

Vorlesungsverzeichnis

M.Sc. MediaArchitecture PO 2011 / PO 2014

Winter 2017/18

Stand 07.05.2018

M.Sc. MediaArchitecture PO 2011 / PO 2014	3
Projekt-Modul	3
Theoriemodule	12
Architekturtheorie	12
Gestalten im Kontext	17
Darstellen im Kontext	17
Kulturtechniken der Architektur	17
Stadtsoziologie	20
Fachmodule	21
Gestalten im Kontext	21
Darstellen im Kontext	23
Medieninformatik	24
Digitale Planung	28
Technische Grundlagen Interface Design	30
Gestaltung medialer Umgebungen	33
Wahlmodule	35

M.Sc. MediaArchitecture PO 2011 / PO 2014**Info-Veranstaltung MediaArchitecture****S. Zierold**

Sonstige Veranstaltung

Do, Einzel, 13:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 05.10.2017 - 05.10.2017

Projekt-Modul**117220102 Wassergymnasium II Museum der Bäderkulturen Bad Schandau****L. Nerlich, B. Rudolf**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Stud. Arbeitsraum 203, 12.10.2017 - 02.02.2018

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Stud. Arbeitsraum 203, 1. Zwischenrundgang, 02.11.2017 - 02.11.2017

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Stud. Arbeitsraum 203, 2. Zwischenrundgang, 07.12.2017 - 07.12.2017

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Stud. Arbeitsraum 203, 3. Zwischenrundgang, 25.01.2018 - 25.01.2018

Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, Abschlussrundgang, 08.02.2018 - 08.02.2018

Beschreibung

In zwei Gebäuden eines ehemaligen Gymnasiums in Bad Schandau ist in Nachbarschaft zur dortigen Toskana-Therme ein Museum der Bäderkulturen zu entwerfen. Die funktionale Umwidmung des teilweise denkmalwerten baulichen Erbes soll zur stadträumlichen Aufwertung beitragen. Dem Aspekt gesundheitsbewussten Lebens wird durch ein Lern- und Erfahrungsangebot entsprochen, das räumlich und inhaltlich zwischen der Therme und dem angrenzenden Hotelkomplex vermittelt. Gegenstand der Ausstellung sind historische Bäderkulturen und deren Vermittlung in immersiven Wasserarchitekturen.

Das Programm des Museums und der immobilien Therme ist durch eine schwimmende Therme („Motor-Sauna-Schiff“) zu ergänzen, welches seine Standorte nach Bedarf entlang der Elbe wechseln kann. Auf Basis der Schiffklasse IV soll ein Funktions- und Raumprogramm entwickelt werden, das klassischen Vorbildern historischer und zeitgemäßer Thermen nahekommt und aus der besonderen Situation des potentiellen Standortwechsels seine besondere Erlebnis- und Raumqualität ableitet. Aktuelle Wellnesskonzepte zur Stimulierung des menschlichen Wohlbefindens suchen Anschluss an historische Erfahrungen in der Nutzung verschiedener Aggregatzustände vom Dampf/Schwitzbad über das temperierte Massagebad bis zum Kältebad im Tauchbecken oder der Eisgrotte. In der Metapher des Gesundbrunnens verkörpert sich unter anderem ein physiologische wirksamer Bezug zur medizinisch intendierten, therapeutischen Anwendung des Wassers. Endokrine Prozesse werden dabei im Idealfall durch äußere Einwirkungen gesundheitsfördernd stimuliert. Im Zusammenhang mit einem allgemeinen Trend gesundheitsbewusster Lebensführung zu Gunsten eines selbstbestimmten und altersgerechten Wohnens gewinnt der Aspekt von Umgebungen für das Wohlbefinden eine deutliche Aufwertung. Das Schiff widmet sich als schwimmende Oase dem Gegenentwurf gentrifizierter Wohn- und Arbeits- und Freizeitwelten und wird zum mobilen Stadtbaustein am Ufersaum, der die Beziehung zwischen Stadt und Fluss thematisiert.

Die Bearbeitung der Aufgaben soll in Zweierteams erfolgen, um eine inhaltliche und formale Passfähigkeit der Konzepte zwischen Museum und Schiff zu garantieren.

Eine Fahrradexkursion am Standort und seinen Kontexten ist geplant.

117222401 Design by Research – Evidence Based Strategies for User-Centred Complex Buildings**S. Schneider, E. Fuchkina, S. Kuliga**

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 19.10.2017 - 02.02.2018
 Do, wöch., 09:15 - 16:45, Bauhausstraße 7b - Stud. Arbeitsraum 219, 19.10.2017 - 02.02.2018
 Do, Einzel, 09:15 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 01.02.2018 - 01.02.2018
 Do, Einzel, 09:15 - 16:45, Bauhausstraße 7b - Stud. Arbeitsraum 219, 01.02.2018 - 01.02.2018

Beschreibung

"... a direction seems clear: to design environments not by the initial specification of real surfaces but by specification of the desired (potential) experience in space..." (M. Benedikt, 1979)

Buildings are made for humans. So, the design of buildings requires architects to anticipate how humans will experience and behave in the planned environment. However, this is not an easy task, due to the vast amount of influencing factors on both sides - the physical environment (such as geometry, light, color) - and the human itself (different social backgrounds, expectations, age, etc.). This challenges the design of building and results in the fact that even architecturally remarkable buildings, are sometimes hard to understand for building users. We might ask, can't science support designers here?

The role of science in design can be seen in identifying regularities in natural phenomena that can be used in the definition of building parameters. Whereas physical sciences found their way into the design of buildings (such as structural and thermal behaviour), sciences dealing with human behaviour and emotions (e.g. environmental psychology) are still lacking such an integration.

In this project we will try to bridge the gap between architectural design and environmental psychology. Therefore, we first will learn how to evaluate built environments in terms of human-centred aspects such as wayfinding, social interaction and spatial experience. Second we will develop a design strategy that anticipates the 'human-perspective' in the creation of spaces (that is: we will use research for design, so called "Evidence based design"). As a case we will use the design of a "Center for Academic Exchange", a multi-functional building for lectures, seminars, conferences, living and working, requiring a careful consideration of different user groups (scientists, students, visitors) and their interactions.

After your building designs are created, we will test them in a Virtual Reality simulation using Oculus Rift. Following a 'peer evaluation' (everyone is evaluating the designs of the others), by taking eye-level perspective of a potential building user, the critics and comments are used to revise the design.

The project is accompanied by two seminars: "Spatial Cognition for Architectural Design" and "Parametric Building Information Modeling", which are mandatory for this project.

Bemerkung

Termin: Do, 09:15 - 16:45 Uhr

Ort: Computerpool, Belvederer Allee 1a

Beginn: 19.10.2017

Voraussetzungen

Studiengänge: M.Sc. Architektur, M.Sc. MediaArchitecture

117222404 Parametric Building Information Modeling (entwurfsbegleitend)

N. Baron, S. Schneider

Veranst. SWS: 2

Blockveranstaltung

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 12.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

Beim Entwurf von Gebäuden müssen zahlreiche Elemente (wie z.B. Gebäudeform, Räume, Öffnungen, Erschließungsform, Konstruktion) definiert und sorgfältig aufeinander abgestimmt werden. Building Information Modeling (BIM) unterstützt diesen Prozess, indem es Gebäudeelemente vorhält, die schnell platziert und verändert werden können. Aufgrund der Vielzahl der Elemente, aus denen ein Gebäude besteht, gestaltet sich dieser

Prozess jedoch oft als zeitaufwendig und unflexibel bei Änderungen im Entwurf. Indem Regeln definiert werden, die beschreiben wie Elemente zueinander in Beziehung stehen sollen (Parametrisierung), können Modelle erzeugt werden, die sich automatisch an bestimmte Parameter (z.B. Gebäudehöhe, Gebäudebreite, Anzahl der Räume) anpassen.

Im Seminar werden wir die Möglichkeiten der Parametrisierung von Gebäudeinformationsmodellen untersuchen. Als Fallbeispiel dienen uns Entwürfe für Schulen in Äthiopien. Die verwendete Software ist Revit und PlugIn Dynamo.

Der Kurs wird für Bachelor ab dem 3. Semester sowie Master angeboten. Dabei werden die zwei Gruppen mit jeweils angemessenen Aufgaben konfrontiert und bewertet. Für Master-Studierende im Projektmodul „Design by Research“ ist dieser Kurs verpflichtend.

Bemerkung

Termin: Do, 09:15 - 10:45 Uhr

Ort: Computerpool, Belvederer Allee 1a

Die Auftaktveranstaltung findet am 12.10.2017 statt.

Bitte beachten Sie, dass es über die wöchentlichen Termine hinaus Blockveranstaltungen geben wird. Die endgültigen Termine werden in der Auftaktveranstaltung festgelegt.

Voraussetzungen

Studiengänge: M.Sc. Architektur, M.Sc. MediaArchitecture

117220101 Freies Projekt (Ma)

B. Rudolf

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 12.10.2017 - 02.02.2018

Veranst. SWS: 8

Beschreibung

Betreuung freier Master Projekte

117220106 Interactive Interventions-Bauhaus steps to 100

J. Geelhaar, A. Kästner, B. Rudolf, S. Zierold

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 16.10.2017 - 02.02.2018

Mo, Einzel, 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 1. Zwischenkritik, 13.11.2017 - 13.11.2017

Mo, Einzel, 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 2. Zwischenkritik, 18.12.2017 - 18.12.2017

Mo, Einzel, 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, 3. Zwischenkritik, 29.01.2018 - 29.01.2018

Do, Einzel, 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - PC-Pool mit Empore 021, Abschlusspräsentation, 08.02.2018 - 08.02.2018

Beschreibung

Projektbeschreibung (12 ECTS)

An authentischen Bauhaus-Orten und Wirkungsstätten der ehemaligen Bauhäusler in Weimar werden mediale Interventionen vorgenommen, um die Geschichte bis in unsere Gegenwart für Besucher präsent und erlebbar zu machen. Die Orte bilden ein Netzwerk und können im Rahmen eines Bauhaus-Spazierganges erfahren werden. Interaktive Installationen an diesen Orten ermöglichen die Vermittlung von Informationen unter Einbeziehung der Medien Klang, Licht, Text, Bild, Farbe und Material zur Gestaltung hybrider Realitäten und räumlicher Situationen. Der Nutzer kann sich mit allen Sinnen und körperlicher Interaktion Erfahrungen und Wissen über das Bauhaus

aneignen. Verschiedene Altersklassen und Zielgruppen werden angesprochen. Die Studierenden entwickeln auf den Kontext bezogene, interaktive oder reaktive Prototypen.

Ablauf

Das Projektmodul ist inhaltlich in drei Teile gegliedert, die Auswertung und Kritik erfolgt im Plenum.

In der *ersten* Projektphase werden die Bauhaus-Orte analysiert und in Zeichnungen, Fotos und Konzeptmodellen dokumentiert. Parallel finden Workshops mit unterschiedlichen Schwerpunkten zu Anwendung medialer Werkzeuge und Techniken statt.

In der *zweiten* Projektphase werden theoretische und gestalterische Konzepte für interaktive Installationen oder Objekte entwickelt. Diese Konzepte werden mit technischen Möglichkeiten multimedial, interaktiv und polysensorisch in Beziehung gebracht. Es können verschiedenste technische Systeme entwickelt werden, damit Informationen zur Bauhausgeschichte und Gegenwart im räumlichen Kontext physischer Orte eingebunden und erlebbar gemacht werden können. Gesucht werden geeignete, generationenübergreifende Kommunikationsmuster, die sowohl Jugendliche als auch Erwachsene ansprechen können.

