kontinuierlich weiter, um eine aktive Rolle als intelligente Bürger zu übernehmen (Scheunen 2020; Hemment und Townsend 2013).

Als führende Smart Citizens, Architekten, Urbanisten und Künstler haben wir daher die Aufgabe, die Kreuzung (Mitchell 2003; Betsky 2005) des Aufbaus der Smart City-Netzwerke und nicht nur ihrer Konturen zu hinterfragen und zu gestalten: Es gibt eine implizite Konstruktion von Agenturen sich über diesen Prozess mit materiellen, politischen und ökologischen Herausforderungen auseinanderzusetzen.

Durch die Festlegung der Smart Citizen Agency als Ziel schlägt dieses Projekt daher vor, Interventionsmethoden auf Straßenebene (Jacobs 1958) in den Netzwerken der Smart City zu implementieren, um Kreuzungsräume für Diskussionen und bürgerschaftliches Engagement bereitzustellen. Diese Interventionsmethoden sollen eine Plattform für multidisziplinäre Partizipation sein, die auf der Verbindung von Kunst, IKT und IoT basiert und gleichzeitig Datenerfassung und bürgerschaftliches Feedback für städtebauliche Prozesse ermöglicht.

Ein klares Verständnis der Abstraktionsprozesse des künstlerischen Mediums als Sprachsystem sowie eine klare und konstante Wahrnehmung der zu intervenierenden Orte sind grundlegende Grundlagen für das Erreichen künstlerischer und räumlicher Praktiken, die eine stärkere Verbindung zu den Gemeinschaften finden, aus denen sie stammen sind Teil.

Daher ist es göltig, im Rahmen der Bauhaus-Universität Weimar einen Kurs vorzuschlagen, der neben den Studierenden der Kunst im öffentlichen Raum auch Studierende des Master-Studiengangs Medienkunst und -design, des Master-Bereichs Medienarchitektur, des Meisters der Architektur, des Master des Urbanismus einlädt Neue künstlerische Strategien zur Erforschung räumlicher Interventionen, die von den Orten und zeitlichen Räumen ausgehen, in denen sie leben, und zu Beiträgen zur künstlerischen Bildung und zum künstlerischen Verständnis führen.

Leistungsnachweis

Theoretisch-praktisches Projekt

321110056 Black Box - White Light. Prototyping the photo-apparatus**Projektbörse Fak. KuG, J. Velazquez Rodriguez**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 11:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, 21.05.2021 - 21.05.2021
 Fr, Einzel, 11:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, 28.05.2021 - 28.05.2021
 Fr, Einzel, 11:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, 04.06.2021 - 04.06.2021
 Fr, Einzel, 11:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, 11.06.2021 - 11.06.2021
 Fr, Einzel, 11:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, 18.06.2021 - 18.06.2021
 Fr, Einzel, 11:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, 25.06.2021 - 25.06.2021
 Fr, Einzel, 11:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, 02.07.2021 - 02.07.2021
 Fr, Einzel, 11:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, 09.07.2021 - 09.07.2021

Beschreibung

This course will engage DIY strategies and contemporary prototyping technologies for the exploration, experimentation and conception of analog photographic systems. Students in this intensive, hands-on course will develop an understanding of the design and function of the photographic apparatus by studying, testing and building their own cameras. From camera obscuras to large format systems, this course offers foundation knowledge to candidates interested in how modern tools and processes such as 3D-printing, can assist repairing, repurposing, amending, adapting or developing entirely new analog camera systems.

Observant of the current pandemic regulations, the course will have complete independence from university photo-workshops and labs. Sessions will be held both online and in-presence, if/when the circumstances allow, with everyone's health and safety as the priority.

*Course participants are encouraged to enroll in the course "Silver & Moonshine" taught by Stephan Jacobs as candidates will have an opportunity to combine the use of their developed prototype cameras with theory and practical application of several historic photographic processes.

Voraussetzungen

Candidates are required to send a PDF portfolio including one page motivation letter, current competences and background.

321110059 Designing Networked Interactions**B. Clark, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 15.04.2021

Beschreibung

This course focuses on topics related to the development of functional prototypes of networked objects. It will focus on relevant theory, literature, and practical concepts for designing, constructing, and programming objects. Moving beyond the interface paradigm of the screen, keyboard, and mouse, this course will ponder alternate models for interaction with (and through) computational devices that afford more subtle and complex relations between a range of human and non-human actors.

Topics include: interface design, networked objects, affordances, post-optimal objects, media ecology, among others. This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class.

Voraussetzungen

For Masters students with a basic knowledge in electronics.

Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by regular class participation, responses to weekly readings, and the completion of a final project/paper.

321110062 Embedded Acoustic Interfaces

Projektbörse Fak. KuG, C. Wegener

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Moodle/BBB, ab 12.04.2021

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. 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.

