

Vorlesungsverzeichnis

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art
and Design)

Winter 2020/21

Stand 21.05.2021

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)	3
(Ring)Vorlesungen	3
Kolloquien	3
Wissenschaftsmodule	5
Projektmodule	23
Fachmodule	37

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)**320250023 Vom Buch zum Film - Die Kunst des Regieführens (Ba)****L. Liberta, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Fr, Einzel, 17:00 - 19:30, 20.11.2020 - 20.11.2020

Fr, Einzel, 13:30 - 19:30, 27.11.2020 - 27.11.2020

Sa, Einzel, 10:00 - 17:30, 28.11.2020 - 28.11.2020

Fr, Einzel, 13:30 - 22:00, 11.12.2020 - 11.12.2020

Sa, Einzel, 10:30 - 17:30, 12.12.2020 - 12.12.2020

Beschreibung

"So kann ich nicht arbeiten!" ist zum geflügelten Wort am Set geworden. Wir wollen mit Klischees aufräumen und widmen uns der Frage: Was braucht der künstlerische Leiter eines Filmteams tatsächlich, um aus einer Geschichte einen Film zu erschaffen, und wie gelangt man als RegisseurIn überhaupt zu einer eigenen Vision? Wir widmen uns im Gespräch mit erfahrenen und preisgekrönten RegisseurInnen wie Phillip Stölzl (u.a. "Der Medicus", Goethe! "Ich war noch niemals in New York"), Anne Zohra Berrached (u.a. "24Wochen", "Tatort: Der Fall Holdt") und Arne Feldhusen (u.a. "Tatortreiniger", "Vorsicht vor Leuten", "Magical Mystery") den Geheimnissen des Regiehandwerkes. Wir verfolgen den Weg der Entstehung aktueller und prägender Filme der Regisseure vom Buch bis zum fertigen Film und beleuchten dabei, wie es im Detail zu den künstlerischen Entscheidungen kam. Mit eigenen praktischen Übungen werden wir die Perspektive der Regie einnehmen und unterschiedliche Handschriften in den Genres Komödie, Krimi, Drama und Literaturverfilmung kennen lernen.

Bitte bewirbt Euch via E-mail für den Kurs mit Angabe Eurer Vorkenntnisse (eigene Filmarbeiten, Erfahrungen in welchem Bereich) und einer Begründung, weshalb Ihr Euch für den Kurs einschreiben wollt und welche Bereiche Euch dabei besonders interessieren.

Präsenztermine: Freitag 20.11.20 um 17.00-19.30 Uhr, Freitag, 27.11.20, 13.30- 19.30 Uhr und Samstag 28.11.2020 10:00 - 17.30 Uhr; Freitag 11.12.2020, 13.30 Uhr - 22:00 und Samstag 12.12.2020, 10:30 Uhr - 17.30 Uhr (Blockveranstaltung) Die Blocktermine für Januar (Freitag/Samstag) werden noch bekannt gegeben.

Bitte beachten Sie, dass es noch zu zeitlichen Änderungen und Verschiebungen kommen kann!!!

lena.liberta@uni-weimar.de

Bemerkung

Dozenten: Philipp Stölzl, Anne Zohra Berrached, Arne Feldhusen

Raum: Hörsaal 6, Coudraystr. 9 A

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Bearbeitung der Aufgaben, Abgabe der finalen Aufgabe

(Ring)Vorlesungen**Kolloquien****320240003 Kolloquium Kunst und sozialer Raum****C. Hill**

Veranst. SWS: 6

Kolloquium

Beschreibung

Das Kolloquium richtet sich an Studierende der Professur Kunst und sozialer Raum, die ihren Abschluss (i.d.R. Diplom) machen sowie an Studierende höheren Semesters, die von der Professur in einem freien Projekt betreut werden. Das Kolloquium soll in einem überschaubaren Rahmen einen intensiven Austausch, Diskussion und Reflexion auf die eigenen künstlerischen Arbeitsprozesse bieten.

Bemerkung

Wunschraum/Zeit: Wird nach dem 16.11.2020 per Email bekannt gegeben und in der Gruppe abgestimmt.

Voraussetzungen

Verbindliche Anmeldung via Email an christine.hill@uni-weimar.de bis zum 16.11.2020

Leistungsnachweis

Fertigstellung einer Arbeit oder Abschlussarbeit

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Moodle/BBB-Termine Präsenztermine nach Absprache R. 206 M5, 04.11.2020 - 04.11.2020

Beschreibung

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

Anwesenheit beim ersten Termin und Anmeldung im Bison.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit / des freien Projekts

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, wöch., von 10:00, Marienstraße 5, Raum 304, ab 05.11.2020

Beschreibung

Kolloquium zur Präsentation und Besprechung von Master-Projekten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Master's Colloquium

Colloquium for presenting and discussing prospective Master theses.

Leistungsnachweis

Präsentation der eigenen Arbeit.

Master-Kolloquium Medien-Ereignisse

W. Kissel

Kolloquium

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Master's Colloquium Media Events

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

Bemerkung

Termin und Ort nach Absprache

Voraussetzungen

Alle notwendigen Module der Semester 1-3 wurden erfolgreich bestanden.

Master Kolloquium Multimediales Erzählen

W. Bauer-Wabnegg

Kolloquium

Do, Einzel, 15.10.2020 - 15.10.2020

Veranst. SWS: 2

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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

Bemerkung

Ort: B15, Dachgeschoß gemäß Listenaushang ab 16.4.2020

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Beratungen und Präsentationen des eigenen Vorhabens.

Wissenschaftsmodule

320230000 Antirassismus von Theorie zur Praxis. Erweiterung eines antirassistischen Standpunkts auf alle Formen der Diskriminierung; über Workshops zu Diversität und Antidiskriminierung

M. Garcia, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 05.11.2020 - 04.02.2021

Block, 08:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, 11.03.2021 - 12.03.2021

Block, 08:00 - 20:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 11.03.2021 - 12.03.2021

Beschreibung**Lehrende: Margarita Garcia**

Der Tod von George Floyd durch die Hand eines US-amerikanischen Polizisten war der Auslöser von weltweiten Protesten und löste vielerorts eine Auseinandersetzung mit institutionellem Rassismus und Diskriminierung aus. Die Bauhaus-Universität hat bereits 2019 Anti-Diskriminierungs-Richtlinien eingeführt, die eine Diskriminierung aufgrund von Alter, Geschlecht, ethnischem oder sozialem Hintergrund, Behinderung, sexueller Orientierung sowie religiöser und politischer Ansichten eindeutig untersagen.

Das Modul möchte Studierende aller Fakultäten zur Wahrnehmung von Rassismus und alltäglicher Diskriminierung sensibilisieren, gleich wo diese auftreten, und sie zur Analyse verschiedener Arten von Diskriminierung befähigen. Wir werden bestehende Machtstrukturen, soziale Normen und unbewusste Voreingenommenheit als Folge medialer und institutioneller Narrative untersuchen, welche diskriminierende Handlungsweisen fortschreiben, indem wir eigene, durch Erziehung, Medien und Kultur angelegte Vorurteile und Verhaltensweisen untersuchen und Erkenntnisse nutzen, um sie in Beziehung zu systembedingten Formen von Vorurteilen und Diskriminierung zu setzen. Das Modul besteht aus 7 Veranstaltungen und drei Workshops, die sich mit verschiedenen Formen der Diskriminierung befassen, einschließlich Formen, die von spezieller Relevanz für die Situation in Deutschland sind, wie etwa antimuslimischer Rassismus und Sexismus.

Präsenz- und Online-Veranstaltungen werden sich mit Formen und Auswirkungen verschiedener Arten der Diskriminierung befassen und sich insbesondere auf solche konzentrieren, die Ungleichheiten begünstigen. Die Workshops werden aus zwei Teilen bestehen: Der erste Teil zu Anfang des Kurses wird sich auf Selbstsensibilisierung und Selbstbeobachtung konzentrieren, indem erlernte und unbewusst diskriminierende Verhaltensweisen aufgelöst und rückgängig gemacht werden. Der zweite Teil wird sich mit gesellschaftlichen Antidiskriminierungsmaßnahmen beschäftigen, wobei wir die Möglichkeiten als Angehörige der Bauhaus-Universität und Weimarer Gemeinschaften nutzen, etwa in Form von Performances, Kunst, Workshops, Forschungsarbeiten, Vorträgen, Internetseiten und anderen Projekten im Bereich von Kunst, Design, Ingenieurwissenschaften, Sozialwissenschaften und so weiter. Die Bewertung basiert auf aktiver Teilnahme an Veranstaltungen und Workshops, einem Tagebuch, einem abschließenden Forschungsbericht und der Teilnahme an einer antidiskriminatorischen Aktion / Antidiskriminierungsmaßnahme.

Jede Art des Peer-to-Peer-Lernens wird unterstützt und Seminare werden gemeinsam von Studierenden und anderen Mitgliedern akademischer und Weimarer Gemeinschaften sowie des Bauhauses im weitesten Sinn durchgeführt, die direkt von Diskriminierung betroffen sind, sowie von einem Partner, der nicht direkt betroffen ist, sich aber gegen Ungerechtigkeiten einsetzen möchte. Gemeinsam wollen wir ein Netzwerk gezielter Partner und Abläufe schaffen, durch die wir als Bauhausgemeinschaft besser für eine gleiche und gerechte Welt für alle arbeiten können.

Voraussetzungen

Aktive Teilnahme an allen Terminen. Vorbereitung und Durchführung von Impulsvorträgen. Erstellung eines Journals.

Leistungsnachweis

Journal/ Tagebuch, Impulsvortrag, Diversität/Antidiskriminations Aktion (Performance/Kunst/Veranstaltung/ Workshop/Vortrag/Website/Kunst oder Design Projekt) Antirassismus von Theorie zur Praxis. Erweitern eines antirassistischen Standpunkt auf alle Formen der Diskriminierung; über Workshops zu Diversität und Antidiskriminierung

Unterrichtssprache English (Kursarbeiten können in Deutsch eingereicht werden)

320230001 Bildroman, Comic, Graphic Novel

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, 04.11.2020 - 03.02.2021

Beschreibung

Das graphische Erzählen ob nun im Bildroman, im Comic oder in der Graphic Novel ist seit über einem Jahrhundert populär und scheinbar doch wenig erforscht. Sie gelten heute als eine wichtige Form der Kommunikation und des zeitgenössischen kreativen Ausdrucks. In diesem Kurs führen wir medien-, kommunikations- und kulturwissenschaftliche sowie historische Ansätze heran, um einen interdisziplinären Blick auf das graphische Erzählen zu werfen. Wir untersuchen das Zusammenspiel von Text und Bild in Formaten graphischer Erzählung (Bildroman, Comic, Graphic Novel). Wir beschäftigen uns mit einem hybriden Medium, das an Prosa, Animation und Film erinnert, aber doch ein eigenes Kommunikationssystem zu sein scheint. Was sind die Vorläufer des heute so populären graphischen Erzählens? Welche Verbindungen zwischen Text und Kunst lassen sich ausmachen? Wie werden, Zeit und Handlung in einer statischen Reihe von Wörtern und Bildern vermittelt? Was kann die Graphic Novel darstellen, was andere Medien möglicherweise nicht können?

Bemerkung

Teil dieses Wissenschaftsmoduls ist der Online-Workshop **Graphic Recording** unter der Leitung von Nadine Roßa.

Der Workshop findet *online* an folgenden Tagen statt:

- Montag, 16.11.2020, 09:15-12:30
- Mittwoch, 18.11.2020, 09:15-12:30
- Mittwoch, 09.12.2020, 09:15-12:30
- Mittwoch, 13.01.2021, 09:15-12:30
- Mittwoch, 27.01.2021, 09:15-12:30

Als Arbeitsgrundlage für den Workshop wird eine Teilnahme an der Vortragsreihe *Sustain: Umwelt(en) und Nachhaltigkeit(en)* erwartet.

Das Wissenschaftsmodul findet vorwiegend als **Online-Lehrveranstaltung** mit synchronen Sitzungen statt.

Als **Präsenztermine** sind folgende Tage vorgesehen:

- 20.01.2021
- 03.02.2021

Bei Rückfragen bitte einfach per Email alexander.schwinghammer@uni-weimar.de nachfragen.

Leistungsnachweis

Präsentation Hausarbeit, Essay

320230002 co.ro.na - conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar - Teil 2 (FD3- und Wissenschaftsmodul)

I. Escherich, J. Heinemann, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, von 09:15, 06.11.2020 - 06.11.2020

Fr, Einzel, von 09:15, 20.11.2020 - 20.11.2020

Fr, Einzel, von 09:15, 04.12.2020 - 04.12.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 18.12.2020 - 18.12.2020
 Fr, Einzel, von 09:15, 08.01.2021 - 08.01.2021
 Fr, Einzel, von 09:15, 22.01.2021 - 22.01.2021
 Fr, Einzel, von 09:15, 05.02.2021 - 05.02.2021

Beschreibung

co.ro.na www.corona.soy

conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar

Fakultätsübergreifendes Seminar richtet sich an alle Studierende der Universität.

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

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

Die Utopie bestimmt die Prognose.

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

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

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

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

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

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

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

co.ro.na

conscious `round nations -> ein Utopie-Seminar

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

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

Fakultätsübergreifendes Seminar richtet sich an alle Studierende der Universität.

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

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

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

Angefragte Partner: DLF, Radio Lotte;

Bemerkung

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

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

Termine der Onlinekonferenzen: Freitags 9:15 Uhr + 1 variabler Termin am Semesterende.

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

Leistungsnachweis

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

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarpartizipation 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.)

320230004 Die meta-historische Wende in den zeitgenössischen Kunst- und Designwelten

W. Bergande, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 14:00 - 18:00, 25.11.2020 - 25.11.2020

Do, Einzel, 09:00 - 13:00, 26.11.2020 - 26.11.2020

Fr, gerade Wo, 14:00 - 18:00, zusätzliche Online-Lehrtermine, 11.12.2020 - 29.01.2021

Mi, Einzel, 14:00 - 18:00, 17.02.2021 - 17.02.2021

Do, Einzel, 09:00 - 13:00, 18.02.2021 - 18.02.2021

Beschreibung**Lehrender: Dr. Wolfram Bergande**

In den letzten circa 25 Jahren haben geschichtsphilosophische Fragen wie etwa die Frage nach dem Entwicklungsziel

von Gesellschaften, von Großen Kulturen (civilizations¹) oder der globalen Weltgesellschaft eine erstaunliche Renaissance erfahren. Es sind vor allem die regelmäßig wiederkehrenden, global rezipierten Kunst-, Design- und Architektur-Großausstellungen (Biennalen), wie zum Beispiel die documenta, die Kunst- und Architekturbienalen

von Venedig, die Vienna Biennale für Kunst, Design und Architektur oder die ars electronica in Linz, auf denen solche Fragen und Themen verhandelt werden.

Die kontrovers diskutierte letzte documenta XIV 2017 in Kassel & Athen ist ein Paradebeispiel für die nicht nur nationale oder regionale sondern weltweite Öffentlichkeitswirksamkeit solcher Biennalen und für die unterschiedlichen

geopolitischen, sozialphilosophischen oder kosmopolitischen, das heißt letztlich: meta-historischen Diskurse, die dort geführt werden.

Das Seminar erforscht sowohl diese Diskurse als auch die künstlerischen und Design-Artefakte, die in deren Mittelpunkt stehen.

Leistungsnachweis

Referat und Hausarbeit

320230005 Foodways: Environments, Practices, Imaginaries

M. Garcia, A. Schwinghammer, A. Toland, Projektbörse Fak. Verant. SWS: 3**KuG**

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 06.11.2020 - 05.02.2021

Beschreibung

This seminar explores how institutions, power relations and practices shape not only the production and distribution of food but especially its - often implicit - symbolic qualities. Additional to its more or less strong nutritional qualities food is a item that also possesses specific medial dimensions, which are culturally constructed, strategically designed or appropriated, for example as counter-narratives in artworks. Cookbooks, magazines, packaging,

coffeehouses as well as online-advertising are all part of the visual culture of food. Similarly, the form of social interactions or public performances may be influenced by food items and conceptions towards particular food practices.

Foodways critically investigates the intersections between food and culture and the role of art and design in its communication and representation. As food is produced, distributed, consumed and disposed it undergoes symbolic as well as material and economic transformations. We will investigate the origins and dynamics of the expanding global food network, the cultural and ethical ramifications of contemporary food traditions and practices and examine the concerns raised for designers and artists. Topics include design for a small planet, social and relational art practices, feminist approaches towards economic justice, food and agriculture, care work, animal politics, health and bodies, queer ecologies and human rights.

Leistungsnachweis

Präsentation, Essay

320230006 Grundlagen künstlerischer Forschung

N.N., A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, Einzel, 14:00 - 18:00, Termin der ersten Veranstaltung, 26.11.2020 - 26.11.2020

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Moodle/BBB-Termine, 03.12.2020 - 17.12.2020

Mi, Einzel, 09:00 - 13:00, 17.02.2021 - 17.02.2021

Do, Einzel, 14:00 - 18:00, 18.02.2021 - 18.02.2021

Beschreibung

Lehrender: PhD Baumhauer, Till Ansgar

Künstlerische Forschung ist ein Arbeitsfeld, das in den letzten zwei Jahrzehnten für die Kunstpraxis und in der öffentlichen Wahrnehmung von Kunst immer wichtiger geworden ist.

Doch wie können bildende Künstler, Designer und Kreative aus anderen Sparten forschen? Welcher wissenschaftlichen Arbeitsweisen können sie sich bedienen, welche Regelwerke und Methoden können ihnen hilfreich sein? Ab wann ist künstlerische Praxis auch künstlerische Forschung?

