

Vorlesungsverzeichnis

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

Winter 2021/22

Stand 23.05.2022

M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)	3
(Ring)Vorlesungen	3
Kolloquien	3
Wissenschaftsmodule	5
Projektmodule	18
Fachmodule	33

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

321240003 Exkursionen Filmfestivals

N. Hens, Projektbörse Fak. KuG

Exkursion

Beschreibung

Im Wintersemester wird es Exkursionen zu folgenden Festivals geben:

DOK Leipzig - Internationales Festival für Dokumentar- und Animationsfilm: 25.10.-31.10.2021

Berlinale - International Filmfestspiele Berlin: 10.-20.2.2022

An-/Abreise und Unterkunft müssen selbst organisiert werden.

Bei Interesse bitte eine Email an: nicola.hens@uni-weimar.de

Bemerkung

Termin: 19.10.2021, 15.15 Uhr, Raum: 112, Steubenstr. 6a

(Ring)Vorlesungen

Kolloquien

Master-Kolloquium Experimentelles Radio

Projektbörse Fak. KuG, N. Singer

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, Einzel, 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, 19.10.2021 - 19.10.2021

Beschreibung

Für alle, die ihren Masterabschluss beim Experimentellen Radio machen. Dieses Semester findet kein regelmäßiges Kolloquium statt.

Die Teilnahme an der ersten Sitzung am 19.10.21 ist verpflichtend, alle weiteren Termine werden individuell vereinbart.

Leistungsnachweis

Fertigstellung der Bachelor Arbeit / des freien Projekts

Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

U. Damm, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 18.10.2021

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, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Beschreibung

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

engl. Beschreibung/ Kurzkomentar

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, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Do, Einzel, 23.09.2021 - 23.09.2021

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

320230012 Programming for Designers and Artists

C. Wüthrich, F. Andreussi, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:00 - 16:50, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 18.10.2021

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Übungstermin, ab 22.10.2021

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

321230000 Aktuelle Kunstgeschichte/n

B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Online-Veranstaltung, ab 18.10.2021

Beschreibung

Die Disziplin Kunstgeschichte kann schon länger plural gedacht werden / hätte schon längst plural gedacht werden müssen / müsste stärker plural gedacht werden. Jeder dieser drei Sätze ist wahr, gemeinsam umreißen sie ein Problemfeld.

Ausgewählte Referent*innen werden uns wöchentlich in ihre Forschungsperspektiven und damit in eine Kunstgeschichte Einblick geben, die sich in Kunstgeschichten auffaltet. Sie kann erzählt werden als Postkoloniale, Feministische, Islamische oder Digitale Kunstgeschichte, als Disability oder Queering Art Studies, als linke Kunstgeschichtskritik, als technische Bildwissenschaft, Neuro Art History oder Animal Art Studies, als Translokations- oder Provenienzforschungen, als Exil- und Migrationsforschungen, als Kontextforschungen, Engaged Art History, Art&Critical Ecologies oder ArtBioScience oder sogar als das „Ende der Kunstgeschichte“ (EdK), wie sich eine kürzlich selbstorganisierte Gruppe von Kunstgeschichtsstudierenden in Köln und Berlin nennt.

In unseren Online-Gesprächen mit den Expert*innen werden sich im besten Fall viele der drängenden Fragen klären lassen: warum die klassische Kunstgeschichte als eine anti- oder a-politische, eine entkontextualisierte bzw. entökologisierende Wissenschaft gilt, wie sie mit ihren kolonialen Gründungsprämissen umgeht, was sie zum Verschwinden bringt, welche Nachkriegserwartungen noch immer unerfüllt sind, ob sie sich mit ihren Setzungen und Grenzen auseinandersetzt oder auch, was sie mit Kunstpraktiken macht, die nicht in ihre Ordnung passen.

Anliegen der Veranstaltung ist, Andrea Frasers Prognose zur Zukunft der Kunstgeschichte zu begegnen: „Art history is just going to implode. It will implode because the truth quotient that it contains is too low.“ Der Kunstgeschichte fehle ein stabilisierender Wahrheitswert? Kann Relevanz diese Funktion übernehmen? Diese Veranstaltung ist Auftakt des work in progress #RelevanteKunstwissenschaften #RKW.

Weiteres und Aktuelles: <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2021-22-Vorlesung.html>

Bemerkung

Art der Veranstaltung: Vorlesung

Zugang zur Online-Veranstaltung:

<https://moodle.uni-weimar.de/mod/bigbluebuttonbn/externaljoin.php?s=G4degp7LcVN3WvKxiCyRh5HqT0zrUlo8DPE6ZYsBFuJ1aXOwtf>

Externes Passwort: 2021/22_Kunstgeschichte/n

Maximale Teilnehmer*innen: unbegrenzt

Art der Onlineteilnahme: Moodle/BBB

Leistungsnachweis

1. regelmäßige und aktive Teilnahme mit 2 Fragen (mündlich oder schriftlich) pro Sitzung an die Referent*innen
2. nach vorheriger Absprache: zum Beispiel Kommunikation der Kernthesen via Twitter #RKW ODER Zeichnungen/ Grafiken zu den Kernthesen (BA: pro Sitzung 2 Tweets/2 Zeichnungen o.ä., Dipl/MA: pro Sitzung 3 Tweets/3 Zeichnungen o.ä.)
3. Kompilation von 1.+2. als Dokumentation zum Semesterende
4. für Ph.D.-Studierende: nach vorheriger Absprache

321230002 Caravaggio (Prüfungsmodul), (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Falls kein vollständiger Präsenzunterricht möglich ist: nur online (moodle), ab 18.10.2021

Beschreibung

Merisi ist einer der Künstler in der Geschichte der Kunst, dessen Werk nahezu vollständig mit Legendenbildungen und biographischen Narrativen überdeckt wird. Es gilt seine Gemälde daraus zu lösen und im Kontext der Malerei des italienischen Seicento genauer zu betrachten. Ein Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu Michelangelo Merisi da Caravaggio und seinen Zeitgenossen.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunsterziehung - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Epochen der Kunstgeschichte bis 1800“. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de !

Voraussetzungen

aktive Teilnahme, Staatsexamen Lehramt hat Vorrang

Leistungsnachweis

Prüfungsmodalitäten

- a) Präsenzprüfung nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Referat mit angeschlossener Hausarbeit

321230003 Complaint!ivism?**B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 20.10.2021

Beschreibung

Im September 2021 ist das neue Buch von Sarah Ahmed mit dem Titel „Complaint!“ (Duke University Press) erschienen. Der Text ist eine Sammlung von Zeugnissen über Beschwerden und ihren Abwehrversuchen, ausgestattet mit Reflexionen, Schmerz und Fragen. Ahmed schlägt hierin einen „Complaint Activism“, einen Beschwerdeaktivismus vor und stellt fest, dass eine Kluft existiere, zwischen dem, was eine Beschwerde in Gang setzen solle, und dem, was im Anschluss passiere.

Wir werden die Lektüre dieses Textes mit künstlerischen Beispielen, z. B. der Institutional Critique und der Investigative Art anreichern, die sich in ihren je eigenen Formaten, der Installation, der Intervention, der Performance, der Netzkunst, des Films ... mit dem Thema auseinandersetzen. Unsere Annäherung an den Text von Ahmed werden wir kontinuierlich in einem Blog als einen kollektiven Text entwickeln, der als ein mehrperspektivischer und vielleicht auch mehrsprachiger Rezensionstext des Buches gelten kann.

Weiteres und Aktuelles: <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2021-22-S2.html>

Bemerkung

Art der Veranstaltung: Seminar

hybride Lehre

Präsenztermine: ggf. 2 Termine in Präsenz

Art der Onlineteilnahme: digital via E-Mail, Blog und BBB

Leistungsnachweis

1. regelmäßiges Bloggen parallel zur Lektüre (BA: mind. 8, Dipl/MA: mind. 12 Blogeinträge)
2. Vorstellung 1 künstlerischen Arbeit mit Bezug zum Seminarthema im Blog
3. Kompilation von 1.+2. zu einer (englisch- oder deutschsprachigen) Hausarbeit zum Semesterende (BA: 5.000 Wörter, Dipl/MA: 7.000 Wörter)
4. für Ph.D.-Studierende: nach vorheriger Absprache

321230006 Futurabilities: Ökologie, Konsumkultur & Speklatives Design

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Eröffnungsveranstaltung im Saal des mon ami Kulturzentrums, 20.10.2021 - 20.10.2021

Mi, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Online Veranstaltung bzw. Termin für Gruppenarbeiten etc., 27.10.2021 - 02.02.2022

Mi, unger. Wo, 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 27.10.2021 - 02.02.2022

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Stud. Arbeitsplatz 101, 27.10.2021 - 27.10.2021

Mi, Einzel, Arbeitsgruppen Konsumkultur, 03.11.2021 - 03.11.2021

Mi, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, Team 1 & 2, 10.11.2021 - 19.01.2022

Mi, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, Team 3, 10.11.2021 - 19.01.2022

Mi, unger. Wo, 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 219, Team 4, 10.11.2021 - 19.01.2022

Mi, Einzel, 11:00 - 12:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 10.11.2021 - 10.11.2021

Mi, gerade Wo, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Workshop: Illustration & Storyboard / Gruppe Vormittag, 17.11.2021 - 26.01.2022

Mi, gerade Wo, 13:30 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Workshop: Illustration & Storyboard / Gruppe Nachmittag, 17.11.2021 - 26.01.2022

Mi, Einzel, 17:00 - 18:30, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, Plenum, 05.01.2022 - 05.01.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 09.02.2022 - 09.02.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 16:30, Online-Veranstaltung, 16.02.2022 - 16.02.2022

Beschreibung

Wie werden Menschen in Zukunft leben können? Klimawandel, Umweltgerechtigkeit und nachhaltige Transformationsprozesse sind nicht nur Wahlkampfthemen, sondern zentrale gesellschaftliche Herausforderungen.

