

Vorlesungsverzeichnis

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)

Winter 2020/21

Stand 21.05.2021

| | |
|--|-----------|
| M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020) | 3 |
| Projekt-Modul | 3 |
| Theoriemodule | 8 |
| Architekturtheorie | 8 |
| Darstellen im Kontext | 10 |
| Gestalten im Kontext | 11 |
| Kulturtechniken der Architektur | 11 |
| Stadtsoziologie | 11 |
| Fachmodule | 13 |
| Darstellen im Kontext | 13 |
| Digitale Planung | 14 |
| Gestalten im Kontext | 16 |
| Gestaltung medialer Umgebungen | 17 |
| Medieninformatik | 21 |
| Technische Grundlagen Interface Design | 21 |
| Wahlmodule | 23 |

M.Sc. MediaArchitecture (PO 2020)

Projekt-Modul

117222401 Design by Research – Evidence Based Design Strategies for User-Centred Buildings

S. Schneider, O. Kammler, E. Fuchkina

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 05.11.2020 - 04.02.2021

Do, Einzel, 09:15 - 16:45, Abschlusspräsentation digital, 11.02.2021 - 11.02.2021

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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 coming from the physical environment (such as geometry, light, color) and from the users themselves (different social backgrounds, abilities, expectations, age, etc.). This challenges the design of buildings 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. 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 the two seminars "Computational Methods for User-Centered Architectural Design" and "Parametric Building Information Modeling", which are mandatory for this project.

118222404 Computational Methods for User-Centered Architectural Design

S. Schneider, E. Fuchkina

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 11:00 - 12:30, 10.11.2020 - 02.02.2021

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The creation of spaces lies at the heart of architectural design. To understand how people are affected by the configuration of space, is essential in order to create human-friendly, and thus in the long run, sustainable environments. In this course you will learn different methods for evaluating the 'usability' of buildings. Therefore we will firstly look at, what 'building usability' actually means and how it can be enhanced (e.g. how does a spatial configuration promote wayfinding, social interaction, spatial experience). Secondly, you will learn computational methods for quantifying spatial configurations for evaluating design proposals (e.g. visibility, accessibility and daylight). Thirdly, we will introduce a VR-based toolbox for conducting pre-occupancy evaluations of building designs.

The seminar is mandatory for students of the project „Design by Research“.

Voraussetzungen

Studiengänge: Master Architektur, Master MediaArchitecture

120220401 Neue Natur im Park an der Ilm

A. Kästner, R. König, B. Rudolf, S. Zierold

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, wöch., 09:15 - 16:45, 02.11.2020 - 01.02.2021

Do, Einzel, 09:15 - 16:45, Abschlusspräsentation digital, 11.02.2021 - 11.02.2021

Beschreibung

Das Projekt möchte auf die Natur im Park an der Ilm im Kontext des Klimawandels aufmerksam machen. Die Studierenden untersuchen und messen die natürliche Umgebung und machen unsichtbare Daten der Energieströme wahrnehmbar. Die Aufgabe besteht darin die multisensorische Wahrnehmung natürlicher Phänomene zu verstärken. Klänge werden aufgezeichnet, Wasserdaten (Fließgeschwindigkeit, Temperaturgefälle, Verschmutzung) gemessen, Lichtfarben gespeichert oder Werden und Vergehen der Natur beobachtet, um ein „neues Bild“ der Natur und deren Prozesse darzustellen.

Mobile Medieninstallationen erzeugen eine spezielle Atmosphäre in Bezug auf natürliche und architektonische Kontexte im Park an der Ilm. Die Installationen erzeugen einen neuen Layer sinnvoller Informationen, um eine interessante Umgebung für interaktive Kommunikation anzubieten. Die Nutzer werden in die räumliche Installation durch unterschiedliche Muster der Kommunikation einbezogen. Der Entwurf eines Wahrnehmungsraumes, Pavillons oder einer räumlichen Umgebung mit hohem Anspruch an die Gestaltung ist Teil des Entwurfsprojektes.

Ablauf Das Projekt ist in drei Teile gegliedert mit Kritiken im online Plenum und persönlichen Konsultationen in Präsenz. Die Studierenden können in Zweiertteams arbeiten.

In der *ersten* Projektphase erhalten die Studierenden eine Einführung in das Fachgebiet der MediaArchitecture und analysieren und präsentieren beispielhafte künstlerische Referenzprojekte. Die Studierenden lesen Literatur und forschen über neue künstlerische und wissenschaftliche Perspektiven auf die Natur. Die Studierenden reflektieren ihre persönlichen Erfahrungen und trainieren mit Wahrnehmungsübungen. In Begleitseminaren und Workshops erlernen die Studierenden verschiedene mediale Werkzeuge und Technologien für die Anwendung im Projekt. Im ersten Plenum wird eine Konzeptidee vorgestellt.

In der *zweiten* Projektphase analysieren die Studierenden geeignete Orte im Park an der Ilm und dokumentieren diese mit Zeichnungen, Fotos oder Videos. Es werden Kontext basierte, Entwurfs orientierte Konzepte für mobile interaktive Installationen entwickelt. Die Studierenden kombinieren die Konzepte mit unterschiedlichen technischen basierten Systemen oder Geräten und integrieren diese in interaktive Installationen. Unsichtbare Informationen und Daten natürlicher Systeme werden bezogen auf den Kontext für den Nutzer wahrnehmbar. Im zweiten Plenum wird die Konzeptidee auf den physischen Kontext abgestimmt und mediale Technologien angewendet.

In der *dritten* Projektphase werden funktionale gut gestaltete Prototypen als Modell in Maßstäben bis 1:1 entwickelt und im physischen Kontext getestet. Die Studierenden testen, werten aus und dokumentieren die Benutzbarkeit. Der Prototyp ist ein Wahrnehmungsapparat zur Verstärkung der Kommunikation und wird im dritten Plenum vorgestellt. Das Entwurfskonzept wird final in einem Video mit künstlerischer Bildsprache dokumentiert und ein Logbuch präsentiert den Entwurfsprozess des Semesters.

Obligatorisches Begleitmodul:

Computational design methods, Junior-Prof. Dr. Reinhard König, 6 ECTS, Fakultät A+U

Wahlobligatorische Fachmodule:

Interactive spatial media design, Bauhaus.Modul, Stefan Kraus, 3 ECTS, Fakultät A+U

Processing, Bauhaus.Modul, Grayson Bailey, 3 ECTS, Fakultät A+U

Arduino-physical computing, Brian Clark, Interface Design 6 ECTS, Fakultät K+G

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Zeit: Montag, 9:15 – 12:30 Uhr, 13:30 – 16:45 Uhr Konsultationen / Workshop

Ort: Green House, 1.OG

Erstes Treffen: online in BBB, 02.11.20, 9:15 Uhr, Verwendung von Chrome oder Firefox Browser, Headset und stabiler Internetverbindung

120223001 (Cautionary) Tales of Disappearing Offices

J. Cepl, D. Perera

Veranst. SWS: 8

Projektmodul

Do, wöch., 09:15 - 16:45, 05.11.2020 - 04.02.2021

Do, Einzel, 09:15 - 16:45, Abschlusspräsentation digital, 11.02.2021 - 11.02.2021

Beschreibung

In the Architectural Design issue for December 1971, Superstudio, the Italian Design Agency, published "Twelve Cautionary Tales for Christmas" — dystopian miniatures governed by ludicrous ideas — that were introduced as "twelve visions of ideal cities, the supreme achievement of twenty thousand years of civilization, blood, sweat and tears; the final haven of Man in possession of Truth, free from contradiction, equivocation and indecision; totally and for ever replete with his own PERFECTION". While clearly meant to entertain, they were also disturbing, and obviously wanted you to think further. In their ambivalence, Superstudio's "Cautionary Tales" give a good idea of the approach we will also be pursuing in this project.