Das angebotene Seminar soll Grundlagen der künstlerischen Forschung für bildende Künstler, Medienkünstler und Designer vorstellen und dabei helfen, ihre eigenen Vorhaben zu präzisieren und Forschungsfragen zu klären.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in %: 66

Leistungsnachweis

schriftl. Aufgabe und Präsentation

a) schriftliche Ausarbeitung im Umfang von 5000 Wörtern

b) Präsentation der eigenen Arbeit

c) Teilnahme an einem internen peer review

320230007 Künstler*/Pädagog*innen-Professionalität - Wissenschaftsmodul (FD3-Modul)

A. Dreyer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 05.11.2020 - 05.11.2020

Mi, Einzel, 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 18.11.2020 - 18.11.2020

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 03.12.2020 - 03.12.2020

Mi, Einzel, 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 16.12.2020 - 16.12.2020

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 07.01.2021 - 07.01.2021
 Mi, Einzel, 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.01.2021 - 20.01.2021
 Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Künstler*innen und Gestalter*innen prägen in ihrem professionellen Selbstverständnis die außerschulische kunstvermittelnde wie schulische kunstpädagogische Praxis gleichermaßen. Ob in Rahmen befristeter Projekte oder als dauerhaft tätige Kunstlehrende und Kunstvermittler bestimmen sie zunehmend die Fachentwicklung an den Schulen und leisten einen wesentlichen Beitrag, Kunstunterricht als eine Form der künstlerischen Praxis zu etablieren.

Inwiefern sich die unterschiedlichen Rollenerwartungen als Künstler*- bzw. Gestalter*innen und Lehrende ausbalancieren lassen oder zu unauflösbaren Konflikten führen können, soll im Rahmen dieses Moduls diskutiert werden. Als Gäste eingeladen sind drei Künstler*innen, die an Schulen tätig sind und im Rahmen eines für alle Interessierten offenen Gesprächsrahmens über ihre Erfahrungen sowie die Potentiale der Verschränkung von Kunst und Pädagogik sprechen.

Neben einer theoriegeleiteten Vor- und Nachbereitung der gemeinsamen Gespräche, wird die forschungsorientierte Auseinandersetzung mit dem eigenen professionellen künstlerischen wie kunstpädagogischen Selbstverständnis im Mittelpunkt des Moduls stehen, um sich der eigenen Haltung bewusst zu werden und diese mit Blick auf das individuell zu erwartende Berufsbild weiter zu entwickeln.

Bemerkung

Termin der ersten Veranstaltung: Donnerstag, 05.11.2020; 09.15 - 12.30 Uhr
Ort: Marienstraße 1b, Raum 201
Schätzung der Präsenzlehre: 50 %
Art der Onlineteilnahmen: Teilpräsenz
Präsenztermine:
 Mittwoch, 18.11.20; 16.12.20; 20.01.21;
Zeit: 16.00-19.00 Uhr (Gastvorträge)
 Donnerstag, 05.11.20; 03.12.20; 07.01.21; 04.02.21;
Zeit: 09.15-12.30 Uhr (Erhebung/ Analyse/ Auswertung)
Moodle/BBB-Termine:
 Mittwoch, 18.11.20; 16.12.20; 20.01.21;
Zeit: 16.00-19.00 Uhr (Gastvorträge)
 Donnerstag, 05.11.20; 03.12.20; 07.01.21; 04.02.21;
Zeit: 09.15-12.30 Uhr (Erhebung/ Analyse/ Auswertung)

Leistungsnachweis

schriftliche Hausarbeit: 6 LP LAK Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für mündliche Beiträge und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

320230009 Kuratieren von Kunstausstellungen

K. Schierz, A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 15:15 - 16:45, Auftaktmeeting Ort: Kunsthalle Erfurt, 99084 Erfurt, Fischmarkt 7, 13.11.2020 - 13.11.2020

Fr, gerade Wo, 15:15 - 16:45, 27.11.2020 - 11.12.2020

Fr, unger. Wo, 15:15 - 16:45, 08.01.2021 - 05.02.2021

Beschreibung

Prof. Dr. Kai Uwe Schierz

Wie präsentiert man Kunst? Anders als Naturalien in einem Naturkundemuseum. Alte Kunst anders als zeitgenössische, Malerei anders als Bildhauerei oder Fotografie. Für Kinder präsentiert man Kunst anders als für Kunstkritiker, Künstler und Sammler, eine Blockbuster-Ausstellung anders als eine Stipendiaten-Ausstellung. Das Kuratieren von Kunstausstellungen ist also ein weites Feld mit einer Vielzahl von Fragen, die zu beantworten sind. Neben inhaltlichen Aspekten spielen organisatorische und finanzielle Fragen eine Rolle für die Weise, wie eine Kunstausstellung kuratiert, organisiert und durchgeführt wird. Wie erstellt man einen Kosten- und Finanzierungsplan für eine Kunstausstellung? Wie spricht man welche potentiellen Förderer an?

Diese Fragen rund um das Thema „Kuratieren von Kunstausstellungen“ stehen im Zentrum des Seminars. Analysiert werden aktuelle und dokumentierte Kunstausstellungen. Geübt wird das Entwickeln von Konzeptionen, Finanzplänen und das Stellen von Förderanträgen.

Das Seminar umfasst Präsenzunterricht und Selbststudium.

Bemerkung

Das Auftaktmeeting findet am Freitag, den 13. November 2020, um 15:15 Uhr statt. Ort: Kunsthalle Erfurt, 99084 Erfurt, Fischmarkt 7.

Anmeldungen sind zu richten an: kai-uwe.schierz@erfurt.de

Folgetermine:

27.11., 15:15 Uhr

11.12., 15:15 Uhr

08.01. 2021, 15:15 Uhr

22.01. 2021, 15:15 Uhr

05.02. 2021, 15:15 Uhr

320230010 Ökologisches Design

J. Lang, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 05.11.2020

Beschreibung

Begriffe wie "Ökologie" und "ökologisches Design" sind heute in aller Munde. Aber was meinen wir eigentlich, wenn wir solche Begriffe verwenden? Was gerät in den Fokus, wenn die Wirklichkeit nach ökologischen Gesichtspunkten betrachtet wird? Für das ökologische Bewusstsein scheint es wesentlich zu sein, dass die Erde weder nur als ein anorganisches Gebilde betrachtet wird noch nur als ein unvermitteltes Nebeneinander von belebten und unbelebten Existenzen, sondern dass gerade die Zusammenhänge, die zwischen organischen und anorganischen Prozessen bestehen, virulent werden. Ernst Haeckel, auf den die Wissenschaft der Ökologie zurückgeht, drückt diesen Zusammenhang wie folgt aus: „Unter Oecologie verstehen wir die gesammte Wissenschaft von den Beziehungen des Organismus zur umgebenden Außenwelt, wohin wir im weiteren Sinne alle ‚Existenz-Bedingungen‘ rechnen können. Diese sind teils organischer teils anorganischer Natur.“ (Haeckel, Generelle Morphologie der Organismen, Bd. 2, 1866, S. 286) Was für eine ökologische Betrachtungsweise also an Bedeutung gewinnt, sind die organischen und anorganischen Zusammenhänge, in die Lebewesen eingebunden sind.

Die Neuerung in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gegenüber dem Haeckel'schen Verständnis von Ökologie besteht nun darin, diesen Zusammenhang von anorganischen Prozessen und Lebewesen von der Tierwelt auch auf die menschliche Artefaktwelt auszuweiten. Dadurch werden neue Dimensionen der Produkte relevant: Unter dem ökologischen Blick werden Produkte hinsichtlich der stofflichen und energetischen Prozesse befragt, die sie mit Organismen verbinden. Die menschlichen Produkte werden nicht nur als physische Objekte, die wiederum physikalische Veränderung ermöglichen gesehen, sondern als Dinge, die auf vielerlei Weise mit gesundheitlich relevanten Lebensprozessen verbunden sind.

Im Seminar werden wir zentrale Themen des ökologischen Designdiskurses seit dem 1970er Jahren verfolgen (natürliche Materialien, Recyclingdesign, ökologische Ästhetik, Langlebigkeit, nachhaltiger Gebrauch u.a.) als auch und insbesondere selbständige empirische Beobachtungen und Analysen des Lebenszyklusses von Produkten vornehmen, um Erkenntnisse über die ökologischen Zusammenhänge von Produkten zu gewinnen.

Das Seminar richtet sich an Studierende aller Studiengänge. Es werden jedoch Alltagsprodukte im Mittelpunkt unserer Analysen stehen.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Leistungsnachweis

Note: Referat + eine größere schriftliche Arbeit oder mehrere kleinere schriftliche Arbeiten (6LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit(en) bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

320230012 Programming for Designers and Artists

C. Wüthrich, F. Andreussi

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Beschreibung

Einführung in die Programmierung in Java für Gestalter und Künstler: Elemente der Programmierung, Funktionen, Objektorientierte Programmierung, Einfache Algorithmen und Datenstrukturen, Berechenbarkeit, Hardwarestruktur.

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben

320230013 Spekulatives Design: Cibus ex Futura

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 11.12.2020 - 11.12.2020

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, 08.01.2021 - 08.01.2021

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 015, 15.01.2021 - 15.01.2021

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A

Beschreibung

In diesem theorie- und praxisorientierten Kurs geht es Zukunftsforschung und Zukunftsentwurf. Dabei wollen wir uns mit Theoriepositionen beschäftigen, eigene Feldforschung durchführen, mit medialen Vermittlungsformen befassen und spekulative Prototypen untersuchen. Unter den Stichworten „Spekulation“, „Szenario“ und „Prototyp“ nehmen wir verschiedene Formen der Zukunftsprojektionen (z.B. Science-Fiction, Foresight, Szenario-Technik, Trendforschung) in den Blick.

Ist Spekulationsfähigkeit eine zentrale Kompetenz für das 21. Jahrhundert? Angesichts der scheinbaren Zunahme der Unberechenbarkeit globaler Entwicklungen und der Erosion von als stabil erachteten Verhältnissen erscheint dies naheliegend. Während Unsicherheiten aktuell ist gerade allzu gegenwärtig sind, scheint im Spekultativen gerade ein besonderer Wert zu liegen.

Der Kurs zielt darauf ab, die Vielfalt von "Was wird?" und "was wäre wenn?" herauszustellen. Szenarien, insbesondere abwegige, auf den ersten Blick sehr unwahrscheinliche Zukunftsprojektionen, helfen dabei, nicht völlig ziellos und immer wieder überrascht durch den Lauf der Geschichte zu stolpern.

Der thematische Fokus liegt hierbei auf der Gestaltung zukünftiger Esskulturen. Essen stellt im Feld des spekulativen Designs ein besonderes Element dar, an dem sich das „Alltägliche des Zukünftigen“ besonders eindrücklich zeigen kann. Wir wollen die Rollen von Objekten und Systemen in unserem Alltag in Frage stellen und mit möglichen Herausforderungen der Zukunft spekulative Entwürfe und ihre Kontexte gestalten.

Bemerkung

Dieses Modul beginnt mit einer Online-Kick Off Veranstaltung am 06.11.2020. Der 13.11.2020 und der 20.11.2020 werden ebenfalls Online-Veranstaltungen sein, wobei für den 20.11.2020 eine asynchrone Einheit geplant ist.

Wöchentliche Präsenzveranstaltungen sind ab dem 27.11.2020 geplant. Änderungen werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Teil dieses Wissenschaftsmoduls ist die Vortragsreihe *Spekulation, Szenario, Prototyp*, die jeweils Donnerstags stattfindet. Eine Teilnahme wird erwartet.

Bei Rückfragen bitte einfach eine Email an alexander.schwinghammer@uni-weimar.de.

Leistungsnachweis

Design-Fiktion, Präsentation

320230014 SUSTAIN: Umwelt(en) und Nachhaltigkeit(en) Teil 1

A. Schwinghammer

Veranst. SWS: 1

Vortrag

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 26.11.2020 - 26.11.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 03.12.2020 - 03.12.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 10.12.2020 - 10.12.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 17.12.2020 - 17.12.2020

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 21.01.2021 - 21.01.2021

Do, Einzel, 19:00 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 18.02.2021 - 18.02.2021

Beschreibung

Das Bauhaus war in Weimar angetreten, um neue Formensprachen zu entwickeln, Handwerk und Kunst zusammenzuführen und durch die Integration technischer Möglichkeiten und handwerklicher Kenntnisse eine alternative, sozial verpflichtete Modernität zu ermöglichen.

Die Welt, in der die künstlerisch -gestalterische Ausbildung heute stattfindet, ist eine völlig andere. Einbettungen in technisch-globale Abhängigkeitsverhältnisse und mediale Umbrüche der Kommunikationsformen sind hierbei nur zwei Beispiele von vielen.

Daher wollen wir das historische Momentum in die heutige Zeit wenden und ausgehend von den Themenfeldern „Umwelt“ und „Nachhaltigkeit“ die Wechselwirkungen von handwerklichem Tun, gestaltender Praxis, technischer Möglichkeiten und gesellschaftlichen Herausforderungen unter den Bedingungen des 21. Jahrhunderts in den Blick nehmen.

Neue Materialitäten, mediales Handeln, Ernährung, urbanes Leben, veränderte Alltäglichkeiten, Anforderungen der Versorgungssicherheit, neue Sichtbarkeiten und visuelle Praktiken oder Re-Konfigurationen von Produktion und Konsumtion und insbesondere Versorgungsleistungen durch Infrastrukturen stellen beispielhaft die Orientierungspunkte für Orte der Auseinandersetzung dar, die wir im Rahmen der Vortragsreihe erkunden wollen.

In diesem Wintersemester werden wir uns mit Abwasser als Dünger von Morgen, der zivilen Nutzung von Drohnen, Infrastrukturen des Müll-Recyclings und mit Tier und Fleisch in kulturellen Bedeutungsgeweben beschäftigen. Die Vortragsreihe geht über zwei Semester und wird im Sommersemester 2021 fortgesetzt.

Bemerkung

Moodle/BBB-Termine 14tgl. Donnerstag, 19:00-20:30

320230016 Ware und Schein

A. Schwinghammer, F. Sperling, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 17:00 - 19:00, Wöchentlich, BBB, 02.11.2020 - 08.02.2021

Beschreibung

Lehrender: Friedrich Sperling, M.A.

Im Seminar soll, mittels Lektüre einschlägiger Texte, der Zusammenhang zwischen Warenform und der Produktion ästhetischen Scheins in verschiedene Richtungen ausgeleuchtet werden. In den kapitalistischen Zentren geht, vor allem seit dem letzten Jahrhundert, ein wachsender Anteil produktiver Ressourcen in die Herstellung der äußeren Erscheinung wie in die Verpackung, Präsentation und Bewerbung der Waren ein. Ist der Zweck zunächst die Steigerung des Absatzes, so setzt der Vorgang zugleich eine Entwicklung der menschlichen Sinnlichkeit in Gang und etabliert bestimmte Muster des Wahrnehmens, Empfindens und Begehrens. Daneben zeigt sich, dass auch die Konsumenten nicht bloß als gänzlich passive ‚Abnehmer‘ in das Geschehen involviert sind. Im weiteren Verlauf wird uns vor allem der Sachverhalt interessieren, dass sich die Menschen durch den Konsum von Waren selbst einen bestimmten Schein geben und in einem Akt visueller Kommunikation par excellence klassenmäßige oder sonstige Differenzen und Zugehörigkeiten markieren. Das Seminar kann mit einem Streiflicht darauf abgeschlossen werden, wie auch die traditionelle Domäne der Produktion ästhetischen Scheins – ‚Kunst‘ im weitesten Sinn – in die Entwicklungen der Warenproduktion mit einbezogen ist.

Leistungsnachweis

Hausarbeit, Essay

320230017 Was passierte mit Marcel Duchamp zwischen 1912 und 1917, oder: ist es immer noch möglich an Kunst zu glauben, sie zu lieben?

B. Buden, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 16:00 - 17:30, ab 05.11.2020

Beschreibung

Der Kurs fokussiert auf die Sequenz der Kunstgeschichte, in der zum ersten Mal das traumatische Verhältnis von Kunst und Technologie offen zum Ausdruck kommt.

In Marcel Duchamp's „Akt, eine Treppe herabsteigend Nr. 2“ (*Nu descendant un escalier no. 2*) aus dem Jahre 1912 ist der Einfluss von Film, Fotografie und Chronofotografie nicht mehr zu verbergen. Damit wurde auch die Frage nach der technischen Reproduzierbarkeit der Kunstwerke unausweichlich. Duchamp's Antwort ist bekannt: das *objet trouvé* bzw. seine „Fountain“ aus dem Jahre 1917. *Readymade* hat sich aus der serialisierten Produktion für Massenmärkte entwickelt. Die Epoche des Henry Ford ist da, der industriellen Fließbandfertigung, des Taylorismus,

aber auch die des Edward Bernays, des Erfinders der modernen politischen Propaganda und der kommerziellen Werbung, die den heutigen Konsumismus und die kulturelle Industrie erst ermöglichten. Die erste maschinelle Wende der Sinnlichkeit (Bernard Stiegler) findet statt, zugleich eine ästhetische Wende mit sich bringend. Sie beide haben neue Fragen aufgeworfen:

Ist das ästhetische Urteil (Kant) noch immer gültig? Kann man weiterhin an ein Kunstwerk glauben (was die Voraussetzung eines ästhetischen Urteils ist)? Wenn die Amateure, die Kunstwerke lieben, aussterben und durch Konsumenten ersetzt werden, wer wird dann die Kunstgeschichte schreiben? Gibt es eine Kunstgeschichte nach dem Ende der Kunst? Gibt es sie nach dem Ende der Geschichte? Wann finden diese zwei Enden statt und was kommt danach?