Was bedeutet also Zukunftsfähigkeit als notwendige Voraussetzung, um auf diese Entwicklungen nicht nur zu reagieren, sondern auch zu imaginieren und auch selbst zu gestalten?
 Wie sehen also Modelle aus, die von einem Anthropozentrismus hin zu einer ökozentrischen Sicht der Welt führen?
 Wie lassen sich "Bedarfsstrukturen" der Konsumkultur mit ökologischen Herausforderungen der Gegenwart zusammenbringen? Welche Wege erlauben uns zukunftsfähig zu sein?
 Wie kann das Spekulative (in Design, Kunst oder Film) genutzt werden, um Umweltbewusstsein und ökologischen Handelns durch Populärkultur zu versehen? Was können uns Kunst, Film und Literatur über die Umwelt und Umweltgerechtigkeit lehren? Wie wird die Zukunft der Natur in der zeitgenössischen Kunst und Literatur gestaltet? Welche Perspektiven können wir selbst entwerfen?
 In diesem Seminar steht die Sichtbarkeit von Zukunft unter der Voraussetzung von Umweltfragen im Zentrum. Wir setzen damit uns auseinander, welche Bedeutung Zukunftsbilder für die gesellschaftliche Entwicklung haben (können) und wie sich diese im Feld der Umweltkommunikation verorten lassen. Dazu werden wir uns zunächst mit (westlichen) Konsumkulturen beschäftigen, mediale Darstellungen von Umwelt in den Blick nehmen und den Themenkomplex Nachhaltigkeit erkunden.
 Der zweite Teil rückt das Spekulative in den Fokus. Wir werden mediale Formen untersuchen, von Filmen und Nachrichten bis hin zu Graphic Novels und Video-Kunst, um der Frage nachzugehen, wie globale Umweltthemen dargestellt, vermittelt und problematisiert werden.
 Statt uns allein auf (post)apokalyptische Erzählungen zu konzentrieren, wollen insbesondere Geschichten in den Blick, die Umweltveränderungen als etwas Alltägliches behandeln und die Reaktionsmöglichkeiten in diesem Feld erkunden. Im Laufe des Semesters werden wir nachhaltige Erfindungen kartieren, engagierte Lösungen entwerfen und bestehende Bedingungen in Frage zu stellen und über mögliche Zukünfte zu spekulieren.

Bemerkung

Die Veranstaltung beginnt am 27.10.2021 um 09:15.

Die Plenumsveranstaltungen finden 14tägig statt: 27.10.2021 (Seminarbeginn), 10.11.2021, 24.11.2021
 08.12.2021, 05.01.2022, 19.01.2022, 02.02.2022

In den alternierenden Wochen ist Zeit für Recherchen, Screenings, Lektüren, Impulsworkshops und Gruppenarbeiten (03.11.2021, 17.11.2021, 01.12.2021, 15.12.2021, 26.01.2022) vorgesehen.

Leistungsnachweis

Entwurf, Design-Fiktion, Präsentation, Dokumentation

321230007 Game Culture Studies - Spiel / Bild / Kultur

A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, unger. Wo, 09:15 - 12:30, Online Veranstaltung bzw. Termin für Gruppenarbeiten etc., 20.10.2021 - 09.02.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 10:30, Eröffnungsveranstaltung im Saal des mon ami Kulturzentrums, 20.10.2021 - 20.10.2021

Mi, gerade Wo, 09:15 - 10:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 03.11.2021 - 09.02.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 12.01.2022 - 12.01.2022

Beschreibung

Diese Veranstaltung bietet den Teilnehmenden eine Einführung in Spielformen und Spielkulturen sowie in die wichtigsten wissenschaftlichen Debatten und Diskussionen, die sie umgeben. Dabei wird geht es zum einen darum, wie sich Spiele zu den vielfältigen medialen Formen entwickelt haben, die wir heute kennen. Der Kurs nimmt dabei zum einen die Funktionen und Mechanismen von Spielen in den Blick. Zum anderen geht er Fragen der Darstellung innerhalb von Spielen und die verschiedenen Kulturen, die sie umgeben nach. Hierzu gehören zum Beispiel Spielproduktionskulturen, der (vermeintliche) Gegensatz Narratologie und Ludologie, Subjektivität und Interaktivität, Serious Games, Modding und visuelle Kulturen in Spielen im Allgemeinen.

Darüber hinaus wird den Teilnehmenden die Möglichkeit gegeben, eigene Teilbereiche des Seminarhorizonts zu erschließen. Die Lehrveranstaltung kombiniert wissenschaftliche Auseinandersetzung, dokumentarische/dokumentierende Praxis und praktisches Spielen, um verschiedene Perspektiven und Möglichkeiten zur kritischen Analyse zu bieten.

Bemerkung

Die Plenumsveranstaltungen finden 14-tägig von 09:15-12:30 statt:
20.10.2021 (Seminarbeginn), 03.11.2021, 17.11.2021, 01.12.2021, 15.12.2021, 12.01.2022, 26.01.2022,
09.02.2021

Die Termine in den alternierenden Wochen sind für Recherchen, Lektüren, Seminaaraufgaben und vor allem als feste Zeiten für Gruppenarbeiten vorgesehen.

Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Präsentationen & Essays

321230008 Graphisches Erzählen**A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 20.10.2021 - 02.02.2022

Sa, Einzel, 09:15 - 16:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal B, 22.01.2022 - 22.01.2022

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 graphische Erzählung darstellen, was andere Medien möglicherweise nicht können?

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 75 %

Termine für den Illustrationsworkshop: 10.-12.12.2021 und 21.-23.01.2022

Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Präsentation & Essay

321230009 Installationskunst (Prüfungsmodul), (Wissenschaftsmodul)**T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Falls kein vollständiger Präsenzunterricht möglich ist: nur online (moodle), ab 18.10.2021

Beschreibung

Seit den 1960er und -70er Jahren verlassen sich die Künstler nicht mehr nur allein auf die museale Präsentation ihrer Werke. Umräumung und Rezipierende werden Teil des Kunstwerks und beeinflussen sich gegenseitig. Installationskunst (Installation Art) ist eine der einflussreichsten Innovationen, die bis in die Gegenwart Bestand hat und selbstverständlicher, immanenter Teil der heutigen Kunstproduktion ist. Ein Seminar mit Einführungen von mir sowie Referaten der Studierenden zu den verschiedenen Formen, historischen Vorläufern und künstlerischen Positionen im Bereich der künstlerischen Installation.

Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit sowie ein Referat mit angeschlossener Hausarbeit unter der Nutzung der relevanten Literatur voraus.

Dieses Seminar ist offen für alle Studiengänge, gleichzeitig aber ausgewiesen als relevant für die Klausur bzw. die mündliche Prüfung im Staatsexamen Kunstpädagogik - Prüfungsmodul für Jenaer-Modell – „Kunstgeschichte vom 19. bis zum 21. Jahrhundert“. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang. Wichtig: hierzu neben der regulären Anmeldung eine Mail mit Matrikelnr. und Semesterangabe an thomas.fuchs@uni-weimar.de !

Voraussetzungen

Staatsexamen Lehramt hat Vorrang

Leistungsnachweis

Prüfungsmodalitäten

- a) Präsenzprüfung nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Referat mit angeschlossener Hausarbeit

321230010 Kommunikation und Herrschaft**A. Schwinghammer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 20.10.2021 - 02.02.2022

Beschreibung

Wie stehen Kommunikation und Herrschaft zueinander?