We'll be staging clashes of ideas and reality — this time of ideas to transform our cities in light of the manifold ways in which workplaces are changing. By analyzing existing patterns, amplifying weak signals and extrapolating them to their logical extremes, we'll conceive our own dystopian miniatures. In other words: We'll be telling "(Cautionary) Tales of Disappearing Offices".

We will explore some of the ideas floating around, or make up our own visions — but we won't be complacently presenting these concepts as panaceas. Every remedy will turn into a poison if administered in abundance and without discretion. With this thought in mind, we will rather push our ideas to their limits and consider them as hypotheses offering incentives for further thought. Ideas give us something to dwell upon. Putting them to their extreme application will — hopefully — allow us to check their feasibility or desirability, or show their weaknesses.

What will become of cities if we seriously consider the impact of some of the predictions offered today? A decline in the demand for office buildings? Dwindling amount of business trips? People moving to the countryside? We are unable to actually forecast what will happen. But, based on the little information we have, we can still set up scenarios, as models to show "what would happen if?".

Along those lines, we will explore the impacts an idea may have if you trace the chain of dominos falling down and show the consequences of a chosen concept and its interaction with the workings of society at large. We thereby attempt to establish a method by which architects can contribute to political consulting, by doing what designers do best: using their imagination — to conceive dystopian miniatures (for which students are invited to select a specific site or context and a system that is affected by the questions of the disappearing office within a city of their choice).

The project will be supplemented by a compulsory seminar. In a reading group to go with the project, we will have a closer look at the ideas and methods we will employ.

Voraussetzungen

Master 1. FS

320220011 Mediale Strategien der Kunst

U. Damm

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 11 C - Seminarraum/Hörsaal 001, Wiki, Cloud und Zoom, ab 03.11.2020

Beschreibung

Kunst in der Krise... Es mag scheinen, dass im Moment alles andere wichtiger ist als gerade Kunst. Dennoch empfinden viele Menschen die Absage kultureller Veranstaltungen als großen Verlust, besonders jetzt, da sich Weltansichten sich ändern. In diesem Modul geht es um die Frage, wie Alltag in der Zukunft aussehen soll, welche Ziele wir uns setzen und welche Werte wir als Grundlage für unser Handeln sehen wollen.

Das Modul bietet im Grundsatz die Möglichkeit, individuelle künstlerisch-kreative Projekte in eigener Konzeption und Moderation durchzuführen. Die Studierenden entwickeln eine selbstmotivierte und selbstorganisierte Projektidee und setzen diese bis zum Ende des Moduls um. Das Plenum initiiert einen offenen Dialog über diese Projekte. Es ist geplant, alle zwei bis drei Wochen ein face-to-face Treffen abzuhalten. In den verbleibenden Wochen finden unsere Treffen virtuell als Online-Konferenzen statt: Das Plenum bietet eine Kultur des Austauschs und der Diskussion, die auf der Beteiligung der Teilnehmer aufbaut.

Die Schritte bis zum professionellen Projektmanagement und seiner gesellschaftlichen Einbindung werden gemeinsam konzipiert, analysiert, kontextualisiert und evaluiert. Die einzelnen Arbeitsschritte sind regelmäßig zu dokumentieren. Thematisch orientiert sich das Modul an den Beiträgen der Studierenden, wobei die Expertise der Lehrenden auf digitaler, interaktiver Kunst, Ökologischer Kunst und Bioart liegt.

Zusätzlich vermittelt es durch Materialien zu Medienkunst Einblick in die historische Entwicklung der Disziplin und informiert über zeitgenössische mediale Praktiken.

Zusätzlich wird ein Vortrag zu einem selbstgewählten Thema erwartet, der die eigene Arbeit kontextualisiert und gesellschaftlich verortet.

Leistungsnachweis

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

320220028 Subversive Computing for Shared Interactions

J. Reizner, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 18:30, Moodle/BBB, ab 03.11.2020

Beschreibung

"The programmability of the earth and its environments as operation-spaces activates distinct ways of approaching the planet as a modifiable object."

-Jennifer Gabrys, Program Earth

In the upheaval of an uncertain world, it has become clear to many that the 'black box' technologies which underpin and mediate interactions between humans, digital infrastructure and physical environments have assumed an outsized role in dictating how we work, socialize, discourse, transact and govern. Although the development of these technologies has been decades in the making, the perceived disruption of the present and the accompanying sudden shift towards the blanket adoption and normalization of these opaque systems has introduced into the zeitgeist a general uneasiness with their topology, transparency and power dynamics.

As centralized, closed-ecosystem and macroscale industrial approaches to telepresence, surveillance, social engagement, content production and information delivery cement themselves into the daily existence and lived experience of billions of users, the need for distributed, open and local interventions that reclaim technical self-determination and facilitate agency at the edge of interaction has never been more pressing. This project module provides a platform for artists, designers and architects to explore and speculate how technologies including edge computing, lightweight machine learning, generative and autonomous systems, environmental sensing, urban cybernetics and participatory platforms can be leveraged and deployed by individuals and groups to affect change in personal and community interaction contexts.

Through a series of lectures, readings, workshops and targeted discussions, participants will address topics including data collection, aggregation and correlation; sensor and actor systems; machine learning and neural networks; computer vision and biometrics; location-based and behavior-based applications; wearable electronics and cyborgs; telepresence and telerobotics.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

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

420210020 Data Perspectives. Physical Representations of Everyday Data

E. Hornecker, R. Koningsbruggen, H. Waldschütz

Veranst. SWS:

10

Projekt

Mi, Einzel, 09:00 - 11:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, 25.11.2020 - 25.11.2020

Mi, Einzel, 11:00 - 12:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 25.11.2020 - 25.11.2020

Beschreibung

Since the beginning of time, humankind has been generating data. From cave paintings, to stories, to sculptures, to pictures, to social media posts, to the notion of the 'quantified self': our data generation has become faster, easier, and more ubiquitous. But what can we do with all this data? What to do with the data which we are generating ourselves in our everyday lives? And how can we represent this data?

In this project, you will be challenged to explore, visualise, physicalize (represent in physical form), and discuss data in our everyday lives. Guided by literature, this project will start with weekly data diaries, which will eventually evolve to the creation of data physicalisations using different modalities such as the visual, auditory, and haptic. Depending on the students' interests, working with micro-controllers such as Arduino, Raspberry Py, or other kits might be an option for the realization, support will be given if needed.

Through a designerly approach, this project will explore the many variations in which data is present in our lives, how we can represent this data, and the potential consequences. This project is perfect for students who would like to be challenged to find problems and come up with their own concepts.

Bemerkung

PD and Media-Architecture: Please send your application until October 27, 18h by E-Mail to eva.hornecker@uni-weimar.de and hannes.waldschuetz@uni-weimar.de (please include a description/Portfolio of your prior experience in relevant areas and explain your interest in the project).

We strongly recommend to make use of the consultation (as of now: oct 28, online) for any questions.

Voraussetzungen

An interest to work interdisciplinary and to think about our relation to data, to think creatively about different ways to visualize data, and to challenge yourself.

All participants should enjoy working in an interdisciplinary group, want to be creative and be able to converse in English.

PD and Media-Architecture: Please send your application until October 27, 18h by E-Mail to eva.hornecker@uni-weimar.de and hannes.waldschuetz@uni-weimar.de (please include a description/Portfolio of your prior experience in relevant areas and explain your interest in the project).

We strongly recommend to make use of the consultation (as of now: oct 28, online) for any questions.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, autonomous and self-initiated working mode, project documentation

Theoriemodule**Architekturtheorie****120223003 'Critical Ecology' Matters: An Interactive Card-kit Introducing Tomás Maldonado's Work (Ma)****D. Perera**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, 06.11.2020 - 05.02.2021

Beschreibung

"Critical Ecology" Matters: An Interactive Card-kit Introducing Tomás Maldonado's Work

What if the answer to the current environmental crisis is to move beyond a hopeless nostalgia for the environment, in favor of developing ecological thought processes?