Along the course an introduction to C++ and Object Oriented Programming will be given, which we will directly apply to program a simple Machine Learning Library on the Teensy Hardware.

The Course will be taught in video sessions and regular assignments every two weeks. A working video and audio connection is mandatory throughout the course.

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

Leistungsnachweis

Successful completion of the assignments. Realization and documentation of a completed semester prototype and a final video presentation.

321110066 Introduction to the photogrammetric workflow for media practitioners

Projektbörse Fak. KuG, J. Velazquez Rodriguez

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 12.04.2021

Beschreibung

"Photogrammetry is defined as the "art, science and technology of obtaining reliable information about physical objects and the environment through the process of recording, measuring and interpreting photographic images and patterns of electromagnetic radiant imagery and other phenomena." (American Society of Photogrammetry, 1980)"

In this hands-on course students will learn the basics of photogrammetry workflows as a basis for bridging the transition from the physical world to digital 2D and 3D environments. Participants will work with photogrammetric equipment (namely digital cameras) and specific processes to retrieve accurate geometry and position data in order to recreate

objects/scenarios in a virtual three-dimensional space. Closing the loop, output possibilities will be explored through the experimentation with rapid prototyping technologies and/or applications in virtual environments.

Students are encouraged to use this course as support for ongoing projects dealing with spatial/object virtual representation.

Final works are expected to be delivered in the form of functional prototypes, installations, interactive artworks, animations, etc. accompanied by a written conceptual and technical documentation.

Basic knowledge in digital photography as well as basics in 3D modeling are recommended.

Course dynamics: Lectures, weekly assignments (irregular), presentations, feedback, consultations, excursions and possible guest lectures.

Application via PDF portfolio + one page motivation letter, stating your interest for the course, current competences and background at [jesus.velazquez.rodriguez\[at\]uni-weimar.de](mailto:jesus.velazquez.rodriguez[at]uni-weimar.de)

Students enrolled in another IFD course offering will be given priority. However the course is open for applicants from Media Art & Design, Media Architecture and Freie Kunst, with instructor permission.

Voraussetzungen

Application via PDF portfolio + one page motivation letter, stating your interest for the course, current competences and background

321110072 Physical Computing II: Praktische Signalverarbeitung

Projektbörse Fak. KuG, J. Sieber

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Moodle/BBB, ab 16.04.2021

Beschreibung

Your basic objects of investigations will be what you find at home: neglected electronic toys and your roommate's favorite kitchen helper. Instructed knowledge of what you need to give these everyday things a new life will be

* Basics of electricity and electronics * Idea and use of hardware hacking & circuit bending * How to become friends with a microcontroller, how to deal with its inputs and outputs * Which Sensors and actuators you can use without having to study rocket science first * Handling electronic devices without getting grilled

In this class we will find out how we can, in an experimental way, build our own interactive projects at home with very basic knowledge of electronics and programming + an essential set of electronic tools.

This online course offers all you need to start your journey in sensing and controlling the physical world with microelectronics.

We want to make things sense and see. Move. Tingle and jingle, blink and smoke. Entertainment and annoy.

And to make us think about what we throw on Earth and Mars, and away

Leistungsnachweis

Dokumentiertes Projekt

Gestaltung medialer Umgebungen

321110009 Different Worlds

M. Gapsevicius, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 19:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, Moodle/BBB , ab 14.04.2021

Beschreibung

The way I understand the world is probably different from the world understood by you, flagellates or slime molds. While referring to Jakob von Uexküll, Andrew Pickering thinks of bubbles around each creature that traps them in their world. And then, while polemicizing with himself, he suggests whether we should just burst them. The course Different Worlds and I is an attempt to question worlds as they would be seen by other organisms. How much is my world in their world? How does my presence affect the world of an organism? And how does the organism affect my world? How the interaction between the different worlds unfolds? The questioning of different worlds will unfold by trying to experience the world together with them. During the first half of the semester, students will be expected to take care of the organisms, research related art projects and science papers, cook medium, and report weekly on the results. The second half of the semester is reserved for the implementation of the individual idea. We will use the GMU wiki to document our projects. Students taking part in the Shared Habitats project module are encouraged to join this class. No special skills are required. Participation at the Big Blue Button Online-Seminar, and, if possible, the DIY biolab of the university.

Voraussetzungen

In order to register you have to apply for the course first. No previous knowledge is needed

Leistungsnachweis

In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki.