Kommunikation verweist ihrer Bedeutung nach auf Gemeinschaft (communio), aber sie wird in der gespaltenen Gesellschaft zugleich zu einem Vehikel der Herrschaft. Im Hintergrund des Kommandos steht die Gewalt, die den Gehorsam erzwingt. Kommunikation bildet jedoch vor allem auch eine Bewegungsform des Ideologischen, das seine Subjekte ohne Zwang zur freiwilligen Unterwerfung bringt. Diesem ‚Ideologischen‘ und seinen Subjekt-Effekten wollen wir uns im Seminar zunächst anhand einiger theoretischer Texte nähern. Ausgestattet mit dem entsprechenden Rüstzeug wollen wir uns dann der Analyse konkreter Phänomene des Alltags und der medialen Öffentlichkeit widmen. Dabei soll auch die Rolle von Bildmedien im Handwerk und ‚spontanen Leben‘ der Ideologie beleuchtet werden. Wollen wir das Negative der Kritik am Ende zumindest theoretisch ins Positive der Utopie wenden, so können wir abschließend nach einer kommunikativen Konstitution wirklicher Gemeinschaft fragen.

Bemerkung

Lehrender: Herr Friedrich Sperling, M.A.

Schätzung der Präsenzlehre: 50 %

Leistungsnachweis

321230011 Lecture Series Digital Culture 1: An Introduction to the Design Professions

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

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, ab 01.11.2021

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 still inconceivable just a few years ago. These new possibilities have not only fostered novel material (and immaterial) practices in design and related fields (such as, for example, art, media and architecture), but have also transformed almost every aspect of our lives. On that scope, the lecture series Digital Culture 1 will provide a fundamental introduction to the history and theory of the digital and will bring forward key paradigms, contexts and challenges of the computer age. Topics include computer origins, digital interactivity, artificial intelligence, cybernetics, virtual reality, hacker culture, home computer turn, computational design, etc. Overall, the lecture takes a transdisciplinary approach – and is designed for a student audience that is particularly concerned with and interested in digital technology.

Bemerkung

Moodle/BBB-Termine:

Vorlesungen als Podcast: Upload wöchentlich, montags

Präsenztermine:

Einführungs- und Abschlussveranstaltung, sowie alle Übungen, wöchentlich, montags, 17:00 - 18:30 Uhr, Audimax

Leistungsnachweis

- a) Participation in the lectures
- b) Participation in the exercise units
- c) Submission of scientific essay or written exam

321230014 The Good, the Bad, and the Ugly: Postmodern Monsters in Design and Beyond

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

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 18.10.2021 - 24.01.2022

Beschreibung

Ohne Zweifel, heute ist die Postmoderne wieder zurückgekehrt – in beeindruckender Unbekümmertheit und Frische. Es zeigt sich dabei nicht nur in den vielfältigen Gestaltungsformen der Visuellen Kommunikation und des Produktdesigns, sondern auch in den computergenerierten Entwurfsverfahren der Architektur, ebenso wie in der virtuellen Objektwelt der Bildschirme und Medienfassaden. Großes Aufatmen in der Gestaltung, als ob die „modernen Spukgespenster“ (Antoine Picon) endlich überwunden und alle Mittel der Gestaltung ohne Tabu zur Verfügung stehen würden. In diesem Sinne wird sich die Lehrveranstaltung gezielt mit der Rückkehr der Postmoderne auseinandersetzen und die damit verbundenen gestalterischen, politischen und sozialen Positionen, Paradigmen und Projekte in den Fokus nehmen. Übergeordnetes Ziel ist es, eine umfassende Diskussion über postmoderne Gestaltung anzustoßen und damit über den Bauhaus-Tellerrand zu blicken.

Bemerkung

An folgenden Daten findet keine Lehrveranstaltung statt:

22.11.2021 - Ph.D.-Woche

20.12.2021 - Weihnachten

Leistungsnachweis

- a) regelmäßige und aktive Teilnahme (mind. 80%);
- b) Erarbeitung und Abhaltung eines Referats;
- c) Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende

321230015 Vom Readymade zur Post/Inter/Net/Work/Art

B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 19.10.2021

Beschreibung

Anfang der 1990er Jahren erfindet der Medienkünstler Heath Bunting die Formel net = art. Etwas später feiert der Netzkünstler Vuk Cosic, Repräsentant des slowenischen Pavillons auf der Venedig-Biennale 2001, dass Kunst bislang nur ein Ersatz für das Internet gewesen sei und meint, wir seien „Duchamps ideale Kinder“. 2020 pointiert die Netzkünstlerin Olia Lialina: „Web browsers are the most empowering medium that we've ever had.“

Inmitten der Corona-Pandemie, von Social Distancing und Digitallehre sind wir allerdings unsicher, ob wir die Netztechnologien, die seit knapp 30 Jahren global expandieren, feiern oder verfluchen wollen. Schon prä-pandemisch waren ihre Verheißungen angegriffen. Dabei entsteht hier Netzkunst, Netzwerkkunst und Netztheater, es werden Netze und Netzwerke gebildet, es wird vernetzt und dabei auch entnetzt, so entstehen Netzkultur/en und Netzwirklichkeit/en und inmitten dieser auch Ent-Vernetzungen.

Felix Stalder twitterte kürzlich: „Wir brauchen [...] weniger Vernetzung (im technopolitischen Sinn), mehr Verwicklung (im existentiellen Sinn)“, die unsere „Angewiesenheit aufeinander gestaltbar werden lässt“. Doch hat nicht beides miteinander zu tun? Und belegt das nicht einmal mehr, dass Netzkulturen nicht nur technologisch gedacht werden können – wie beispielsweise die künstlerischen Investigationen von Forensic Architecture belegen? Sind die Unterscheidungen digital-algorithmisch/analog oder digital/physisch noch brauchbar? Und was taugen die Begriffe und Konzepte Post Internet Art, Post-Digitales, Post-Mediales und NFT?

Auch oder gerade post-pandemisch werden wir mit technologischen, technopolitischen und technokratischen Herausforderungen zu tun haben. Ziel des Seminars ist daher, ein Post/Inter/Net/Work/Art-Kit als Readymade zu entwickeln. Hierin soll .../Net/Work/Art und ihre Bezüge zu Dada, Fluxus, Konzeptkunst und Appropriation Art enthalten sein, ebenso wie Webseiten, Ausstellungen, Institute, Personen, Texte, Begriffe, Definitionen, Handlungsempfehlungen, Abbildungen ..., die wir im Verlauf des Semesters zum Thema recherchiert und kennengelernt haben.

Weiteres und Aktuelles: <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2021-22-S1.html>

Bemerkung

Art der Veranstaltung: Seminar

hybride Lehre

Präsenztermine: mind. 2 Termine in Präsenz

Art der Onlineteilnahme: digital via E-Mail und BBB

Leistungsnachweis

1. regelmäßige und aktive Teilnahme (mind. 80%)
2. Referat zu 1 Bestandteil des Post/Inter/Net/Work/Art-Kit nach eigener Wahl
3. Verschriftlichung des Referats als Hausarbeit zum Semesterende (BA: 5.000 Wörter, Dipl/MA: 7.000 Wörter)

4. für Ph.D.-Studierende: nach vorheriger Absprache

321230016 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

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

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, ab 25.10.2021

Beschreibung

Die Lehrveranstaltung "Fundamentals 1" zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen grundlegenden Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein 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 angeboten. Die Vorlesungen werden zudem digital dokumentiert und stehen auf Moodle zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum weiteren Ablauf.

Leistungsnachweis

- a) Teilnahme an den Vorlesungen
- b) Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen
- c) schriftliche Hausarbeit oder schriftliche Prüfung

321230017 Care and Empowerment Through Textile Practice

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

Veranst. SWS: 14

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 14:00 - 15:30, Online-Seminar, 20.10.2021 - 26.01.2022

Beschreibung

Dieses Online-Seminar bietet die Möglichkeit, unterschiedliche Textilkunstpraktiken anhand konkreter Fallstudien zu untersuchen. Das Seminar legt einen Schwerpunkt auf praxisorientierte Forschung und lädt Studierende ein, eigene textile Arbeiten in Reaktion auf Ansätze aus anderen Disziplinen wie Visual Studies, Kulturgeographie, Feminist Studies und Ethnographischer Forschung zu entwickeln. Unter Anleitung der Dozenten ermutigt die Struktur des Studiengangs die Studierenden, die Zusammenhänge zwischen Care, Empowerment und Textilkunst zu verstehen und eigenständige künstlerische Forschungsinteressen zu verfolgen. Das Seminar steht allen Studierenden offen, die sich für textile Kunst interessieren und bereit sind, sich durch praktische und schriftliche Reflexion mit Literatur auseinanderzusetzen. Durch Lesen, kreative Praxis, Diskussion und Kritik entwickeln die Studierenden ein scharfes Verständnis für die Konzeptualisierung und Materialität der Textilkunst, die bedeutende Rolle von Frauen darin, ihre Kollektivität und ihren Aktivismus, indem sie ihr tägliches Leben als Antwort auf Probleme in Fäden festhalten und Probleme in einer sich schnell verändernden Welt.