What if we don't need a macro revolution that ends up ultimately cynical in the streets, but one that embraces the micro revolutionary potential in daily design decisions?

Is it possible to move beyond the more systematic modes of dealing with the environmental question to ones that support designers to make sense of the systemic complexity of design problems?

The questions mentioned above were at the crux of Tomas Maldonado's work between 1956 and 1972. They are central to the definition of a concept of "critical ecology" in his Book Design, Nature, and Revolution (1972).

Due to his fading popularity within Ulm and his struggle with formulating these ideas precisely, his work during this period has gained very little attention.

Convinced that the modern university is not suited for the task of developing the necessary modes of imagining the complexity of assembled human-nature relations, he called for a different form of teaching about environmental complexity ("Bauhaus after Bauhaus").

In the face of the multiple crises today, Maldonado's discourse on critical ecology provides a valuable framework for understanding design imagination as part of a technological imagination that does not lose touch with the sociological imagination. This project aims at a historical reconstruction of the notion of "critical ecology," as it appears within Maldonado's work between 1956 and 1972. As such, throughout the seminar, we will trace his work in particular archives and organize the ideas as a playful interactive card catalog. By re-organizing the knowledge playfully (operating beyond language differences), the interactive card kit will attempt to fill the gap between historical research and the forms of information more helpful in operational design research that aid designers to think through a design problem.

Voraussetzungen

Master 1. FS

120223004 Friedhöfe for Future (Ma)

F. Klemstein, U. Kuch

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, 06.11.2020 - 05.02.2021

Beschreibung

- „1. Haben Sie Angst vor dem Tod und seit welchem Lebensjahr?
 2. Was tun Sie dagegen?
 3. Haben Sie keine Angst vor dem Tod (weil Sie materialistisch denken), aber Angst vor dem Sterben?
 4. Möchten Sie unsterblich sein?
 [...]
 19. Wissen Sie, wo Sie begraben werden möchten?“

Max Frisch, Auszug aus "*Fragebogen Nr. 5*"

Friedhöfe sind nicht nur Orte der Erinnerungskultur sondern auch Abbilder unserer pluralistischen Gesellschaft. Seit dem Jahr 2000 gehört die Friedhofskultur in Deutschland zum immateriellen Kulturerbe der UNESCO. Dieser Status soll dazu beitragen, mündlich überlieferte Traditionen und Ausdrucksweisen sowie gesellschaftliche Bräuche, Feste und Rituale ebenso wie Handwerkstechniken der Friedhofsgestaltung zu bewahren.

Die interdisziplinäre Lehrveranstaltung der Fakultäten Medien und Architektur & Urbanistik thematisiert den Tod und die (Dis-)Lokalisierung des toten Körpers. Uns werden Bestattungsformen und Grabstätten als — im weiteren Sinne architektonischer — Ausdruck des Verhältnisses der Lebenden zu den Toten beschäftigen und wir werden daran soziale, kulturelle, ökologische und ökonomische Entwicklungen beobachten.

Mit verschiedenen Akteuren (u.a. dem Kulturwissenschaftler Thomas Macho) können wir in diesem Bauhaus-Modul über die Veränderung der Bestattungskultur sprechen und das Thema sowohl theoretisch als auch anhand von konkreten Beispielen vor Ort diskutieren.

Ziel des Seminars ist es, ausgehend von theoretischen Texten, kulturellen Artefakten sowie durch Gespräche mit Expert*innen und durch eigene Beobachtungen vor Ort Kompetenzen zu erlangen, die es ermöglichen, Rückschlüsse auf die gegenwärtige Verfasstheit unserer Gesellschaft zu ziehen. Die gewonnenen Erkenntnisse zur Sepulkralkultur können in der Folge auch auf andere Themengebiete angewendet werden und fließen potentiell in die Gestaltung architektonischer Umgebungen ein oder werden als ästhetische Fragmente medial inszeniert.

Themenschwerpunkte des Seminars sind u.a.:

- Natur & Tod # von Friedhöfen als ökologischen Inseln in der Stadt bis zur nachhaltigen Bestattung
- Politik & Tod # zur Instrumentalisierung der Toten und ihrer Grabmale für politische Zwecke in verschiedenen politischen Systemen
- Leben & Tod # Bestattungsriten, -manifestationen und interkulturelle Sepulkralpraktiken
- Architektur & Tod # gebaute Artefakte des Todes, von Grabmalen über Mausoleen, Friedhofskapellen und Krematorien bis zu Kolumbarien und Domen
- Digitalisierung & Tod # Facebook, Digitale Friedhöfe und andere Formen des digitalen „Nachlebens“

Die Prüfungsleistung besteht in der motivierten Teilnahme an den Seminarsitzungen, der Bearbeitung und Präsentation eines Referatsthemas und der Anfertigung einer künstlerischen oder wissenschaftlichen oder künstlerisch-wissenschaftlichen (Gruppen-)Arbeit, die einen Aspekt des Seminars reflektiert und zum Semesterabschluss ausgestellt werden wird. Je nach Leistungsstand, Studienrichtung und Interesse können hier Differenzierungen vorgenommen werden.

Das Seminar steht explizit allen Studierenden der Bauhaus-Universität Weimar offen. Studierende, die Interesse an der Teilnahme haben, sich aber nicht online einschreiben können, bitten wir um Zusendung einer Mail an ulrike.kuch@uni-weimar.de.

Voraussetzungen

Alle Masterstudiengänge ab 1. FS

Bauhaus-Module

Leistungsnachweis

Motivierte Teilnahme an den Seminarsitzungen; Bearbeitung und Präsentation eines Referatsthemas und die Anfertigung einer künstlerischen, wissenschaftlichen oder künstlerisch-wissenschaftlichen (Gruppen-)Arbeit

1520030 Theorie der Architektur

J. Cepl

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, 04.11.2020 - 03.02.2021

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 25.11.2020 - 25.11.2020

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 16.12.2020 - 16.12.2020

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 20.01.2021 - 20.01.2021

Beschreibung

»Die neue Zeit ist eine Tatsache; sie existiert ganz unabhängig davon, ob wir ›ja‹ oder ›nein‹ zu ihr sagen.« — Ludwig Mies van der Rohe, 1930

Die Geschichte wiederholt sich. Wir stehen erneut vor einer Aufgabe, die uns nicht fragt, ob wir uns mit ihr beschäftigen wollen oder nicht. Es ist eine andere »neue Zeit« und nicht die, von der Mies spricht. Aber sie drängt sich uns so auf, wie sich die Frage nach dem Leben im Industrie-Zeitalter für Mies und seine Zeitgenossen aufgedrängt hatte. Unsere »neue Zeit« ist die des Klimawandels und des Digitalen. Und wieder gilt, was Mies für seine »neue Zeit« als Lösung ausgegeben hatte: »Entscheidend wird allein sein, wie wir uns in diesen Gegebenheiten zur Geltung bringen.«

Deshalb stellen wir die Vorlesungsreihe unter die Überschrift »Nachhaltigkeit als Formproblem«.

Wir wollen fragen, wie wir, als Architekten und Architektinnen, etwas beitragen können — zu der Nachhaltigkeit, auf die es nun ankommt (aber von der keiner so recht weiß, wie sie zu haben ist).

Damit wird das Thema zu einer Frage der Form, denn für die zeichnen wir — mehr als für alle anderen Dinge, die unsere Arbeit auch berührt — verantwortlich. Und damit sind wir auch in der Pflicht danach zu fragen, was gestaltete Nachhaltigkeit ist oder sein könnte. Wie schaffen wir es, dass auch unser Entwerfen zur Nachhaltigkeit beiträgt?