321110057 Creative Circuit Boards

M. Neupert, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 15:15 - 18:30, Moodle/BBB, ab 16.04.2021

Beschreibung

Kaum ein industrieller Prozess ist so optimiert und perfektioniert, und dabei individualisierbar und komplex wie die Produktion von Leiterplatten. Gleichzeitig ist dieser Prozess für jeden zugänglich, ob Elektroniker*in oder Hobbyist*in, Enthusiast*in oder Künstler*in - dank einem starken Wettbewerb, erschwinglichen Preisen und einfach nutzbaren Werkzeugen. Die Dateien für die Produktion können hochgeladen werden um ein sofortiges Angebot zu erhalten. Nach dem Bezahlen kann der Kunde in Echtzeit den Produktionsverlauf nachverfolgen.

Im Kurs Creative Circuit Boards werden Leiterplatten als ein Medium für künstlerischen Ausdruck erforscht und individuelle Projekte auf der Basis dieser Erkenntnisse realisiert.

Dabei werden wir fortgeschrittenes Basiswissen über die Prozesse erwerben und lernen wie freie Software zum Erstellen von Schaltplänen und Platinenlayout verwendet wird.

Elektrische Funktionen sind keine Bedingungen für das Resultat. Der Herstellungsprozess für Leiterplatten kann auch dafür verwendet werden und grafische Ergebnisse zu erzielen oder die Leiterplatte kann zu einem Stempel für Druckprozesse werden.

Leistungsnachweis

Dokumentation der Arbeit

321110058 Critical VR Lab**J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 18:30, Tutorials/Lectures/Präsentationen der Studierenden/ Konsultationen, ab 15.04.2021

Beschreibung

Critical VR Lab is a beginner module that offers an Introduction to the Unity game engine. The whole course will be taught online. 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). The learning phase will be accompanied by lectures and discussions that are focused on finding strategies for dealing with the possibilities and challenges of working artistically with Game Engines and 3D technologies. 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 students are challenged to reflect, discuss, rethink and rework their Unity experience, based on individual research and experienced insights.

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 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 BigBlueButton for online meetings and consultations.

IMPORTANT: In order to register you have to apply for the course first. If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the course

Send an e-mail until April 6th to joerg.brinkmann@uni-weimar.de. Please include the following information:

Subject/title of your e-mail: CRITICAL VR LAB

Content: – your full name – program and semester – matriculation number – describe in a few sentences why you want to take the course – If you have anything of your creative work online (website, YouTube, SoundCloud,...) or digitally available (PDF), please send links or attach files to the email

Voraussetzungen

In order to register you have to apply for the course first. No previous knowledge of Unity or other 3D software is needed, but applicants should have access to the Internet, a Computer and Headphones

Leistungsnachweis

In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, complete the exercises and comply with the submission deadlines

321110071 Max and I, Max and Me**M. Gapsevicius, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Moodle/BBB , ab 15.04.2021

Beschreibung

In the Shared Habitats exhibitions organized by Media Environments, many works reflected on the relationship between living organisms and computing machines. This course is an attempt to question this relationship in

practice: how do I connect the organism with a computing machine? How can I sense the organism, influence it, and come up with aesthetic results in this technical setup? To produce aesthetic results, we will use the Max/MSP/Jitter visual programming language. If necessary, students will be invited to use Arduino microcontrollers or other technologies to sense and manipulate the organisms. In the first half of the semester, students without Max/MSP/Jitter skills will implement simple tasks, while more experienced students will be given individual assignments. In addition to working at home, we will use an online seminar, the GMU wiki, and online tutorials. The second half of the semester will be devoted to implementing individual ideas. Students enrolled in the Shared Habitats project module are encouraged to take this course. The necessary tools will be provided. Participation in the Big Blue Button online seminar.

Voraussetzungen

In order to register you have to apply for the course first. No previous knowledge is needed, but applicants should have access to the Internet, a Computer and Headphones

Leistungsnachweis

In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, complete the exercises and comply with the submission deadlines

321110075 Spekulative Atmosphären

C. Doeller

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:30 - 12:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, Moodle/BBB, ab 13.04.2021

Beschreibung

Lehrender: Christian Doeller

Wie können wir unsere Wahrnehmung schärfen und das scheinbar Vertraute aus einer neuen Perspektive betrachten?

In dem Fachmodul "Speculative Atmospheres" erforschen wir die sich ständig verändernden Zustände unserer Umwelt. Dabei werden wir sowohl mit Hilfe unserer eigenen Sinne als auch mit den Filtern, Lupen und Zerrspiegeln technischer Systeme operieren.

Wir experimentieren mit Arduino, Processing und verschiedenen Sensoren, um Umweltphänomene in elektrische Spannungen und Zahlenwerte zu wandeln. Anhand von Visualisierungen, Klängen oder kinetischen Objekten werden wir aus den gesammelten Daten neue sinnliche Erfahrungen generieren.

Unser Kurs wird zum Teil im Weimarer „Park an der Ilm“ stattfinden. Hier unternehmen wir Spaziergänge, schulen unsere Wahrnehmung, testen Ideen und entwickeln Prototypen. Dabei begreifen wir den Park als hybrides Ökosystem und Versuchslabor, als spekulative Atmosphäre.