Diese und ähnliche Fragen werden anhand vom textuellen und bildlichen Material diskutiert: Kant's ästhetische Theorie, Sigmund Freud's Konzept des Unheimlichen, *Olympia* (Manet), Josef Beuys „Soziale Skulptur“, Fredric Jameson's *End of Art and End of History*, Bernard Stiegler's Begriff des Amateurs, usw.

Der Kurs ist als Hommage an den Philosophen und Medientheoretiker Benard Stigler (1952-2020) konzipiert.

Bemerkung

Evtl. Moodle/BBB-Termine werden mit den Teilnehmenden vereinbart.

Leistungsnachweis

Note: Referat + schriftliche Arbeit (6LP)

320230018 Zwischenmenschliches Design

J. Lang, Projektbörse Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 14:00 - 16:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, ab 06.11.2020

Beschreibung

Soziale Dimensionen des Designs sind in den letzten Jahren besonders virulent geworden. Dies nicht nur deshalb, weil die globalen sozialen Missstände und Ungerechtigkeiten medial vermittelt besonders sichtbar werden, sondern auch, weil sich das Verständnis sozialer Prozesse geändert hat. Es besteht mehr und mehr die Einsicht, dass soziale Prozesse nicht nur eine Angelegenheit gewissermaßen unsichtbarer makrosoziologischer „Regime“ in Politik und Wirtschaft sind und auch nicht bloß eine unsichtbare mikrosoziologische Angelegenheit unserer individuellen alltäglichen Entscheidungen als wirtschaftlicher KonsumentIn und politischer BürgerIn, sondern auch und insbesondere mit der Gestaltung der Dinge zusammenhängen.

Innerhalb der gestaltungsnahen Diskurse und Praktiken wird diese Tendenz unter Bezeichnungen wie „Social Design“, „Transformation Design“ oder schlicht „Gesellschaftsdesign“ verhandelt. Es wird hierbei gefragt, inwiefern Gestaltung zu einem positiven gesellschaftlichen Wandel beiträgt und beitragen kann. Implizit steht hierbei meist ein makrosoziologisches Verständnis im Vordergrund, also die Frage, welchen Anteil Gestaltung an gesamtgesellschaftlichen Veränderungen hat, in welcher Weise es Massenphänomene initiiert und reguliert, aktuelle kollektive Probleme adressieren kann oder kulturelle Identitäten bildet.

In Abgrenzung zu dieser eher globalen Perspektive auf die sozial konstitutive Rolle von Gestaltung möchten wir in dem Seminar eine dezidiert mikrosoziologische Perspektive einnehmen, indem wir konkret nach der aktiven Rolle designerter Dinge in der Konstituierung von zwischenmenschlichen Beziehungen fragen. Welchen Einfluss hat die Gestaltung des gegenständlichen Umfeldes auf die Art und Weise, wie wir uns wechselseitig wahrnehmen, wie wir übereinander denken und wie wir uns handelnd zueinander verhalten? Statt dem Design der Gesellschaft steht also das Design zwischenmenschlicher Beziehungen im Vordergrund des Seminars.

Im Gegensatz zu meinem letzten Seminar „Gestaltete Wirklichkeit II“, das mehr philosophisch ausgerichtet war, werden wir in diesem Seminar konkrete soziale Gestaltungsprojekte und eigene empirische Beobachtungen analysieren und auf ihre zwischenmenschlichen Effekte und Implikationen hin befragen. Dies auch deshalb, da das Thema des zwischenmenschlichen Designs durch Dinge bisher noch kaum erforscht ist. Wir werden also versuchen, anhand konkreter Beispiele uns selbst theoretische Einsichten in die unterschiedlichen Aspekte von

zwischenmenschlichem Design zu erarbeiten. Ergänzend zum Seminar erscheint im November im Springer VS Verlag der von Martina Fineder und mir herausgegebene Band Zwischenmenschliches Design – Sozialität und Soziabilität durch Dinge:

<https://www.springer.com/de/book/9783658302689>

Das Seminar richtet sich an Studierende aller Studiengänge. Es werden jedoch angewandte Gestaltungsprojekte im Mittelpunkt unserer Analysen stehen.

Bemerkung

Anmeldung erfolgt in der Projektbörse.

Leistungsnachweis

Note: Referat + eine größere schriftliche Arbeit oder mehrere kleinere Schriftliche Arbeiten (6LP)

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit(en) bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.9. bzw. 31.03.) mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für Studierende im 1. bis 6. Fachsemester beziehungsweise von 8.000 Wörtern für Studierende ab dem 7. Fachsemester.

320230019 Manufacturing the Past: Art After History / On Memory Culture in the Age of Post-History

B. Buden, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 13:30 - 16:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 12.11.2020 - 28.01.2021

Beschreibung

There is a curious coincidence of three events that occurred simultaneously thirty years ago: the end of the Cold War, also known as the fall of Communism; the end of history; and the "turn to memory", the emergence of the so-called "age of commemoration." The course shall explore mutual interference of these three events and search for their cognitive, cultural and artistic synergies.

Its starting point is the assumption that the past is no longer given. We don't know what it is, how does it look like and where we can find it. A special knowledge on the past, historiography, has lost the epistemic monopoly on its facts and truths. The times when the past had its proper place in our historical consciousness are also gone. Moreover, the historical consciousness that had once guaranteed our orientation within the time-spaces of modernity has evaporated into a myriad of memory cultures that hover over post-historical reality like a fog.

It is within this (post)historical context that culture in general and art in particular have taken an increasingly important role in the new manufacturing of the past. It is even said that today's contemporary art is excessively obsessed with the past. How to understand this role and how to judge its effects? Is art able to restore the lost orientation in the historical time or compensate for the lost knowledge on the past? Or should it rather turn the past into what history once was—a teacher of life, a *magistra vitae*?

Finally, how does this apply to the actual political reality, in which the previously opposing sides that once mutually excluded one another, such as facts and illusions, or memory and oblivion, often act as brothers in arms. Is this dangerous transformation a legacy of the past or a brand-new product of contemporary power struggles? How could we prevent alleged traumas of the past from turning into much worse traumas in the future?

Bemerkung

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

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

Leistungsnachweis

Note nach Präsentation / Einreichen von finaler Arbeit

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

The module grading is based on the mentioned contribution, active in-class participation and submission of written assignments (word minimum of 1.500 total)

320230020 Fundamentals 1: Einführung in die Theorie und Geschichte des Design

J. Willmann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Vorlesung
wöch.

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung "Fundamentals I" zielt auf die Einführung in die Theorie und Geschichte des Design. Hierzu wird ein grundlegender Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg vermittelt. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und -bereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert und wird wöchentlich als Podcast auf Moodle zur Verfügung gestellt. Die Einführungsvorlesung wird ab dem 9. November abrufbar sein. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Bemerkung

Beginn: Montag, 9.11.2020

Präsenztermine sowie Moodle/BBB-Termine werden separat angekündigt.

Leistungsnachweis

Hausarbeit oder Online-Prüfung

320230029 Towards the Image: Crossing Over Between Academic Theory and Artistic Practice

W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Fr, Einzel, 09:00 - 12:00, Online Meeting, 13.11.2020 - 13.11.2020
Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Online Meeting, 27.11.2020 - 27.11.2020
Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Online Meeting, 04.12.2020 - 04.12.2020
Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Online Meeting, 11.12.2020 - 11.12.2020
Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Online Meeting, 18.12.2020 - 18.12.2020
Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Online Meeting, 15.01.2021 - 15.01.2021
Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Online Meeting, 22.01.2021 - 22.01.2021
Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Online Meeting, 29.01.2021 - 29.01.2021

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Online Meeting , 05.02.2021 - 05.02.2021

Beschreibung

Today's increasingly technological and communications based culture is deemed to be particularly visual. We are living in a 'visual world', where everything has an image and 'visual skills' are considered a valuable resource. Yet, what actually is an 'image'?, 'What do pictures want' and in what ways do visual media structure our 'ways of seeing' the world and relating to each other? What role do images play within the scientific and/or artistic research process, and, finally, what kind of knowledge does the 'visual' produce?

Discussing these and other related questions, the scientific module "Towards the Image" will familiarize students with key concepts and methods of contemporary Image Science. The German 'Bildwissenschaften' and the Anglophone Visual Culture Studies are two exciting new areas of study that emerged with the turn towards the visual proclaimed at the end of the 20th century. Rather than focusing on fine art alone, these critical academic fields look at a range of art, media, and visual images, from an interdisciplinary perspective.

To reflect on the interrelation between visual culture and key concepts on the 'image', we will apply recent and canonical theoretical concepts (i.a. by W.J.T. Mitchell, Nicholas Mirzoeff, Mieke Bal, Kaja Silverman, Gottfried Boehm, Hans Belting, Dieter Mersch, George Didi-Huberman, Jacques Rancière, Arjun Appadurai, John Berger, Walter Benjamin, Laura Mulvey and Susan Sontag) to objects from contemporary art and media as well as to other cultural phenomena. Thereby, the scientific module will also introduce methods and techniques used to critically analyze contemporary 'visual culture', from art and photography, to television, film and electronic media, using a variety of overlapping analytic frameworks.

The module seeks to devise a set of conceptual instruments to describe and theorize the aesthetic, epistemological, social and political dimensions of 'visual images'. Thereby, we will also reflect on the 'digital image', looking at the ways in which new media, enabling global 'flows' of images, reshape contemporary visual culture. Finally, we will also touch upon recent debates on 'artistic research' and the 'epistemology of aesthetics'.

The primary goal of the scientific module is to get an overview of canonical and recent theoretical approaches in 'Bildwissenschaften' and Visual Culture Studies, and to develop analytical and critical skills for reading, examining and presenting academic papers. Each student is encouraged to take the responsibility for one of the course readings, either individually or in groups, and to present the text to his/her peers (article summary, reflection and analysis).

The aim is to disclose the productive interactions that arise when crossing over between academic theory and artistic practice. Therefore, students are explicitly invited to put their own artistic work into theoretical perspective, for instance by engaging with the texts through artistic means. Ideally, at the end of the module, students will be able to give an own critical account on theoretical discourses.

Outstanding papers may be published online as part of the summary 2021.

Bemerkung

Dozentin: Anna-Helena Klumpen

Voraussetzungen

The module is held online via Moodle/BBB with a maximum amount of sixteen participants. Attendance to all online classroom sessions is compulsory. Individual feedback sessions are possible. The course program will be presented within the introductory session on Friday, Nov 13 from 10:00-12:00.

For enrollment, please send an e-mail indicating your academic background (study program, semester) to: anna-helena.klumpen@mailbox.org

Leistungsnachweis

Online presentation and term paper. The paper is to be submitted at the end of the winter term, by Wednesday, March 31, 2020, inclusive. The presentations may be held in groups, papers may respectively be written by multiple authors.

320230033 Digital Culture 1 – An Introduction for the Design Professions

J. Willmann, M. Braun, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, ab 09.11.2020

Beschreibung

The recent shift in digital technology has substantially affected the design professions and has led to entirely new concepts, tools and processes that were inconceivable just a few years ago. These new possibilities not only foster novel material (and immaterial) practices but also radically challenge the very foundations of the design and engineering disciplines. On that scope, the lecture series "Digital Culture 1" will provide a fundamental introduction to history and theory of the digital in design and related fields (such as, for example, art, media and architecture) and discusses key paradigms, contexts and challenges. Topics covered include computer origins, interactivity, artificial intelligence, cybernetics, hacker culture, home computer turn, computational design, etc.

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

Bemerkung

Vorlesung: Podcast

11:00-12:30 Uhr (Online-Format)

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen (mind. 80%) und schriftliche Prüfung.

420250035 Praktische und Technische Informatik

A. Jakoby, G. Schatter

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Vorlesung, ab 06.11.2020

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Übungsgruppe 1, ab 11.11.2020

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Übungsgruppe 2, ab 11.11.2020

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Übungsgruppe 3, ab 11.11.2020

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Bauhausstraße 11 - Seminarraum 013, Übungsgruppe 4, ab 11.11.2020

Do, Einzel, 10:00 - 12:00, Prüfung, online, 11.02.2021 - 11.02.2021

Beschreibung

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:

- Python als erste Programmiersprache
- Konzepte von Programmiersprachen

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

Bemerkung

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

Die Veranstaltung ersetzt "Einführung in die Informatik" und kann daher nicht gemeinsam mit dieser Veranstaltung angerechnet werden.

Leistungsnachweis

Klausur

4555134 Modellierung von Informationssystemen

E. Hornecker, N.N.

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Vorlesung - Online, ab 03.11.2020

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Übung - Online, ab 09.11.2020

Beschreibung

Die Studierenden lernen Grundbegriffe, Modellierungsprobleme und Lösungsansätze aus verschiedenen Bereichen der Medieninformatik kennen.

Themen:

- # Was sind Modelle und wozu braucht man sie?
- # Grundbegriffe der Logik
- # Grundbegriffe und Prinzipien der Modellierung, Modelltheorie, Abstraktionen
- # Methodik der Modellbildung
- # Modelle zur Beschreibung von Daten, Funktionen, Abläufen, Objekten, Prozessen, Verhalten und Interaktion

Leistungsnachweis

Bearbeitung von bewerteten Übungsaufgaben

4555332 HCI (Benutzungsoberflächen)

E. Hornecker, M. Honauer, B. Schulte

Veranst. SWS: 3

Vorlesung

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Übung - Online (Moodle), ab 03.11.2020

Fr, Einzel, 09:00 - 11:00, Klausur Ort: Weimarahalle SR 1+2, 19.02.2021 - 19.02.2021

Beschreibung

Das Ziel dieser Vorlesung ist die Vermittlung von grundlegenden Konzepten, Paradigmen, Vorgehensweisen und Prinzipien der benutzerzentrierten Gestaltung von Benutzungsoberflächen. Der primäre Fokus liegt dabei auf dem User-Centered Design Zyklus des Entwurfs, der Implementation und der Evaluierung von interaktiven Systemen.

Insbesondere sollen die folgenden Bereiche behandelt werden: Einführung in die Gestaltung von Benutzungsoberflächen, benutzerzentrierter Gestaltungs- und Entwicklungsprozess interaktiver Systeme, Benutzer und Humanfaktoren, Designkriterien, Maschinen und technische Faktoren, Interaktion, Entwurf, Prototyping und Entwicklung, Evaluierung von interaktiven Systemen, Interaktive Systeme im breiteren Kontext.

Zur Veranstaltung gehören Übungen mit praktischen Beispielszenarien und Hausaufgaben. Die Vorlesung findet auf Englisch statt. Literatur wird größtenteils auf Englisch vorliegen. Im WS 2020/21 werden die Vorlesungen auf Moodle als vorproduzierte Videos bereitgestellt. Die Übungen finden ‚live‘ über BigBlueButton statt. Am ersten Veranstaltungstermin am 3.10 werden organisatorische Details besprochen – gleichzeitig sind die ersten Vorlesungsvideos verfügbar.

Zur Erlangung der 6 ECTS für Medienkunst/gestaltungs-Studierende und Produktdesigner ist eine zusätzliche Aufgabe zu bearbeiten.

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

Introduction into core concepts, paradigms, methods, approaches, and principles of user centered design of user interfaces. The focus of this class lies on the user-centered design cycle of design, prototyping, and evaluation of interactive systems. In particular, the following topics are covered: introduction into interface design, user-centered design and development process of interactive systems, user factors, machine and technical factors, design criteria, Design, Prototyping, Development and Evaluation of interactive systems in a broader context. The course consists of lectures with corresponding practical sessions dealing with practical scenarios and with assignments. There will be a written exam.

In Wintersemester 2020/21, the lectures will be uploaded as prerecorded videos on Moodle. Practical sessions will be run ‚live‘ via BigBlueButton. Course organization details are discussed in a first session on Nov. 3d, while the first video lectures will be available.

Media design/art students and product designers will receive an extra task to obtain the full 6 ECTS. The course can be completed in English.

Leistungsnachweis

Übungsaufgaben und Klausur

(Zusatzaufgabe/-projekt für Mediengestalter/designer und Produkt-Designer)

Projektmodule

320220001 Atelierprojekt Radierung

P. Heckwolf

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 03.11.2020

Mi, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 04.11.2020

Beschreibung

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

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

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

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

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

Fragen könnten sein:

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

Gibt es in der Radierung innovatives Potential zu heben?

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

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

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

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

Bemerkung

Weitere Werkstatttermine nach Absprache;
Erwartet wird eine ganztägige Anwesenheit;

Projekttag:

Fortlaufend digital

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

Raum 001, Marienstraße 1;

Richtet sich an: KG

Voraussetzungen

Die Teilnahme am Projekt ist nur mit abgeschlossenem Fachkurs möglich.