Wenn wir dabei von einem Formproblem sprechen, dann, weil die Antworten nicht leichtfallen und weil wir da eben auch ein Problem haben — aber wer, wenn nicht wir, sollte sich damit beschäftigen? Wie wir an die Fragen, die sich uns stellen, herangehen können, wollen wir gemeinsam erkunden.

Voraussetzungen

Master ab 1. FS

Darstellen im Kontext

119220402 Proprietary Thesis Course _ Building a proposal

M. Lloyd, S. Zierold

Veranst. SWS: 2

Seminar

Fr, wöch., 14:00 - 17:00, 13.11.2020 - 05.02.2021

Beschreibung

In order to help 3rd Semester Master Media Architecture / Architecture students become better prepared for their upcoming thesis semester, this module is designed to facilitate students to become aware of what is to be expected before and during their thesis projects, particularly when it comes to critical and theoretical writing. During this online course students shall understand what the overall criteria is required within a contextual thesis and shall learn to develop and finalize an extended thesis proposal, that is able to indicate the important analysis of their given work / subject matter in question. It is where master-students shall importantly learn how to expand contexts attached to their interested thesis perspectives, into given subjects that can be fundamentally narrowed into a particular set of researched topics and achieve an overall connecting narrative. In these online lectures, and workshops students will be able to openly develop their given arguments and arrangement of counter-arguments, while learning to maintain a decent level of primary and secondary research, as well as forming important questions and concerns that could become attached to their final thesis. In addition, students shall be taught the goal of keeping a high level of narrative-telling and tension building, when it comes to writing theoretically, as well as knowing the importance of structural flow of introduction, body of work and conclusions. While maintaining the fundamental approaches that are needed when the students shall enter their final thesis semester, including: *quality of evidence attached to the student's argument: placing such supporting material for and against the argument, and what is the claim for making such an overall argument of importance.*

This online course will give students the opportunity to openly express, discuss, and debate their interests and initial ideas attached to their upcoming thesis. In these series of lesson it will be within presentations and writing assignments, of which the focus becomes on supporting students to gain a further confidence and insight when it comes to writing theoretically. And to gain a wider perspective when it comes to critically being able to place given contexts in a greater social, political, philosophical, artistic, etc.. field of significance. As such helping Master-students become highly prepared and focused when entering their final thesis semester.

You have to use Chrome or Firefox Browser, Headset and stable Internet.

Bemerkung

Wahlpflicht, Theoriemodul, online Kurs in moodle

Einschreibung findet über das Bisonportal statt.

Gestalten im Kontext

Kulturtechniken der Architektur

Stadtsoziologie

120222802 Städte ohne Rassismus (Ma)

F. Eckardt

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mi, wöch., 19:00 - 20:30, 04.11.2020 - 03.02.2021

Beschreibung

Diese Vorlesung soll das Thema Rassismus in der Stadtgesellschaft thematisieren und wird in Zusammenarbeit mit der Landeszentrale für politische Bildung durchgeführt. Die Veranstaltung wird Fachleute aus der Wissenschaft und Vertreter*innen der Zivilgesellschaft zu Wort kommen lassen und will zur Diskussion über Möglichkeiten der Bekämpfung von Rassismus anregen. Die Veranstaltung wird im Audimax der Bauhaus-Universität Weimar

stattfinden und online übertragen. Im Folgenden die vorläufige Terminplanung, die Termine für den Januar sind noch in der Vorbereitung.:

4.11. Rassismus in Amerika, Rassismus in Deutschland: Was bleibt zu tun? / Tahir Della/Initiative Schwarzer Menschen in Deutschland

11.11. Rassismus von den Wurzeln bis zur Gegenwart / Benjamin Opratko/Soziologie-Professor, Universität Wien

18.11. Jüdisches Leben in Deutschland / Mirijam Wenzel/Leiterin des Jüdischen Museums in Frankfurt und Bauhaus-Professorin Wintersemester 2020/21.

25.11. Rassismus auf dem Wohnungsmarkt: Wie kann man Diskriminierungen verhindern? / Annekathrin Müller/Anti-Diskriminierungsstelle des Bundes

2.12. Rassismus wider Willen? Rassismus als soziale Ungleichheit / Anja Weiß/Prof. für Makrosoziologie, Universität Duisburg-Essen

9.12. Möglichkeiten der Vorurteilsprävention. Was man tun kann und sollte. / Andreas Beelmann/Prof. für Psychologie, Universität Jena

16.12. Identität jenseits von Migration und Rassismus? Post-koloniale Perspektiven für die Stadtgesellschaft von morgen / Kien Nghi Ha/Politikwissenschaftler

Leistungsnachweis

3 Protokolle

120222807 Beirut Stunde Null: Shaping the Reconstruction. Dialog für einen nachhaltigen Wiederaufbau.

F. Eckardt

Seminar

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, 06.11.2020 - 05.02.2021

Veranst. SWS:

2

Beschreibung

Nach der verheerenden Explosionen im Hafen von Beirut am 04. August 2020 ist der zuvor schon von wirtschaftlichen und politischen Krisen geprägte Libanon auf internationale Hilfe für den Wiederaufbau angewiesen. Im Rahmen der Kooperation zwischen BUW und der Notre-Dame-University in Beirut wollen wir diesen Prozess gemeinsam kritisch begleiten und einen Beitrag für einen Wiederaufbau im Sinne einer nachhaltigen bzw. resilienten Stadt leisten.

Im Seminar soll eine Online-Plattform entwickelt werden, die Ort des Austausches und Zusammenführung von Wissen über Beirut, wegweisende internationale Wiederaufbauprojekte und weiterer für den Wiederaufbau relevanter Ressourcen ist. Darüber hinaus soll sie dazu beitragen die Kooperation zwischen BUW und NDU fortschreitend zu fördern.

Bemerkung

In einem Mix aus Online-Vorlesungen und gemeinsamen Online-Seminaren zwischen NDU und BWU-Studierenden, soll Wissen vermittelt und selbstständig erarbeitet werden. Angedacht ist hierbei für die Inhalte der Online-Vorlesungen Dozierende aus verschiedenen Fachrichtungen von der BUW und der NDU (oder weitere) zu gewinnen. Die Studierenden entwickeln gemeinsam Inhalte für die Plattform und eine Konzeptidee für eine zukünftige Gestaltung der Kooperation. Studierende aller Fachrichtungen sind eingeladen am Seminar teilzunehmen, um einen möglichst vielschichtigen Beitrag leisten zu können.

Perspektivisch bilden die Ergebnisse der Lehrveranstaltung die Grundlage für weitere Kooperationen beispielsweise in Form eines internationalen Planungsprojektes zum Wiederaufbau.

1724415 Urban Sociology (Introduction)**F. Eckardt**

Veranst. SWS: 2

Vorlesung

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, 04.11.2020 - 03.02.2021

Mo, Einzel, 13:30 - 15:00, Abschlussprüfung digital, 15.02.2021 - 15.02.2021

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: EU, IPP/Urban Heritage, MediaArchitecture; IUDD, MA Urbanistik, MA Fine Arts/Public Space

Termine: mittwochs, 9.15-10.45 Uhr

Lehrformat: online

Fachmodule**Darstellen im Kontext****120220402 Interactive spatial media design****S. Kraus, S. Zierold**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mo, Einzel, 09:15 - 17:15, 30.11.2020 - 30.11.2020

Di, Einzel, 09:15 - 17:15, 01.12.2020 - 01.12.2020

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, 03.12.2020 - 03.12.2020

Fr, Einzel, 13:30 - 17:15, 04.12.2020 - 04.12.2020

Mo, wöch., 15:30 - 17:15, 07.12.2020 - 14.12.2020

Do, Einzel, 15:30 - 17:15, 14.01.2021 - 14.01.2021

Beschreibung

The visible and tactile world that surrounds us is no longer just that. Rather it is characterized by virtual information just as much as it is by brick and mortar. Programming interaction has become an integral part of shaping that world and understanding how sensors, software and hardware need to complement each other to create real added value for users is essential for the media architects that will design tomorrow's public spaces.