In der *dritten* Projektphase werden funktionsfähige Prototypen bis zum Maßstab 1:1 entwickelt.

MediaArchitecture Theorie (6 ECTS)

Entwurfsbegleitend wird ein Überblick über das Fachgebiet der MediaArchitecture vermittelt. Die Architektur wird selbst als ein Medium der Kommunikation, wie Sprache, Texte und Symbole betrachtet. Sie übermittelt, prozessiert und speichert nicht nur Realität und deren Bedeutung, sondern produziert diese auch. In diesem Sinn kann die Architektur als eine Wahrnehmungsmaschine, Körpertechnik oder semiotisches Werkzeug funktionieren. Die Wände und Türen als Medien, das Fenster als Blick und Bild oder der Raum als Choreografie des Gebrauchs werden untersucht. Digitale Medien erweitern den physischen Raum und ermöglichen Interaktion mit virtuellen Räumen. Es werden Medientheorien zu auto-active, responsive, reactive und interactive Konzepten am Beispiel von Architekturen und Installationen vermittelt. Anknüpfungspunkte zu den Professuren im Studiengang MediaArchitecture werden aufgezeigt.

Ein Semesterapparat mit ausgewählter Literatur und die Lernplattform Moodle stehen zur Verfügung.

117220401 Digitale Bauhaus-Ausstellung im Haus am Horn

A. Kästner

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 12.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

Wichtigstes 1:1-Exponat der Bauhausausstellung 1923 war gewiss das Musterhaus am Horn, entworfen vom Maler Georg Muche. Aber nicht nur das Gebäude selbst, auch seine exemplarische Ausstattung war Bestandteil der Ausstellung.

Im zentralen Wohnraum fanden z. B. ein Schreibtisch und ein Vitrinenschrank von Marcel Breuer ihren Platz. Auch Leuchten, Teppiche und Küchengeräte der neuesten Generation wurden gezeigt. Die Mehrzahl der Möbel konnten durch ein Sponsoring angefertigt werden und gingen nach der Ausstellung in den Besitz des Sponsors über.

Leider sind fast alle Möbel aus der Baughaustischlerei der Weimarer Zeit nach dem Krieg verschollen und die wenigen erhaltenen Stücke sind heute oft nur noch rudimentär vorhanden. In diesem Projekt wollen wir digitale Nachbauten der Bauhausmöbel der Weimarer Zeit in einem digital nachgebauten Haus am Horn zur Ausstellung bringen. Die digitalen Modelle existieren bereits und müssen in das Gebäudemodell eingefügt werden. Ziel ist keine historisch getreue Nachbildung der Ausstellung sondern eine Neuinterpretation. Teil der Aufgabe ist ein geeignetes Ausstellungskonzept, das mit entsprechenden Hintergrundinformationen versehen ist.

Die Präsentation wird mit den beiden Werkzeugen Panoweaver und Tourweaver erstellt, die ein plattformübergreifend nutzbares und internetfähiges Ergebnis auf der Basis von Panoramabildern erzeugen können.

Die notwendigen Bildrenderings werden mit Cinema4D generiert. Voraussetzung für eine Teilnahme am Projekt sind Grundkenntnisse im Umgang mit Cinema4D.

117222405 Spatial Cognition for Architectural Design

S. Schneider, S. Kuliga, E. Fuchkina

Veranst. SWS: 2

Blockveranstaltung

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 10.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

"Vague expressions, such as the 'atmosphere of a building' or the 'ambience of a room' should be specified more precisely" (W. Gropius, 1956)

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, sustainable environments.

This course follows an interdisciplinary approach for evaluating the 'usability' of buildings by learning basic principles of human-environment interaction. In this course you learn (1) basics of human-environment interaction (wayfinding and spatial cognition, social interaction, spatial experience) and research-based methods for building (usability) evaluation and (2) computational methods for quantifying spatial configurations for evaluating design proposals (regarding visibility, accessibility and daylight).

The course includes case studies, impulse lectures, reflective tasks, and participation in walks through real and virtual buildings. Finally, you will conduct a small study and document it in a short paper.

For Master-students of the project „Design by Research“, the seminar is mandatory.

Bemerkung

In part 1 of the seminar there will be three full-day block-courses. The final dates will be announced in the first session on 12.10.2017 in the computer pool, Belvederer Allee 1a, EG,

Di 9:15-12:30, Blockveranstaltungen zwischen dem 10.10. und 8.11.2017

Voraussetzungen

Studiengänge: M.Sc. Architektur, M.Sc. MediaArchitecture

117222501 Erfurt/ Haifa - Architektur der Moderne in dialogischen Bildern

I. Weizman

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

1-Gruppe Do, wöch., 09:15 - 16:45, Bauhausstraße 7b - Stud. Arbeitsraum 103, 12.10.2017 - 02.02.2018
 2-Gruppe Do, wöch., 09:15 - 16:45, Bauhausstraße 7b - Stud. Arbeitsraum 104, 12.10.2017 - 02.02.2018
 Do, Einzel, 09:30 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 12.10.2017 - 12.10.2017
 Do, Einzel, 14:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 12.10.2017 - 12.10.2017
 Mo, Einzel, 14:00 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 16.10.2017 - 16.10.2017
 Mi, Einzel, 14:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 18.10.2017 - 18.10.2017
 Mo, Einzel, 14:00 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 23.10.2017 - 23.10.2017
 Di, Einzel, 09:30 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 24.10.2017 - 24.10.2017
 Do, Einzel, 10:00 - 14:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 26.10.2017 - 26.10.2017
 Do, Einzel, 14:00 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 26.10.2017 - 26.10.2017
 Mi, Einzel, 17:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 01.11.2017 - 01.11.2017
 Do, Einzel, 10:00 - 13:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 02.11.2017 - 02.11.2017
 Di, Einzel, 12:30 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 07.11.2017 - 07.11.2017

Do, Einzel, 08:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 09.11.2017 - 09.11.2017
Fr, Einzel, 11:00 - 13:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, 01.12.2017 - 01.12.2017
Do, Einzel, 09:00 - 14:00, Bauhausstraße 7b - Stud. Arbeitsraum 104, 1. Zwischenrundgang, 14.12.2017 - 14.12.2017
Do, Einzel, 09:00 - 14:00, Bauhausstraße 7b - Stud. Arbeitsraum 103, 1. Zwischenrundgang, 14.12.2017 - 14.12.2017
Do, Einzel, 09:00 - 16:00, Bauhausstraße 7b - Stud. Arbeitsraum 103, 2. Zwischenrundgang, 18.01.2018 - 18.01.2018
Do, Einzel, 09:00 - 16:00, Bauhausstraße 7b - Stud. Arbeitsraum 104, 2. Zwischenrundgang, 18.01.2018 - 18.01.2018
Di, Einzel, 13:00 - 22:00, 30.01.2018 - 30.01.2018
Do, Einzel, 08:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 01.02.2018 - 01.02.2018

Beschreibung

Dieses Projekt wird sich mit der Architektur- und Stadtgeschichte der beiden, seit dem Jahr 2000 durch eine Städtepartnerschaft verbundenen Städte, Erfurt und Haifa (Israel) auseinandersetzen. In dialogischen Dokumentationen werden wir die beiden Städte, die sich so unterschiedlich und fernab von einander entwickelt haben, auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu prüfen, um Schnittpunkte zu finden, die auf komplexe politische und kulturelle Zusammenhänge einer gemeinsamen Geschichte verweisen.

Einen besonderen Schnittpunkt wird die Architektur des Neuen Bauens darstellen, die in den 1920ern die Stadt Erfurt prägte und die in Haifa in den 1930ern die heute umgangssprachlich als Bauhaus-Architektur bezeichnete und sich rasant am Küstenstreifen und an den Carmelhügeln ausbreitende Stadt formte. Die Architektur der Moderne hat mit der nationalsozialistischen Herrschaft in Deutschland in der einen Stadt ein abruptes Ende gefunden, während sie in der anderen Stadt unter anderem für einen Neubeginn in einer neuen Heimat für von eben dieser Herrschaft Vertriebene stand.

Beide Städte waren historisch an den Kreuzungspunkten historischer Handelsstraßen entstanden. Während Erfurt in den 20er Jahren die im Mittelalter angelegten Stadtgefüge ausgebaut wurden, fand sich Haifa nach dem Ersten Weltkrieg und der Neuteilung des Nahen Ostens, die die britischen von den französisch dominierten Gebieten und damit Palästina von Syrien und Syrien vom Irak trennte, in einer völlig neuen Stellung als Handelsstadt wobei sie unter anderem dem bis dahin einflussreichsten Hafen in Beirut die Vormachtstellung in der Region nahm.

Wir werden uns diesen Städten durch unterschiedliche Medien und Methoden der Dokumentation und baulichen Erfassung von Architektur und Stadt nähern. Wir werden uns besonders intensiv mit Architekturfotografie und fotografischen Studien auseinandersetzen, aber auch Film- und Tonaufnahmen erstellen, um einen Dialog zwischen diesen beiden Städten zu initiieren und sowohl wissenschaftlich als auch künstlerisch zu erkunden. Desweiteren werden wir uns mit Techniken der Fotogrammetrie und der digitalen Bauaufnahme und 3D Technologien vertraut machen.

Kern des Projekts sind die Exkursion nach Erfurt und nach Israel. Während der Reise nach Israel (30.12.2018 - 7.1.2018) werden wir sowohl Tel Aviv, Jerusalem und umliegende Orte kennenlernen, aber vor allem die Stadt Haifa erkunden, um sowohl Bewohner, Experten und Archive zu konsultieren.

Zum Abschluss des Projektes soll eine Ausstellung konzipiert werden, in der die Forschungsarbeit mit einer fotokünstlerisch-architekturhistorischen Zusammenschau das jeweils Eigene der beiden Städte Erfurt und Haifa, aber auch die Gemeinsamkeiten dieses Erbes präsentiert wird.

Bemerkung

Projekt mit Exkursionen nach Erfurt und Haifa, Exkursion Israel 30. Dezember 2017 – 7. Januar 2018
(Reisezuschuss für Studierende)

Termine:

Projekttag Donnerstags (Einführung 12. Oktober 2017), siehe detailliertes Programm auf Moodle Lernplattform

Exkursion Israel 29. Dezember 2017 – 8. Januar 2018 (Reisezuschuss für Studierende)

Einschreibung:

Moodle- Lernplattform

Leistungsnachweis

Fotografische Präsentation nach Absprache, Aufsatz 3.000 Wörter, Ausstellungspräsentation

317120000 Artists Lab**U. Damm**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 17.10.2017

Beschreibung

Artist's Lab ist ein Projektmodul für Studierende, die selbstmotiviert arbeiten und dabei einen intensiven Austausch über zeitgenössische künstlerische Praktiken suchen (Medienkunst, Medien, Interaktivität, Posthumanismus, Materialität). Das Modul setzt voraus, dass Studierende ein eigenes Arbeitsthema entwickeln können. GMU bietet Zugang zu unseren Laboren (die Performance Plattform und das DIY Biolab), um konzeptuelle Ideen zu entwickeln und in den entsprechenden Umgebungen durchzuführen. Wer mit Interaktivität arbeiten möchten oder gar mit people tracking oder VR Technologie oder Bioart, sollte im Idealfall bereits ein Fach- oder Werkmodul der Professur erfolgreich absolviert haben und zeitgleich einen weiteren Kurs belegen.