Leistungsnachweis

Note

Eigenständige künstlerische Arbeiten

Künstlerische Recherche

K. Krupka, S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mi, wöch., 09:00 - 18:00, ab 04.11.2020

Beschreibung

- Einblicke in aktuellen Diskurs zu Material, Herstellungsmethoden und Umwelt im Kontext Design, Industrie, Handwerk, Forschung und Kunst
- Analyse und Evaluation von Informationen im Bereich Umwelt, Material und Nachhaltigkeit
- Auseinandersetzung mit aktuellen Tendenzen in den Bereichen Umwelt und Nachhaltigkeit
- präzise Entwurfentwicklung mit diversen Methoden und Tools analog und digital, unter anderem Materialexperiment als Entwurfsmethode
- Überführung eines Entwurfsansatzes im Kontext Material und Umwelt in ein adäquates Produkt
- Angewandter Entwurf in Gruppenarbeit, Präsentation und Evaluation analog und digital
- Kommunikation des eigenen Entwurfes im Kontext der Themenstellung Umwelt; Formulierung einer eigenen Entwurfsaufgabe nach Maßgabe der Diskussion zum Projekt
- das konkrete Entwurfsthema wird später bekannt gegeben

LEHRINHALTE / LERNZIELE

- Einblicke in den aktuellen Diskurs zu Material, Herstellungsmethoden und Umwelt im Kontext Design und Kunst, Wissenschaft & Forschung, Industrie & Handwerk anhand konkreter Projektbeispiele
- Analyse und Evaluation von Informationen im Bereich Umwelt, Material und Nachhaltigkeit
- Entwicklung relevanter Fragestellungen im Konzept Material und Prozess mit

lokalem soziokulturellen und ökologischen Bezug

- präzise Entwurfentwicklung mit forschendem Blick mit diversen Methoden und Tools analog und digital, unter anderem Material- und Prozessexperiment als Entwurfsmethode
- Überführung eines Entwurfsansatzes im Kontext Material und Umwelt in einen konkreten Herstellungsprozess und daran gekoppeltes Produkt
- Angewandter Entwurf in Gruppenarbeit, Präsentation und Evaluation analog und digital
- Kommunikation des eigenen Entwurfes im Kontext der Themenstellung Umwelt; Formulierung einer eigenen Entwurfsaufgabe nach Maßgabe der Diskussion zum Projekt

THEMA / ENTWURFSAUFGABE

Prozess- und Produktentwicklung sowie ortsspezifische, prototypische Umsetzung einer produzierenden Outdoor-Installation basierend auf der Beobachtung der lokalen Natur (Wetterphänomene, Kälte, Fluss, ...), Material- und Verfahrensexperimenten mit elementaren Naturkräften.

HINTERGRUND

Design bietet eine starke Plattform, um Menschen mit neuen Materialien und alternativen Technologien für zukünftige Praktiken sowie relevante sozio-kulturelle und Ökologische Themen zu konfrontieren. Die Grenzen zwischen Kunst & Design, Technologie & Forschung, Industrie & Handwerk werden immer wieder neu ausgelotet. Die Geschichte der Industrialisierung (und somit auch des Designs) ist die Geschichte der Ausbeutung - von Mensch und Natur. Am Ende des petrochemischen Zeitalters müssen wir nicht nur nach neuen Rohstoffen, sondern auch nach neuen Wegen der Produktion und des Konsums suchen. In Zeiten des Klimawandels sowie der Beschleunigung von Produktion und Konsum, wird die Bedeutung standortspezifischer Aspekte und dynamischer, lokaler Netzwerke wichtiger und schafft neue Handlungsspielräume für Gestalter, Produzenten und Konsumenten. Nehmen wir an, die Verbindung von Mensch und Natur kann sich nicht nur durch Brutalität, Verwüstung und Distanzierung auszeichnen. Nehmen wir an die intrinsische Verbindung zwischen Natur und Mensch ist ein komplexes Verhältnis von Nähe, Schutz, Bewunderung und gegenseitiger Nahrung. Wie können wir die Kräfte der

Natur nutzen ohne sie auszubeuten? Mit dem Projekt Earth Wind and Fire wollen wir durch eine experimentelle Praxis Potentiale dieser Haltung, dieser Denk- und Gestaltungswege aufzeigen. Die Erfahrung der gewaltigen Kraft der Natur und auch die Auswirkung der eigenen Entwurfsentscheidungen wird unmittelbar erfahrbar.

FRAGESTELLUNG

Wie können wir uns Naturkräfte (Wetterphänomene, ...) zu nutze machen und in und mit der Natur produzierende Installationen entwickeln, die (archaische) Objekte herstellen? Wie können wir Wind, Wasser und Feuer als gerichtete Kraft nutzen und nicht einfach nur abstrakt als Energie nutzen (Wind-, Wasserdad), sondern einen spezifischen Prozess / ein spezifische Produkt entwerfen? Können derartige lokale Installationen sozio-kulturelle Entwicklungen spiegeln und nachhaltige Verbindungen von Mensch und Natur fördern? Wie Schönheit der Kraft der Natur in spezifische Gestaltung übersetzen? ...

DELIVERABLES

1. Referat & Experiment
2. Zwischen- und Endpräsentationen anhand von physischen Modellen und Zeichnungen
3. Physische Modelle
4. Film & Präsentation

Voraussetzungen

ab 3. Fachsemester

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Abgabe Teilaufgaben, finaler Entwurf, Modelle und Dokumentationen

320220004 Experimental Games Lab II

G. Pandolfo, C. Wüthrich

Projektmodul

Veranst. SWS:

16

Beschreibung

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

Bemerkung

Anmeldung bitte bei: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

320220005 Experimentelle Malerei und Zeichnung / Experimental Painting and Drawing

J. Gunstheimer, R. Liska, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, unger. Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 03.11.2020 - 15.12.2020

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 12.01.2021 - 26.01.2021

Di, Einzel, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 02.02.2021 - 02.02.2021

Beschreibung

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich. In intensiver Zusammenarbeit und am Werk wird die eigene Logik und Sprache von Malerei und Zeichnung thematisiert, gleichzeitig aber die Bedingungen von Kunst, die Art ihrer Entstehung, Verwertung, Wertschöpfung etc. immer mit reflektiert und kenntlich gemacht. Darüber hinaus erhalten die Studierenden Kenntnisse in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Fragen der Bildpräsentation und -rezeption werden diskutiert. Der Kernbereich des Studiums ist die künstlerische Praxis, die sowohl mal- und zeichentechnische Prozesse als auch deren Grenz- und Übergangsbereiche in andere Medien beinhaltet. Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten, die im Plenum vorgestellt und diskutiert werden. Zudem besteht die Möglichkeit, am Institut für Regionale Realitätsexperimente (IRRE@bauhaus) mitzuarbeiten und an einem Ausstellungsprojekt teilzunehmen. www.irre-bauhaus.de

Bemerkung

Präsenzlehre: 50 %

Online-Teilnahmen: Moodle, BBB

Präsenztermine:

Ort: Marienstraße 14 und HG 207

03.11.2020

17.11.2020

01.12.2020

15.12.2020

12.01.2021

26.01.2021

02.02.2021

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens eine Präsentation eigener Arbeiten im Semester

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

320220007 great good places**W. Sattler, T. Burkhardt, K. Gohlke, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:00 - 17:00, ab 03.11.2020

Beschreibung

great good places

recapture social spaces

Rückeroberung der sozialen Orte

Museen Kneipen Restaurants Bars Fußballstadien Opernhäuser Altenheime Universitäten

Soziale Orte haben sich verändert, sind verloren gegangen, sind schwer zugänglich geworden. Mitmachen, erleben, sich selbst erfahren: dies erfordert öffentliche Orte mit einem eigenen Gebrauch, einer eigenen Identität und einer eigenen Intimität. Damit verbundene Interaktionen brauchen wir für unseren menschlichen Austausch.

Unter dem Titel „The great good place“ veröffentlichte der US-amerikanische Soziologe Ray Oldenburg 1989 ein Buch, das die Idee vom „dritten Ort“ der Öffentlichkeit vorstellte. „Dritte Orte“ sind für ihn – nach dem eigenen Zuhause als „Erstem Ort“ und dem Arbeitsplatz als „Zweitem Ort“ – öffentliche Orte, Räume der Gesellschaft. Diese Orte sind offen, für jedermann zugänglich, gratis zu nutzen. Orte, wo man alleine oder gemeinsam hingehen kann, wo man sich auskennt und wo man selber eine Rolle spielen kann. Orte, die man für sich in Besitz nehmen kann. Sie sind wichtig, weil wir die Öffentlichkeit für die öffentliche Debatte über öffentliche Angelegenheiten brauchen. Durch die aktuelle Dynamik sind viel Orte nur noch eingeschränkt nutzbar. Nicht begehbbare Orte bezeichnen Bereiche, die durch immaterielle Grenzen von ihrer Umgebung getrennt werden. Diese Grenzen müssen wir wieder aufheben.

Das Projekt experimentiert mit der Manipulation von Grenzen privater und urbaner Orte. Der soziale Ort gewinnt damit an Beachtung. Er wird zurückerobert und wiederaufgebaut. Es entstehen hypothetische, neue experimentelle Szenarien und Raumgefüge, die inszenieren, überhöhen und damit einen Prozess des Denkens und Entwerfens über die Rolle dieser „Dritten Orte“ anregen.

Arbeitsfelder:

MOBILITÄT-URBANITÄT-MÖBEL-LEBENSRAUM-INTERAKTION-DESIGN-Ausstellungen- Museen

Bemerkung

Präsenzveranstaltung und BBB-Konferenz

Leistungsnachweis

Note

320220008 THE PROMISE OF A THING

A. Mühlenberend, B. Fonfara, N. Hamann, Projektbörse Fak. Verant. SWS: 18

KuG

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 15:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier 116, ab 10.11.2020

Beschreibung

Im Wintersemester 2020 beschäftigen wir uns mit Produktsemantik, d.h. mit der nonverbalen Informationsübermittlung durch Design. Die Erscheinung eines Produkts (Form, Material, Oberfläche, Farbe usw) gibt dem Auge ein Versprechen, das der Körper des Nutzers oder der Nutzerin einlösen will. Das Ziel eines guten Produkts ist auch, dieses Versprechen zu halten.

Beispiel 1: Wirkt ein Produkt groß und / oder schwer, so erwartet der Körper einen Kraftaufwand, der eingesetzt werden muss. Ist ein Produkt klein und / oder zierlich, so werden sich Nutzer/innen dem Objekt mit einem sensiblen Pinzettengriff nähern. Die visuelle Erscheinung eines Objekts prägt somit die Art des physischen Umgangs.

Beispiel 2: Das Rad ist ein Archetyp. Die Gestaltung eines Rads gibt z.B. ein Versprechen, wie schnell ein Fahrzeug fahren kann (oder soll?) oder welchen Bezug das Fahrzeug zu seiner Umwelt hat (oder haben soll). Die Erscheinung eines Produkts verspricht nicht nur Funktionen oder Handlungsmöglichkeiten – sie bahnt diese Handlungen auch an.

Weiß man, was NutzerInnen bewegt, ängstigt oder fasziniert und wie Formen, Farben, Volumen und Stilmittel auf den Betrachter wirken, kann man diese Gestaltungsmittel gezielt einsetzen. Designwirkung ist nicht rein subjektiv. Menschen erleben bis zu einem gewissen Grad die Dinge ähnlich, alleine schon aufgrund der Tatsache, dass sie Menschen sind, bzw. dass alle einen Körper haben.

Ein Objekt zeigt durch seine Form nicht nur, welchen Zweck es erfüllt, sondern für welche Lebens- und Nutzungsumstände es gestaltet ist – kurzum: welche Absichten die Produkt-Entwicklerinnen haben.

An Hand ausgewählter Briefings erstellen die Studierenden Designstudien, um verschiedene Produkteigenschaften oder -bedeutungen nonverbal zu vermitteln. Die erfolgreiche Übertragung der Botschaften wird durch Tests mit Projektbeteiligten (und auch Unbeteiligten) gemessen. Für die Messung wurde eine APP zur nuancierten Abstimmung entwickelt. Wenn das Wahrnehmungsergebnis mit der Absicht der Designer/innen übereinstimmt, so wurde die Botschaft erfolgreich formuliert und übertragen.

Wir werden ca 3-4 Produkte kurzschlussartig erarbeiten und bewerten.

Voraussetzungen

Gestalterische / darstellerische Vorkenntnisse und Interesse an industrieller Formgebung

Leistungsnachweis

Projektdokumentation schriftlich und im Videoformat.

320220009 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

B. Dahlem, F. Schmidt, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 002, ab 03.11.2020

Beschreibung

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation auch alle anderen gängigen künstlerischen Medien und deren präzise Verwendung im Raum.

Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen, sie in ein Verhältnis mit vergangener und gegenwärtiger Kunstproduktion zu bringen und aus diesem Prozess heraus eine eigene künstlerische Position zu erarbeiten.

In gemeinsamen Besprechungen werden die studentischen Arbeiten vorgestellt und diskutiert. Zentrale Themen dabei sind die differenzierte Wahrnehmung von Räumen, Materialien, Formen und Medien, sowie die ästhetische Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

Bemerkung

Durchführungsmodalitäten:

Schätzung der Präsenzlehre: 20 %

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz, E-mail

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Voraussetzungen

keine

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung, keine Präsenzprüfung

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 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

320220013 Projektplenum Kunst und sozialer Raum**C. Hill, K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, unger. Wo, 13:30 - 20:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, 03.11.2020 - 02.02.2021

Beschreibung

In der Lehre legt die Professur „Kunst & sozialer Raum“ Wert auf das Experimentieren in verschiedensten Ausdrucksformen, welche zwischen Kunst, Alltag und Gesellschaft zu verorten sind. Ein Schwerpunkt liegt in der experimentellen, crossmedialen Recherche. Die Studierenden lernen über den Umgang mit Arbeitsmethoden und Werkzeugen, wie Archiven, Sammlungen, Notizbüchern, Musterkoffern, Mindmaps, Moodboards, etc. ihre Ideen zu sortieren und geordnet darzustellen, wobei nicht ausgeschlossen ist, dass die Darstellung der Recherche selbst zur individuellen, künstlerischen Ausdrucksform wird. Diesbezüglich wird permanent auf thematisch passende,

zeitgenössische und historische Positionen in der Kunst verwiesen und diese zum Teil im Selbstversuch durch die Studierenden in individuellen oder Gruppenarbeiten erprobt. Das didaktisch reversible Unterrichts- und Studienkonzept der Professur erzwingt nicht unbedingt eine Verwertung von Ideen, Konzepten, Entwürfen sowie Gegenentwürfen — vielmehr wird selbstständiges Experiment, Versuchsanordnung, ergebnisoffenes Forschen und eine interdisziplinäre Ausbildung gefördert. Hilfestellung wird geleistet, wo sie beim autodidaktischen Lernen benötigt wird. Hierbei erscheint eine vorsichtige, individuelle Identitätsbildung und eine daraus folgende Stellungnahme der Studierenden sowie Lehrenden, in dem sich ständig verändernden gesellschaftlichen und technologischen Kontext unserer absoluten Gegenwart als unabdingbar.

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

Die Studierenden arbeiten im Semester an freien, selbstgewählten Projekten. Das Projekt wird in enger Absprache mit den teilnehmenden Studierenden und unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse gestaltet. Experimente, Prozesse und Ergebnisse sollen im Plenum/Kolloquium vorgestellt und diskutiert werden. Texte, Links und Ressourcen werden individuell zusammengetragen und zur Verfügung gestellt. Eine digitale oder telefonische Sprechstunde wird eingerichtet. Teil der Lehre ist eine gemeinsame Exkursion.

Voraussetzungen

Neuanmeldungen zum Projekt erfolgen nur nach persönlicher Vorstellung durch ein Motivationsschreiben mit Arbeitsproben via Email an christine.hill@uni-weimar.de sowie einer Teilnahme an der Onlinekonsultation am Tag nach der Projektbörse (27.10.2020).

Leistungsnachweis

Teilnahme an Plenen, Abgabe einer Semesterarbeit

320220021 Speklatives essen, spekulative Produkte SESP

G. Babtist, S. Böttger, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., ab 03.11.2020

Beschreibung

Spekulatives essen, spekulative Produkte SESP

An Hand von Fakten und Vermutungen werdet ihr visionäre Szenarios für die Esskultur der Zukunft gestalten. Essen betrifft uns alle: Es nährt, es verbindet, es prägt, es formt, es revolutioniert, es kommuniziert, es überrascht, es schmeckt und beeinflusst nicht nur uns, sondern auch globale Zusammenhänge.

Nun, wo setzt ihr das Messer an? In welchen Töpfen muss gerührt werden? Ingredienzien wie Essen, Handwerk, Industrie und Design brodeln in einem Schnellkochtopf. So kocht eine höchst anspruchsvolle, fein abgestimmte Brühe, vielleicht explosive Mischung mit einer fast unbeschreiblichen Konsistenz und es riecht nach ...

Es wird um Fragen gehen, welche Rolle das Design in der heutigen Esskultur spielt und was ist dessen Aktionsradius? Wie weit reicht euer Kompetenzbereich? Was meint spekulatives Design, spekulatives essen und spekulative Produkte? Welche Erkenntnisse braucht es für euren Entwurf und wie weit „dürft“ ihr euch dabei aus dem Fenster lehnen?

„Design ist unsichtbar“ stellte der Soziologe Lucius Burckhardt fest und forderte daher die Designer auf, die möglichen Implikationen der von ihnen entworfenen Produkte auf Mensch und Umwelt von Beginn an mit einzubeziehen. Technologische, Ökologische, Soziokulturelle, Ökonomische und Politische Faktoren sollten dabei gleichgewichtig betrachtet werden. Zukünftige Produktionsbedingungen und den gesellschaftlichen Kontext, in dem die Produkte entstehen, sollten inkludiert werden. Das formale, funktionale, soziale und symbolische Potenzial gilt es maximal auszureizen!

Ziel ist die Erstellung, im Idealfall im (interdisziplinärem) Team, einer Designstudie, mündend in einem Szenario und dessen Entwurf für eine Dienstleistung und/oder Produkt, ausgearbeitet bis hin zu Designmodellen und deren visuellen Kommunikation.