Just like Architecture visual programming offers a practical approach towards programming interaction that oscillates between art, design and engineering. It makes programming accessible for everybody and allows for a more intuitive exploration than language-based programs.

In the course participants will learn to use the visual programming environment TouchDesigner, a software known to be on the forefront of hybrid media installations that incorporate sensors, 3D real-time rendering, lighting, data bases, lasers, audio and robotics into holistic experiences. However fascinating the new technologies may be, participants will be reminded to critically reflect on the tools and techniques and be trained to seek meaningful interactions with a real value for the users. Further more participants will be informed about best practices and technical constraints that characterize much of the design process in reality.

Bemerkung

Die Einschreibung findet über das Bisonportal statt.

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

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, 09.11.2020 - 01.02.2021

Beschreibung

Erweiterungsmodul Master

Im Seminar werden Kenntnisse in Animationstechniken vermittelt. Animiert werden die Geometrie von Modellen und auch Texturen einzelner Objekte. Zweites Thema ist die Kreation bildbasierter virtueller Welten mit Cubic VR. Die 3D-Modelle eigener Entwürfe können dabei als Arbeitsgegenstand dienen. In Cinema4D werden die für einen virtuellen Rundgang erforderlichen Bildsequenzen erzeugt. Mit der Panoramasoftware Panoweaver von Easypano werden diese zu 360°-Bildern zusammengesetzt und dann mit Tourweaver schließlich zu einen virtuellen Rundgang verknüpft, der im Internet veröffentlicht werden kann. Das Seminar findet montags nachmittags 14-tägig im blauen Pool statt.

Bemerkung

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

Voraussetzungen

Masterstudiengänge: Zulassung zum Studium

Digitale Planung
118222404 Computational Methods for User-Centered Architectural Design
S. Schneider, E. Fuchkina

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 11:00 - 12:30, 10.11.2020 - 02.02.2021

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

The creation of spaces lies at the heart of architectural design. To understand how people are affected by the configuration of space, is essential in order to create human-friendly, and thus in the long run, sustainable environments. In this course you will learn different methods for evaluating the 'usability' of buildings. Therefore we will firstly look at, what 'building usability' actually means and how it can be enhanced (e.g. how does a spatial configuration promote wayfinding, social interaction, spatial experience). Secondly, you will learn computational methods for quantifying spatial configurations for evaluating design proposals (e.g. visibility, accessibility and daylight). Thirdly, we will introduce a VR-based toolbox for conducting pre-occupancy evaluations of building designs.

The seminar is mandatory for students of the project „Design by Research“.

Voraussetzungen

Studiengänge: Master Architektur, Master MediaArchitecture

119223301 Computational Design Methods (CDM) - Basic**R. König**

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mi, wöch., 13:30 - 16:45, 04.11.2020 - 03.02.2021

Beschreibung

In diesem Seminar werden verschiedene Grundlagen computerbasierter Entwurfsmethoden und deren Anwendung vermittelt. Diese umfassen (i) die Grundlagen der Programmierung, (ii) räumliche Analysemethoden, (iii) Einführung in BIM, (iv) Einführung in VR/AR mittels Unity, (v) neue Webtechnologien zur Visualisierung eigener Daten.

Bemerkung

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

119223302 Evolutionary Design Methods (EDM) - Advanced**R. König**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Di, wöch., 09:15 - 10:45, 03.11.2020 - 02.02.2021

Beschreibung

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

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

119223303 Urban Modeling and Simulation (UMS) - Introduction**R. König**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, 04.11.2020 - 03.02.2021

Beschreibung

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

Bemerkung

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

120223301 Introduction to Programming with Processing

R. König

Seminar

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, 04.11.2020 - 03.02.2021

Veranst. SWS: 2

Gestalten im Kontext

120220103 co.ro.na. - conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar_Teil 2

I. Escherich, J. Heinemann

Seminar

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 005, 06.11.2020 - 05.02.2021

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Belvederer Allee 5 - Seminarraum 007, 06.11.2020 - 05.02.2021

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Die Utopie bestimmt die Prognose. Zukunftsforschung* durch Kreieren von Szenarien, auf die dann hingearbeitet werden kann... . Das sich aus verschiedenen Sparten, Fakultäten und Expertisen sich zusammensetzende „Forscherteam“ agiert (zunächst fiktiv) als Teil einer weltweiten Bewegung mit dem Akronym co.ro.na – conscious `round nations. Diese Bewegung sieht in der aktuellen Krise die Chance, eines Bewusstseins- und Verhaltenswandels, der die gesamte Menschheit in der Evolution auf die nächste Entwicklungsstufe hebt. „Co.ro.na“ ist weltweit im „Untergrund“ aktiv. Ziel der Bewegung ist das Gewährwerden der eigenen Handlungsfähigkeit sowie der damit verbundenen Verantwortung aktiv in das aktuelle Weltgeschehen eingreifen zu können. Wir werden die (durch den Corona-Virus weltweit verursachte) Krankheit als Anlass nehmen, einen Weg der Heilung einzuschlagen und konstruktive Zukunftsforschung* zu betreiben. Im Laufe des Wintersemesters werden wir als Forschungsteam Zukunftsszenarien entwickeln, aufbereiten und Handlungsangebote bereitstellen. Dafür nutzen wir unsere, eigens dafür angelegten socialmedia Formate samt Internetseite www.corona.soy, über die, die im Seminar entwickelten Forschungsinhalte veröffentlicht werden. Außerdem kann über die Website der Co.ro.na.-Anstecker bestellt werden, um sich selbst und andere mit dieser Idee anzustecken. Der Erlös fließt in die Realisierung der Konzepte. Gearbeitet wird je nach Expertise und Interesse an der Entwicklung eines Zukunftsszenarios oder der medialen Aufbereitung dieser, vorzugsweise in 2er-Teams. Die Ausrichtung Architekturvermittlung ist möglich, aber nicht zwingend erforderlich. In Zusammenarbeit mit Radio Lotte können die Entwürfe über das Radio dem Weimarer Publikum vorgestellt werden. Es ist möglich, auf bereits bestehende Initiativen zurückzugreifen, diese weiterzudenken oder für die Zukunftsforschung aufzubereiten. Ziel ist es, die Zukunft vorzuzeichnen und in den schönsten Farben auszumalen.

Techniken zur Entwicklung können sein: Mindmaps, Storyboards, Texte, Grafiken, Entwurfszeichnungen, Comiczeichnungen, Plansätze, Videos, Soundinstallationen,

Die Endprodukte finden mit einer Projektbeschreibung Platz auf der Website. (z.B. App für Conscious-Währung, Nachbarschaftshilfe, Stadtmission, stadteneigene Permakulturflächen, Zukunftsmission, Mikroarchitekturen, Stadtmöbel, Leerstandsnutzung, Flüchtlingshilfe, Recycling- oder Verkehrskonzepte, ...)

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

Bemerkung

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

Leistungsnachweis

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

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

Gestaltung medialer Umgebungen**320210006 Critical VR Lab II – Lab Work****J. Brinkmann**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 06.11.2020

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 06.11.2020

Fr, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 06.11.2020

Beschreibung

Critical VR Lab II – Lab Work will give participants the possibility to work in the Digital Bauhaus Lab, after receiving an introduction to the Corona hygiene regulations.