Das Modul erwartet eine hohe Motivation und Selbstständigkeit. Es bietet eine Kultur der Diskussion und Auseinandersetzung. Bestandteil des Projektes sind einige Lectures zur Medienkunst, die separat angekündigt werden. Das Modul ist offen für Studierende anderer Studiengänge

engl. Beschreibung

Artists Lab

The artist's lab is a project module for students who wish to work on their own topics accompanied by intensive discussion on contemporary artistic approaches in art, media, posthumanism, interactivity, technology and matter. We expect you to have your own artistic agenda and want to support with knowledge, technology and discourse. GMU offers access to our labs (Performance Platform and DIY Biolab) to develop ideas in suitable environments. If you are interest to work with interactivity or in working with the Performance Platform you should already have taken part at werkmodules or fachmodules in programming and/or electronics. Furthermore you should take our werk- and fachmodules during the semester accompanying the project (->). You might find out that a project with people tracking can take two semesters.

If you are interested in working with our DIY Biolab, please choose the relevant fachmodules from my co-workers. The module expects you to be self-motivated and self-organized. It offers a culture of discussion.

Part of the module is a lecture on media art which will be announced separately. People from other study programs are also very welcome, just be aware that we do not offer strong guidance.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Regelmäßige Anwesenheit und Mitarbeit

317210039 Haifa/Erfurt – Fotografische Beobachtungen**J. Hauspurg, H. Stamm**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Beschreibung

Anlass für die Beschäftigung mit dem "alten" Thema des Neuen Bauens der zwanziger Jahre ist das Projekt der Juniorprofessur Architekturtheorie "Haifa/Erfurt – Architekturen der Moderne in dialogischen Bildern".

In Palästina hatte sich seit den dreißiger Jahren die Gelegenheit geboten das Projekt Bauhaus-Moderne aus einem Experimentalstadium in einen größeren Maßstab zu überführen, als er in Deutschland möglich war. Die heutige hohe Wertschätzung dieses Erbes zeigt sich anhand der weltweit bekannten White City von Tel Aviv. Etwas in den Hintergrund geraten ist der Bestand der Moderne in Israels drittgrößter Stadt Haifa. Noch weniger bekannt ist das Neue Bauen der zwanziger Jahre in Erfurt. Hier setzt das erwähnte Semesterprojekt an.

Der Fachkurs beschäftigt sich mit dem erzählerischen und pragmatischen Sujet der Architekturfotografie. Neben Feldstudien in Erfurt wird der maßgebliche Teil und Fokus des Fachkurses auf der Exkursion nach Haifa liegen. BAUHAUS on tour.

Bemerkung

Exkursion voraussichtlich vom 28.12.2017 bis 10.01.2018

Raum und Zeit: erster Termin wird noch bekannt gegeben

Voraussetzungen

Bewerbung mittels Portfolio (jens.hauspurg@uni-weimar.de)

Leistungsnachweis

Note

317220029 Interface Design 4 - Advanced Techniques and Methods in Interface Design**J. Geelhaar**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 105, ab 16.10.2017

Beschreibung

Thematically open module that introduces the following fields and enables students to develop concepts and realize functional prototypes (from simple paper mockups to high-fidelity prototypes and proof of concept demonstrators).

Mobile and Desktop Apps

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps

Physical Interfaces for the Internet of Things

Prototyping with the Arduino platform and other development platforms using sensors and actors

Web of Things

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps in connection to smart physical objects and interfaces.

Printed Electronics

Silkscreen and Inkjet Printing with conductive inks, chemical and eventually biological substances.

3D-MID Technology

Development of Applications dealing with embedded miniature electronic compounds based on 3D MID technology. It is therefore absolutely necessary to visit at least one of the hands-on courses offered by the co-workers in the Interface Design Group.

Current research topics of the Group will be introduced and advanced students might work on specific themes related to these areas.

In this semester we offer a special collaboration with the theory seminar "Medium Bauhaus" with Ulrike Kuch co-worker in the professorship "Theory and History of modern Architecture" dealing with the theory and artistic realization of Bauhaus concepts regarding the visual sense and practical visualization. The Seminar offered by Andrea Kuch will be connected to our project in joined practical workshops (drawing, photographic techniques, computational graphics with Processing, Arduino based "smart" objects).

We will apply for a grant related to the Bauhaus 100 exhibition and will try to realize a networked installation which allows interaction locally and globally.

engl. Beschreibung

Interface Design 4 - Advanced Techniques and Methods in Interface Design

Thematically open module that introduces the following fields and enables students to develop concepts and realize functional prototypes (from simple paper mockups to high-fidelity prototypes and proof of concept demonstrators).

- Mobile and Desktop Apps

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps

-Physical Interfaces for the Internet of Things

Prototyping with the Arduino platform and other development platforms using sensors and actors

-Web of Things

Applications and Services for networked Ecosystems consisting of Desktop and Mobile Apps in connection to smart physical objects and interfaces.

- Printed Electronics

Silkscreen and Inkjet Printing with conductive inks, chemical and eventually biological substances.

- 3D-MID Technology

Development of Applications dealing with embedded miniature electronic compounds based on 3D MID technology. It is therefore absolutely necessary to visit at least one of the hands-on courses offered by the co-workers in the Interface Design Group.

Current research topics of the Group will be introduced and advanced students might work on specific themes related to these areas.

In this semester we offer a special collaboration with Ulrike Kuch co-worker in the professorship "Theory and History of modern Architecture" dealing with the theory and artistic realization of Bauhaus concepts regarding the visual sense and practical visualization. The Seminar offered by Andrea Kuch will be connected to our project in joined practical workshops (drawing, photographic techniques, computational graphics with Processing, Arduino based "smart" objects).

We will apply for a grant related to the Bauhaus 100 exhibition and will try to realize a networked installation which allows interaction locally and globally.

Voraussetzungen

Besuch mindestens eines begleitenden Fachmoduls der Professur Interface Design bei: Johannes Deich, Jason Reizner

Leistungsnachweis

Das vollständig abgeschlossene Projektkonzept muss in der gemeinsamen Abschlusspräsentation der Professur Interface Design am Ende der Vorlesungszeit präsentiert und Online zur Verfügung gestellt werden.

Die Umsetzung eines Funktionsprototypen und dessen Dokumentation erfolgt während der vorlesungsfreien Zeit bis zum Ende des Semesters.

Die Dokumentation des Projekts wird zum Ende des Semesters im PDF Format erwartet (Abgabe auf DVD).

417210000 Techniken des Lesens

S. Gregory
Plenum

Veranst. SWS: 4

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Cranachstraße 47 - Seminarraum 001, ab 17.10.2017

Beschreibung

Das Plenum beschäftigt sich mit Kulturtechniken des Lesens im weitesten Sinn: Es geht nicht nur um die mehr oder weniger verständige Lektüre von geschriebenen Texten, um Kulturen des Lesen von der intensiven Lektüre dicker Bücher bis zur zerstreuten Rezeption von Kurznachrichten; es geht ebenso um die Entzifferung dessen, „was nie geschrieben wurde“ (Walter Benjamin), also um Verfahren des Lesens und Deutens von Zeichen, durch die man der Realität einer Naturscheinung, der Bedeutung eines Gesichtsausdrucks, dem Geheimnis eines Kunstwerks, der ideologischen Botschaft einer Plastikverpackung auf die Spur zu kommen hoffte.

Anhand einer (nicht zu großen) Auswahl von Texten zur Geschichte und Theorie des Lesens sollen Begriff und Vergleichsmaßstäbe erarbeitet werden, mit deren Hilfe wir uns dann im Plenum selbst ans Lesen machen werden. Dabei wird es insbesondere um Texte gehen, die im von Claudia Tittel angebotenen Seminar zum "Schreiben" verfasst wurden, sowie natürlich um erste Entwürfe der TeilnehmerInnen zu ihren eigenen Projektarbeiten.

engl. Beschreibung

Techniques of Reading

The plenum deals with cultural techniques of reading in the widest sense: it is not just about cultures of reading from the intensive reading of thick books to the distracted reception of short messages, but also about deciphering of what "never has been written" (Walter Benjamin).

The practice of reading will be applied to the texts written in the seminar offered by Claudia Tittel, as well as to the first drafts of the participants own „Projektarbeiten“.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Übernahme einer Sitzungsmoderation und Anfertigen einer schriftlichen Projektarbeit.

Theoriemodule

Architekturtheorie

117123003 Architektur + Text (MA)

R. Schüler

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 18.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

Architekten und Text – das ist seit Jahrhunderten eine problematische Beziehung. Während viele Architekten überhaupt keine Texte zu Ihren Gebäuden verfasst haben, profitierten andere von „Ghostwritern“ (wie zum Beispiel Walter Gropius von Sigfried Giedion oder Herzog & de Meuron von Philipp Ursprung), die oft Kunsthistoriker waren und elegante, schlüssige und bisweilen gar tief sinnige Texte über Gebäude verfassen konnten. Nur einer kleinen Zahl von Architekten ist es gelungen, selbst über Ihre Projekte zu schreiben und dabei gut lesbare, verständliche oder zumindest nachvollziehbare Texte zu produzieren. Hier seien Adolf Loos oder Le Corbusier genannt.

In der Gegenwart hat sich daran nicht viel geändert. Obwohl Architekten bei jedem Wettbewerb – und jedem Studierenden für seine Masterthesis – ein Erläuterungstext abverlangt wird, erlernen und trainieren Studierende das Schreiben über Architektur doch nur am Rande.

Die Übung soll dieser Problematik begegnen. Wir bieten den Studierenden an, sie bei der Erstellung eines Erläuterungstextes zu ihrem Entwurf zu unterstützen. Dabei geht es einerseits um das Bewusstmachen, Sammeln und Festhalten entwurfsspezifischer Gedanken, andererseits um das Ausformulieren dieser Ideen zu einem

kompakten Text mit kohärenter, überzeugender Argumentation – und im besten Falle mit einem gewissen Schliff. Nebeneffekt für die Studierenden ist dabei ebenso die Aneignung von Know-How im Hinblick auf die Produktion wissenschaftlicher Texte (und dies an einem Untersuchungsgegenstand, für den sie ausgewiesene Experten sind), als auch der kathartische Effekt für die Position zum eigenen Entwurf, der im Laufe der Textarbeit selbstständig kritisch reflektiert wird.

Dabei möchte der Dozent also nicht in den Entwurfsprozess eingreifen, sondern vielmehr Hilfestellung bei der Formulierung der zwar architektonisch konkreten, jedoch sprachlich oft noch diffusen Entwurfsideen leisten. Das Tutorial bietet eine Möglichkeit, am konkreten Fall des Erläuterungstexts für den eigenen Entwurf die im Berufsalltag des Architekten/der Architektin allgegenwärtige Notwendigkeit des Formulierens von Ideen zu üben.

117123007 Zur Geschichte der Bauhaus-Universität Weimar (Ma)

N. Korrek

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Oberlichtsaal, 16.10.2017 - 22.01.2018

Beschreibung

In 14 Vorlesungen wird die Entwicklung der heutigen Bauhaus-Universität Weimar von einer privaten Kunstschule zur modernen Universität besprochen.

Im Jahre 1860 gründete Großherzog Carl Alexander eine privat finanzierte Kunstschule, an der zunächst Maler, später auch Bildhauer ausgebildet wurden. Unter seinem Nachfolger wurde diese Kunstschule verstaatlicht und 1910 zur Hochschule ernannt. Bereits 1902 eröffnete der belgische Maler, Kunsthandwerker und Architekt Henry van de Velde in einem Atelierhaus der Kunstschule sein Kunstgewerbliches Seminar, aus dem sich eine selbständige Kunstgewerbeschule entwickeln sollte, die zum Wegbereiter für das Staatliche Bauhaus wurde. Am Bauhaus, der Vereinigung der ehemaligen Kunsthochschule und der Kunstgewerbeschule, reformierte der Architekt Walter Gropius nach 1919 die Kunstpädagogik, indem er unter der Ägide der Architektur alle gestalterischen Disziplinen zusammenführte. Nachdem das Bauhaus seine Arbeit in Dessau fortsetzte, wo es als moderne Hochschule für Gestaltung weltweite Bedeutung erlangen sollte, stand die Hochschule unter Leitung des Architekten Otto Bartning, der erstmals in Weimar eine reguläre Architekturausbildung anbot.