Bemerkung

Lehrende: Frau Carmen Gómez Vega

Art der Veranstaltung: Seminar

Voraussetzungen

No pre-requisite courses are required. Students should have a cellphone with camera for photos and video and materials.

Leistungsnachweis

A series of creative practice and written assignments

321230018 Geschichte und Theorien des Sozialen im Design**J. Lang, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, Einzel, 16:00 - 18:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2021 - 21.10.2021

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 28.10.2021 - 03.02.2022

Do, wöch., 16:00 - 19:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 09.12.2021 - 16.12.2021

Do, Einzel, 16:00 - 19:00, Onlineveranstaltung, 06.01.2022 - 06.01.2022

Beschreibung

Nachdem wir im letzten Wintersemester im Seminar „Zwischenmenschliches Design“ uns mit gegenwärtigen Theorien und Methoden des Social Design auseinandergesetzt haben, werden wir in diesem Seminar uns mehr der historischen Entwicklung sozialer Bestrebungen im Design zuwenden. Wie wurde über die Rolle von Design in sozialen Zusammenhängen nachgedacht? Lassen sich im historischen Verlauf unterschiedliche Ansätze herausdestillieren und gegeneinander abgrenzen? Wie wird in den jeweiligen Strömungen – angefangen mit der Arts-and-Crafts-Bewegung, dem Deutschen Werkbund, dem Bauhaus, dem Social Engineering Mitte des 20. Jahrhunderts, der Postmoderne, den demokratischen und partizipatorischen Ansätzen und dem Material turn der Akteur-Netzwerk-Theorie – das Verhältnis von designten Dingen und sozialen Prozessen aufgefasst, gestaltet und eingefordert? Diese und weitere Fragen werden wir anhand ausgewählter Texte und Beispiele diskutieren.

Leistungsnachweis

Note: Ein Referat und eine Hausarbeit dem unten genannten Umfang entsprechend (6 LP).

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für ein mündliches Referat und die aktive Seminarteilnahme sowie aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Hausarbeit bis zum Ende des jeweiligen Semesters (30.09. 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.

321230019 More than worms: radical composting for urban transformation**N.N., A. Toland, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 B - Seminarraum 208, ab 18.10.2021

Beschreibung

„We are all compost“ (Donna Haraway, 2015)

Das Seminar stellt Ideen aus der feministischen STS / Wissenschafts-, Technologie- und Gesellschaftsforschung, der Multispezies-Ethnographie und den kritischen Humangeographie vor und untersucht, wie diese in umweltbezogene und sozial engagierte Kunst-, Design- und Ingenieurspraktiken "kompostiert" werden können, um soziale und ökologische Herausforderungen sowie Umweltgerechtigkeit in zeitgenössischen Städten anzugehen. Anhand von mehreren Fallstudien zur „radical composting“ in Städten werden wir Böden als relationale, subjektive Körper in Multispezies-Gemeinschaften erforschen, die Aufmerksamkeit und Zeit in die Stadtgestaltung erfordern: Soil-Kin.

In der wöchentlichen Lektüre werden historische und zeitgenössische Technologien vorgestellt, einschließlich "lokaler und indigener Wissenssysteme", die die Beziehungen zwischen menschlichen und (versteckten)

nicht-menschlichen Gemeinschaften beeinflussen. Das Seminar fördert zunächst einen praxisorientierten Forschungsansatz und lädt Studierende aller Fachrichtungen und Fakultäten ein, Böden neu zu denken und zu erleben. Wir werden z.B. urbane Lebensmittel- und Abfallströme aus multidisziplinären und vielschichtigen Blickwinkel untersuchen und Fragen der Suffizienz mit Hilfe von Kompost als heuristischem Mechanismus angehen. Zusätzlich zu den Online-/Hybrid-Plenarsitzungen werden die Studierenden die Möglichkeit haben, verschiedene Kompostierungssysteme aus erster Hand kennenzulernen, lokale Gemeinschaftsgärten zu besuchen, und mit Mikroskopen einen Blick in die Welt der Bodenbiologie zu werfen. Eingeladenen internationalen Wissenschaftler:innen, Künstler:innen und Garten-Aktivist:innen werden die online Diskussionen ergänzen.

Bemerkung

Lehrende: Frau Margarita Garcia

Schätzung der Präsenzlehre: 30 %

Art der Onlineteilnahme: BBB Lecture + Discussion

Termine: tba

Voraussetzungen

Der individuelle Leistungspunktbedarf von Studierenden verschiedener Fachrichtungen und Studiengänge wird zu Beginn des Kurses festgelegt.

Leistungsnachweis

Die Leistungspunkte werden wie folgt vergeben:

1. Reflexion: Seminarjournal mit textbasierten, Audio- und/oder visuellen Einträgen auf der Grundlage der zugewiesenen Lektüre des Radical Compost Readers (20%)
2. Diskussion: Gruppenanalyse, Präsentation und Diskussion einer Fallstudie über radikale Kompostierung (20%)
3. Umsetzung: schriftliche Abschlussarbeit und begleitende praktische Experimente (60%)

321230021 Grundlagen der praxis-basierten künstlerischen- und Designforschung (Graduiertenseminar)

J. Willmann, A. Schwinghammer, A. Toland, Projektbörse Veranst. SWS: 2

Fak. KuG

Wissenschaftliches Modul

Block, 09:00 - 13:00, Online-Veranstaltung, 17.11.2021 - 18.11.2021

Block, 09:00 - 13:00, Online-Veranstaltung, 02.02.2022 - 03.02.2022

Beschreibung

Welche Fragestellungen, Methoden, Technologien und Diskurse sind ausschlaggebend für künstlerische und praxisbezogene Designforschung? Was macht eine gute Forschungsfrage aus? Wie kann ein "theoretical Framework" ein Forschungsprojekt leiten? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst und Design beteiligt? Wer sind die Endnutzer oder Target Audienzen solcher Forschungsarbeiten? Was ist ein "State-of-the-Art"? Wie kann Feldforschung in Kunst- und Designdisziplinen integriert werden? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung der künstlerischen Forschung und der Designforschung in den letzten Jahrzehnten beleuchtet. Das Grundlagen Seminar bietet eine Reihe von Vorträgen, reflektierende Gruppenarbeit und Forschungsaufgaben, die die Studierende auf eine erfolgreiche Promotion im Ph.D. Programm vorbereiten sollen.

Bemerkung

Termine:

Wednesday, 17.11.21, 09.00–13.00 & Thursday, 18.11.21, 09.00–13.00

Wednesday, 02.02.22, 09.00–13.00 & Thursday, 03.02.22, 09.00–13.00

Voraussetzungen

Das Seminar richtet sich an Promovierenden des ersten Semesters. Fortgeschrittene Master- und Diplomstudent*innen müssen sich mit einem kurzen Motivationsschreiben bewerben, in dem sie ihr Verständnis für künstlerische und Design Forschung erläutern. Das Seminar wird in englischer und deutscher Sprache abgehalten, wobei eine Reihe von Begriffen und Literaturquellen in beiden Sprachen vermittelt werden. Aufsätze können in der Muttersprache der Teilnehmern verfasst (und ins Englische oder Deutsche übersetzt) werden. Noten werden nur für Master- und Diploma Studierende eingereicht. Ph.D. Student*innen erhalten 6 Leistungspunkte für die Erfüllung aller Leistungen.

Leistungsnachweis

1. Aktive Teilnahme, einschließlich Präsentationen, Begleitende Handouts (1-2 Seiten), Posters, Modellen, oder anderer visueller oder akustische Hilfsmittel (30%)
2. Schriftliche Ausarbeitung Aufsatz von 8.000 Wörter (60%)
3. Peer Review eines Aufsatzes (10%)

321230038 Radiotheorie I

F. Moormann, E. Krivanec, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, ab 21.10.2021

Beschreibung

In diesem Kurs flanieren wir durch die Geschichte der Radiokunst. Dabei begegnen wir Bastler:innen in Hinterzimmern, Utopien eines grenzübergreifenden Mediums, anti-demokratischer Propaganda und dem Röcheln der Mona Lisa. Gemeinsam hören wir uns durch den "Kanon" - analytisch, kritisch, medientheoretisch unterfüttert. Was sagen uns die Radio-Gespenster heute - in unserer (digitalen) Gegenwart?

"Radiotheorie I" vermittelt Grundkenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten sowie praktische Zugänge zu 100 Jahren Radiogeschichte(n) - und versucht beides miteinander zu verknüpfen.

Der Kurs kann entweder mit einem Audiostück (als Fach-/Werkmodul) oder mit einer wissenschaftlichen Arbeit (als Wissenschaftsmodul) abgeschlossen werden. Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten.