Groups of maximal two students can choose between three time slots (11:00 – 12:30, 13:30 – 15:00, 17:00 – 18:30) and work individually on two VR systems (HTC Vive + HighSpeed PC). Therefore, it will be possible for six students to work in the Digital Bauhaus Lab every week and with maximal 12 participants each student will be able to work in the Lab every second week. It will also be possible for participants to borrow one of five OculusGO VR glasses as well as one of three Ricoh Theta 360 cameras and use them to work on projects outside of the Digital Bauhaus Lab.

The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality concepts. It's aim is to establish individual approaches to VR, a challenging medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other. Please watch the video for more information.

Recommended Requirements:

Applicants should have a basic knowledge of working with Unity, access to the Internet, a Computer and Headphones. It is preferred but not explicitly required to have accomplished Critical VR Lab I.

Communication throughout the semester:

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

Leistungsnachweis

- develop and document your own project on the GMU Wiki

320210007 Critical VR Lab I - Unity Introduction

J. Brinkmann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 15:30 - 18:30, online, ab 05.11.2020

Beschreibung

Critical VR Lab I – Unity Introduction is a beginner module that offers an Introduction to the Unity game engine. The whole course will be taught online. Participants will be introduced to Unity through video tutorials, accompanied by PDFs and it will be possible to communicate through online meetings and individual consultations.

The course will be taught in two phases:

In phase one participants will be introduced to an overview of the Unity interface and different techniques (Lights, Skyboxes, Prefabs, Timeline, Animation). The learning phase will be accompanied by lectures and discussions that are focused on finding strategies for dealing with the possibilities and challenges of working artistically with Game Engines and VR technologies. At the end of phase one, students will have created an experience with Unity and documented it on our GMU Wiki-Page. In phase two students are challenged to reflect, discuss, rethink and rework their Unity experience, based on individual research and experienced insights.

The course emphasises on artistic and opposing ways of working with Virtual Reality concepts. It's aim is to establish individual approaches to VR, a challenging medium which offers artists new possibilities for expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other. Please watch the video for more information.

Recommended Requirements:

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

Communication throughout the semester:

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

Leistungsnachweis

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

320210015 Flagelates, Nematodes, and I

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, Online-Seminar and/or DIY Biolab at the Marienstrasse 7b (Raum 202), ab 05.11.2020

Beschreibung

Have you ever tried to navigate an organism that is visible only under a microscope? The course is designed to experience the work with tiny flagellates and nematodes. While trying to move the organisms the way we want, we will perhaps get an idea for an interactive game, which could be played between two completely different organisms.

Among the organisms to choose are a flagellate *Euglena gracilis* and a nematode *Heterorhabditis bacteriophora*. Students will be provided with organisms and tools to develop their ideas. Students with specific needs will be directed to available methods and resources.

In the first half of the semester, students will be expected to take care of the organism, research related art projects, and scientific papers, cook medium, and report results weekly. The second half of the semester is reserved for the realization of the individual idea. Along with the work in our home offices, if needed, we will use our DIY biolab. For documenting our projects we will use the GMU Wiki.

No special skills are required to participate in the course. Participation at the Big Blue Button Online-Seminar, and, if needed, the DIY biolab. Part of the course is a block module on microscopy, implemented together with the microbiologist Dr. Julian Chollet, who will contribute to the course with scientific know-how.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben an mindaugas.gapsevicius@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

20 % Theorie

50 % praktische Umsetzung eines Projekts

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

320210019 I and my Max

M. Gapsevicius

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 04.11.2020

Beschreibung

The course will focus on the development of a simple game, which will foster the imagination of interaction mechanisms between computational machines and the player. For the development of the game, we will use Max/MSP/Jitter visual programming language. And, if needed, we will use Arduino microcontrollers to sense and/or to trigger the physical world.

In the first half of the semester, students will be expected to develop weekly tasks. The tasks will include the manipulation of simple graphics and animation. Along with the work in our home offices, we will use an Online-Seminar, GMU Wiki, and online tutorials for learning to program with Max. The second half of the semester is allocated to the realization of an individual idea.

No special skills are required to participate in the course. The necessary tools are provided. Participation at the Big Blue Button Online-Seminar.

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)

320210022 Introduction to Microscopy

J. Chollet

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, THEORIE; online, ab 02.11.2020

Beschreibung

Our air, soil and water as well as all plants and animals contain complex ecosystems that are colonized by various creatures - most of which we can only see and interact with by virtue of microscopy or cultivation techniques.

This course aims to introduce you to the methodologies, project planning and experimental strategies in the natural sciences – mainly through the use of microscopy techniques. In line with the concept of a hybrid semester, the theoretical input will be communicated through online lectures while the practical skills will be acquired in individualized block-modules. While working in the DIY BioLab (Chair of Media Environments) you will learn how to use different kinds of microscopes and start your own little research project. Beyond the microscopy itself, educational objectives include literature research, experiment design, result documentation and scientific writing.

The course will be structured in a flexible way, tailored to the needs of the participants. Attendance during the online-seminars and hands-on module, as well as the delivery of detailed project documentation (paper, artwork, etc.) until the end of the semester is required. The course can be combined with the module "Flagelates, Nematodes, and I" by Mindaugas Gapsevičius.

Please write a motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 27.10.20 – if you already worked with biology before, please include a short description of the project and your level of experience.

Links:

https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/Julian_Chollet

<https://mikroBIOMIK.org/en>

Bemerkung

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 27.10.2020

Leistungsnachweis

Attendance during the course, as well as the delivery of detailed project documentation until the end of the semester

320210036 Thinking in tanks - how your ideology will save the world

B. Bügler, J. Chollet, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 15:15 - 16:45, online (see link below), ab 03.11.2020

Beschreibung

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

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

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

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

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

Bemerkung

motivational letter to julian@mikrobiomik.org until 27.10.2020

Leistungsnachweis

Attendance and submission of documentation.

Medieninformatik

4555405 Einführung in die Programmierung

R. Carmona Suju, F. Schmidt, B. Burse, N. Ruckel

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Vorlesung - online (Moodle) - <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=28752>, ab 02.11.2020
Do, wöch., 13:30 - 15:00, Übung - online (Moodle) - <https://moodle.uni-weimar.de/course/view.php?id=28752>, ab 05.11.2020

Beschreibung

Das Ziel dieser einführenden Veranstaltung ist es, die Grundlagen und Konzepte der Programmierung am Beispiel der interpretierten Sprache Python 3 zu vermitteln. Zentrale Themen der Veranstaltung sind Datentypen, Variablen, Ausdrücke, Anweisungsblöcke, Kontrollstrukturen, elementare Datenstrukturen, prozedurale Programmierung sowie Grundlagen der objektorientierten Programmierung. Die Übungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit, den Vorlesungsstoff anhand von konkreten Aufgaben zu vertiefen. In einem Projekt zum Abschluss der Veranstaltung wird eigenständig ein minimalistisches Softwaresystem entworfen und implementiert.

Leistungsnachweis

Vorlesungsbegleitende Übungen, Abschlussprojekt, schriftliche Prüfung

Technische Grundlagen Interface Design

320210001 Abstrahierte Räume

P. Saray, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 19:00 - 20:30, Moodle/BBB

Beschreibung

Die Rolle von Architekten und Künstlern ist der Schlüssel zum Aufbau einer globalen Beziehung zwischen den Gemeinschaften, denen sie als Individuen angehören, und dem Zeitgeist. Somit sind die gegebenen Werke ein Zeugnis ihrer Wahrnehmung der Vergangenheit und der Gegenwart, während sie eine Vorstellung für die Zukunft aufbauen.

Diese Prozesse der künstlerischen Entwicklung finden in sozio-räumlichen Kontexten statt, die durch sprachliche Bedingungen definiert sind, die wiederum die Art und Weise strukturieren, in der der Raum und die Orte, aus denen er besteht, intervenieren. In einer Art Spirale verarbeitet das künstlerische Schaffen Feedback zueinander und nimmt den Kontext nicht nur als Schauplatz, sondern auch als Referenz.