Geplant sind Gesamtplenen und Individuelle Konsultationen (nach Vereinbarung).
Der Entwurfsprozess wird durch Zwischenpräsentationen gegliedert (nach Vereinbarung).

Bemerkung

Ort / Zeit: Raum 116, Präsenzlehre je nach Corona bedingten Maßnahmen

Dienstag und Donnerstag (unter Vorbehalt) 09:00-12:00 und/oder 13:00-16:00 Uhr

Voraussetzungen

Interesse am Thema.

Aufgrund der Studienordnung haben Studierenden im Studiengang Produkt-Design Bachelor und Studierenden im Studiengang Produkt-Design Master Vorrang an der Teilnahme im Projekt.

Leistungsnachweis

Präsentation/Dokumentation: 18 LP

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für aktive Projektteilnahme sowie die (mögliche) Präsentation während der „Winterwerkschau“ und die Abgabe (vor Ende des Wintersemesters) einer individuellen Dokumentation des Ganzen von jedem Projektteilnehmer.

320220022 Die Kunst des Drehbuchs Schreibens (Ma)

W. Kissel, L. Liberta, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Fr, Einzel, 13:30 - 19:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, Zusätzliche Filmsichtungen, 06.11.2020 - 06.11.2020

Mo, wöch., 17:30 - 20:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, Online Meeting wird per Email bekannt gegeben., 09.11.2020 - 25.01.2021

Mi, wöch., 09:30 - 13:30, 11.11.2020 - 27.01.2021

Beschreibung

Entlang des Dramaturgiehandbuches „So bekommen Sie Ihr Drehbuch in Griff“(Bartosz Werner und Christian Mertens) wollen wir gemeinsam mit dem Autoren, Dramaturgen und Regisseur Bartosz Werner die wichtigsten Schritte auf dem Weg zum finalen Drehbuch anhand praktischer Beispiele kennen lernen und sie in der Arbeit am eigenen Kurzfilmdrehbuch anwenden: Wie erzeuge ich beim Erzählen meiner Geschichte einen Sog? Was macht spannende Figuren aus? Wie finde ich das „Need“ zum „Want“ und wie schaffe ich es, eine Spannungsspirale aufzubauen? Wir widmen uns den Geheimnissen guter Lang- und Kurzfilmdrehbücher und beleuchten das dahinter liegende Drehbuchhandwerk. Am Ende des Projektes soll jeder ein eigenes, kurbelfertiges Kurzfilmdrehbuch entwickelt haben.

Bitte beachten Sie, dass es bei dieser Veranstaltung Terminverschiebungen geben kann und weitere Gruppen-Feedbacktermine (voraussichtlich Mittwoch) einzuplanen sind.

Bemerkung

Dozent: Bartosz Werner

Anmeldung per Mail: lena.liberta@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Bearbeitung der Aufgaben, Abgabe der finalen Aufgabe

320220023 Filming resilience - animated film / documentary film / animadoc

N. Hens, W. Kissel, F. Sachse

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 11:00 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, Online Meeting wird per Email bekannt gegeben., ab 05.11.2020

Beschreibung

Resilience, noun: the ability to mentally or emotionally cope with a crisis or to return to pre-crisis status quickly

How is the state of mental resistance in times of crisis? Which topics pop up when confronted with a difficult situation?

These questions and related themes will guide us through this seminar. Out of this research, we will train to identify, analyse and formulate a storyline for a film addressing a larger audience. Develop your own perspective on the topic and transfer it within this semester into a concept for a documentary piece, an animated film or an "AnimaDoc" - a hybrid of both. Special attention will be paid to the genres borders of documentary, animated or experimental storytelling.

We will approach the complex topic of resilience in collaboration with the art students of our soon to be partner university of the Academy of Visual Arts at Hong Kong Baptist University. The international context will open up the view to other realities and at the same time help to reflect upon your own situation.

Your final Work will travel to Hongkong via world wide web to be part of a group exhibition in Hongkong in April 2021!

meet and greet: 05.11.2020 / 11 to 12 a.m. <https://meeting.uni-weimar.de/b/fra-qcg-cev>

Bemerkung

online exhibition in April 2021

320220024 Free Hugs (Ma)

N. Hens, W. Kissel, L. Liberta, F. Sachse

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Beschreibung

Bring your fictional, documentary or animated film ideas, treatments or scripts and develop them further during this semester. Diversity of genres and styles are welcome, as well as beginners and pros.

The aim of the class is to stimulate the creative process, to push it further and to receive discerning mentorship.

Register via mail to your favorite mentor: nicola.hens@uni-weimar.de, lena.liberta@uni-weimar.de, wolfgang.kissel@uni-weimar.de, franka.sachse@uni-weimar.de

Bemerkung

individual appointments

320220025 Klangwerkstatt B - 20-21**R. Minard, T. Helbig, R. Rehnig, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 03.11.2020

Di, wöch., 13:00 - 14:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 03.11.2020

Beschreibung

Das Feld der Elektroakustischen Musik beinhaltet ein breites Spektrum von Aktivitäten, darunter akusmatische Konzerte, Installation, Live-Elektronik und Performance, Netzmusik-Konzepte, Klangkunst und zahlreiche Formen von Multimedia.

Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen.

Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

Das Projekt Klangwerkstatt steht allen Studierenden offen, die "Elektroakustische Musik I" absolviert haben oder die demonstrieren können, dass sie über entsprechende äquivalente Fähigkeiten und Erfahrung verfügen.

Die Zulassung zum Projekt erfolgt auf Basis eines persönlichen Vorstellungsgesprächs.

Bemerkung

Anmeldung: per Moodle

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Referate, Künstlerisches Projekt mit Dokumentation

320220026 Listening (Cultures)**N. Singer, J. Langheim, F. Moormann**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Präsenztermine: 10.11. (Audiowalks u.a.) 30.11. (Achtung Montag!) und 1.12. (Workshop Deep Listening) ev. 17.11. / 5.1. (Exkursion) 12.01 und 13.01. (Achtung Mittwoch) (Workshop Beatriz Ferreyra) 01.-03.02. 48h-Sendung Moodle/BBB-Termine: 3.11. / (17.11.) / 24.11. / 8.12. / (5.1.) usw., ab 03.11.2020

Beschreibung

weitere Lehrende: diverse internationale Gäste

Are you hearing while you listen? ist eine der Fragen, mit der die amerikanische Komponistin Pauline Oliveros im Rahmen ihrer Hörschule Deep Listening die Teilnehmer zur Reflexion über das Hören anregte. Die Fragen nach dem Unterschied zwischen Hören und Zuhören zu stellen mag banal erscheinen, hat aber neben Komponisten auch viele Theoretiker wie z.B. den französischen Philosophen Jean-Luc Nancy oder Roland Barthes beschäftigt. Der Pionier der konkreten Musik Pierre Schaeffer erfand durch die Methode des Reduzierten Hörens im Paris der 40er Jahren sogar eine eigene kompositorische Praxis während der kanadische Komponist Murray Schafer in den 70er Jahren die Bewegung der akustischen Ökologie gründete.

In diesem Projekt werden wir uns dem Phänomen des (Zu)Hörens nähern, grundlegende Theorien der Listening Cultures und verschiedene Schulen des Hörens praktisch kennenlernen, uns anhand des Walkman Effekts von Hosokawa den heutigen Ansätzen mobiler Hörkulturen nähern oder die Methode der Oral History für die künstlerische Praxis erforschen.

Kurz: uns mit der Rolle der Kulturtechnik des Hörens für die künstlerische Produktion, ihrer Verantwortung und ihrem Potential für den gesellschaftlichen Wandel auseinandersetzen.

Geplant sind praktische Workshops mit Michael Reiley/Paolo Thorsen-Nagel (Deep Listening) und mit der 80jährigen Pionierin elektroakustischer Musik Beatriz Ferreyra (Solfège der Klangobjekte, reduziertes Hören), diverse Audiowalks und kleine Exkursionen in die nähere Umgebung (z.B. nach Leipzig in ein 3D-Surround-Studio), sowie ein Austausch mit der Hochschule der Bildenden Künste/Athen.

Die Kurse finden nach momentaner Planung 50% Online und 50% in Präsenz statt und sind für Studierende aller Disziplinen geöffnet, leider wegen der Hygienebestimmungen teilnehmerbegrenzt.

Voraussetzungen

Anmeldung mit Motivationsschreiben bis 27.10.20 an nathalie.singer@uni-weimar.de
Produktionserfahrungen oder parallele Teilnahme an Einführungskursen wie baukasten I oder On Air u.a.

Leistungsnachweis

Anwesenheit an Plenum und Workshops, Abgabe der Übungen, künstlerische Arbeit mit Dokumentation und Präsentation

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

320220029 Visualisierte Musik und Performance im 360-Grad Fulldome Medium

M. Remann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, Online Meeting wird perMail bekannt gegeben, ab 05.11.2020

Beschreibung

Thema des Projekts ist die Konzipierung von Klang-, Musik- und Performance-Elementen für den 360-Grad-Raum. Untersucht wird die Frage, wie sich musikalisch und visuell illustrierte Performances in eine den Besonderheiten des Fulldome-Theaters angemessene Dramaturgie einbinden lassen.

In Tutorials und praktischen Übungen werden den Projektteilnehmern Grundkenntnisse der digitalen Fulldome-Produktion, Spatial Sound-Gestaltung und 360-Grad Medienkunst vermittelt .

Das junge Genre des Fulldome Theaters, bzw. des immersiven Musiktheaters, entstanden im Kontext des klassischen Planetariums, hat sich im Wechselspiel neuer technologischer und ästhetischer Bezugspunkten rasant entwickelt. Da diese Entwicklung längst nicht abgeschlossen ist, öffnen sich experimentelle Räume, die von Studierenden und freien Künstlern gemeinsam erkundet werden.

Die in der Honorarprofessur Immersive Medien in den Vorjahren gesammelten Erfahrungen mit digitaler Fulldomeprojektion, Musikvisualisierung und performativem Fulldome-Theater im 360-Grad-Raum werden mit neuen Aufgaben erweitert und fortgesetzt.

Es besteht die Möglichkeit, dass Teile der entstehenden Arbeiten im Rahmen des FullDome Festivals im Zeiss-Planetarium Jena aufgeführt, bzw. als Wettbewerbsbeitrag eingereicht werden.

Bemerkung

Dozenten: Kate Ledina, Mohammad Jaradat

Exkursion zum Zeiss-Planetarium Jena, Termine nach Verfügbarkeit.

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

Abgabe einer eigenständigen Arbeit in Einzel- oder Gruppenarbeit, Mitwirkung an der Filmproduktion, Teilnahme und Evaluation FullDome Streaming Festival Part 2 (20.-22.11.20)

320220031 ReRelevant - Republizieren und Reinterpretieren von vergriffenen Inhalten

S. Schwarz

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Mo, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 09.11.2020 - 09.11.2020

Mi, wöch., 10:30 - 17:00, Moodle/BBB-Termine: wöchentlich mittwochs (außer in Wochen mit Präsenztermin), 18.11.2020 - 27.01.2021

Do, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 03.12.2020 - 03.12.2020

Fr, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 08.01.2021 - 08.01.2021

Do, Einzel, 10:30 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Lehrende: Jonas Beuchert, Tilman Schlevogt

Schon immer haben vergangene Strömungen zeitgenössische inspiriert, wurden Magazine und Publikationen wieder aufgelegt und neu interpretiert oder vergriffene Inhalte neu verlegt.

Welche Publikationen sind nicht mehr verfügbar und verdienen ein neu interpretiertes Republishing? Für wen ist ihr Inhalt noch relevant und warum? In welchen zeitlichen Strömungen ist die Publikation entstanden? Welcher typografische Umgang daran interessiert dich? Wie könntest du ihn neu interpretieren um ihn heute relevant zu machen? Ist die ursprüngliche Publikationsform noch die richtige? Was wäre heute angemessen?

Welche Copyright-Fragen stellen sich? Was erschließen sich daraus für Publikationsmöglichkeiten? Copyrightfrei, Bootleg, autorisierter Reprint, Homage, künstlerisches Zitat?

Ziel: Das Re-Publizieren eines vergriffenen Inhalts in neuer Form mit Fokus auf die typografische Reinterpretation der damaligen Form.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre in %: 30

Art der Prüfungsleistungen: Projektarbeit

Leistungsnachweis

Note bei regelmäßiger, aktiver Teilnahme und Bearbeitung der Projektarbeit.

Fachmodule

320210000 Safe Place oder Safe your Space! - Portaitfotografie (Fachmodul)

N.N.

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockWE, 10:00 - 18:30, 06.11.2020 - 07.11.2020

BlockWE, 10:00 - 18:30, 27.11.2020 - 28.11.2020

BlockWE, 10:00 - 18:30, 11.12.2020 - 12.12.2020

BlockWE, 10:00 - 18:30, 29.01.2021 - 30.01.2021

Beschreibung

"Safe Place oder Safe your Space!" - Unter diesem Motto werden wir uns gegenseitig portraituren. In unsicheren Zeiten der Pandemie, in denen wir uns auf unsere sicheren Orte zurückziehen und der öffentliche Raum immer

mehr eingeschränkt wird, ist die Frage wo stehe ich im Raum, wo fühle ich mich sicher, wo breche ich aus, wohin und wie weit darf ich gehen? Eine Standortbestimmung in Portraits. Kern des Seminars sind mehrere Blöcke von zwei Tagen, in denen wir in kleinen Gruppen vorher erarbeitete Bildkonzepte fotografieren. Alle beschreiben ihren Raum und die eigene Stellung darin. Ob im eigenen Zimmer oder auf dem weiten Feld, wir setzen gegenseitig das Konzept des Anderen in ein Portrait um. Dabei lernen wir den Einsatz der Kamera, die Wirkung von vorhandenen und künstlichen Lichtquellen, die Umsetzung von Ideen und die Führung von Menschen vor der Kamera. Wegen der sich ständig ändernden Coronaregeln, werden wir flexibel, aber sicher agieren. Alle bis auf die Portraitierten tragen Masken. Ist der Raum in dem wir fotografieren zu klein werden wir das Geschehen per Livestream übertragen. Auftaktveranstaltung wird eine Wanderung (06.11.) sein, wo wir über Portraits sprechen, uns kennenlernen und einfach den Raum erkunden. Bitte schreibt vorab und rechtzeitig vor Semesterbeginn eine E-mail an weimar@berndhartung.de, damit ich sehe, wo Ihr gerade steht und wie Eure Erwartungen sind. Ich freue mich auf Eure Bewerbungen, Bleibt gesund, bleibt in Kontakt, Bernd Hartung

Blocktermine: 6./7.Nov, 27./28.Nov, 11./12.Dez, 29./30.2021 Jan Abschluß

Bemerkung

Dozent: Bernd Hartung

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 Lötausrüstung 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 Lötausrüstung, Budget 20-40€

Leistungsnachweis

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

320210003 Art & Craft in Film - Werkstattgespräche im Wintersemester 2020/21**N. Hens, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 18:00 - 21:00, Online Meeting wird per Email bekannt gegeben., 03.11.2020 - 26.01.2021

Beschreibung

Viele Studierende träumen davon Regisseur*in oder Kameramann*frau zu werden. Es gibt aber diverse weitere kreative Berufe im Film! Was ist deren Beitrag, wie sieht die Arbeitsrealität aus und was kann aus Praxisberichten für einen Studierendenfilm gelernt werden?

In „Art & Craft in Film“ stellen wir pro Woche ein Film-Department vor und halten offene Gesprächsrunden mit erfahrenen Vertretern der Filmbranche ab, die den Studierenden Einblicke in die reale Arbeitswelt des Filmschaffens geben. Ziel ist es einen Überblick und Einblick in die Departments zu bekommen und ins Gespräch mit den Expert*innen zu kommen.

Folgende Departments werden von unseren Gästen aus der Branche vorgestellt:

- Drehbuch
- Produktion
- Storyboard
- Erste Aufnahmeleitung
- Regieassistent
- Szenenbild
- Kostümbild
- Ton

- Continuity
- Stunt
- DIT

Die Werkstattgespräche mit den Experten*innen finden in insgesamt 11 Videokonferenzen in Big Blue Button statt und sind auch für Nicht-Kursteilnehmende offen.

Bemerkung

Dozenten: Anika Mätzke, Adam Streicher, Cornelius Kreuzwirth

Bewerbung mit kurzem Motivationsschreiben an anika.maetzke@uni-weimar.de

Voraussetzungen

Bewerbung mit kurzem Motivationsschreiben an anika.maetzke@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

2-seitiges Essay in dem ein Aspekt aus den Werkstattgesprächen auf die eigene (künstlerische) Arbeit bezogen und reflektiert wird.

320210004 Atlas der Datenkörper

A. Toland, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 06.11.2020

Beschreibung

Lehrende:

M.A. Johannes Breuer

M.A. Dipl. Freie Kunst, Marlene Bart

Prof. Alexandra Toland (Tutorin der Veranstaltung)

Welche Mess- und Bildgebungsverfahren gibt es für den menschlichen Körper? Welche Daten sammeln wir (bewusst und unbewusst) über uns und wie werden diese dargestellt? Welchen Einfluss haben deren Visualisierungen auf unser Verständnis von Körpern? Das Seminar möchte die Entstehung von 'Körperkartografien' erforschen. Dazu werden historische, wie rezente Instrumente der Körpervermessung und Körperdarstellung untersucht und eigene Werkzeuge entwickelt.