Anmeldung: Mail mit Begründung des Interesses und mögl. Vorkenntnissen

Voraussetzungen

Anmeldung an frederike.moormann@uni-weimar.de mit Interessensbeschreibung und Schilderung möglicher Vorkenntnisse bis zum 11.10.2021

Leistungsnachweis

Viel Hören (!), regelmäßige Teilnahme, praktische oder theoretische Übungen, je nachdem ob BA/MA und je nach Scheinwunsch (wiss. oder künstler.) werden die weiteren Voraussetzungen in der ersten Stunde bekannt gegeben.

321230040 Radiotheorie I

E. Krivanec, F. Moormann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 21.10.2021

Beschreibung

In diesem Kurs flanieren wir durch die Geschichte der Radiokunst. Dabei begegnen wir Bastler:innen in Hinterzimmern, Utopien eines grenzübergreifenden Mediums, anti-demokratischer Propaganda und dem Röcheln der Monalisa. Gemeinsam hören wir uns durch den "Kanon" - analytisch, kritisch, medientheoretisch unterfüttert. Was sagen uns die Radio-Gespenster heute - in unserer (digitalen) Gegenwart?

"Radiotheorie I" vermittelt Grundkenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten sowie praktische Zugänge zu 100 Jahren Radiogeschichte(n) - und versucht beides miteinander zu verknüpfen.

Der Kurs kann entweder mit einem Audiostück (als Fach-/Werkmodul) oder mit einer wissenschaftlichen Arbeit (als Wissenschaftsmodul) abgeschlossen werden. Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten.

Anmeldung: Mail mit Begründung des Interesses und mögl. Vorkenntnissen

Voraussetzungen

Anmeldung an frederike.moormann@uni-weimar.de mit Interessensbeschreibung und Schilderung möglicher Vorkenntnisse bis zum 11.10.2021

Leistungsnachweis

Viel Hören (!), regelmäßige Teilnahme, praktische oder theoretische Übungen, je nachdem ob BA/MA und je nach Scheinwunsch (wiss. oder künstler.) werden die weiteren Voraussetzungen in der ersten Stunde bekannt gegeben.

420250035 Praktische und Technische Informatik

A. Jakoby, G. Schatter

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 9 A - Hörsaal 6, Vorlesung, ab 15.10.2021

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe 1, ab 20.10.2021

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe 2, ab 20.10.2021

Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe 3, ab 20.10.2021

Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übungsgruppe 4, ab 20.10.2021

Mi, Einzel, 09:00 - 11:00, Coudraystraße 13 B - Hörsaal 3, exam, 16.02.2022 - 16.02.2022

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

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

Bemerkung

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, B. Schulte**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, Einzel, 13:30 - 15:00, 1. Vorlesung (in Präsenz) Jakobsplan 1, Fitnessraum, 12.10.2021 - 12.10.2021

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Übung - Online, ab 18.10.2021

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Vorlesung - Online Moodle:, ab 19.10.2021

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

Projektmodule**321220000 Atelierprojekt Radierung****P. Heckwolf, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Prüfung

wöch.

Beschreibung

Das Projekt dient dazu die eigene gestalterische Haltung weiter zu entwickeln und das Medium Grafik innovativ und zeitgemäß anzuwenden.

Begleitet wird das Projekt durch Besuche von Graphischen Sammlungen und Ausstellungen.

Das Projekt ist eine Fortsetzungsveranstaltung aus dem SS 2021.

Voraussetzung für die Teilnahme ist der erfolgte Besuch des Fachkurses Radierung.

Je nach Pandemielage wird das Projekt virtuell stattfinden.

Bemerkung

Präsenzprüfung: Ja

Termin nach Vereinbarung

Ort: Marienstraße 1b, Raum 001 (Radierwerkstatt)

Voraussetzungen

Voraussetzung für die Teilnahme ist der Fachkurs Radierung.

Leistungsnachweis

Note

321220001 "Das hat mich schon immer interessiert" - Eine Publikation

T. Schlevogt, J. Beuchert, L. Vogel, S. Schwarz, Projektbörse Veranst. SWS: 18

Fak. KuG

Projektmodul

Mi, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 27.10.2021 - 27.10.2021

Mi, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 15.12.2021 - 15.12.2021

Mi, Einzel, 11:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 23.02.2022 - 23.02.2022

Beschreibung

Das hat mich schon immer interessiert – Eine Publikation

Es gibt Themen, die einen seit Jahren nicht loslassen. Jedoch fehlt immer die Zeit im Alltag, sich damit intensiv zu beschäftigen. Egal ob es bei dir das Thema »Weimarer Republik« ist, »Zitruspflanzen« oder »Wolkenkunde«, es sind viele verschiedene Dinge, die vermeintlich warten mussten. Wir suchen uns ein Thema heraus, das uns schon immer interessiert hat und bereiten es so in einer Publikation auf, dass es für uns und andere spannend erzählt wird. Es entsteht eine gemeinsame Buchreihe der interessanten Dinge.

Bemerkung

Moodle/BBB-Termine: 3.11. / 10.11. / 24.11. / 8.12./ 12.1. / 26.1. / 9.2. / 16.2.

Leistungsnachweis

Geforderte Prüfungsleistung, dafür einen Leistungsnachweiserforderlich ist* Gestaltete Publikation

321220002 E-TRANSPORT-SCENARIOS VOL.2

A. Mühlenberend, Projektbörse Fak. KuG Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 16:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - Prof. Sattler 007, ab 19.10.2021

Beschreibung

Wir entwerfen Designstudien für den autonomen Personentransport. Hierbei nutzen wir aktuelle Möglichkeiten der Digitalisierung im Verbund mit dem Entwurf von plausiblen und faszinierenden Vorschlägen. Welche Quellen der Faszination kann öffentlicher Personentransport haben? Ziel ist die Gestaltung von Fahrzeugen, um die Unabhängigkeit der Verkehrsteilnehmer*innen von Privatfahrzeugen und somit eine autofreie Stadt zu schaffen.

Das Projekt ist gegliedert in 3 Kurzschlussphasen gemäß Briefings und einer Abschlussphase, in der die Projektteilnehmer*innen einen Entwurf zu finishen. Gruppenarbeit ist möglich und erwünscht.

Projektbesprechungen und Umsetzung der Entwürfe werden begleitet von dem Ingenieur und Robotikexperten Dr. Andreas Karguth (gentile-robotics.com). Der Verkehrsplaner Prof. Dr. Uwe Plank-Wiedenbeck wird einen thematischen Impulsvortrag beisteuern.

Leistungsnachweis

Note

321220003 Experimentelle Malerei und Zeichnung / Experimental Painting and Drawing

J. Gunstheimer, R. Liska, H. Dijck, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, 19.10.2021 - 01.02.2022

Beschreibung

Mittelpunkt der Lehre in der Professur Experimentelle Malerei und Zeichnung ist die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit. Die Studierenden sollen lernen, (nicht nur) mit den Mitteln der Kunst eine Haltung zu unserer Gesellschaft, zu unseren Tätigkeiten und Unterlassungen, zu unserem Sein und Handeln zu behaupten. Ziel ist die Entwicklung eines künstlerischen Ausdrucks, der so eigenständig als möglich ist. 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.

Geplant ist eine 6-tägige Exkursion in der ersten Novemberwoche.

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

Teil des Projektes ist ein dreitägiger Zeichenworkshop mit der belgischen Künstlerin Hannelore van Dijck, der vom 22.-24. November, je 10-16 Uhr stattfindet.

SOUVENIR

Hannelore van Dijck

Alone he watched the sky go out, dark deepen to its full. He kept his eyes on the engulfed horizon, for he knew from experience what last throes it was capable of. And in the dark he could hear better too, he could hear the sounds the long day had kept from him, human murmurs for example, and the rain on the water.

Samuel Beckett, "Mercier and Camier"

Vom Nachthimmel, der schwarz wie Tinte ist, bis zum Stück Kohle, mit dem man zeichnen kann; vom Straßenlärm bis zu den Tierlauten; von den Tiefen des Meeres bis zu dem Raum, den man sich vorstellt, wenn man die Augen schließt. Gemeinsam mit Ihnen möchte ich herausfinden, wie das Lauschen und die Suche nach dem Weg durch die Dunkelheit, wie Schatten und Geräusche mit Ihrer Arbeit zusammenhängen können.

Durch Zeichnen und Lesen werden wir versuchen, neue Blickwinkel auf Ihre Arbeit zu entdecken. Wir werden versuchen, verschiedene Blickwinkel zu finden, verschiedene Arten, Schwarz, Lärm und Rhythmus zu betrachten. Es wäre toll, wenn Sie einige Arbeiten mitbringen könnten, ein Skizzenbuch, Zeichnungen oder Bilder, an denen Sie arbeiten, Notizen...