Nach 1930 gelang es den Nationalsozialisten in Thüringen den Architekten und »völkischen Vorkämpfer« Paul Schultze-Naumburg als Direktor der Weimarer Kunstlehranstalten einzusetzen, der die Ausbildung radikal an der völkisch-nationalen Blut-und-Boden-Ideologie ausrichtete. Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs baute der Architekt Hermann Henselmann unter Aufsicht der sowjetischen Besatzungsmacht die Hochschule neu auf. Anknüpfungspunkte sah er anfangs auch beim Bauhaus. Entsprechend den Erfordernissen des Wiederaufbaus wurde die Hochschule jedoch dem Ministerium für Aufbau unterstellt und die Abteilung Bildende Künste aufgelöst.

Ab dem Jahre 1954 entwickelte sich die Weimarer Hochschule zu einer »Universität des Bauens« in der DDR, die sich vor allem durch ein breites Spektrum bau- und baustoffwissenschaftlicher Fachgebiete auszeichnete.

Mit der politischen Wende 1989 begann eine inhaltliche Neuorientierung, die auch den künstlerischen Traditionen der Hochschule Rechnung trug.

Der viel zitierte Leitsatz »Kunst und Technik – eine neue Einheit« wurde 1996 durch die Namensänderung in Bauhaus-Universität Weimar erneut zum Credo der Schule erklärt.

Leistungsnachweis

Script

117222502 Close-Up Modernism. (Exkursion) Eine Dokumentation der Gegenwart in Saporischja (Ukraine)

I. Weizman

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, Einzel, 14:45 - 16:45, Bauhausstraße 7b - Seminarraum 004, 11.10.2017 - 11.10.2017

Mi, Einzel, 14:00 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 18.10.2017 - 18.10.2017

Do, Einzel, 14:00 - 18:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 19.10.2017 - 19.10.2017

Mi, Einzel, 09:00 - 10:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 25.10.2017 - 25.10.2017
Mi, Einzel, 14:00 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Repräsentationsraum 109, 13.12.2017 - 13.12.2017

Beschreibung

Die Socgorod von Saporischja kann als erste und fast einzig vollständige Realisierung der Idee einer sozialistischen Stadt um 1930 in der Sowjetunion begriffen werden. Auf der Basis eines linearen Stadtmodells ist die Socgorod räumlich und ideell auf das Wasserkraftwerk orientiert und entwickelt sich unmittelbar am Südufer des Dnepr gelegen in Quartalen entlang des Achsenkreuzes zwischen dem Hauptprospekt und dem Prospekt der Metallurgen. Breite Magistralen mit ausgedehnten Plätzen verbinden sich organisch mit in den Wohnquartieren frei angeordneten Gebäuden. Die Socgorod war fast vollständig während des Zweiten Weltkrieges zerstört und wurde nach dem Krieg vom Architekten G. M. Orlov wiederaufgebaut. Die Architektur der Socgorod, Kultur- und Gemeinschaftseinrichtungen sowie Wohngebäude (Kommunehäuser und Familienwohnungen) waren sowohl durch die »weiße Moderne« als auch durch die Verwendung von gebosstem Tuffstein (wie auch am Wasserkraftwerk) gekennzeichnet. Nach der antimodernistischen architekturpolitischen Wende nach 1932 wurden viele der Gebäude der »weißen Moderne« retrospektiv dekoriert und ihres konstruktivistischen Charakters beraubt. Im Übergang zum Postkonstruktivismus haben sich in der Socgorod aus den Jahren 1933/34 bemerkenswerte Ensemble erhalten.

In diesem Seminar und der damit verbundenen Exkursion nach Saporischja werden wir mit Hilfe der Stadtverwaltung und Experten die Architektur- und Städtebaugeschichte der Stadt näher untersuchen, um diese in den internationalen Kontext zu stellen und Empfehlungen für eine konsistente denkmalpflegerische Strategie zu erhalten. Wir werden uns auch mit Techniken der Fotografie, der Fotogrammetrie und der digitalen Bauaufnahme vertraut machen. Während der Exkursion sollen konkrete Archiv und Gebäudestudien vorgenommen werden, die in einer Ausstellung vor Ort präsentiert werden.

Bemerkung

Art der Lehrveranstaltung:

Seminar + Exkursion nach Saporischja im November 2017

Einschreibung:

Moodle- Lernplattform

Termine:

Mittwoch, 11. Oktober, Einführung 14:00-16:45 Uhr

Montag, 16. Oktober, Workshop Digitale Bauaufnahme, 14:00-16:45 Uhr

Montag, 18. Oktober, Workshop Architekturfotografie, 14:00-16:45 Uhr

Montag, 23. Oktober, Seminar Dr. Thomas Flierl und Ines Weizman, 14:00-18:30 Uhr

Exkursion (11.November- 19. November) nach Saporischja (Ukraine), ein Zuschuss zu den Reisekosten zur Exkursion wird angeboten

Saporischja

Mittwoch, 13. Dezember, Abschlußseminar, 14:00-16:45 Uhr

Rückfragekolloquien nach Absprache

Abgabe Seminaufsatz, 7. Februar 2018

Leistungsnachweis

Fotografische Präsentation nach Absprache, Aufsatz 3.000 Wörter

117223002 Medium Bauhaus

U. Kuch

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, Einzel, 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 10.10.2017 - 10.10.2017

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 17.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

Most people think of Bauhaus as a creator of heroic design and architecture products. The way towards the well-known icons of modernity – e.g. the Freischwinger, the so called Wagenfeld-Leuchte or the Meisterhäuser – lead through experiments with materials, crafting, art – and media. Besides photography also experiments with film, light, and communication devices such as the telephone allowed protagonists of the Bauhaus to become avantgarde artists and researchers in the field of media. The transdisciplinary seminar examines the role of media at the historical Bauhaus to discuss and artistically find out what could be a contemporary view on this subject. We want to encourage students to combine research on historical and theoretical topics with a contemporary approach on media theory and the development of devices.

The course aims three things: First is to gather knowledge of the role of media at the historical Bauhaus with a focus on László Moholy-Nagy, Oskar Schlemmer, Paul Klee and Wassily Kandinsky. Second is to reflect this knowledge from a contemporary view: We will use different tools to analyze our knowledge on the Bauhaus protagonists, e.g. drawings, photograms and installations. Third aim is to make the knowledge and the contemporary view on it accessible by drafting an interface design that links past and present.

In cooperation with the chair of Interface Design, Faculty of Art and Design, Prof. Dr. Jens Geelhaar.

partly on week-ends (please enroll on Moodle for further details)

engl. Beschreibung

Most people think of Bauhaus as a creator of heroic design and architecture products. The way towards the well-known icons of modernity – e.g. the Freischwinger, the so called Wagenfeld-Leuchte or the Meisterhäuser – lead through experiments with materials, crafting, art – and media. Besides photography also experiments with film, light, and communication devices such as the telephone allowed protagonists of the Bauhaus to become avantgarde artists and researchers in the field of media. The transdisciplinary seminar examines the role of media at the historical Bauhaus to discuss and artistically find out what could be a contemporary view on this subject. We want to encourage students to combine research on historical and theoretical topics with a contemporary approach on media theory and the development of devices.

The course aims three things: First is to gather knowledge of the role of media at the historical Bauhaus with a focus on László Moholy-Nagy, Oskar Schlemmer, Paul Klee and Wassily Kandinsky. Second is to reflect this knowledge from a contemporary view: We will use different tools to analyze our knowledge on the Bauhaus protagonists, e.g. drawings, photograms and installations. Third aim is to make the knowledge and the contemporary view on it accessible by drafting an interface design that links past and present.

In cooperation with the chair of Interface Design, Faculty of Art and Design, Prof. Dr. Jens Geelhaar.

partly on week-ends (please enroll on Moodle for further details)

1744208 Bauhaus-Spaziergänge - Das Bauhaus vermitteln (Ma)

I. Weizman, T. Apel

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 17:00 - 18:30, 24.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

Das Bauhaus vermitteln

Die Bauhaus-Spaziergänge sind von Studierenden angebotene Rundgänge für Besucher und Gäste der Universität, die sich für die Geschichte des Bauhauses in Weimar interessieren und Orte des architektonischen und künstlerischen Erbes der Universität besichtigen möchten. Dieses Seminar vermittelt Schlüsselkonzepte zur Idee und Entwicklung des Bauhauses und seiner Protagonisten und beschäftigt sich intensiv mit Orten in Weimar, die Spuren dieser Geschichte dokumentieren können. Es soll Studierenden die Befähigung vermitteln, einen Bauhaus-Spaziergang zu leiten. Es beinhaltet Präsenzveranstaltungen in Form von Kompaktseminaren und Besuchen von Museen in Weimar. Wir werden uns sowohl mit der Geschichte des historischen Bauhauses, mit den Migrationswegen seiner Persönlichkeiten, aber auch den Wegen seiner Objekte und der Schwierigkeit, die nun fast 100jährige Geschichte historiographisch zu erfassen, beschäftigen.

Bemerkung

Das Seminar kann von Studierenden aller Fakultäten der Bauhaus-Universität Weimar besucht werden.

Einschreibung: Moodle- Lernplattform

Kosten: Für Museumbesuche in Weimar müssen etwa 12 Euro eingeplant werden.

Voraussetzungen

Masterstudium

Leistungsnachweis

Illustrierter Aufsatz von 3.000 Wörtern zu einem selbstgewählten Objekt der Bauhausgeschichte.

1744255 Theorie der Architektur

I. Weizman

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mi, Einzel, 17:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 08.11.2017 - 08.11.2017

Mi, Einzel, 17:00 - 20:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 22.11.2017 - 22.11.2017

Mi, Einzel, 17:00 - 20:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 13.12.2017 - 13.12.2017

Mi, Einzel, 17:00 - 20:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 17.01.2018 - 17.01.2018

Mi, Einzel, 17:00 - 20:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 31.01.2018 - 31.01.2018

Beschreibung

Diese Vorlesungsreihe beschäftigt sich mit ausgewählten theoretischen und gesellschaftspolitischen Problemstellungen aus der Geschichte und Gegenwart, die die Gestaltung und Konzeption von Architektur veränderte. Anhand beispielhafter Schnittstellen soll untersucht werden, inwiefern neue philosophische Überlegungen im Zusammenspiel mit politischen, kulturellen und technologischen Transformationen Konflikte und Widersprüche hervorgebracht haben, die einen philosophischen, konzeptionellen Gedankenaustausch auch in der Architektur notwendig machten und damit auf die Gestaltung und Funktion der Architektur Einfluss nahmen.

Architektur wird in diesem Zusammenhang selbst ein Dispositiv indem sie Veränderungen und soziale Zusammenhänge beansprucht und lesbar macht. Aber sie stellt auch ein streitbares Instrument dar, das solche Neuordnungen selbst vorantreibt. Eine Betrachtung eines Werkes der Architektur und seine Einordnung in den Kontext einer Modernisierungsgeschichte erscheint dabei ebenso wichtig wie ein Verständnis der Medien, in denen diese Architektur vermittelt, verbreitet und verändert wird.