Ein klares Verständnis der Abstraktionsprozesse des künstlerischen Mediums als Sprachsystem sowie eine klare und konstante Wahrnehmung der zu intervenierenden Orte sind grundlegende Grundlagen für das Erreichen

künstlerischer und räumlicher Praktiken, die eine stärkere Verbindung zu den Gemeinschaften finden, aus denen sie stammen sind Teil.

Ziel des Kurses ist es, Vorschläge für räumliche Interventionen zu erstellen, die als Bildungs- und Experimentierinstrumente im aktuellen globalen Kontext dienen, der durch die COVID-19-Pandemie und den gesellschaftspolitischen Stress definiert wird. Obwohl die Ergebnisse des Projekts nicht speziell vor Ort erstellt werden sollten, wird erwartet, dass die während der Entwicklung des Kurses erworbenen Tools es den Studenten ermöglichen, räumliche Abstraktionen und künstlerische Vorschläge vorzuschlagen, die entweder in digitalen oder analogen Medien vorhanden sind.

Leistungsnachweis

Theoretisch-praktisches Projekt

320210002 Analog Circuits and Interfaces

C. Wegener

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Raum: 102, M5 (Elektroniklabor), ab 02.11.2020

Beschreibung

Wir widmen uns den Grundlagen analoger Elektronikschaltkreise mit Bezug zur analogen Signalverarbeitung, wie sie in analogen Synthesizern Anwendung findet. Über einer Einführung zu Grundbausteinen und theoretischem Grundwissen erarbeiten wir uns die nötigen Kenntnisse um komplexere Schaltkreise von spannungsgesteuerten Filtern und Oszillatoren selbst zu entwerfen.

Der finale Teil des Kurses widmet sich der Frage, wie ein analoger Schaltkreis mit analogen Sensoren gesteuert werden kann. Hier sollen explorative Interfacekonzepte erarbeitet und schließlich realisiert werden. Kenntnisse im Bereich Elektronik sind keine Voraussetzung. Es sollte aber ein gewisses Maß an Neugier mitgebracht werden.

Bitte sendet ein Motivationsschreiben an clemens.wegener (at) uni-weimar (punkt) de, um Euch für den Kurs zu registrieren.

Für die Verwendung von Elektronikkomponenten sollte ein kleines Budget (20-40€) eingeplant werden.

Die gefertigten Schaltungen können natürlich behalten werden. Bis auf Weiteres ist zusätzlich eine private Löt-ausstattung notwendig, da die Bestimmungen zu Covid-19 die Werkstattnutzung verhindern.

Für aktuelle Informationen diesbezüglich sendet bitte eine Nachricht an clemens.wegener (at) uni-weimar (punkt) de.

Der Kurs wird in Form von Lernvideos und Live-Streaming-Sessions angeboten. Voraussetzung zur Teilnahme ist deshalb ein live-stream-fähiges Gerät mit Mikrofon und Kamera.

Voraussetzungen

Motivationsschreiben, private Löt-ausstattung, Budget 20-40€

Leistungsnachweis

regelmässige Teilnahme, Bearbeitung der gestellten Aufgaben, Fertigstellung einer funktionalen Schaltung

320210025 Machines in White Cubes

J. Velazquez Rodriguez, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 19:15, Moodle/BBB, ab 02.11.2020

Beschreibung

Exploring exhibition design strategies for bridging tangible, virtual and immersive interactions in the art space.

Students will focus on designing and improving user and participant interactions with a view towards immersive experiences that support expanded forms for perceiving and engaging with new media narratives in an exhibition context.

Successful candidates are expected to develop the concept, design and realisation of artworks, installations and/or exhibitions, centred on an interactive component employing contemporary methods such as, but not limited to photogrammetry, physical computing, rapid-prototyping and web technologies.

Bemerkung

In addition to the enrollment via the BISON portal, candidates are required to send a PDF portfolio including one page motivation letter, stating your interest for the course, current competences and background at: jesus.velazquez@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Concurrent enrollment in another IFD course offering, or with instructor permission.

Leistungsnachweis

Successful completion of the course is dependent on regular attendance, active participation, completion of assignments, delivery of a relevant semester prototype and documentation. Please refer to the Evaluation Rubric for more details.

320210030 Physical Computing in the Wild

B. Clark, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 05.11.2020

Beschreibung

This course introduces concepts and techniques for designing, constructing, and programming objects, spaces, and media that can sense and respond to their physical environments.

Moving beyond the interface paradigm of the screen, keyboard and mouse, this course will employ physical computing to enable alternate models for interaction

with (and through) computational devices that afford more subtle and complex relations between a range of human and non-human actors. Combining presentations, discussions on the history of relevant projects, and a series of hands-on technical exercises, this course provides a practical context for experimental modes of sensing the environment.

Topics include physical computing, interface design, practical components of hardware design, and embedded programming. This is a student-driven course and topics will be determined by the interests/needs of the class.

Wahlmodule

120220104 Mind, Body, and Everything in Between: Implementing mindfulness in public performance

M. Rezaei, M. Schmidt

Veranst. SWS: 4

Seminar

Mo, wöch., 15:30 - 17:30, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 02.11.2020 - 09.11.2020

Mo, gerade Wo, 15:30 - 17:30, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 23.11.2020 - 01.02.2021

Beschreibung

An inclusive course aimed at everyone interested in mind-body in relation to movement/performance, expression of mind-body in public spaces, and mindful artistic practices. Participants will create, collaborate, and improvise in a series of projects to explore their own mind-body in relation to others as well the spaces

they experience. They learn the theories in practice, which include: 1. Mind-body: movement in the public architectural landscape. 2. Psychological theories of bodily experiences in public spaces: 3. Mindfulness practices in movement: reconnecting to the body by disconnecting 4. Performance Art practices: expressing movement in an unconventional manner 5. The poetry of the movement: re-experiencing movement in writing and reflection practices.

Lecturer:

Helin Can — helin.can@uni-weimar.de

Bemerkung

Every other week the class will be held online to discuss the reading materials, theories, and reflections. Students will participate in discussion and critics for the ongoing projects that each will be working on throughout the week. Along with the online sessions, students will be participating in in-person projects which include practicing, exercising and creating the subjects that were studied during the online sessions. In other words, in a hybrid method, one week online and one week in-person. Additionally, the in-person sessions may be dedicated to working times in which students will have the dedicated time to work on their projects. The majority of in-person sessions will take place in public spaces which is one of the focuses of the course.

Voraussetzungen

Anmeldung per Mail an: mealad.rezaay@gmail.com oder helin.can@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

1. Class participation, Online, and In-person - (%60). 2. Weekly online journal (weblog), (to be upload and updated weekly) - (%20). 3. Final project - (%20).

120220105 Mind, Body, and Everything in Between: Implementing mindfulness in public performance _ Part 2

M. Rezaei, M. Schmidt

Seminar

Mo, wöch.

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

An inclusive course aimed at everyone interested in mind-body in relation to movement/performance, expression of mind-body in public spaces, and mindful artistic practices. Participants will create, collaborate, and improvise in a series of projects to explore their own mind-body in relation to others as well the spaces they experience. They learn the theories in practice, which include: 1. Mind-body: movement in the public architectural landscape. 2. Psychological theories of bodily experiences in public spaces: 3. Mindfulness practices in movement: reconnecting to the body by disconnecting 4. Performance Art practices: expressing movement in an unconventional manner 5. The poetry of the movement: re-experiencing movement in writing and reflection practices.