Das Seminar findet in Kooperation mit dem Futurium Lab Berlin statt und sieht zwei Sitzungen vor Ort vor, in denen eigene Prototypen entwickelt und getestet werden. Es besteht außerdem die Möglichkeit, die Ergebnisse des Seminars nach Ende des Semesters unter dem Titel 'Digits Pixels Bodies' im Futurium Berlin auszustellen. Ziel der Veranstaltung ist es, durch einen künstlerisch, gestalterisch forschenden Ansatz den Mechanismus der technisch-medialen Konstruktion von Körperbildern zu untersuchen. Durch die Entwicklung eigener, gerne aber auch absurder und ironischer Messgeräte, sollen Objektivitätskonzepte und Normierungen in Bezug auf Körperlichkeit hinterfragt werden. Die Lehrveranstaltung „Atlas der Daten-Körper“ ist als interdisziplinäres Theorie-Praxis Seminar für die Fachbereiche Kunst und Gestaltung, Architektur und Urbanistik sowie Medien angelegt. Erfahrungen in der Programmierung von Arduinos ist erwünscht, aber nicht erforderlich.

Voraussetzungen

Keine speziellen Voraussetzungen

Leistungsnachweis

Teilnahme am Seminar, Abschlusspräsentation, Ausstellung

320210005 Audiobaukasten I

J. Langheim

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Oder mit Moodle/BBB, ab 02.11.2020

Beschreibung

weitere Lehrende: Lefteris Krysalis

Im Audiobaukasten geht es darum die Arbeit in einem professionellen Ton- und Radiostudio kennenzulernen. Vermittelt werden dabei die Grundlagen des Signalfusses im Studio, sowie der Einsatz von Equalizern und Dynamikeffekten. Im Mittelpunkt steht außerdem der Umgang mit gängigen Schnittprogrammen (z.B. Reaper) und mobiler Aufnahmetechnik.

Die Teilnahme am Audiobaukasten qualifiziert zur selbstständigen Arbeit in den Studios des Experimentellen Radios und befähigt zur Produktion eigener Audiobeiträge.

Für die erfolgreiche Kursteilnahme ist neben einer eigenen künstlerischen Arbeit und regelmäßiger Teilnahme auch die Mitwirkung an der 48 Stunden-Sendung von bauhausFM erforderlich.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Produktion von Audiobeiträgen

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

320210009 Die kinematografische Synthese oder: Das Zusammenspiel von Licht, Kamera und Schnitt

N. Hens

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Online Meeting wird wöchentlich per Email bekannt gegeben, ab 18.11.2020

Block, 10:00 - 17:00, Praxisblock Studio 1, Steubenstr. 6a (15 Personen), 03.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Die kinematografische Synthese oder das Zusammenspiel von Licht, Kamera und Schnitt. Wie lassen sich dramaturgische Herausforderungen lösen und wann kommen welche Gewerke in ihrer größten Wirksamkeit zum Einsatz? In dieser Vorlesungsreihe werden exemplarische Filmwerke auf das Zusammenspiel ihrer Gestaltungskomponenten hin durchleuchtet. Beispielsweise, »Letztes Jahr in Marienbad«, »Touch of Evil«, »Soy Cuba« und »der letzte Mann«. Welche Rollen spielen dabei filmische Vorbilder, die Malerei und auch gesellschaftliche Entwicklungen? Es geht um die Analyse der Filmgestaltung aus praktischer und nachgestaltbarer Sicht. Ziel ist Entwicklung des eigenen »Werkzeug-Portfolios«.

Bemerkung

Dozent: Achim Dunker

Leistungsnachweis

Präsenz und aktive Teilnahme an den wöchentlichen Online-Kursen, Bearbeitung und Abgabe der wöchentlichen Fragebögen, Abgabe einer finalen praktischen Arbeit

320210010 Dress Code

K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, unger. Wo, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 05.11.2020 - 03.12.2020

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 17.12.2020 - 17.12.2020

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 07.01.2021 - 07.01.2021

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 21.01.2021 - 21.01.2021

Do, Einzel, 15:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 04.02.2021 - 04.02.2021

Beschreibung

Kleidung als Identitätsstifter, Schutz und Vermummung, Abgrenzung und Dialog. Von der Schürze über die Bikerjacke bis hin zur Sturmhaube untersuchen und diskutieren wir zeitgenössische Dress Codes, betrachten existierende künstlerische Projekte und Inszenierungen. Die Kursteilnehmer/innen entwickeln nach Recherche und Beobachtung, eine eigene künstlerische Arbeit oder Arbeitsserie, Uniform oder Inszenierung innerhalb des Fachkurses. Die Wahl des Mediums ist frei. Ergänzend zum Kurs wird der Workshop „Einführung in textiles Arbeiten“ angeboten, dieser vermittelt Grundlagen von textilen Handwerkstechniken. Die Teilnahme am Workshop ist für Kursteilnehmer/innen nicht verpflichtend.

Voraussetzungen

Eine Anmeldung mit Kurzvorstellung und Motivationsschreiben via Email an katrin.steiger@uni-weimar.de ist verpflichtend.

Leistungsnachweis

Mitarbeit (ggf. Referat), Abgabe einer Semesterarbeit

320210011 Elektroakustische Musik I**R. Rehnig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 04.11.2020

Mi, wöch., 11:00 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, Übungsstunden, ab 04.11.2020

Beschreibung

Durch die Zusammenarbeit zwischen der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar bietet das Studio für elektroakustische Musik verschiedene Kurse in elektroakustischer Musik und Klanggestaltung den Studierenden beider Institutionen an.

Im Einführungskurs werden verschiedene Themen der elektroakustische Musik mit folgenden Schwerpunkten behandelt: Geschichte und Praxis der elektroakustische Musik, Einführung in die Studiotechnik, Einführung in die Akustik und Psychoakustik. Technische Vorkenntnisse sind für die Studierenden nicht notwendig.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Voraussetzungen

Keine. Dieser Kurs muss im Zusammenhang mit dem *Übungskurs zum Grundkurs Elektroakustische Musik 1* belegt werden

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

320210012 Work like a Designer**B. Fonfara, A. Mühlenberend, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., ab 06.11.2020

Beschreibung

Der erste Eindruck zählt! Diese einfache Aussage trifft nicht nur auf unser Verhalten zu, sondern auch auf die Art der Darstellung von Ideen, Konzepten oder Entwürfen. Ob deine Kommiliton*innen, Professor*innen, Auftraggeber*innen oder deine Oma begeistert sind, entscheidet sich bereits in den ersten Sekunden.

Deshalb sorgen neben einem souveränen Auftritt und einem starken Konzept, vor allem gute Darstellungen für Erfolg. Denn ein Bild sagt mehr als tausend Worte!

In diesem Fachkurs lernst du, wie man Entwurfsideen visuell aufbereitet und Darstellungen für eine Präsentation erstellt. Wir werden nicht über Konzeptideen sprechen, sondern an konkreten Produktideen unsere handwerklichen Fähigkeiten in Photoshop verbessern.

Du lernst:

Umgang mit Photoshop,

Moodboard-Erstellung,
 Bildaufbau/Komposition,
 Erstellung von Entwurfsvorlagen,
 Aufbereitung von Skizzen: Einsatz von Licht & Schatten, Leuchteffekte, Textureinsatz, Detailausarbeitung
 Kurz: Wie du mit Bildern begeisterst!

Bemerkung

Erstes Treffen am 06.11.2020 online (Einladungen werden nach Einschreibung via Mail verschickt)

Art der Onlineteilnahme: Videokonferenz

evtl. OPL (Marienstraße 1)

- im wöchentlichen Rhythmus

Voraussetzungen

Zeichnerisches Grundverständnis,

PC und entsprechende Software (Bildbearbeitung)

Leistungsnachweis

Dokumentation und Arbeitsnachweis (digital)

320210013 Fertig machen

F. Kühlein-Zelger, F. Moormann

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Präsenztermine: 19.11.2020, 26.11.2020, 3.12.2020, 10.12.2020, 17.12.2020, 14.1.2021, 21.1.2021, 28.1.2021 Moodle/BBB-Termine: 5.11.2020, 12.11.2020, 7.1.2021, 4.2.2021, ab 05.11.2020

Beschreibung

Wer kennt das nicht, man hat eine wirklich schöne Produktion gemacht, ein Hörspiel, ein Radiofeature, dann kam das Semesterende und man musste was abgeben, der schnöden Benotung wegen, aber fertig war das Stück doch eigentlich noch nicht. Kann ich ja dann immer noch machen... aber hast du es gemacht? Jetzt wäre die Gelegenheit!

Bewirb dich bis zum 23. Oktober 2020 mit einem unfertigen Stück bei uns und dann heißt es: Fertig machen.

Dieses Modul richtet sich auch an all jene die im letzten Semester in unserem ShiftFM Projekt dabei waren und nun finalisieren möchten, was dort begann.

Voraussetzungen

eine begonnene, aber noch nicht abgeschlossene Audioarbeit Bewerbungsschreiben mit Stückvorstellung an fabian.kuehlein@uni-weimar.de und frederike.moormann@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe einer fertigen Arbeit, inklusive Dokumentation

320210014 Filmtone**W. Amsler**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

Beschreibung

Der Kurs ist in Praxis und Theorie unterteilt. Themen sind Mikrofontechnik (Anwendung beim Film), Video Postproduktion (Mixing, Editing, Restauration), Sounddesign/Foleys (das Geräusch zum Bild), Voice Over/ADR und Final Mix für Kino.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Bemerkung

Anmeldung: per Moodle

Uhrzeit: Blockveranstaltung / s. Aushang

Beginn: s. Aushang

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

320210015 Flagelates, Nematodes, and I**M. Gapsevicius**

Fachmodul

Veranst. SWS:

4

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)

320210016 Frühes Licht: Untersuchungen zur Prototypografie in der Gegenwart.

N.N., A. Toland, W. Kissel

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, wöch., 13:00 - 13:30, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, 10.11.2020 - 15.12.2020

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, 10.11.2020 - 15.12.2020

Beschreibung

Lehrender: Associate Professor Stephan Jacobs

Wie haben frühe Studien zu Optik und lichtempfindlichen Materialien die Industrieökonomie, Kunst und die menschliche Wahrnehmung des Selbst, Zeit und Raum beeinflusst? Eine taktile Untersuchung der Prinzipien der wissenschaftlichen und kreativen Grundlagen der Fotografie gibt gegenwärtigen Künstlern und Designern neue Perspektiven, Inspirationen und praktische Strategien.

Und vielleicht birgt ein historischer Rückblick auch eine Perspektive in die Zukunft in sich.

Mit einem praktischen Ansatz werden die Materialien, Methoden und Chroniken der Prototypografie untersucht: Camera Obscuras, Brechungslichtprojektionen, frühe Optik sowie lichtempfindliche Materialien vor der Silberfotografie werden untersucht und ausprobiert, und in eigenen künstlerischen Arbeiten der Teilnehmer zu eingesetzt.

Die Kombination von Alltagsmaterialien und Arbeitsbereichen mit komplementären digitalen Bildgebungstechnologien und Arbeitsabläufen in der Werkstatt. Studierende haben trotz der Pandemie die Möglichkeit, unabhängig von [genehmigten] Fotolabor und Studio intensiv mit ungiftigen, relativ leicht verfügbaren Materialien und Prozessen zu arbeiten

6 Kurstreffen:

Dienstags

11.10

11.17

11.24

12.1

12.8

12.15

Arbeits- und Vortragszeiten

11:00 - 12:30

13:30 - 15:00

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

jacobsst@emmanuel.edu

Bemerkung

Weitere Termine Präsenztermine: 11.13, 11.20, 11.27, 12.4, 12.11, 12.18

Leistungsnachweis

Eine Portfolio-Einreichung von fertigen kreativen Werken.

320210017 Grundlagen der Interaktionselektronik

J. Sieber

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 13.11.2020

Beschreibung

Grundlagen der Interaktionselektronik für Gestalter, Künstler, Interface Designer: Vom Elektronikbaukasten zum Modularsystem im eigenen Elektroniklabor

Voraussetzungen

Motivational Letter/Motivationsschreiben an: jan.michael.sieber@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Projekt und Dokumentation documented seminar project

320210018 How to Draw Resistance

A. Bhattacharyya, I. Weise, S. Patharakorn, Projektbörse Fak.**KuG**

Fachmodul/Fachkurs

Fr, wöch., 13:00 - 15:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 06.11.2020 - 22.01.2021

Beschreibung

In one of the most well-known quotes, Michel Foucault claims "Where there is power, there is resistance" (1978:95–96). The notion of artistic activism and its relation to power has led to development of new artistic strategies in contemporary art. On the contrary Lila Abu-Lughod states "where there is resistance, there is power" (1990: 42) thus understanding resistance is helpful to recognize power. It seems necessary from the desire of understanding we strengthen resistance studies.

Drawing is an essential part of human history. The act of mark-making is a political performance. In times of crisis drawing has been seen as a method for human resistance. Through the drawings of Kathe Kollwitz or Jan Komski we see ideas of opposition in the darkest hours. With current global pandemic and growing measures of oppressions from the oppressive regimes, we feel the need in our proposed project for Bauhaus Module to explore this relation between the bodily gesture of drawing to power and resistance. Taking references from contemporary artists like Francis Alys, Nikhil Chopra, Treacy Emin the module will be based on the firm ground of praxis and understanding of unprecedented times that we are going through in relation to the public sphere. With a strategic methodology rooted

in the virtual and physical idea of learning we envision our module's outcome as a multimedia exhibition exploring the ideas of drawing in the context of postsocial resistance and its affiliation to power.

Bemerkung

We will get in contact with you after your registration for this module by e-mail first

Leistungsnachweis

Creditvergabe nach finaler Presentation

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)

320210020 Im Dritten Raum

K. Kollwitz, J. Gunstheimer, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Mi, wöch., 18:00 - 21:00, ab 04.11.2020

Beschreibung

ein Fachkurs unter Mitwirkung von Lars Gustafssons „Gegen Null | Eine mathematische Phantasie“ und des Romans „Nachmittag eines Fliesenlegers“

Zitat Lars Gustafsson:

Das Ich denke ich mir so: Ein Fisch nach dem anderen kommt heran zur Glaswand des Aquariums und schnuppert. Sie können erstaunlich homogen und manchmal erstaunlich heterogen sein. Und man wartet auf den richtig üblen Fisch, der sich überhaupt noch nicht gezeigt hat.

Ziel des Fachkurses ist es, sich zwischen dem eigenen Gehirn und dessen unerklärlichen Gefühls- und Gedankenlagen und gebauten / gezeichneten Szenerien hin und her zu bewegen.

Mit zeichnerischen Mitteln versuchen wir uns den Interieurs, von uns persönlich neu aufgeladen, zu nähern und Szenerien zu zeichnen, die nur bedingt mit Stilleben, sondern eher mit movements von beladenen Gegenständen, Schärfen / Unschärfen und ständigen zeichnerischen Wechseln zu tun haben. Es wird der Versuch, sich dem Thema Inhalt, Raum und Bedeutung neu zu nähern. Fragen, die uns begleiten werden:

Was ist Original und was Kopie?

Was ist über- was ist unterladen?

Wo beginnt und wo endet der Kontext?

Was ist ein zeichnerischer Raum?

L.G.:

Wir sind ein Prozess und nichts anderes. Alle Augenblicke, die verbraucht wurden, um dies hier zu schreiben, haben ihren Platz. Nur ich habe meinen Platz nicht. Denn derjenige, der diesen Text beendet, ist nicht derselbe wie derjenige, der ihn begann.

Oder aus "Nachmittag eines Fliesenlegers":

Mit der Zeit war es immer schwieriger geworden, die Kacheln an den Wänden zu fixieren. Ob das nun an den Wänden lag oder an den Kacheln, war schwer zu sagen.

Bemerkung

Unterrichtszeit/ Raum:

raumlos, Moodle, BBB immer mittwochs von 18 - 21 Uhr

Start: Mittwoch 04.11.2020

320210021 Interpretation akusmatischer Musik (Spezialkurs Computermusik)

T. Helbig, R. Rehnig
Fachmodul

Veranst. SWS: 4

Beschreibung

Dieses Blockseminar ist in drei Teile gegliedert. Im ersten Teil werden Repertoirewerke gehört und analysiert. Im zweiten Kurs wird es eine intensive Auseinandersetzung mit dem Lautsprecherorchester des SeaM und der damit verbundenen Technik geben.

Anschließend sollen im dritten Teil ausgewählte Stücke geprobt werden um diese zum Ende des Semesters innerhalb eines Repertoire-Konzerts für akusmatische Musik zu präsentieren. Die Block-Termine werden zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Master-Studierende müssen eine zusätzliche schriftliche Hausarbeit erarbeiten.

Bemerkung

Ort und Zeit werden noch bekannt gegeben

Anmeldung: per Moodle

Voraussetzungen

Elektroakustische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

320210022 Introduction to Microscopy

J. Chollet

Fachmodul

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

Veranst. SWS: 4

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

320210023 Kunstwelt**F. Schmidt, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., von 11:00, ab 02.11.2020

Beschreibung

Das Feld der zeitgenössischen bildenden Kunst gilt als offenes Buch für Insider, jedoch als fremde und undurchschaubare Welt für diejenigen, die nicht regelmäßig an ihren Ritualen und Praktiken partizipieren. In diesem Kurs wollen wir die Repräsentation von Kunst und die Protagonisten innerhalb der Kunstwelt untersuchen.

Dabei werden die Funktionen und Definitionen der Akteure (Künstler*in, Kritiker*in, Sammler*in, Galerist*in, Kurator*in, Theoretiker*in...), die in diesem Feld interagieren, vorgestellt und gezeigt wie Kommunikation, Kooperation und gemeinsame Konventionen dieses Feld prägen.

Die Studierenden sollen ein Verständnis für das komplexe Eigenleben der Kunstwelt erlangen und fähig sein sich selbst innerhalb dieses Feldes verorten zu können.