Anliegen dieser Vorlesungsreihe ist es, den potentiellen Einflussbereich und die Wirkungsweisen des Berufs zu erkennen, denn Architektur kann zu zeitgenössischen Fragen, Dilemmas und Widersprüchen in unserer Gesellschaft durchaus Positionen beziehen. Anhand einer Betrachtung von historischen und gegenwärtigen radikalen pädagogischen Projekten und kultur-politischen Diskursen, soll auf die Vielfalt der Handlungsspielräume von Architekten und Planern eingegangen werden, sich mit den Planungs- und Gestaltungshegemonien einer Gesellschaft kritisch auseinanderzusetzen.

Als Teil eines sich ständig verändernden geopolitischen Gefüges muss Architektur sich in neuen transnationalen und globalen Zusammenhängen, vernetzten Ökonomien und sich verändernden Landschaften und Naturräumen verstehen. Es geht darum auch um theoretische Konzepte, wechselseitige Lernprozesse zwischen den Kulturen und politischen Regimen zu verstehen. Es stellen sich somit neue Fragen zu den Möglichkeiten der Dokumentation und Erfassung von Architektur und ihren Möglichkeiten, sich an der Entwicklung neuer Methoden der Wissensproduktion und seiner Vermittlung zu beteiligen.

Bemerkung

Vorlesungstermine:

Wöchentlich Mittwochs, 17:00 Uhr- 18:30 Uhr

Beginn 8. November 2017

Leistungsnachweis

Aufsatz 4.000 Wörter

Gestalten im Kontext

Darstellen im Kontext

Kulturtechniken der Architektur

417210001 Panorama, Diorama, Projektion. Kulturtechniken des Sehens

C. Tittel

Seminar

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 26.10.2017

Veranst. SWS:

2

Beschreibung

Neben dem Riechen, Tasten, Hören und Schmecken wird der Sehsinn immer als der intelligible Sinn beschrieben, der reflektierende Sinn, der uns die Welt erkennen und reflektieren lässt. Dabei folgt im Gegensatz zu den anderen vier Sinnen das Sehen vor allem strukturellen (An)Ordnungen. Ja, wohl kein Sinn wird so stark durch mediale Konstruktionen beeinflusst, die immer auch ein bestimmtes Sehen durch gegebene Blickregime erfordern und dabei unsere Wahrnehmung entscheidend prägen.

Im Seminar werden wir uns mit verschiedenen Dispositiven, d.h. Kulturtechniken des Sehens von den ersten Panoramen über die Dioramen bis zu den heutigen virtuellen 3D-Projektionen auseinandersetzen. Neben dem Lesen wichtiger medientheoretischer Texte (Panofsky, Manovich, Crary, Grau etc.) werden wir Exkursionen nach Leipzig ins Panometer, nach Frankfurt am Main in die Diorama-Ausstellung und ins Planetarium nach Jena unternehmen.

engl. Beschreibung

Panorama, Diorama and Projection. Cultural techniques of visual perception

Every specific spatial construction is always related to a specific medial dispositive like Panorama, Diorama or projection and influences our perception apparatus. This course is focused on questions of visual perception by different specific media dispositives.

We will read basic texts from Erwin Panofsky, Lev Manovich, Jonathan Crary to Oliver Grau and we will look at these theories under the perspective of visual construction. We will do some excursions to Leipzig (Panometer), Frankfurt/Main (Diorama-Exhibition) and visit the Planetarium in Jena.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Hausarbeit

417210002 Schreiben**C. Tittel**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, ab 26.10.2017

Beschreibung

Neben dem Lesen nimmt das Schreiben im Studium den größten Teil der Arbeit ein. Am Ende jedes Semesters muss in einer Hausarbeit nicht nur ein Thema wissenschaftlich bearbeitet, sondern auch dargelegt worden sein, dass man das wissenschaftliche Arbeiten beherrscht. Dabei besteht zwar unter den Lehrenden Konsens darüber, wie eine wissenschaftliche Hausarbeit auszusehen habe, dennoch existiert bis heute für den Studiengang Medienwissenschaft an der Bauhaus-Universität Weimar mit seinem hervorragenden Ruf kein offizieller Kanon. Aus diesem Grund werden wir uns im Seminar nicht nur mit der Kulturtechnik des Schreibens auseinandersetzen, sondern selbst aktiv werden und endlich den ersehnten wissenschaftlichen Leitfaden für den Studiengang Medienwissenschaft/Medienkultur ausarbeiten.

Ziel des Seminars ist es, am Ende des Semesters einen wissenschaftlichen Leitfaden als pdf vorliegen zu haben.

engl. Beschreibung

Writing

This course is focused on questions of academic writing and their methods. The aim of our course is not only the read about academic writing but also to write. Thats why we will write an academic guide for our Media Studies Department and present this reader at the end of the semester in a pdf.

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Hausarbeit – ein Text für den wissenschaftlichen Leitfaden

417240000 Das kopierende Subjekt: Glanz und Elend der Imitation

S. Gregory

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 11:00 - 12:30, Berkaer Straße 1 - Seminarraum 003, ab 19.10.2017

Beschreibung

Jede Form der zeichenhaften Codierung bringt ihre eigenen Formen der Vervielfältigung hervor. Die Forschung zu geschichtlichen "Aufschreibesystemen" ließe sich daher ergänzen durch die Frage nach den jeweils gängigen "Abschreibesystemen", nach den zeichentheoretischen und medialen Voraussetzungen des Kopierens. Im Mittelpunkt des Seminars werden jedoch die "Subjekte des Kopierens" stehen. Damit ist natürlich auch die Tatsache angesprochen, dass sich menschliche Subjektivität generell durch Kopierprozesse, durch Nachahmungen und Identifikationen herausbildet. In der Hauptsache soll es aber, ganz konkret, um die Subjekte gehen, die an die Kopierapparate ihrer Zeit angeschlossen sind: vom mittelalterlichen Skriptorium bis zu den heutigen Agenturen der Datensammlung. Drei Fragenkomplexe werden dabei im Mittelpunkt stehen: 1. Kopie und Autorschaft (Gibt es einen Unterschied zwischen Schöpfung und Wiederholung?), 2. Kopie und Herrschaft (Worin liegt die Macht des Kopisten?), 3. Kopie und Ökonomie (Imitieren kann Arbeit sparen, aber auch verteuert viel Arbeit machen).

engl. Beschreibung

From semiotic string to operative chain

Each form of symbolic encoding produces its own forms of replication. The focus of the seminar will be on the "subjects of copying", that is, on the subjects connected to the copying apparatuses of their time, from the medieval scriptorium to the present agencies of "Big Data". There will be three key complexes: 1. Copy and authorship (Is there a difference between creation and repetition?), 2. Copy and dominance (what is the power of the copyist?), 3. Copy and economy (imitation can save work, but can also produce a lot of work).

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Übernahme einer Sitzungsmoderation und Anfertigen einer schriftlichen Hausarbeit.

417240001 Von der Zeichenkette zur Operationskette

S. Gregory

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 09:15 - 10:45, Berkaer Straße 1 - Seminarraum 003, ab 19.10.2017

Beschreibung

In diesem Seminar geht es um ›die Kette‹: ein bewährtes Modell, um zu verstehen, wie einzelne Elemente und Operationen ineinandergreifen und sich zu einem funktionalen Zusammenhang zusammenfügen können. Unter dem Eindruck des linguistic turn des frühen 20. Jahrhunderts denken wir dabei meist an Zeichenketten, seien es Buchstabenfolgen oder Gensequenzen. Im Seminar wird es sich zunächst einmal darum handeln, die zeichentheoretische Konzeption der Verkettung zu rekonstruieren und ihrer grundlegenden Mechanismen (Substitution und Transposition, metonymische Verschiebung und metaphorische Ersetzung) zu verstehen. Dann werden wir uns ansehen, wie das Konzept der Verkettung auch für andere, nicht rein semiotisch zu denkende Zusammenhänge fruchtbar gemacht wurde. Insbesondere der von dem französischen Paläoanthropologen André Leroi-Gourhan entwickelte Begriff der "chaîne opératoire" hat in der französischen Technikgeschichte (André-Georges Haudricourt), in der Philosophie (Gilles Deleuze und Félix Guattari), in der soziologischen Akteur-Netzwerk-Theorie (Bruno Latour) und schließlich auch in der Medienwissenschaft (Bernhard Siegert; Erhard Schüttpelz) außerordentliche, aber auch sehr unterschiedliche Resonanzen hervorgerufen. Anhand einer Reihe

von ausgewählten Texten aus den Jahren 1890 bis 2016 geht das Seminar den Wandlungen des Modells der Kette nach.

engl. Beschreibung

From semiotic string to operative chain

This seminar is about "the chain": an established model to understand how individual elements and operations can interlock and combine to a functional context. Under the influence of the linguistic turn of the early twentieth century, we often think of semiotic strings, be it letter sequences or sequences of DNA. But, the concept of concatenation has also been made fruitful for other, not purely semiotic, connections. In particular, the term "chaîne opératoire", developed by French paleoanthropologist André Leroi-Gourhan, has been used in the French history of technology (André-Georges Haudricourt), in philosophy (Gilles Deleuze and Félix Guattari), sociological actor network theory (Bruno Latour) and, finally, in media studies (Bernhard Siegert, Erhard Schüttpelz).

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, aktive Mitarbeit, Übernahme einer Sitzungsmoderation und Anfertigen einer schriftlichen Hausarbeit.

Stadtsoziologie

1724308 Urban Australia: Resilience, Sustainability and Headways

B. Stratmann

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 17.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

The seminar will explore major aspects of urban development in Australia, also looking at the historical formation of Australian cities and the links between urban and societal development. Issues to be discussed will include: housing and housing styles; suburbanization and urban renewal; gentrification; segregation; multiculturalism, diversity and urbanity; the compact city model, urban form and sustainable development; transport and infrastructure; economic restructuring and globalisation; cities and regions; place marketing, hallmark events, cities in competition; urban resilience. The concepts employed in the course can be applied to the analysis of urban development in other Western countries, including Germany. In general, the seminar provides students of architecture and of urban studies with an understanding of urban issues as examined by urban sociologists. Being taught overseas the course will commence with an introduction to Australian society, including Aboriginal life and culture.

engl. Beschreibung

The seminar will explore major aspects of urban development in Australia, also looking at the historical formation of Australian cities and the links between urban and societal development. Issues to be discussed will include: housing and housing styles; suburbanization and urban renewal; gentrification; segregation; multiculturalism, diversity and urbanity; the compact city model, urban form and sustainable development; transport and infrastructure; economic restructuring and globalisation; cities and regions; place marketing, hallmark events, cities in competition; urban resilience. The concepts employed in the course can be applied to the analysis of urban development in other Western countries, including Germany. In general, the seminar provides students of architecture and of urban studies with an understanding of urban issues as examined by urban sociologists. Being taught overseas the course will commence with an introduction to Australian society, including Aboriginal life and culture.

Voraussetzungen

gute Englischkenntnisse - sound knowledge of English

Leistungsnachweis

Die Prüfung erfolgt in Form eines Referates mit schriftlicher Ausarbeitung, die gegen Ende des Seminars eingereicht wird. Auf Wunsch kann die Ausarbeitung auch in deutscher Sprache erfolgen (außer bei EU/AdUrb-Studierenden).

1724415 Urban Sociology (Introduction)

F. Eckardt

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, 16.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

Life in German cities has undergone substantial changes in the last decade. Not only the East German cities had to address new challenges after the reunification of the German nation in 1990, but also the West German cities had to reformulate their place in the complex urban networks. Cities are mirroring wider changes in German society where new social and political developments can be observed. Economic and cultural globalization has had a major impact on many aspects of urban life. This lecture will give an overview about major developments in German cities since the German reunification in 1990. It will provide both a sound source of information on the most important issues of German society and reflect important discussion of the international debate on urban studies. After delivering a historical overview of German cities, basic concepts of urban sociology will be developed by discussing subjects like gentrification, segregation, migration, life style diversity and others. The lecture provides an insight view into classical theories of urban sociology as deriving from Max Weber, Georg Simmel and the Chicago School.