Bemerkung

Every other week the class will be held online to discuss the reading materials, theories, and reflections. Students will participate in discussion and critics for the ongoing projects that each will be working on throughout the week. Along with the online sessions, students will be participating in in-person projects which include practicing, exercising and creating the subjects that were studied during the online sessions. In other words, in a hybrid method, one week online and one week in-person. Additionally, the in-person sessions may be dedicated to working times in which students will have the dedicated time to work on their projects. The majority of in-person sessions will take place in public spaces which is one of the focuses of the course.

Voraussetzungen

| |
|---|
| Anmeldung per Mail an: mealad.rezaay@gmail.com oder helin.can@uni-weimar.de |
|---|

Leistungsnachweis

| |
|--|
| 1. Class participation, Online, and In-person - (%60). 2. Weekly online journal (weblog), (to be upload and updated weekly) - (%20). 3. Final project - (%20). |
|--|

120220106 perma.change – performative Architektonik_Part 1**L. Nerlich**

Veranst. SWS: 2

Seminar

BlockWE, 06.11.2020 - 08.11.2020

BlockWE, 13.11.2020 - 15.11.2020

BlockWE, 18.12.2020 - 20.12.2020

BlockWE, 29.01.2021 - 31.01.2021

BlockWE, 05.02.2021 - 07.02.2021

Beschreibung

Ein Lehrangebot der Professur Bauformenlehre
in der Reihe der Bauhaus-Module
unter der Leitung von Luise Nerlich und Massimo Gerardi

Die Sensibilisierung von Studierenden für Bewegung und Raumgefühl, um so Gestaltungsideen für Objekte und Räume zu generieren, ist das Ziel der Zusammenarbeit der Architektin Luise Nerlich und des Tanzpädagogen und Choreografen Massimo Gerardi.

Die von Gerardi geleiteten Übungen von Tanz und Körperbewegung sollen als Inspirationsquelle zum Entwurf einer Baustruktur dienen. Diese Erfahrung will zukünftigen Gestaltern und Architekten Impulse geben, außergewöhnliche Konzepte und persönliche Strategien für Architektur und Raumgestaltung neu zu überlegen und zu entwickeln.

Gerardi wird den Studierenden der Bauhaus-Universität drei umfassende Workshops anbieten, um an eigenen Bewegungsmöglichkeiten und an wirkungsreichen Positionierungen im Raum zu arbeiten. Dabei wird versucht werden, anatomische und gedankliche Grenzen abzubauen. Dieser Prozess steht einer tradierten Aneignung von rein theoretischen und anatomischen Kenntnissen gegenüber, um körpergerechte architektonische Elemente zu entwerfen.

Ziel/Abgabeleistung ist zum einen eine Erarbeitung einer performativen Architektonik unter dem Titel „perma.change“ (anhaltender Wechsel) in Bewegungsarbeit und zum anderen die Dokumentation des Arbeitsprozesses und eine im Film festgehaltene Präsentation. Es besteht die Möglichkeit, auf Basis der gemachten Erfahrung im ersten Semester Bachelor Architektur eine Mikroarchitektur/Pavillon für das Erste Kernmodul zu entwickeln.

Testat mit 3 credits.

Voraussetzungen

Offen für 15 sich bewegende Studierende aller Fakultäten.

Bewerbungen per Mail bis zum 4.11.2020

an Luise.nerlich@uni-weimar

120220107 perma.change – performative Architektonik_Part 2

L. Nerlich

Veranst. SWS: 2

Seminar

BlockWE, 06.11.2020 - 08.11.2020

BlockWE, 13.11.2020 - 15.11.2020

BlockWE, 18.12.2020 - 20.12.2020

BlockWE, 29.01.2021 - 31.01.2021

BlockWE, 05.02.2021 - 07.02.2021

Beschreibung

Ein Lehrangebot der Professur Bauformenlehre
in der Reihe der Bauhaus-Module
unter der Leitung von Luise Nerlich und Massimo Gerardi

Die Sensibilisierung von Studierenden für Bewegung und Raumgefühl, um so Gestaltungsideen für Objekte und Räume zu generieren, ist das Ziel der Zusammenarbeit der Architektin Luise Nerlich und des Tanzpädagogen und Choreografen Massimo Gerardi.

Die von Gerardi geleiteten Übungen von Tanz und Körperbewegung sollen als Inspirationsquelle zum Entwurf einer Baustruktur dienen. Diese Erfahrung will zukünftigen Gestaltern und Architekten Impulse geben, außergewöhnliche Konzepte und persönliche Strategien für Architektur und Raumgestaltung neu zu überlegen und zu entwickeln.

Gerardi wird den Studierenden der Bauhaus-Universität drei umfassende Workshops anbieten, um an eigenen Bewegungsmöglichkeiten und an wirkungsreichen Positionierungen im Raum zu arbeiten. Dabei wird versucht werden, anatomische und gedankliche Grenzen abzubauen. Dieser Prozess steht einer tradierten Aneignung von rein theoretischen und anatomischen Kenntnissen gegenüber, um körpergerechte architektonische Elemente zu entwerfen.

Ziel/Abgabeleistung ist zum einen eine Erarbeitung einer performativen Architektonik unter dem Titel „perma.change“ (anhaltender Wechsel) in Bewegungsarbeit und zum anderen die Dokumentation des Arbeitsprozesses und eine im Film festgehaltene Präsentation. Es besteht die Möglichkeit, auf Basis der gemachten Erfahrung im ersten Semester Bachelor Architektur eine Mikroarchitektur/Pavillon für das Erste Kernmodul zu entwickeln.

Testat mit 3 credits.

Voraussetzungen

Offen für 15 sich bewegende Studierende aller Fakultäten.
Bewerbungen per Mail bis zum 4.11.2020
an Luise.nerlich@uni-weimar

120224001 The Future of Urban Tourism**R. Podlaszewska**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, unger. Wo, 09:15 - 12:30, 05.11.2020 - 04.02.2021

Beschreibung

The shift in attitude by city planners towards the tourist industry was prompted by the decline of long-established economic activities and the need of introducing the new ones. This urban dynamic has urged contemporary cities to find a mechanism of upgrading the image of the city through tourism, and the hope that the development of the industry would result in physical as well as social and economic revitalisation of the city. Apart from the, “Central place “paradigm that retains from the thesis of global interconnectedness as the tertiarization of the service economy in urban destinations, the dispute of localisation contributes strongly to the defining of modern urbanisation and the restructuring process. City destinations are keen to adapt to the new forces of globalisation with the references to the favoured attractions all around the world in which tourism, is paradoxically expressed in the language of the locality.

As the result of such dichotomy between global and local, the 'locality' has emerged as a new dimension explored and commodified both by planners and industry practitioners.

The seminar therefore would like to suggest alternative concepts that introduce new trajectories, new politics and new policy approaches to enact a transition of hegemonic economy. Concept such as de-growth in urban tourism will be discussed during the semester to indicate multiple facets of place as the palimpsest of social relation and identities. These outcomes are not necessarily permanent, they are temporary in nature and thus constantly oppose the sense of permanence. The influence of local politics and global capital interferes social relation and may generates new spatial outcomes. Coming to the end of the discussion of tourism space definitions, its types, development cycle and transformation, we will be looking for appropriate methods allowing its empirical identification.

Bemerkung

Recently, Covid-19 pandemic has impacted the way people travel and question the future of urban tourism and city planning in general. Students are invited to critically discuss how cities can function to cater such demand of travel and tourism by rethinking of the pedagogy of place and place making will help us pave the way toward a meaningful urban planning.

During the seminar, students will have:

A group presentation (virtual or offline) and lead a discussion with the rest of the class about the city they visited. The guidelines for the "Group work" will be discussed and distributed during the seminar.

Final Assessment to be submitted in the end of the semester: Report on the case studies.

Schedule: Every two weeks

Start date: 05.11.2020

Leistungsnachweis

Evaluation and Assessment

| | |
|------------------------------|-----|
| Class participation | 25% |
| Group works and presentation | 25% |
| Final Assessment | 50% |