Bemerkung**Durchführungsmodalitäten:**

Schätzung der Präsenzlehre: 0 %

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz, E-mail

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Voraussetzungen

Keine

Leistungsnachweis

Prüfungsimmanente Lehrveranstaltung. Keine Präsenzprüfung.

320210024 Live-Elektronik mit Max-MSP (Spezialkurs Computermusik)**T. Helbig**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 02.11.2020

Beschreibung

Die ersten Sitzungen werden als Online-Kurs über „BigBlueButton“ (BU) angeboten. Der Link hierzu wird bei Anmeldung im Moodle bekannt gegeben. Dabei liegt der Fokus auf Anwendungsmöglichkeiten von Max/MSP innerhalb der Live-Elektronik.

Im späteren Verlauf sollen Kompositionen für Instrumente und Live-Elektronik (mit besonderem Augenmerk auf die Live-Elektronik) entwickelt werden. Darüber hinaus werden verschiedene Strategien zur Improvisation mit Instrument und Live-Elektronik besprochen.

Durch diesen Kurs besteht zudem die Möglichkeit, am [DBO] (digital Bauhaus Orchestra) teilzunehmen.

Bemerkung

Anmeldung: Per Moodle

Voraussetzungen

Kenntnisse in Max/MSP und Vorkenntnisse aus den Bereichen der Tontechnik und experimentellen Klanggestaltung, erfolgreiche Teilnahme von Einführung in Elektroakustischer Musik 1 (+2), sowie die Teilnahme am Kurs „Tonstudioteknik“ erwünscht.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgaben

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.

320210026 Nutzlose Wunschmaschinen - smart, small, beautiful

T. Burkhardt, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 02.11.2020

Beschreibung

Wolltest du schon immer mal deine eigene Platine layouten um die Elektronik super elegant und robust zu gestalten?

Wolltest du schon machmal deine Ideen in Kleinserie herstellen?

Wolltest du alles am liebsten super klein haben um es in Kleidung, am Fahrrad oder Kaffeetassen zu verstecken?

—

In dem Fachmodul erlernt ihr die Grundprinzipien um professionelle Platinen zu erstellen und ihr werdet eure eigenen Designs produzieren lassen.

Dabei sollen auch außergewöhnliche Formen und Funktionen realisiert werden, sodass im Idealfall die Platine zum Objekt wird und kein Gehäuse mehr benötigt wird.

—

Um die Dinge so effektiv und klein wie möglich zu halten werden wir den Umgang mit dem ATtiny erlernen, einem 1cm² super-micro-Arduino.

Dazu müsst ihr euch selber eine kleine Aufgabe überlegen und diese bis zum Ende des Semesters realisieren, etwas Erfahrung mit der Programmierung von Arduino Mikrocontrollern ist die Voraussetzung.

Bemerkung

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz

Ort: OpenProcessLab, Marienstraße 1, Raum 205

Lehrveranstaltung per Moodle/BBB: **in Absprache mit den Teilnehmer/-innen**

Voraussetzungen

Arduino Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Präsentation der Ergebnisse und schriftliche Dokumentation

320210027 On Air

T. Barth, E. Krysalis

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Moodle/BBB-Termine ab 2.11.2020 Präsenztermine: nach Vereinbarung, ab 02.11.2020

Beschreibung

Radio ist Kino im Kopf. Beim Hören entstehen Bilder und Assoziationen. Möglich wird das unter anderem durch den Einsatz von Original-Tönen. Sie stellen ein Stück abgelauschte Wirklichkeit dar. Konfrontiert mit einer authentischen Klangwelt baut sich vor dem inneren Auge des Hörers eine ganz eigene Bildwelt auf.

In diesem Seminar soll der Faszination des Original-Tons auf den Grund gegangen werden – mit verschiedenen Hörbeispielen und der Produktion eigener Radio-Beiträge vom einfachen Bericht mit O-Ton bis zum Mini-Feature. Die Teilnehmer*innen erhalten eine theoretische Einführung in die Geschichte des Original-Tons, in O-Ton-Archive und in den Einsatz verschiedener Mikrofontypen und Aufnahmegeräte.

Daneben geht es um das Schreiben fürs Hören, um die Dramaturgie von Beiträgen in verschiedenen Längen, um Sendeformate und um Formen des story-tellings on air.

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme an den Kursen, mitmachen beim Sendebetrieb von bauhausFM, Erledigung von Hausaufgaben

320210028 Paper Trail

M. Neupert, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 02.11.2020

Beschreibung

Künstlerische Forschung und Design Research kann auf mehr und mehr Konferenzen präsentiert werden und stellt für Gestalter*innen eine hervorragende Gelegenheit dar ihre Arbeit zu publizieren und die Ergebnisse mit dem Fachkollegium zu diskutieren.

Dieser Kurs stellt die Werkzeuge, Methoden und das Know-How bereit um erfolgreich zu publizieren. Bringe deine Forschung mit in diesen Kurs. Wir werden die Forschungslandschaft für dein Thema untersuchen einen Konferenzbeitrag produzieren. Wir werden freie Software verwenden um die Bibliographie zu verwalten, Illustrationen anzufertigen und das Paper effizient zu setzen.

Leistungsnachweis

A paper for a conference which was produced in the class. Ein Paper für eine Konferenz, welches im Kurs entwickelt wurde.

320210029 PCB Arts

M. Neupert

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 02.11.2020

Beschreibung

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

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

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

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

In diesem Kurs können keine komplexen individuellen Schaltpläne entwickeln. Es ist ratsam hierfür einen Elektronik-Kurs zu besuchen oder auf existierende Schaltpläne zurückzugreifen.

Leistungsnachweis

A PCB developed together in the class using the tools we learned. Ein im Kurs entwickeltes und produziertes Platinenlayout, welche die Im Kurs bahandelten Techniken nutzt.

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.

320210031 Portfolio abc...

S. Böttger, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Beschreibung

PORTFOLIO ABC ..

Von A wie Anfang, B wie Bewerbung, I wie Intuition, P wie Präsentation, W wie Werte bis hin zu Z wie Zukunft - Im Fachmodul geht es um dein Portfolio, deine Bewerbung und deine beruflichen Erwartungen. Wir beschäftigen uns mit Fragen rund um deinen Berufseinstieg, der Arbeitswelt, deinem Potenzial als Gestalter*inn und wie du dich idealerweise darauf vorbereitest. Wie bewerbe ich mich? Was passt zu mir? Was gehört in mein Portfolio? Was sind die Go's und no Go's? Was ist neben meiner Bewerbung noch relevant? Anhand konkreter Beispiele, gezielter Übungen und der Interpretation von Lebensläufen verschiedener Protagonist*innen aus der Gestaltung widmen wir uns relevanten Themen der Darstellung, der Layoutgestaltung, der Formulierung prägnanter Beschreibungen und üben uns in Handlungs-, Entscheidungs- und Argumentationsfähigkeit. Ziel des Fachmoduls ist es, dass jeder von euch sein individuelles und aussagekräftiges Portfolio erstellt oder diesem einen großen Schritt näher gekommen ist.

Die Inhalte des Fachmoduls richten sich gezielt an Studierende im höheren Semester, die kurz vor dem Abschluss stehen und an diejenigen, die sich für ein Praxissemester entschieden haben.

Bemerkung

Online und Präsenzlehre in Raum 116, Präsenzlehre in der Universität je nach individuellen Möglichkeiten und nach Corona bedingten Maßnahmen

Voraussetzungen

Bereits geleistete Entwurfs-Arbeiten / Portfolio Basis

Leistungsnachweis

Regelmäßige Teilnahme, Dokumentation / Portfolio

320210032 Public Art Writing & Other Oddities

I. Weise, R. Walch, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 14 - Projektraum 312, 23.11.2020 - 25.01.2021

Beschreibung

Das Verfassen von Texten ist der Schlüssel um Inhalte verständlich und wirksam zu vermitteln. Schreibfähigkeiten werden in vielen künstlerischen Tätigkeitsfeldern benötigt und sind oft ausschlaggebend für die Entwicklung der Arbeiten. In der Lehrveranstaltung PUBLIC ART WRITING & OTHER ODDITIES wird auf die Erstellung verschiedener Texte – Künstler*innen-Statements, Projektbeschreibungen und Manifestos, mit denen man sich und seine künstlerische Arbeit präsentieren muss, eingegangen.

Das Professionalisierungsmodul begleitet das Sonderprojekt "MFA goes Leipzig - The Search Goes On"- eine künstlerische Auseinandersetzung und Ausstellung im öffentlichen Raum auf dem Gelände des Matthäikirchhofs in Zusammenarbeit mit dem „Forum für Freiheit und Bürgerrechte“ in Leipzig.

Teilnehmende Studierende sind gefragt einen druckreifen Text zu ihrer aktuellen Arbeit zu verfassen und sich an einer kollektiven Redaktion für die Veröffentlichung im Rahmen des Sonderprojekts zu beteiligen. Darüber hinaus fungiert das Verlagsprojekt „Zznack Publications“, welches sich online und in einem zweckentfremdeten Snackautomaten präsentiert, als Plattform und Testgelände für den Austausch und Vertrieb kleiner Editionen und verschiedener Drucksachen, die von Studierenden und Mitarbeiterinnen entwickelt werden.

Bemerkung

Subject module: Fachmodul/ practical modul

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

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

Leistungsnachweis

after presentation/after submission of final project

320210033 Reality Check - Hörspielregie und seine Folgen

F. Kühlein-Zelger, F. Moormann, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Präsenztermine:26.11.2020, 3.12.2020, 10.12.2020, 17.12.2020, 14.1.2021, 21.1.2021, 28.1.2021, 4.2.2021 Moode/BBB-Termine:5.11.2020, 12.11.2020, 19.11.2020, 7.1.2021, ab 05.11.2020

Beschreibung

Bereits zum 4. Mal richtet das Experimentelle Radio zusammen mit dem Leipziger Hörspielsommer e.V. den Manuskript-Hörspielwettbewerb aus. Die Idee: neue Schreibtalente im Bereich Hörspiel zu fördern.

Eine hochkarätige Jury hat aus den diesjährigen Einreichungen wieder die interessantesten Texte für Kurzhörspiele herausgefiltert, und die liegen uns nun vor und sollen von euch bearbeitet werden.

An Hand dieses praktischen Szenarios wollen wir das Hörspielregiehandwerk üben und verfeinern. Dabei wird es um die Fragen gehen: Was macht der/die Regisseur*in eigentlich genau, was sind ihre/seine Aufgaben, Rechte, Pflichten? Was steckt im Text und was ergibt sich daraus für mich? Wie wähle ich die richtigen Schauspieler*innen

aus und wie nehme ich mit ihnen auf? Was macht den Unterschied zwischen Textmaterial und Klangmaterial aus? Musik? Ja, gerne.

Das Modul richtet sich an alle, die angewandt arbeiten möchten und sich in Schauspielführung, Regie, Inszenierung, Komposition, Mischung und Mastering professionalisieren möchten.

Voraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme am Audiobaukasten 1 oder nachweisliche Erfahrung in der Audioproduktion

Leistungsnachweis

Abgabe eines Kurzhörspiels zur Einreichung beim Leipziger Hörspielsommer

320210034 Ride the Mesh - der Siebdruckkurs

R. Liska, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Fr, wöch., von 10:00, ab 06.11.2020

Beschreibung

Lehrende: Max Roßner und Andreas Bortolamedi

Gastvorlesender: Dipl.-Künstler Phillip Janta

Der Fachkurs gibt eine praktisch orientierte Einführung in das Thema Siebdruck. Es wird gedruckt, technisches Wissen erarbeitet und vermittelt, doch dies alleine wird nicht im Fokus stehen. Daneben widmen wir uns der analogen sowie digitalen Druckvorstufe, der Weiterverarbeitung und Präsentation. So sollen auch formale und visuelle Aspekte des Druckverfahrens beleuchtet werden. Das Experiment wird dabei fortlaufend allem übergeordnet. Es wird uns helfen, neue visuelle Formen und Materialien kennenzulernen, die dann in den Produktionsprozess integriert werden können.

Arbeitsabläufe sollen im Druckatelier routiniert werden und einen weiteren Einblick in Bedruckstoffe, Arbeitsmaterialien sowie entsprechende Farbsysteme geben.

Theoretisch wird der Fachkurs begleitet durch die Auseinandersetzung mit historischen und zeitgenössischen Künstlern, die sich der Serigraphie bedienen. Auch werden eine Werkstatt-Exkursionen sowie ein Workshop mit einem externen Siebdruck-Künstler Teil des Kurses sein.

Bemerkung

Senden Sie bitte Ihre Bewerbung per Mail mit einem Konzept/Skizze oder einem Portfolio für das geplante Projekt **bis zum 27.10.2020** an: max.rossner@uni-weimar.de

Ort: Wird noch bekannt gegeben!

1. Termin: Freitag, 06.11.20; 10 Uhr

Kontaktperson: max.rossner@uni-weimar.de

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.

320210037 Tonstudioteknik und Akustik

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Hochschulzentrum am Horn, Hörsaal, ab 05.11.2020

Beschreibung

Lehrender: Daniel Schulz

Die Vorlesung vermittelt einen Überblick über grundlegende theoretische und praktische Aspekte der Ton- und Wortproduktion, beispielsweise Hörphänomene, Raum- und Psychoakustik, Mikrofone, Tonmischung, Analog- und Digitalwelt, Abhörsysteme, Digitale Audiotbearbeitung und- Effekte. Teilnahmenachweis durch regelmäßigen Besuch der Veranstaltung, Leistungsnachweis durch schriftliche Prüfung zum Semesterende.

Achtung: Die Veranstaltung muss ggf. digital stattfinden.

Bemerkung

Anmeldung bis einschließlich 4.11.2020 per eMail an daniel.schulz@hfm-weimar.de Sie erhalten dann einen Einschreibeschlüssel für den Moodle-Kursraum, wo Sie weitere Informationen finden.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Klausur, Hausaufgaben

320210038 Vom Buch zum Film - Die Kunst des Regieführens (Ma)**L. Liberta**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 12:45 - 14:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 20.11.2020 - 20.11.2020

Fr, Einzel, 17:15 - 19:45, 20.11.2020 - 20.11.2020

Sa, Einzel, 09:15 - 18:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 21.11.2020 - 21.11.2020

Sa, Einzel, 10:00 - 17:30, 28.11.2020 - 28.11.2020

Fr, Einzel, 13:30 - 21:00, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, 11.12.2020 - 11.12.2020

Sa, Einzel, 10:00 - 17:30, 12.12.2020 - 12.12.2020

Beschreibung

"So kann ich nicht arbeiten!" ist zum geflügelten Wort am Set geworden. Wir wollen mit Klischees aufräumen und widmen uns der Frage: Was braucht der künstlerische Leiter eines Filmteams tatsächlich, um aus einer Geschichte einen Film zu erschaffen, und wie gelangt man als RegisseurIn überhaupt zu einer eigenen Vision? Wir widmen uns im Gespräch mit erfahrenen und preisgekrönten RegisseurInnen wie Phillip Stölzl (u.a. "Der Medicus", Goethe! "Ich war noch niemals in New York"), Anne Zohra Berrached (u.a. "24Wochen", "Tatort: Der Fall Holdt") und Arne Feldhusen (u.a. "Tatortreiniger", "Vorsicht vor Leuten", "Magical Mystery") den Geheimnissen des Regiehandwerkes. Wir verfolgen den Weg der Entstehung aktueller und prägender Filme der Regisseure vom Buch bis zum fertigen Film und beleuchten dabei, wie es im Detail zu den künstlerischen Entscheidungen kam. Mit eigenen praktischen Übungen werden wir die Perspektive der Regie einnehmen und unterschiedliche Handschriften in den Genres Komödie, Krimi, Drama und Literaturverfilmung kennen lernen.

Bitte bewirbt Euch via E-mail für den Kurs mit Angabe Eurer Vorkenntnisse (eigene Filmarbeiten, Erfahrungen in welchem Bereich) und einer Begründung, weshalb Ihr Euch für den Kurs einschreiben wollt und welche Bereiche Euch dabei besonders interessieren.

Präsenztermine: Freitag 20.11.20 um 17.00-19.30 Uhr, Freitag, 27.11.20, 13.30- 19.30 Uhr und Samstag 28.11.2020 10:00 - 17.30 Uhr; Freitag 11.12.2020, 13.30 Uhr - 22:00 und Samstag 12.12.2020, 10:30 Uhr - 17.30 Uhr (Blockveranstaltung) Die Blocktermine für Januar (Freitag/Samstag) werden noch bekannt gegeben.

Bitte beachten Sie, dass es noch zu zeitlichen Änderungen und Verschiebungen kommen kann!!!

E-Mail: lena.liberta@uni-weimar.de

Bemerkung

Dozenten: Anne Zohra Berrached, Arne Feldhusen, Philipp Stölzl

Raum: Hörsaal 6, Coudraystrasse 9A

Voraussetzungen

Aktive Teilnahme, Bearbeitung der Aufgaben, Abgabe der finalen Aufgabe

320210039 Wie auf Filme reagieren? - Möglichkeiten der Filmkritik**N. Hens, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:00 - 12:00, Online Meeting wird per Email bekannt gegeben., ab 05.11.2020

Beschreibung

Eine andre Klugheit und Selbstverteidigung besteht darin, dass man so selten als möglich reagiert" schreibt Friedrich Nietzsche in „Ecce Homo“. „Der Gelehrte gibt seine ganze Kraft im Ja- und Neinsagen, in der Kritik von bereits Gedachtem ab – er selber denkt nicht mehr.“

Was bedeutet das für die Wahrnehmung von bewegtem Bild? In welchem Formen lässt sich nicht passivisch, sondern aktiv auf einen Film reagieren? Inwiefern kann die geschriebene Kritik oder das Video-Essay eine

Einordnung in „Ja und Nein“ übersteigen? Kann ein Film selbst die Kritik eines anderen Filmes darstellen? Ist das Besser-Machen am Ende doch die beste Form des Kritisierens?