Richtet sich an: Advanced Urbanism, Europäische Urbanistik, IPP/Urban, Heritage, MediaArchitecture, MA NHRE (Fak. B)

Termine: montags, 13:30 bis 15:00 Uhr, 1. Termin 16.10.2017

Bemerkung

Richtet sich an: Advanced Urbanism, Europäische Urbanistik, IPP/Urban Heritage, MediaArchitecture, MA NHRE (Fak. B)

Termine: montags, 13:30 bis 15:00 Uhr, 1. Termin 16.10.2017 Ort:

Fachmodule

Gestalten im Kontext

117220103 Bewegte Bilder - bewegende Bilder (Ma)

I. Escherich, Y. Graefe, W. Kissel

Veranst. SWS: 4

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 002, 20.10.2017 - 02.02.2018

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 7b, R 104, 15.12.2017 - 15.12.2017

Beschreibung

„Kunst gibt nicht das Sichtbare wieder, sondern macht sichtbar“ (Paul Klee).

In diesem Seminar / Fachdidaktikmodul (initiiert und mitgeleitet von der Architekturpsychologin Alexandra Abel) drehen die Teilnehmenden Kurzfilme, die in ihrer eigenen Sprache - der Sprache der Kunst - die Grundgedanken des historischen Bauhauses vermitteln.

Das Bauhaus war Auseinandersetzung mit: neuen Lebensformen, Raum vs. Stadt, Design, Materialität, Kultur des Festes, ... Im Vordergrund stand dabei stets die Einladung zur eigenen Erfahrung, zur kreativen Auseinandersetzung, zur Diskussion, nicht Starre und Doktrinen, sondern Bewegung und Impuls.

Wie vermittelt man eine solche Idee?

Film ist Faszination und zeigt, wie eine Idee bewegt und bewegt wird.

In Kooperation mit der Klassik Stiftung (vertreten durch Regina Cosenza und Dr. Folker Metzger) und der Professur für Medien-Ereignisse (Prof. Wolfgang Kissel) wird in die Hintergründe des Bauhauses eingeführt, Ereignisorte in Weimar erfahrbar gemacht und in das Vermittlungspotential des Mediums Film eingeführt.

Danach beginnt die Phase der eigenen kreativen und konzeptionellen Filmarbeit, die in einen 5-minütigen Kurzfilm mündet. Am Ende des Semesters werden die Filme im Lichthauskino vor einer Jury und geladenem Publikum vorgeführt

Bei der Umsetzung werden die Teilnehmer von drei Tutoren mit den Schwerpunkten Kamera, Produktion, Schnitt; Filmtone, Filmschnitt und Licht und Postproduktion intensiv und konstant begleitet.

Bemerkung

Aufgrund der unterschiedlichen Einschreibungsverfahren an den Fakultäten nur per E-Mail an yvonne.graefe@uni-weimar.de unter Angabe der Fakultät

Leistungsnachweis

Kurzfilm, 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 dem bekannten Mindestumfang je Fachsemester.

117220104 Mit dem Ohr der Erinnerung I über die Einflussnahme akustischer Phänomene auf die Raumwahrnehmung. Aufarbeitung der Diktaturen in Deutschland und Spanien.

T. Carrasco García, Y. Graefe

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 23.10.2017 - 02.02.2018

Mo, Einzel, 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 18.12.2017 - 18.12.2017

Beschreibung

Deutschland und Spanien teilen eine Zeit unliebsamer Geschichte, deren Aufarbeitung weder in Deutschland noch in Spanien ihren Abschluss gefunden hat: den Nationalsozialismus und den Franquismus.

Die Aktualität dieser Frage zeigt die noch im Jahr 2017 beschlossene Umbenennung derjenigen 52 Namen von Straßen und Plätzen in Madrid mit Bezug zu Franco. – Generell entwickelte sich erst ab Ende der 1990er Jahre sowohl in den Medien als auch in der politischen und zivilgesellschaftlichen Auseinandersetzung eine geschichtspolitische Debatte über den von den Kritikern als "Pakt des Schweigens" bezeichneten Umgang mit der Diktatur. In den vergangenen zehn Jahren ist in Spanien eine neue politische, soziale und kulturelle Dimension des öffentlichen Umgangs mit der franquistischen Vergangenheit festzustellen. –

Auch Der Holocaust gehört seither nicht nur zum Gedächtnis der Deutschen, sondern seiner wird global erinnert. In Deutschland dauerte es bis in das Jahr 2005, als nach jahrelangen Debatten in Berlin das Denkmal für die ermordeten Juden Europas eingeweiht werden konnte. Drei Jahre später wurde unweit vom Stelenfeld ein eigenes Denkmal zur Erinnerung an die Verfolgung und Ermordung von Homosexuellen aufgestellt, und im Oktober 2012 folgte ein eigenes Denkmal für die Roma und Sinti. Die Unausweichlichkeit, dass bald auch die letzten Überlebenden des Holocaust und des Franquismus gestorben sein werden und sie nicht mehr unmittelbar persönlich Zeugnis vom Geschehen ablegen können, hat einen deutlichen Schub in der Dokumentation ihrer Erlebnisse, in der Musealisierung und Medialisierung bewirkt. –

Von der Relevanz im Bezug auf den aufkeimenden Rechtspopulismus und den drohenden Verfall Europas ganz zu schweigen ... In unserer hochschul- und disziplinübergreifenden Veranstaltungsreihe möchten wir mit Studierenden eine künstlerische Annäherung an das Thema finden. Gemeinsam werden wir im Wintersemester 2017/18 an der Professur Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung und an der Professur Bauformenlehre der Bauhaus

Universität Weimar, zwei Fachmodule anbieten, die sich mit dem Hauptthema Raum-Klang-Installation beschäftigen und inhaltlich ein Konzept zur Aufarbeitung der Diktaturen in Deutschland und Spanien entwickeln.

In enger Zusammenarbeit möchten wir Orte der diktatorischen Vergangenheit Spaniens und Deutschlands, die nicht selten einen janusköpfigen Charakter haben, suchen und räumlich wie akustisch erforschen. Wir werden Möglichkeiten ausloten, Räume akustisch zu verfremden und damit in Erinnerung zu rufen, was die Geschichte überschrieben hat.

Eine Teilnahme am Fachmodul „Mit dem Ohr der Erinnerung II“, montags 13:30 – 15:00 Uhr ist Voraussetzung.

In Kooperation mit der Klassik Stiftung Weimar

Leistungsnachweis

Leistungsnachweis: Installation

117220107 Topographie der Moderne. Weimar neu deuten.

T. Carrasco García, Y. Graefe

Veranst. SWS: 2

Blockveranstaltung

Block, 09:15 - 22:00, Weimarahalle, 15.11.2017 - 17.11.2017

Beschreibung

„... eine umfassende Bilanzierung der Moderne [böte] eine einzigartige Chance für die Museenlandschaft in Weimar: Denn wo, wenn nicht in Weimar, lassen sich die je unterschiedlichen Erfahrungen der Moderne und deren Deutungen besser dokumentieren als hier, in einer Stadt, in der sich fast sämtliche Errungenschaften und Schattenseiten der Moderne in höchster Anschaulichkeit zeigen lassen – die Schaffensorte der deutschen Klassik ebenso wie die des Bauhauses, das KZ Buchenwald und das Gauforum ebenso wie realsozialistische Hinterlassenschaften ...“

Wolfgang Knöbl am 25. Mai 2013

Das Diktum eines der bekanntesten Moderne-Forscher fasst den Kern der Konzeption, die zu Beginn dieses Jahrzehnts eine Gruppe von Fachleuten unterschiedlicher Disziplinen in Weimar gemeinsam zu erarbeiten begannen. Es handelt sich um die Erforschung und Sichtbarmachung einer **Topographie der Moderne** - so der Titel der beiden vom Verein «Bauhaus.Weimar.Moderne. Die Kunstfreunde» 2012 und 2013 organisierten Kolloquien.

Die Studierenden werden gemeinsam am Freitag Nachmittag einen Workshop im Rahmen des Symposiums planen und durchführen.

Bemerkung

Eine Teilnahme am Fachmodul „Mit dem Ohr der Erinnerung I + II“, montags 11:00 – 15:00 Uhr ist Voraussetzung.

In Kooperation mit der Klassik Stiftung Weimar

Anmeldung : In der ersten Veranstaltung von "Mit dem Ohr der Erinnerung ..."

Leistungsnachweis

Workshop

Darstellen im Kontext

1432320 Modellieren, Texturieren, Beleuchten mit Cinema 4D**A. Kästner**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 16.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

Modellier, Texturier- und Beleuchtungswerkzeuge und -techniken, besondere Problematik komplexer und organischer Formen (Menschen, Bäume)

Das Modul besteht aus zwei Teilmodulen:

1. Grundlagenmodul Anhand unterschiedlich komplexer selbst erzeugter und teilweise gegebener 3D-Geometrien werden typische Arbeitsweisen zur Erzeugung, Texturierung und Ausleuchtung dreidimensionaler Objekte erlernt. Die Vorgehensweise wird bei jedem Problemkreis protokolliert und gemeinsam mit den visualisierten Themenergebnissen in Form eines zu bewertenden Beleges abgegeben (pdf+c4D-Dateien).
2. Präsentationsmodul Die entstandenen Einzelleistungen der Teilnehmer werden am Ende zu Szenen arrangiert, deren Visualisierungen als Abschlussleistung den Beleg komplettiert. Diese Visualisierung ist in der Regel eine Cubic VR-Szene, in der ein interaktiver virtueller Rundgang durch das komplexe Gesamtergebnis präsentiert wird. Teilmodul 1 kann ohne Teilmodul 2 belegt werden. Teilmodul 2 ohne Teilmodul 1 nur, wenn als Arbeitsgegenstand ein eigener Entwurf vorliegt und ausreichend C4D-Kenntnisse vorliegen.

Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Medieninformatik**417220000 Museumsinstallationen – Besucherforschung und interaktives Design****E. Hornecker**

Veranst. SWS: 3

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 13:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Seminarraum (IT-AP) 006, ab 25.10.2017

Beschreibung

Museumsinstallationen – Besucherforschung und interaktives Design

engl. Beschreibung

Museum Installations – Visitor Research and interactive Design

Interactive museum installations can engage museum visitors in learning more about exhibition topics, satisfying their curiosity, or simply having fun, ideally, all at the same time. But how do we best design for this and what is known about visitor behaviour and motivations to start with?

Touchscreen information screens and digital guide systems have become a common sight in museums, but there is far more possible, from mobile treasure hunts and augmented reality experiences up to tangible and embodied interactions that bring real artefacts to live.

We'll explore the literature on visitor/museum studies and on evaluations of interactive museum exhibits, as well as take a look at the technology options for building such exhibits and the consequences and opportunities these technologies create.

In this seminar, students will work with literature within this interdisciplinary area of research (museum studies, education, HCI, design, ethnography), prepare and hold presentations, and submit a written report on a specialized topic. We further will do hands-on exercises (one per student), such as development of concept sketches for potential installations for a given exhibition/museum or mini-observational studies.

Note: this seminar will only take place if there are at least 5 participants!

Voraussetzungen

Willingness to engage with interdisciplinary literature in English

Leistungsnachweis

seminar presentation plus written report submitted at the end of semester.