Zur Vorbereitung des Workshops sende ich Ihnen ein pdf mit Texten, die zwischen Lyrik, Fiktion und Essays variieren. Ich möchte Sie bitten, mindestens einen Text aus der Liste zu lesen und einen Text, einen Film, ein Bild, ... mitzubringen, den Sie schätzen und mit anderen teilen möchten. Ein Gespräch über diese Texte wird der Ausgangspunkt für unseren Workshop sein.

Bemerkung

Präsenzlehre: 50 %

Ort: Marienstraße 14 und Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum 207

Onlineteilnahmen: Moodle, BBB

Voraussetzungen

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens eine Präsentation eigener Arbeiten im Semester

Leistungsnachweis

Prüfungsleistung: Präsentation

321220004 HÄNDE: HALTUNG: HYGIENE: post-pandemic-interactions

W. Sattler, T. Burkhardt, K. Gohlke, Projektbörse Fak. KuG Veranstr. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 16:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 19.10.2021

Beschreibung

HÄNDE: HALTUNG: HYGIENE:

post-pandemic-interactions

Vor welchen Herausforderungen steht der zukünftige Umgang mit Hygiene?

Viele Bereiche des Lebens sind umfänglich betroffen und stehen vor völlig neuen Fragen.

Welchen Beitrag kann Design dazu leisten?

Die Gestaltung steht bei der Bewältigung der Transformationsprozesse vor ganz neuen Aufgaben.

Wie wird Hygiene zur Kulturtechnik im Alltag?

„wir entwerfen weil wir suchen, nicht weil wir wissen“ Otl Aicher

Gesundheitsprävention ist mehr als nur Maskenvariationen, persönliche Schutzausrüstungen (PSA/PPE) oder neue Desinfektionsmittelspende.

Ansatzpunkte für die Projektarbeit sind: Raumstrukturen,

Systemdesign & Organisation, Bekleidung, Mobilität & Möblierung, Automatisierung & reaktive Umgebungen,

Interaktion & Benutzeroberflächen, Ernährung, Prävention, etc.

Bemerkung

Art der Onlineteilnahmen: Big-Blue-Button

Moodle/BBB-Termine: folgen

Leistungsnachweis

Projektdokumentation

321220005 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

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

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Schöll-Str. 7 - Atelier 002, ab 19.10.2021

Beschreibung

Im Mittelpunkt des Projektes steht das freie, raumbezogene Arbeiten. Dies umfaßt neben Bildhauerei, Objekt und Installation. Ziel des Projektes ist es, den Studierenden Möglichkeiten zu eröffnen, sich fokussiert mit eigenen Inhalten auseinanderzusetzen.

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

Analyse und die kritische Reflektion der künstlerischen Praxis und ihre Verortung in der Gegenwart.

Besondere Anmerkungen:

Für die erstmalige Teilnahme am Projekt ist eine digitale Konsultation vor Semesterbeginn verpflichtend. Ohne vorherige Konsultation ist die Teilnahme am Projekt nicht möglich.

Konsultationen: 08.10.2021, 11 - 13h (Big Blue Button)

Info und Anmeldung zur Konsultation: florian.schmidt@uni-weimar.de

Bemerkung**Durchführungsmodalitäten:**

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz, E-mail

Art der Prüfungsleistungen: Prüfungsimmanent

Tag der ersten Veranstaltung: 19.10.2021; 11 Uhr

Leistungsnachweis

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

321220007 Music in My Eyes**B. Scheven, M. Rasuli, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 19.10.2021 - 25.01.2022

Beschreibung

„Music in My Eyes“ wird ein Kooperationsprojekt zwischen Studierenden der Visuellen Kommunikation (Bild-Text-Konzeption) an der Bauhaus-Universität und Studierenden der Hochschule für Musik - genauer der Professur für Elektroakustische Musik und Klangkunst / Prof. Maximilian Marcoll

Ziel des Projekts ist die Platzierung bzw. Bekanntmachung neuer Musik-Titel und/oder der zugehörigen Musiker/Soundkünstler inkl. Gestaltung digitaler und analoger Cover, Plakate, Musikvideos, Dokumentationen, Events, Installationen, Insta-Accounts oder crossmedialen Kampagnen ... selbstredend unter Einbeziehung der Tonebene. Das Ganze im direkten Dialog mit den Künstlern. Die Ton-Vorlagen von den Studierenden der HFM können dabei variieren vom Pop bis zum interaktiven Klangexperiment oder Dingen, von denen wir noch nie gehört haben ;-)

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Art der Onlineteilnahme: BBB

BBB-Termine: Falls notwendig, ebenfalls immer Dienstags 10:00 Uhr.

Voraussetzungen

Vorliebe für konzeptionelles Arbeiten

Leistungsnachweis

Abgabe / Präsentation

321220010 Reprise**K. Angermüller, A. Palko, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 12

Projektmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 15.10.2021 - 15.10.2021

Fr, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 22.10.2021 - 28.01.2022

Beschreibung

7% Papierabfall entsteht bei jedem Druckauftrag. Unvermeidbar, denn industrielle Druckmethoden brauchen Vorlauf, um der uns gewohnten Qualität von Druckprodukten zu entsprechen.

Diesem Abfall, sogenannter Makulatur, widmet sich das Projekt. Sie gibt Auskunft über die Konsequenzen unseres Wirkens als Gestalter:innen: Mausclicks und Shortcuts übertragen sich in stoffliche Materie. Durch Exkursionen bekommen wir Einblicke in die Prozesse der Druckproduktion und untersuchen darüber Implikationen der Makulatur, wie z.B. Recycling als technische oder Händescheidung als künstlerische Praxis.

Auch soll die ästhetische Qualität der An- und Fehldrucke beleuchtet werden. Geisterbilder, Ausblutende Glyphen und Überlagerungen haben etwas Unwirkliches und Zufälliges und bergen eine eigene ästhetische Sprache, die sich nutzen und mit der sich experimentieren lässt.

Für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung gilt, das für eine komplette Projektleistung sowohl das 12ECTS Projekt und das 6ECTS Projekt gewählt werden muss.

Bemerkung

Der Kurs wird geleitet von Dipl.-Des. Konrad Angermüller und Dipl.-Des. Adrian Palko.

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

Leistungsnachweis

Präsenzprüfung: Nein

321220011 Reprise**K. Angermüller, A. Palko, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Projektmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 15.10.2021 - 15.10.2021

Do, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 21.10.2021 - 21.10.2021

Fr, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 22.10.2021 - 28.01.2022

Beschreibung

7% Papierabfall entsteht bei jedem Druckauftrag. Unvermeidbar, denn industrielle Druckmethoden brauchen Vorlauf, um der uns gewohnten Qualität von Druckprodukten zu entsprechen.

Diesem Abfall, sogenannter Makulatur, widmet sich das Projekt. Sie gibt Auskunft über die Konsequenzen unseres Wirkens als Gestalter:innen. Mausclicks und Shortcuts übertragen sich in stoffliche Materie. Durch Exkursionen bekommen wir Einblicke in die Prozesse der Druckproduktion und untersuchen darüber Implikationen der Makulatur, wie z.B. Recycling als technische oder Händescheidung als künstlerische Praxis.

Auch soll die ästhetische Qualität der An- und Fehldrucke beleuchtet werden. Geisterbilder, Ausblutende Glyphen und Überlagerungen haben etwas Unwirkliches und Zufälliges und bergen eine eigene ästhetische Sprache, die sich nutzen und mit der sich experimentieren lässt.

Für Studierende der Fakultät Kunst und Gestaltung gilt, dass für eine komplette Projektleistung sowohl das 12ECTS Projekt und das 6ECTS Projekt gewählt werden muss.

Bemerkung

Der Kurs wird geleitet von Dipl.-Des. Konrad Angermüller und Dipl.-Des. Adrian Palko.

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

Leistungsnachweis

Präsenzprüfung: Nein

321220012 Viabel**M. Kuban, S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 09:00 - 11:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal D, ab 19.10.2021

Do, wöch., 14:45 - 17:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ERSTES TREFFEN, ab 21.10.2021

Fr, Einzel, 09:00 - 14:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 22.10.2021 - 22.10.2021

Beschreibung

Weniger Verbrauch ist Sache technologischer Lösungen, weniger Gebrauch ist Verhaltenssache, erst das Zusammenspiel wird Erfolg bringen.

Wir werden im Projekt nach Neujustierung unserer Konsumkultur im Sinne handlungsverändernder Ansätze durch cleveres Produktdesign suchen. Die Bandbreite wird von Experiment und Vision zu konkreten Produktentwürfen führen. In der Anfangsphase wird parallel zur Recherche und individuellen Themensuche an Kurzentwürfen gearbeitet. Hierfür sind Kenntnisse in Eurer gängigen CAD App erforderlich.