Im Rahmen des Kurses sollen unkonventionelle Methoden kreativer, kritischer Auseinandersetzung mit Filmen ausgelotet werden; von Kompilationen und Dialogformen über Remakes, Remixes und Reenactments bis zur vollkommenen Loslösung vom Originalwerk. Dabei wollen wir Linien in der Filmgeschichte suchen, Diskutieren, Schreiben, Konzipieren, Experimentieren, Drehen und uns gegen Nietzsche wehren:

„Das habe ich mit Augen gesehen: begabte, reich und frei angelegte Naturen schon in den dreißiger Jahren „zuschanden gelesen“, bloß noch Streichhölzer, die man reiben muss, damit sie Funken - „Gedanken“ geben.“
Wir wollen uns als würdiges Publikum erweisen!

Das Modul eignet sich insbesondere für Studierende aus den Bereichen Medienkunst/Mediengestaltung, Visuelle Kommunikation und Medienkultur, deren Themengebiete es umspannen und verbinden soll.
Interesse an Kino und Filmkritik sind Voraussetzung.

Bemerkung

Dozent: Mirko Muhshoff

Voraussetzungen

Bitte schickt ein kurzes Motivationsschreiben an mirko.muhshoff@uni-weimar.de: Welches Filmerlebnis hat zuletzt besonderen Eindruck bei Euch hinterlassen?

Leistungsnachweis

Am Ende des Kurses steht die Abgabe einer praktischen Projektarbeit.

320210040 Zeichnen und Skizzieren, Line und Struktur, analog und digital

K. Kunert, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Fachmodul/Fachkurs

Mi, wöch., 15:00 - 18:00, ab 04.11.2020

Beschreibung

Gut zeichnen lernen bedeutet richtig sehen lernen, und diese Technik gekonnt bildnerisch umzusetzen! Was kann ich in der Skizze ausdrücken, und wie baue ich Darstellungen in 2 D? In diesem Klassiker unter den Fachkursen geht es um das Entwickeln zeichnerischer und gestalterischer Grundlagen, um freies Entwerfen und die Entwicklung eigener Bildfindungen auf Papier und digitaler Fläche. Den Corona- Umständen geschuldet, wird der Kurs über Kurz- Tutorials und eine wöchentliche Aufgabenstellung gestaltet. Dabei wird je eine Zwischen- und eine Abschlusskorrektur angeboten, die auf zu- und rücksenden fotografierter oder gescannter Arbeiten basiert. Vergleiche durch das Einstellen der fertigen Zeichnungen nach Abgabe der Aufgaben auf der Moodle- Plattform sind Bestandteil des Lehrkonzeptes.

Beginnend bei der Organisation einer Zeichnung, über grafische Umsetzprinzipien bis zum Erlernen von Proportion, Dynamik, perspektivischer Konstruktion und Abstraktion führt dieser Kurs schrittweise auf ein höheres Niveau der bildnerischen Ausdrucksfähigkeit. Es wird sowohl mit Graphit- Stift als auch mit farbigen Markern und Buntstiften gearbeitet.

Im kleineren zweiten Teil werden die Zeichnungen digitalisiert und am Computer weiterbearbeitet.

Der Fachkurs bietet praktische Übungen im Zeichnen und Unterweisungen in den Möglichkeiten von Photoshop und Krita, ein solides Grundwissen in den Grafikprogrammen wird voraus gesetzt.

K. Kunert ist Maler, Grafiker, Bildhauer und Coach, hat an der HGB Leipzig und der RA Kopenhagen studiert und unterrichtet als freier Dozent in den USA, Syrien, Indien und Berlin. Seit 2006 ist er Lehrbeauftragter für Zeichnen an der Bauhausuni Weimar und der Weimarer Mal- und Zeichenschule.

Bemerkung

- Mittwoch, 04.11.20, ab 15 Uhr digitale Aufgabe,
- Donnerstag von 10 bis 13 Uhr BBB-Konsultation

Die Lehrveranstaltungen werden sich aus Moodle-Konferenz/BBB, Tutorials, Aufgabenfilme zusammensetzen.

Präsenztermine: nach Vereinbarung

Leistungsnachweis

Abgabe Zeichnungen in digitaler Form

320210041 Artist Collectives Then and Now: Teamwork Makes the Dream Work! (IRRE IN CONTEXT)

R. Liska

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 02.11.2020

Beschreibung

ACHTUNG: Dieser Fachkurs setzt die Fähigkeit und Bereitschaft voraus, selbständig komplexe Texte vorab ggf. auch auf englisch zu durchdringen, sowie eigenständig Konzepte zu entwickeln und Projekte durchzuführen! Die Besprechung der Texte/Konzepte/Projekte kann ggf. auch auf englisch erfolgen, die Teilnahme am Fachkurs erfordert eine aktive Teilnahme an der Diskussion der Inhalte. Hohe Motivation und Eigeninitiative sind Grundvoraussetzungen zur Teilnahme!

Dieser Fachkurs setzt sich anhand aktueller und historischer Beispiele mit der Arbeitsweise verschiedener Künstler*innen-Gruppen auseinander. Gleichzeitig dient dieser Fachkurs als ein Denklabor für die Arbeit am "Institut für Regionale Realitäts-Experimente" (IRRE). Die Studierenden entwickeln in Eigeninitiative gemeinsam Konzepte für das Arbeiten im Kollektiv, Ideen für diverse Formate im Rahmen von IRRE wie z. B. Screening, Lesung, Reading Group, Textwerkstatt, Performance, Ausstellung, Exkursion, Website, Workshop, Gastronomie etc. Künstlergruppen: Ant Farm, Assemble, Bank, Brücke, Blauer Reiter, DiS, Fluxus, Gelitin, Guerillia Girls, Neue Slowenische Kunst (NSK), General Idea, Bernadette Corporation, H.GichtT, Mühlheimer Freiheit, Reena Spaulings, Claire Fontaine, Chto Delat, Tiny Creatures, Group Material, Pakui Hardware, K-Hole, New Scenario, Peng! Kollektiv, Slavs & Tartars, teamLab, Young Girl Reading Group, Zero, etc...

Bemerkung

Anmeldung per E-Mail: roman.liska@uni-weimar.de Zur Bewerbung für die Fachkurs-Teilnahme bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten per Email mit dem Betreff "IRRE IN CONTEXT" schicken. Bitte nur per @uni-weimar.de Email Adresse!

Die zusätzliche Anmeldung für mindestens einen der zwei IRRE WORKSHOPS Bauhaus.Module (IRRE WORKSHOP mit Neue Auftraggeber www.neueauftraggeber.de bzw. IRRE WORKSHOP mit Peng! Kollektiv www.pen.gg) wird begleitend zum Fachkurs dringend empfohlen, weitere Details im Vorlesungsverzeichnis unter Diplom Freie Kunst/WORKSHOPS.

Präsenzlehre: 50 %

Online-Teilnahmen: Moodle, BigBlueButton

Ort: HG R207 bzw. BigBlueButton/Moodle

Termine im 14-tägigen Wechsel in Präsenz (P) und online (O):

02.11. 2020 (P)
 09.11. 2020 (O)
 16.11. 2020 (P)
 23.11. 2020 (O)
 30.11. 2020 (P)
 07.12. 2020 (O)
 14.12. 2020 (P)
 04.01. 2021 (O)

11.01. 2021 (P)
 13.-14.01.2021 IRRE WS 1 (P)
 18.01. 2021 (O)
 25.01. 2021 (P)
 27.-28.2021 IRRE WS 2 (P)
 01.02. 2021(O)

Voraussetzungen

HOHE MOTIVATION1

Leistungsnachweis

Vortrag auf Basis einer schriftlichen Arbeit über eine in diesem Kontext relevante künstlerische Position (per BBB oder in Präsenz)

320210046 Griffig

S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 06.11.2020

Beschreibung

Wir strecken Gegenständen unsere Hände entgegen und ergreifen sie. Die unbelebten Dinge bieten sich uns ebenso an - konkret oder subtil, in Größe, Form und Oberfläche. Diese Schnittstelle von Hand und Objekt wollen wir gestalten und nennen sie 'Griff'. Die Größenordnung 'Griff für Hand' leitet sich aus dem Herstellungsverfahren ab, welches wir Uni-intern, aber außerhalb der Werkstätten umsetzen können - das wird der Aluminiumguss sein. Verschiedene Varianten des Formbaus können ausprobiert werden, hierbei sind die Kenntnisse eines 3D-Modeling Programms von Vorteil, um die abzuformenden Modelle drucken zu können.

Anmerkung: Das Formbaumaterial muss vor Ort abgeholt werden, die Formen und Modelle werden selbstständig angefertigt und werden zum Gießen wieder an der Uni abgegeben - die Ergebnisse wieder ausgehändigt - dieser stetige Austausch kann nicht per Post ablaufen.

Bemerkung

Raum: Atelierraum

wöchentlich gemeinsame Arbeit an der Universität, je nach individuellen Möglichkeiten der Student*Innen und nach Corona bedingten Maßnahmen

Voraussetzungen

ab 3. Fachsemester

Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Abgabe Teilaufgaben, finaler Entwurf, Modelle und Dokumentationen

320210047 Animation Advanced

F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 11:00 - 12:00, ab 10.11.2020

Beschreibung

Regelmäßig veröffentlicht Marcus Grysczok speziell für dieses Modul erstellte Videotutorials zur erweiterten Einführung in die Basics der Animation (Character Animation). In diesem Semester liegt der Fokus auf den Themen Laufen, Rennen, Springen und der Darstellung von Emotionen. Zu jedem Tutorial gehört eine Hausaufgabe, die die Kursteilnehmer in den darauf folgenden 6 Tagen erledigen.

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

Termine:

10.11 Online/ Welcome Chat

17.11 Walk Cycle - Human

24.11 Run Cycle - Human

01.12 Walk Cycle - Animal

08.12 Run Cycle - Animal

15.12 Jump and Run

12.01 Emotion 1

19.01 Emotions 2

26.01 Lip Sync

Anmeldung über: marcus_grysczok@posteo.de

<https://linktr.ee/marcusgrysczok>

Bemerkung

Das erste Treffen findet als Videokonferenz am 10.11.2020 von 11 bis 12 Uhr statt.

Danach arbeiten die Kursteilnehmer selbständig.

Voraussetzungen

Grundwissen und praktische Erfahrungen auf Basisniveau im Bereich Character Animation und/oder erfolgreiche Teilnahme am Modul "Animation Basics"

Leistungsnachweis

Erledigen der gestellten Aufgaben

320210063 Smartphone Filmmaking - Videogrundlagen

S. Mehlhorn, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 3

Fachmodul

Di, Einzel, online BBB, Uhrzeit via Mail, 10.11.2020 - 10.11.2020

Beschreibung

In diesem Kurs erlernen Student:innen die handwerklichen Grundlagen der Videoproduktion unter Verwendung ihres Smartphones. Kameras bestens, Projekte oder Prozesse zu dokumentieren und/oder Problemstellungen zu visualisieren.

Der Kurs gliedert sich in vier Blöcke. Im Einführungsblock werden Filmbeispiele auf ihre filmischen Gestaltungsmittel analysiert. Planung und die Produktion Ihres eigenen videografischen Projektes, mit dessen Abgabe Sie den Kurs abschließen. Inhaltlich

Bemerkung

Prüfungsleistung: Film

Art der Onlineteilnahmen: 75 % mit Moodle/BBB, jeweils nach Vereinbarung

Präsenzlehre: 25 % jeweils nach Vereinbarung

Voraussetzungen

Motivation, Smartphone

Leistungsnachweis

Note

320240001 IRRE WORKSHOP 1 mit Peng! Kollektiv

J. Gunstheimer, R. Liska

Workshop

Block, 10:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 13.01.2021 - 14.01.2021

Beschreibung

PENG!

Die Aktivist*innen von Peng! hinterfragen die Selbstdarstellung von Konzernen, politische Propaganda und konventionelle Mentalitäten mit subversiven Aktionen und zivilem Ungehorsam. Dabei wenden sie kreative Methoden für mutigen Protest und medienwirksame Wunderwaffen an.

Das Peng! Kollektiv ist der Meinung: Ziviler Ungehorsam ist eine Sache für jede*n! Deswegen werden im Workshop mit Studierenden verschiedene Möglichkeiten der politischen Aktionskunst und des zivilen Ungehorsams erkundet, um sich anschließend der Entwicklung konkreter Ideen zu widmen. In kleinen Gruppen werden diese durch die Konzeptionsphase einer Kampagne begleitet, mögliche Aktionen werden entworfen und gemeinsam diskutiert und dabei das Potenzial eines humorvollen zivilen Ungehorsams ausgelotet.

Dauer: 2 Tage / jeweils 10 - 17 h

Erläuterung des/r Beitrages/Beiträge der externen Lehrperson/en

Die externen Lehrpersonen sind vollumfänglich für die inhaltliche Konzeption und Durchführung der jeweiligen Workshops verantwortlich. Ihre jeweiligen Positionen haben diese im letzten Semester (WS 2019/20) in Form eines Vortrages (IRRE Lecture Series) dargestellt, auf dieser Basis erfolgt die Einladung während der Weißen Wochen im kommenden Semester einen Workshop mit Studierenden durchzuführen. Der Workshop findet während der ersten weißen Woche statt.

Die Angabe der SWS bzw Gesamtstunden von 12 h bezieht sich auf einen Workshop mit einer Dauer von 2 Tagen, von täglich 10 - 17 h, inkl. je 1 h Mittagspause im Raum 207, Geschwister-Scholl-Straße 8, sofern die Veranstaltung nicht online stattfinden muss.

Bemerkung

Zur Bewerbung für die Workshop-Teilnahme zusätzlich zur Anmeldung über das Bison Portal bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten bzw. Beispiele der eigenen (künstlerischen) Arbeit per Mail mit Betreff "IRRE WORKSHOP PENG" senden an: roman.liska@uni-weimar.de Bitte nur von @uni-weimar.de Email Adresse!

ACHTUNG: Die Bewerbung erfolgt einzeln, d. h. Studierende können sich für beide Workshops bewerben, werden aber nicht in jedem Fall an beiden Veranstaltungen teilnehmen können, daher ist bei einer Doppelbewerbung eine Präferenz anzugeben. Ferner sind die Teilnehmerzahlen begrenzt, daher kann kein Platz garantiert werden.

Ort: Der Workshop findet in der Geschwister-Scholl-Str. 8 (Hauptgebäude), Raum 207 statt.

Voraussetzungen

Hohe Motivation

320240002 IRRE WORKSHOP 2 mit Neue Auftraggeber

J. Gunstheimer, R. Liska

Workshop

Block, 10:00 - 17:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 27.01.2021 - 28.01.2021

Beschreibung

Neue Auftraggeber sind Menschen, die etwas verändern wollen. Sie beauftragen Künstlerinnen und Künstler damit, Kunstwerke zu entwickeln, die in ihrer Stadt oder ihrem Dorf Antworten auf drängende Fragen geben. Ob in Form einer eindrücklichen Musikkomposition, einer ungewöhnlichen Pommesbude oder eines beachtlichen botanischen Gartens. Projekte der Neuen Auftraggeber entstehen überall da, wo sie gebraucht werden. Am Anfang steht Ihr Auftrag. Und weil jeder ein Neuer Auftraggeber werden kann, haben in Europa bereits tausende Menschen hunderte von Projekten umgesetzt.

Dauer: 2 Tage / jeweils 10 - 17 h

Erläuterung des/r Beitrages/Beiträge der externen Lehrperson/en

Die externen Lehrpersonen sind vollumfänglich für die inhaltliche Konzeption und Durchführung der jeweiligen Workshops verantwortlich. Ihre jeweiligen Positionen haben diese im letzten Semester (WS 2019/20) in Form eines Vortrages (IRRE Lecture Series) dargestellt, auf dieser Basis erfolgt die Einladung während der Weißen Wochen im kommenden Semester einen Workshop mit Studierenden durchzuführen. Der Workshop findet während der zweiten weißen Woche statt.

Die Angabe der SWS bzw Gesamtstunden von 12 h bezieht sich auf einen Workshop mit einer Dauer von 2 Tagen, von täglich 10 - 17 h, inkl. je 1 h Mittagspause im Raum 207, Geschwister-Scholl-Straße 8, sofern die Veranstaltung nicht online stattfinden muss.

Bemerkung

Zur Bewerbung für die Workshop-Teilnahme zusätzlich zur Anmeldung über das Bison Portal bitte ein kurzes Anschreiben mit Semester, Studiengang und Interessengebieten bzw. Beispiele der eigenen (künstlerischen) Arbeit per Mail mit Betreff "IRRE WORKSHOP NEUE AUFTRAGGEBER" senden an: roman.liska@uni-weimar.de Bitte nur von @uni-weimar.de Email Adresse!

ACHTUNG: Die Bewerbung erfolgt einzeln, d. h. Studierende können sich für beide Workshops bewerben, werden aber nicht in jedem Fall an beiden Veranstaltungen teilnehmen können, daher ist bei einer Doppelbewerbung eine Präferenz anzugeben. Ferner sind die Teilnehmerzahlen begrenzt, daher kann kein Platz garantiert werden.

Voraussetzungen

Hohe Motivation