Das Fachmodul richtet sich sowohl an Anfänger ohne Vorkenntnisse in Elektronik oder Programmierung als auch an fortgeschrittene Studierende. Es fallen max. 30,- Materialkosten an. Für die Teilnahme am Kurs ist ein Laptop erforderlich.

Weitere Informationen zum Modul werden auf der GMU Wiki-Seite veröffentlicht.

Bemerkung

Anmeldungen bitte bis zum 6.4.2021 an: melanie.birnschein@uni-weimar.de

Voraussetzungen

In order to register you have to apply for the course first. Additional requirements: Laptop, max. 30 Euro material fee

Leistungsnachweis

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

321110076 Thinking beyond tanks – how your ideology shapes the future**J. Chollet, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, BBB, ab 13.04.2021

Beschreibung

Thinking beyond tanks – how your ideology shapes the future

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

Over the course of the semester, every participant will develop a fictional future scenario based on current real-world ideologies. We will then discuss the implications of those utopian or dystopian visions for our current situation and use these insights for the development of critical artworks. The concept of this course is experimental and will be further developed together with the participants.

Please send your motivational letter to julian@mikrobiomik.org as soon as possible (limited space).

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

Voraussetzungen

Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation und Abgabe einer Präsentations

Wahlmodule

Seit Wintersemester 2018/19 besteht an der Bauhaus-Universität Weimar ein zusätzliches Angebot an fächerübergreifenden Lehrveranstaltungen im Rahmen der Bauhaus.Module. Ob diese Module des **Wahlbereichs** ersetzen können, muss individuell mit der Fachstudienberatung geklärt werden. Das Angebot der Bauhaus.Module findet sich unter www.uni-weimar.de/bauhausmodule.

121120204 Bauen mit Holz, Stroh und Lehm**K. Schmitz-Gielsdorf**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 09:00 - 10:30, 08.04.2021 - 08.07.2021

Beschreibung

Seminar zum Thema Bauen mit Holz, Stroh und Lehm. Vorträge von Expertinnen, Recherche der Studierenden, Diskussion der Vor- und Nachteile, Reflexion der Notwendigkeit.

Voraussetzungen

Teilnahme am Semesterprojekt „Place of Health, Healing and Connection“

121123401 Readings in Global Urban History**C. Torp**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 11:00 - 13:00, 09.04.2021 - 09.07.2021

Beschreibung

Over the last two decades or so it has become increasingly clear that cities are localities that have been fundamentally shaped by the spatial flows of people and things, information and ideas. We thus need to understand them as translocal places historically conditioned by networks of empire, migration and the global economy. The topics addressed include social and racial inequality, ethnic identities, political activism and urban planning. The seminar will provide an introduction into the developing field of global urban history by focusing on recent scholarship which will be read and discussed collectively. Students will be required to present seminal monographic studies and write a book review.

421150039 Workshop 3P - Musical Interfaces with PSLab, Python, and Processing**H. Waldschütz, N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 1

Workshop

Beschreibung

In this 3-day hands-on workshop we will explore the design and basic implementation of musical interfaces and sound generation with PSLab, Processing 3 and Python.

The Pocket Science Lab [1] is an open hardware device, which can be used as oscilloscope, multimeter, wave generator, logic analyzer, power source, among others. In this class we will use the PSLab as an input and output device, to generate creative/procedural algorithmic music.

At least since Brian Eno's Generative Music 1 (1996), the idea of ever changing musical compositions created by a system has been popularized. By connecting sensors to the PSLab we have the foundation for creating our own physical/tangible musical interfaces.

For example ultrasonic sensors can be used similar to a theremin, capacitive sensing can trigger touch events, and a light dependent resistor (LDR) can be controlled via a flash light.

To do so we will shed some light on basic electronics and interfacing methods, sound synthesis and Programming in Processing 3 [2] (and some Python).

This Workshop consist of three sessions (~3-4h each):

1. Introduction and overview
2. Ideas and experiments
- 3 Presentation of your Projects.

After the first two sessions, you will have some days on your own to develop your own musical interface which will be then presented in the following third session.

All dates need to be found by the group at start of the semester!

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

3-day hands-on workshop to explore the design and implementation of musical interfaces and sound generation with PSLab, Processing 3 and Python.

Bemerkung

Time and place: Lecture hall, HK7, 2nd half of April 2021. All dates tba

Co-Referenten: Daniel Wessolek, PhD.

Voraussetzungen

Since there are only very limited places to attend this workshop, please apply until April 7 by email to hannes.waldschuetz@uni-weimar.de with some words about you and your motivation. We will get back to you until April 9.

There will be an initial online meeting on Monday, April 12 to find possible workshop-slots within the following 3-4 Weeks.