Weil „sich Auskennen“ in Material und Fertigung ein Grundpfeiler des Produktdesigns ist, werden diese Themen im Rahmen des Projektes mittels Vorlesungen abgehandelt. Einzelstück- und Kleinserienverfahren können bereits in den Kurzentwürfen Anwendung finden.

Konkretere Informationen gibt es zur Projektbörse.

Bemerkung

Zeit + Raum wird noch bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Note

321220014 commercial break - Werbefilme ohne Ware**J. Hintzer, J. Hübner, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 19.10.2021

Di, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 16.11.2021 - 16.11.2021

Mi, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 17.11.2021 - 17.11.2021

Beschreibung

Jeder kommerzielle Werbefilm bewirbt eine Ware oder eine Dienstleistung.

Wir entwickeln Kampagnen für Handlungen, Verhalten, utopische soziale oder politische Ideen. Das können filmische Visionen für neue revolutionäre Regeln des globalen Finanzmarktes sein oder ein Werbefilm über die emissionsfreie Schönheit des Flanierens.

Neben hilfreichen Techniken zur Ideenfindung, zur professionellen Erarbeitung eines Pitches, eines Scripts/ Storyboards befassen wir uns auch mit Ton- und Bildgestaltung in mehreren teamorientierten Übungen.

Im Rahmen des Kurse finden auch technische Einführungen statt.

Gedreht wird in einem rotierenden Teamprinzip in den Semesterferien ab Mitte Februar in einem Drehblock. (ca. 7-10 Tage). Die Beteiligung am Dreh ist auch Teil der Note.

Der Kurs findet wenn möglich in Präsenz statt oder Teilpräsenz (hybrid).

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Präsenztermine:

19.10.2021, 10 - 14 Uhr

16. & 17.11, 10 - 18 Uhr Workshop I

Mitte Februar ca. 7 - 10 Tage tba

tba.

Art der Onlineteilnahme: BBB

Voraussetzungen

Erfahrung im Bewegtbild wünschenswert.

Leistungsnachweis

a) Präsenzprüfung: Nein

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Abgabe Film und Teilnahme an Präsenzveranstaltung, wenn pandemisch vertretbar.

321220022 SSFS Social-Single-Food-Sharing / Strategie-Konzept-Produkt**G. Babtist, S. Böttger, A. Nowack, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 12:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ERSTES TREFFEN, ab 19.10.2021

Do, wöch., 11:00 - 14:45, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 21.10.2021

Beschreibung**Strategie-Konzept-Produkt**

An Hand von Trends, Fakten und Vermutungen werdet ihr Szenarios für die Single Life Esskultur der Zukunft gestalten. Faktische Erhebungen zeigen: Alleinlebenden sind auf dem Vormarsch, sowohl Jung als auch Alt. Was bedeutet dies, welche Folgen hat dies für ein Essen allein. Wenn Singles immer kleiner Wohnen wo isst man dann? Kocht man überhaupt noch für sich? Isst man nur noch „One Hand Food“? Kommt „Essen auf Rädern“ oder isst man nur noch Außerhaus? Was bedeutet dies, welche Folgen hat dies für ein gemeinsames Mahl. Wenn Singles immer kleiner Wohnen wo isst man dann zu Acht?

Droht das tatsächliche Kochen als Wissen, das Können, das Genießen nur noch wenigen vorbehalten? Wie sieht die Single Life Esskultur der Zukunft aus und was braucht es?

(Gemeinsames)Essen betrifft uns alle: Es nährt, es verbindet, es fordert Begegnung, es reprivatisiert, es bildet, es prägt, es formt, es kommuniziert, es verleiht Status, es revolutioniert, es überrascht, es schmeckt und beeinflusst nicht nur uns, sondern auch globale Zusammenhänge.

Nun, woher kommt euer Material und wo setzt ihr das Messer an? In welchen Töpfen muss gerührt werden? Ingredienzien wie Lebensmittel, 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 der Kompetenzbereich des Designers?

Welche Form nimmt die Spekulation an? Was bedeuten spekulatives Design, spekulatives essen und spekulative Produkte? Was bedeutet „critical design“? Welche Erkenntnisse führen zu einem Entwurf und wie weit „dürft“ ihr euch dabei aus dem Küchenfenster 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 Produkten, ausgearbeitet bis hin zu Designmodellen und deren visuellen Kommunikation.

Geplant sind Gesamtplenen und Individuelle Konsultationen (nach Vereinbarung).

Der Entwurfsprozess wird bereichert durch Recherche und Referat, durch Kurzaufgabe und durch Zwischenpräsentationen gegliedert.

Voraussetzungen

Teilnahmebedingungen: Richtet sich an Studierenden ab 3. Semester Bachelor, Studiengang Produkt-Design und Visuelle Kommunikation. Richtet sich an Studierenden Master, Studiengang Produkt-Design und Visuelle Kommunikation

Leistungsnachweis

Präsentation/Dokumentation 18 LP

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für aktive Projektteilnahme sowie die Präsentation und die Abgabe (vor Ende des Sommersemesters) einer individuellen Dokumentation von jedem Projektteilnehmer.

321220029 How to? Prototyping: methods and technologies

E. Hornecker, Projektbörse Fak. KuG, H. Waldschütz

Projekt

Veranst. SWS:

10

Beschreibung

Concepts and Designs mostly start as Ideas and sketches. But in order to understand if, how and why they work, the creation of prototypes are often the next logical step.

In this project, you will be challenged to bring some concepts and ideas to real life with different methods of prototyping.

We will introduce, use and discuss several approaches of prototyping and production methods in the context of HCI. From rather design oriented methods like storyboarding, video prototyping or clay sculpting, to functional prototypes built with software, electronics and physical materials.

This project will start with weekly exercises which will eventually evolve to the creation of physical objects using different modalities such as visual, auditory, and haptic. Through a designerly approach, this project will explore the many variations how we can tackle the problem of dealing with materiality and functionality to make things work. Guided by literature we discuss the role of prototyping in the user centred design process.

This project is perfect for students who would like to be challenged to find problems and come up with their own concepts and like to work with different materials and techniques.

Bemerkung

time and place: t.b.a.

participants:

HCI/CSM4D/Mi : 6

PD/MA: 2

Total: 8

Voraussetzungen

Interest in understanding concepts, designing interactive systems and creative thinking, interest in working with literature. Ideally, you have some prior experience with Arduino and electronics. You should be interested in developing novel interactive devices and interaction. Moreover, all participants should enjoy working in an interdisciplinary team and be able to converse in English.

Students of Bachelor/Master Produktdesign, Master Mediaart, Master MediaArchitecture:

Please send your application until October 12th to hannes.waldschuetz@uni-weimar.de <mailto:hannes.waldschuetz@uni-weimar.de> and eva.hornecker@uni-weimar.de <mailto:eva.hornecker@uni-weimar.de> (please include a description/portfolio of your prior experience in relevant areas and explain your interest in the project). We will inform accepted students by the 15th.

Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, reading of literature, autonomous and self-initiated work mode, technical or design work, potentially also small user study, documentation as written (scientific) report

321220032 Alles eine Frage der Haltung? (Dokumentarfilmprojekt)

N. Hens, W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG, S. Wille

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 15:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 19.10.2021 - 01.02.2022

Di, Einzel, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 02.11.2021 - 02.11.2021

Di, Einzel, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 16.11.2021 - 16.11.2021

Di, Einzel, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 30.11.2021 - 30.11.2021

Di, Einzel, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 14.12.2021 - 14.12.2021

Di, Einzel, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 04.01.2022 - 04.01.2022

Di, Einzel, 11:00 - 15:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 18.01.2022 - 18.01.2022

Beschreibung

Haltung, die [Subst., fem.]:

1. Körperhaltung
2. (a) innere [Grund]einstellung, die jemandes Denken und Handeln prägt
 - (b) Verhalten, Auftreten, das durch eine bestimmte innere Einstellung, Verfassung hervorgerufen wird
 - (c) Beherrschtheit; innere Fassung

(Duden 2021)

Die unterschiedlichen Bedeutungen des deutschen Wortes „Haltung“, ihre Wechselwirkungen und der Einfluss auf die künstlerische Bearbeitung von gesellschaftlich relevanten Themen stehen im Mittelpunkt unseres Projektmoduls.

Welche äußeren Einflüsse und kulturellen Narrative begründen unsere Grundeinstellung? Welche innere Verfasstheit ist für die Interaktion in der kreativen Projektarbeit oder auch mit einem Aufzeichnungsmedium nötig? Welche Werkzeuge braucht es, um die innere Haltung zu reflektieren und im Rahmen eines künstlerischen Werks bewusst nach außen zu kommunizieren?