Plus 1 or 2 mini-presentations over the course of term (e.g. summarizing one paper, critiquing an article, developing a concept sketch for an installation or report on a mini observational study)

4255221 Einführung in die Informatik

M. Hagen, A. Jakoby, G. Schatter

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, Vorlesung, ab 13.10.2017

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 16.10.2017

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 18.10.2017

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 3, ab 18.10.2017

Di, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Klausur, 13.02.2018 - 13.02.2018

Beschreibung

Zielstellung

Lernziel ist die Schaffung des grundlegenden Verständnisses der Struktur und der Funktion von Rechnern und Software. Ziel ist die Vermittlung wesentlicher Begriffe aus der Informatik und einiger ihrer grundlegenden Vorgehensweisen. Die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten dieses Moduls werden in anderen Vorlesungen wieder aufgegriffen, angewandt und vertieft.

Gliederung der Vorlesung:

- Konzepte von Programmiersprachen
- Datentypen und Datenstrukturen
- elementare Algorithmen
- Programmaufbau und -ausführung
- Rechnerarchitektur
- Grundlagen von Betriebssystemen und Rechnernetzen
- Techniken des Software Engineering

engl. Beschreibung

Introduction to Computer Science

Learning purpose is the creation of the basic understanding of the structure and the function of computers and software. The essential concepts in the field of computer science and some of the basic approaches are given.

Bemerkung

Link Teil Technische Informatik: <http://www.uni-weimar.de/?id=19025>

Leistungsnachweis

Klausur

4555405 Einführung in die Programmierung**N. Siegmund**

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 16.10.2017

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 1, ab 19.10.2017

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Pool-Raum 128, Übungsgruppe 2, ab 19.10.2017

Mo, Einzel, 11:00 - 13:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Klausur, 12.02.2018 - 12.02.2018

Beschreibung

Die Vorlesung führt in die grundlegenden Konzepte der objekt-orientierten Programmierung, insbesondere in das Programmieren mit Java ein.

Hierfür werden die Grundkonzepte, wie zum Beispiel Schleifen, Bedingungen, Funktionen und Variablen, aller Programmiersprachen anhand der Java Syntax erläutert. Neben dem algorithmischen Denken wird zusätzlich das Modellieren von Problemen mittels Objekten gleich zu Beginn der Veranstaltung gelehrt. Darauf aufbauend werden weitere Konzepte der objekt-orientierten Programmierung erläutert. Hierzu zählen die verschiedenen Arten der Polymorphie (Vererbung, Interfaces, Generics, etc.) sowie das Arbeiten mit mehreren Klassen und Objekten.

Zusätzlich werden einige grundlegende Datenstrukturen, wie zum Beispiel Stack, Queue und Listen im Laufe der Veranstaltungen implementiert werden. Abschließend werden Themen wie das Schreiben von lesbarem Code, Fehlerbehandlung und das Arbeiten mit Versionierungssystemen vermittelt.

Themen:

- Datentypen, Schleifen, Verzweigungen
- Klassen, Methoden, Objekte, Aufzählung
- Stack, Queue, Liste, Array
- Interface, Vererbung, Generics

Lesbarer Code, Kommentare, Fehlerbehandlung, Versionierung

engl. Beschreibung

Introduction to Programming

This lecture teaches the basics of object-oriented programming using the Java language.

In particular, we teach universal programming concepts, such as loops, conditions, functions, and variables. In addition to encourage computation thinking to solve problems, the lecture will start with object-oriented modeling to structure and design the problem and solution space of a given programming task. Next, students will learn advanced concepts of object-oriented programming, such as polymorphism (e.g., inheritance, interfaces, and generics).

Students will also learn how to implement important data structures, such as stacks, queues, and lists. Finally, they will learn how to write clean code, how to handle exceptions in a program, and how to work with version control systems.

Topics:

- Data types, loops, conditions, etc.
- Classes, methods, objects, enumerations
- Stack, queue, list, array
- Interface, inheritance, generics
- Clean code, comments, exception handling, version control systems

Leistungsnachweis

Erfolgreiche Teilnahme an Übung und Klausur

4556228 Virtual Reality

B. Fröhlich, A. Kulik, A. Kunert, T. Weißker

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, Lecture, ab 10.10.2017

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 007, Lab class, start: t.b.a.

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Projektraum VR-Labor 008, Lab class, start: t.b.a.

Beschreibung

Die Vorlesung stellt die wissenschaftlichen und technischen Grundlagen für moderne Virtual-Reality-Systeme, 3D-Fernsehen, 3D-Kino, stereoskopische Spiele und 3D-Interfaces vor. Die konkreten Themen der Vorlesung:

- Szenengraphen
- 3D Viewing Setups
- 3D Wahrnehmung
- Stereoskopische Single- und Multi-Viewer-Systeme
- 3D-Eingabegeräte und Interaktionstechniken

Regelmäßige Übungen im VR-Labor ergänzen die Vorlesung durch praktische Erfahrungen beim Entwurf und der Implementierung von 3D-Interaktionstechniken für moderne VR-Systeme, wie einer 3D-Projektion für mehrere Nutzer und head-mounted Displays.

engl. Beschreibung

Virtual Reality

This course presents the theoretical, technical and applied foundations of modern virtual reality systems, 3D TV, 3D Cinema, stereoscopic gaming and 3D user interfaces. The course focuses on the following topics:

- Scenograph technology
- 3D viewing
- 3D perception
- Stereoscopic single- and multi-viewer display technology
- Three-dimensional user interfaces and interaction techniques

The accompanying lab classes allow students to implement a set of 3D interaction techniques in stereoscopic environments and a project of their own choice. The VR lab provides access to the newest virtual reality technology such as multi-viewer 3D projections and head-mounted display systems.

Voraussetzungen

Basic knowledge of computer graphics is recommended. Programming skills in Python are helpful for the lab classes

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende, bewertete Übungen und mündliche Prüfung

Participation in lab classes (graded) and oral exam.

Digitale Planung

117222402 Algorithmic Architecture – Generative Urban Typologies I

A. Abdulmawla, S. Schneider

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 16.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

The potential of parametric modelling lies not only in facilitating the creation of complex shapes but rather in generating and validating a large number of variations of a certain design concept. Thus, it supports an essential part in the design process: the exploration of possibilities. In order to gain most benefit of this potential, it is necessary to understand how to construct shapes using simple and abstract rules, and to learn how to transform a design idea into a logical sequence of steps.

In this course, you will learn these skills in different practical exercises. These exercises are based on the idea of parametrizing urban types. Types can be described as solution concepts for a certain problem and are widely used in urban design (e.g. optimal organization of buildings for maximum built-up area or spatial relationships for fulfilling certain building usages). By creating parametric models of certain types, we will explore the variations that these types allow for. Thereby we will gain deeper insights into the topic of typology in urban design as well as into the design process itself.

The course does not require any previous knowledge of scripting or programming and will focus on two stages. First stage on the gaining knowledge about general parametric modelling techniques using Grasshopper and Rhino3D (Bachelor and Master Students). Second stage on applying the knowledge gained by generating and optimizing small urban neighborhood design (Master Students). All students will participate in a series of lectures, online tutorials, in-class sessions.

Voraussetzungen

Studiengänge: M.Sc. Architektur, M.Sc. MediaArchitecture, M.Sc. Urbanistik, M.Sc. EU, M.Sc. AU

117222403 Algorithmic Architecture – Generative Urban Typologies II

S. Schneider, A. Abdulmawla

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 16.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

The potential of parametric modelling lies not only in facilitating the creation of complex shapes but rather in generating and validating a large number of variations of a certain design concept. Thus, it supports an essential part in the design process: the exploration of possibilities. In order to gain most benefit of this potential, it is necessary to understand how to construct shapes using simple and abstract rules, and to learn how to transform a design idea into a logical sequence of steps.

In this course, you will learn these skills in different practical exercises. These exercises are based on the idea of parametrizing urban types. Types can be described as solution concepts for a certain problem and are widely used in urban design (e.g. optimal organization of buildings for maximum built-up area or spatial relationships for fulfilling certain building usages). By creating parametric models of certain types, we will explore the variations that these types allow for. Thereby we will gain deeper insights into the topic of typology in urban design as well as into the design process itself.

The course does not require any previous knowledge of scripting or programming and will focus on two stages. First stage on the gaining knowledge about general parametric modelling techniques using Grasshopper and Rhino3D (Bachelor and Master Students). Second stage on applying the knowledge gained by generating and optimizing small urban neighborhood design (Master Students). All students will participate in a series of lectures, online tutorials, in-class sessions.

Bemerkung

Termin: Di, 13:30 - 16:45 Uhr

Ort: Computerpool, Belvederer Allee 1a

Beginn: 17.10.2017

Voraussetzungen

Studiengänge: M.Sc. Architektur, M.Sc. MediaArchitecture, M.Sc. Urbanistik, M.Sc. EU, M.Sc. AU

117222405 Spatial Cognition for Architectural Design

S. Schneider, S. Kuliga, E. Fuchkina

Veranst. SWS: 2

Blockveranstaltung

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 10.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

"Vague expressions, such as the 'atmosphere of a building' or the 'ambience of a room' should be specified more precisely" (W. Gropius, 1956)

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, sustainable environments.

This course follows an interdisciplinary approach for evaluating the 'usability' of buildings by learning basic principles of human-environment interaction. In this course you learn (1) basics of human-environment interaction (wayfinding and spatial cognition, social interaction, spatial experience) and research-based methods for building (usability) evaluation and (2) computational methods for quantifying spatial configurations for evaluating design proposals (regarding visibility, accessibility and daylight).

The course includes case studies, impulse lectures, reflective tasks, and participation in walks through real and virtual buildings. Finally, you will conduct a small study and document it in a short paper.

For Master-students of the project „Design by Research“, the seminar is mandatory.

Bemerkung

In part 1 of the seminar there will be three full-day block-courses. The final dates will be announced in the first session on 12.10.2017 in the computer pool, Belvederer Allee 1a, EG,

Di 9:15-12:30, Blockveranstaltungen zwischen dem 10.10. und 8.11.2017

Voraussetzungen

Studiengänge: M.Sc. Architektur, M.Sc. MediaArchitecture

117223302 Advanced Computational Methods

R. König

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1a - Allg. Medienpool 003, 11.10.2017 - 02.02.2018

Beschreibung

Dieses Seminar baut auf dem Kurs "Introduction to Generative Urban Models" auf.

Voraussetzung für die Belegung dieses Kurses ist die parallele oder vergangene Teilnahme am Kurs "Introduction to Generative Urban Models", oder gute Programmierkenntnisse. In diesem Seminar werden vor allem die Programmier-Fähigkeiten und deren Anwendung vertieft.

Inhaltlich befassen wir uns mit der Kombination verschiedener räumlicher Analysemethoden mit evolutionären Algorithmen zur Optimierung bestimmter Aspekte urbaner Planungen, städtebaulicher oder architektonischer Entwürfe. Die Semesterleistung besteht in der Definition und Implementierung einer selbst definierten Aufgabe, welche die im Rahmen des Seminars erlernten Fähigkeiten anhand eines praktischen Beispiels anwendet.

engl. Beschreibung

Requirement for choosing this seminar is the parallel of past participation at the course Introduction to Generative Urban Models, or good programming skills. In this seminar the programming skills and their application are enhanced.

Contentwise we deal with the combination of various spatial analysis methods with evolutionary algorithms for the optimization of certain urban planning aspects. The semester performance is the definition and implementation of a self-defined task, which exemplifies the skills that are learned during the seminar.

Technische Grundlagen Interface Design

317210021 Let's Make Things Talk

J. Deich

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 201, ab 17.10.2017

Beschreibung

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

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 10. Oktober. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

In this course we will focus on making „things“ and their communication abilities. We will develop various use cases and corresponding prototypes including mice controller units, sensors and actors, where „things“ are directly connected to other „things“. In this regard, we will encounter Bluetooth and Wifi technologies in order to develop unique works.

For example:

A plant pot that measures temperature and water level is considered as a „thing“. The measured information can be shared wirelessly with other „things“, like a computer, smartphone, display, loudspeaker, online service, etc. This flowerpot could twitter the latest results or writes you a personal SMS if water is low. Here, the communication possibilities are many and varied.

In this context, it is essential to understand a micro controller unit, sensors and actors in relationship with distinct wireless technologies. Furthermore, it is important to evaluate the pros and cons of these technologies, their field of applications, limitations and advantages in order to create an application that suits your interests best.

The following technologies and programming/markup languages will be encountered within the course:

- Serial Communication
- Bluetooth Classic and Low Energy 4.0
- WiFi
- Preferably Arduino microcontrollers.

Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards

- Various sensors and actors
- c
- Node.js (Javascript)
- HTML5/Javascript/CSS3

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

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

317210023 Networked Interaction of Things**J. Deich**

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 17:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 12.10.2017

Beschreibung

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

Registrierung:

Grundsätzlich erfolgt die Registrierung über die fakultätsweite Wahl der Projekt-, Fach- und Wissenschaftsmodule am Di, den 10. Oktober. Bitte beachten Sie, dass ein Teil der verfügbaren Plätze an Studierende z.B. aus begleitenden Projektmodulen, anderen Studiengängen und Austauschprogrammen vergeben wird.

engl. Beschreibung

In this course we will focus on applications of networked "things". Understanding the basic structure of a sensor/actor in relationship with a micro controller unit is essential in order to create a language for delivering and receiving information within a network of their equals. Regarding the interconnectivity of shared information, we will create certain use cases and corresponding prototypes that will investigate in more detail the subjected communicative real-time abilities of many.

The following technologies and programming/markup languages will be encountered within the course:

- Serial Communication
- WebSocket
- Node.js (Javascript)
- HTML
- Preferably arduino microcontrollers. Alternatively, these boards can be used as well: Raspberry Pi's and Beagle Bone Boards
- Various sensors/actors

Voraussetzungen

Prior knowledge in programming languages like c and Javascript.

Leistungsnachweis

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

317210033 Space is the Place: From Simulation to Hyperreality

J. Reizner

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 17.10.2017

Beschreibung

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. –Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*

As applications and user experiences continue to evolve past the boundaries of the device and melt into the fabric of the world at large, the jobs of architects and interface designers are becoming ever more entangled and indistinguishable. In a world where traditional epistemological distinctions between 'rendered' and 'real' become increasingly irrelevant, a considered awareness of space and place is mandatory for the practitioners who mediate the environments where application states intersect states of mind. This course exposes participants to the philosophical and sociological discourse underpinning hyperreality, while exploring contemporary off-screen interfaces and ambient interaction in the rest of the universe, outside of the device. Reflecting on the physics and psychology of space, participants will consider the theoretical and technical foundations of tangible, pervasive and ubiquitous computing, as well as future directions for emerging technologies including Mixed Realities and the Web of Everything. Successful candidates will apply their experimentation in support of the development of a relevant semester project, scaffolded by targeted readings, discussion sessions and workshops.

engl. Beschreibung

Today abstraction is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a substance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. –Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*

As applications and user experiences continue to evolve past the boundaries of the device and melt into the fabric of the world at large, the jobs of architects and interface designers are becoming ever more entangled

and indistinguishable. In a world where traditional epistemological distinctions between 'rendered' and 'real' become increasingly irrelevant, a considered awareness of space and place is mandatory for the practitioners who mediate the environments where application states intersect states of mind. This course exposes participants to the philosophical and sociological discourse underpinning hyperreality, while exploring contemporary off-screen interfaces and ambient interaction in the rest of the universe, outside of the device. Reflecting on the physics and psychology of space, participants will consider the theoretical and technical foundations of tangible, pervasive and ubiquitous computing, as well as future directions for emerging technologies including Mixed Realities and the Web of Everything. Successful candidates will apply their experimentation in support of the development of a relevant semester project, scaffolded by targeted readings, discussion sessions and workshops.

Leistungsnachweis

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

Gestaltung medialer Umgebungen

317210001 Actors, Traces, Collectives: Einführung ins Programmieren anhand von grafischen Beispielen

F. Bonowski

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Sa, Einzel, 10:00 - 20:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 21.10.2017 - 21.10.2017

Beschreibung

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

Kursprache ist deutsch.

Die Veranstaltung richtet sich primär an ProgrammieranfängerInnen

Inhalte sind u.a.:

- Variablen
- Kontrollstrukturen (If/Then/Else, Schleifen)
- Funktionen
- Grundlagen Objektorientierung
- Grundlagen Rekursion
- Grundlagen Lineare Algebra für Grafikprogrammierung
- Einfachste Algorithmen (Bubblesort)
- Tracking von Bewegungen mit Background-Substraction

engl. Beschreibung

An introduction into programming built upon practical exercises.

Aimed primarily at beginners, basic concepts of imperative programming in Java/Processing will be covered with a series of exercises centered around graphical programming, motion and interaction.

Bemerkung

2 Blöcke: 21.+22.10.2017 von 10:00-20:00 Uhr sowie 28.+29.10.2017 von 10:00-20:00 Uhr + Konsultationen nach Absprache

Voraussetzungen

Interesse an Erlernen einer Programmiersprache

Leistungsnachweis

Teilnahme, Abgabe der Übungen

317210013 DIY Biolab "Driver's License"

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 11.10.2017

Beschreibung

This course is an introduction to the DIY Biolab, and alongside it, its uses in relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. We will also devote some time to molecular biology while learning to understand, extract, and analyze DNA. The "Driver's License" also includes practical use of equipment around the Biolab, such as the microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will think of challenges facing humans and non-humans in our rapidly changing world. While discussing artworks related to biology, we will develop individual ideas, which will finally become our projects. Final projects will be presented in Berlin.

engl. Beschreibung

DIY Biolab "Driver's License"

This course is an introduction to the DIY Biolab, and alongside it, its uses in relation to artistic practices. We will learn how to take care of different organisms, including bacteria, fungi, and protists like Euglena and slime molds. We will also devote some time to molecular biology while learning to understand, extract, and analyze DNA. The "Driver's License" also includes practical use of equipment around the Biolab, such as the microliter pipet, clean bench, centrifuge, PCR machine and electrophoresis chamber.

Along with very practical things, we will think of challenges facing humans and non-humans in our rapidly changing world. While discussing artworks related to biology, we will develop individual ideas, which will finally become our projects. Final projects will be presented in Berlin.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

317210024 Pd programming for humans and non-humans

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Do, Einzel, 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, 12.10.2017 - 12.10.2017

Beschreibung

This course is designed as a trigger to foster imagination and skills around human and non-human interaction. We will focus on a free, open source, and cross-platform Pure Data (Pd) visual programming language, which will become our tool and expression for building simple interactive applications. To bridge organisms and computers, we will use Arduino and DIY sensors. Participants with no skills in Arduino or electronics are encouraged to take the course on Arduino offered by Timm Burkhardt.

Students will be expected to develop small projects, which will be presented at Winterwerkschau and/or at the >top Schillerpalais project space in Berlin.

engl. Beschreibung

Pd programming for humans and non-humans

This course is designed as a trigger to foster imagination and skills around human and non-human interaction. We will focus on a free, open source, and cross-platform Pure Data (Pd) visual programming language, which will become our tool and expression for building simple interactive applications. To bridge organisms and computers, we will use Arduino and DIY sensors. Participants with no skills in Arduino or electronics are encouraged to take the course on Arduino offered by Timm Burkhardt.

Students will be expected to develop small projects, which will be presented at Winterwerkschau and/or at the >top Schillerpalais project space in Berlin.

Bemerkung

Blockveranstaltung: 08.-09.12.2017 je 10:00-18:00, Raum 204 M7b

Voraussetzungen

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)

Wahlmodule**117220105 Mit dem Ohr der Erinnerung II****Y. Graefe**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Seminarraum 105, 23.10.2017 - 02.02.2018

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, 18.12.2017 - 18.12.2017

1764281 Welcome to Weimar. Architecture and Urbanism in Weimar and beyond (Ma)**L. Vollmer**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mo, wöch., 19:00 - 20:30, Audimax, 16.10.2017 - 02.02.2018

Mo, Einzel, 19:00 - 20:30, Audimax, 12.02.2018 - 12.02.2018

Beschreibung

Welcome to Weimar! This lecture series will give international and German students insight into research at Bauhaus university's department "Architecture and Urbanism". Starting from Weimar the lecture series will provide an understanding of the latest developments in German scholarship concerning urban design, urban planning, and urban development as researched by the department's professors and staff. From landscape architecture, the historical Bauhaus and heritage conservation to sustainable mobility, the redevelopment of large housing estates and growing and shrinking cities – the topics of this lecture series will take you on a journey through the most important issues discussed in German cities and urban studies guided by the university's teaching staff.

The lecture series will be given in English and is open to students of all departments. Each lecture will be held by another faculty member or invited guest. Students will have the opportunity to take part in an exam to acquire credit points and a grade.

registration: 1st lecture

engl. Beschreibung

Welcome to Weimar! This lecture series will give international and German students insight into research at Bauhaus university's department "Architecture and Urbanism". Starting from Weimar the lecture series will provide an understanding of the latest developments in German scholarship concerning urban design, urban planning, and urban development as researched by the department's professors and staff. From landscape architecture, the historical Bauhaus and heritage conservation to sustainable mobility, the redevelopment of large housing estates and growing and shrinking cities – the topics of this lecture series will take you on a journey through the most important issues discussed in German cities and urban studies guided by the university's teaching staff.

The lecture series will be given in English and is open to students of all departments. Each lecture will be held by another faculty member or invited guest. Students will have the opportunity to take part in an exam to acquire credit points and a grade.

registration: 1st lecture

Bemerkung

The lecture series will be given in English and is open to students of all departments. Each lecture will be held by another faculty member or invited guest.

Mondays, 19:00 - 20:30 h

Leistungsnachweis

Students will have the opportunity to take part in an exam to acquire credit points and a grade.

417230000 Virtual Reality – Final Project

B. Fröhlich, A. Kunert, T. Weißker

Veranst. SWS: 1

Independent Study

Beschreibung

Im Abschlussprojekt sollen die Teilnehmer die erlangten theoretischen und praktischen Fertigkeiten des [Kurses „Virtual Reality“](#) auf den Entwurf, die Implementierung und die Präsentation eines eigenständigen kleinen Forschungsprojektes anwenden. Dazu soll von Ihnen zunächst ein Projektkonzept entwickelt werden, welches Sie dann in einer 3D-Engine implementieren und abschließend in einem Vortrag präsentieren. Dies ist eine wertvolle Gelegenheit, mit der modernen VR-Hardware in unserem Lab (wie Head-Mounted Displays, Multi-User-Projektionssystemen oder Multi-Touch-Tabletops) an einer spannenden Fragestellung Ihrer Wahl zu arbeiten.

engl. Beschreibung

Virtual Reality – Final Project

This final project requires the participants to apply the obtained theoretical and practical skills of the course „Virtual Reality“ in the design, implementation and presentation of an individual small research project. In particular, you will be asked to develop a concept, come up with an effective and efficient implementation in a 3D engine and present your results in a concise talk. This is an invaluable opportunity to work on an interesting topic of your choice with the state-of-the-art VR-hardware available in our lab like head-mounted displays, multi-user projection systems and multi-touch tabletops.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an der Veranstaltung [„Virtual Reality“](#)

Successful completion of the course [„Virtual Reality“](#)

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

Final Presentation