Prozesshafte Tools, Kreativtechniken, Achtsamkeitsübungen und interkulturelle Reflexionsmethoden unterstützen das Erkennen der eigenen tieferen Absichten im künstlerischen Handeln. Der bewusste Kontakt mit der Innenwelt und das Wissen um deren Prägung von außen, ermöglichen es, gesellschaftlich relevante Themen individuell zu erschließen. Sobald das künstlerische Werk in der Welt ist, kann es dann für Resonanz und Außenwirkung sorgen.

Der Dokumentarfilmer Andres Veiel sagt, ein guter Film erzähle „das Große im Kleinen“ und zeige die Welt im Brennglas. Innerhalb des Projektmoduls sollen die Werkzeuge und Prozesse zur Entwicklung und Umsetzung von filmischen Projektideen angewandt werden.

Die dokumentarische Form und ihre Genre-Grenzen zu fiktionalen, animierten und essayistischen Erzählformen stehen im Vordergrund der Recherche. Auch „Kampfbegriffe“, wie „Haltungsjournalismus“ werden kritisch diskutiert und beleuchtet. In Gesprächen mit erfahrenen Filmschaffenden erkunden wir, wie die Auseinandersetzung mit eigenen Haltungen und Herangehensweisen sich im Dokumentarfilm manifestieren kann und ob es nationale oder kulturelle Unterschiede gibt.

Bewerbung mit kurzem Motivationsschreiben (500 Zeichen) bis 12.10. an: nicola.hens@uni-weimar.de

Bemerkung

präsenztermin: 19.10.2021, 11.00-15.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

Präsenztermine: Di 14tägig gerade: 2.11.2021, 16.11.2021, 30.11.2021, 14.12.2021, 4.1.2022, 18.1.2022, 1.2.2022, 11.00-15.00 Uhr, Raum 112, Steubenstr. 6a

Online-Termine: Di: 14tägig ungerade: 26.10.2021, 9.11.2021, 23.11.2021, 7.12.2021, 21.12.2021, 11.1.2022, 25.1.2021

Voraussetzungen

Erste Erfahrungen in Fotografie und/oder Video, Erfahrung mit kreativen Schaffensprozessen

Teilnahme an den Veranstaltungen Dokuu Kino (Montagabend)

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Abgabe und Diskussion der Kursaufgaben, Abgabe der praktischen finalen Semesterarbeit (Film)

321220033 Animated Words

N. Hens, Projektbörse Fak. KuG, F. Sachse

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 18.10.2021

Beschreibung

A picture is worth a thousand words.

Animation offers the possibility to express the inexpressible. What are our limitations? What don't we dare to say? What are we unable to express? Is there a language of movement? We will explore the relationships between text and image in animation.

With the help of visual poetic strategies and a piece of text proposed by each participant*, we will develop and produce an animation project until the end of the semester. The course will take place in Weimar and Online.

Registration till 10th of October with an email to ana.vallejoc@gmail.com with short description of the experience with animation and links to previous work.

Bemerkung

Dozenten: Catalina Giraldo, Ana-Maria Vellejo

321220034 Indiegame Development Lab

W. Kissel, C. Wüthrich, G. Pandolfo, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:00, ab 20.10.2021

Beschreibung

"Indiegame Development Lab" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Medieninformatik, das sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen befasst.

Studierende der Medieninformatik sollten Programmierkenntnisse mitbringen.

Studierende der Fakultät K&G hingegen Erfahrungen im Bereich Sounddesign, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Storytelling.

Bemerkung

Motivationsschreiben an: gianluca.pandolfo@uni-weimar.de

Ort und Zeit werden zur Projektbörse bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation, fertiges Spiel.

321220035 Tropicaliszt

Projektbörse Fak. KuG, M. Remann

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 21.10.2021

Beschreibung

Im Gemeinschaftsprojekt von Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar lernen, arbeiten und entwickeln Studierende der Medienkunst und Gestaltung unter Prof. Micky Remann und Lehrbeauftragten (Immersive Medien) zusammen mit Studierenden des Instituts für Klavier unter Prof. Thomas Steinhöfel, Studierenden der Musikwissenschaft unter Prof. Tiago de Oliveira Pinto sowie Studierenden des SEAM (Studio für elektroakustische Musik Weimar). Unter dem Titel „Tropicaliszt“ wird ein multimediales Gesamtkunstwerk im Programm des 150. Jubiläums der Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar konzipiert. Ausgangspunkt sind Kompositionen für mehrere Klaviere von Franz Liszt und dessen in Nord- und Südamerika tätigen Zeitgenossen Louis Moreau Gottschalk (1829-1869). Ausgewählte Pianostücke der beiden Komponisten werden von Studierenden der Bauhaus-Universität im 360° Fulldome-Format visualisiert, das Sounddesign verwendet das vom Fraunhofer Institut entwickelte SpatialSound Wave System. Die bewegten Visualisierungen werden für jedes Stück eigens kreiert und in der großen Kuppel des Zeiss-Planetarium Jena präsentiert. Die Uraufführung von „Tropicaliszt“ findet zur Eröffnung des 16. FullDome Festivals am 11. Mai 2022 im Zeiss-Planetarium Jena statt.

Die hochschulübergreifende, interdisziplinäre Zusammenarbeit knüpft an erfolgreiche gemeinsame Projekte zwischen Hochschule für Musik FRANZ LISZT Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar an, namentlich „Visualisierte Musik“ (2018) und „Cirque du Bauhaus“ (2019). Eine adaptierte Form von „Tropicaliszt“ wird am 22. Juni 2022, zum Abschluss der Jubiläumsveranstaltung 150 Jahre Musikhochschule, als eine multimediale Nocturne mit Musik, Choreografie und Fassadenprojektion vor dem Bauhaus-Museum zu erleben sein.

Bemerkung

Dozenten: Kate Ledina, Mohammad Jaradat, Liese Endler, Prof. Oliveira Pinto

Voraussetzungen

Kenntnisse in Animation, 3D-Gestaltung, 3D-Sounddesign, After Effects für Fulldome sind wünschenswert, aber nicht zwingend erforderlich. Verständnis für Performance, Immersion, 360-Grad Theater, Musikvisualisierung

Leistungsnachweis

Die Abschlusspräsentation der künstlerischen Arbeit ist identisch mit der Tropicaliszt-Premiere im Zeiss-Planetarium Jena

321220036 Extra Unruhig - Über progressive Dissonanzen**J. Langheim, E. Zieser, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten., ab 19.10.2021

Beschreibung

weitere Lehrende: Schorsch Kamerun

Ausschluss und Teilnahme, Demokratie und Dichtmache. Rückkehrende Autokratie vs. zukunftsweisende Partizipation. Wahr- und Unwahrheiten nehmen gestern wie heute Einfluss. Wer hat Wem, Was zu sagen, mit welcher Begründung und mit welcher Ausstattung?

Das Projektmodul „Extra Unruhig“ will überprüfen, wie es um gewünschte oder ungewünschte Intervention steht und welche Strategien greifen könnten in gegenwärtigen Mitsprachebalancen. Entstehen sollen Position, die sich künstlerisch den Grundfragen von Beteiligung und Empathie nähern - auch als Antwort auf ausgrenzende Vereinfachung in aktuell immer fragiler werdenden Mitbestimmungswirksamkeiten bei zunehmender Gesellschaftsspaltung und angstgenährter Meinungsmache. Ist anders Denken, Sein, Machen tatsächlich grundgesichertes Allgemeinrecht? Welche Stimme, welches Lied hängt wen ab - oder welche gar auf? Kann Kunst

weiterhin wirkungsstark Fragen stellen, die sonst nicht gewagt werden, frei gestellt experimentieren, stören, zufällig und unruhig sein um Grenzen flüssig zu halten?

Im Projektmodul „Extra unruhig“ sollen gemeinsam Inhalte und Formen erarbeitet werden, die dann extra andere Gegenentwürfe sein können - und nicht die zum Getöse des jetzigen (und damaligen) Furcht- und Panikalarmismus. Aufgeführt wird: Unerhörter Sound. Solange das noch geht.

Neben dem Projektmodul im Wintersemester, ist eine mögliche Partizipation am Projekt „Die Meistersinger von Weimar / Musiktheater als Überprüfung von Gemeinsamkeit“ möglich, welches sich ebenfalls mit (ganz frühen) Ansätze von Bürgerbeteiligung beschäftigt und von Schorsch Kamerun für das Kunstfest 2022 in Weimar produziert wird.

Schorsch Kamerun (Lehrauftrag) ist Gründungsmitglied und Sänger der Hamburger Band «Die Goldenen Zitronen» und erfand gemeinsam mit Rocko Schamoni den «Golden Pudel Club». Neben der Musik ist er mit seiner außergewöhnlichen Arbeit als Theaterregisseur und Hörspielautor international bekannt.

Voraussetzungen

Anmeldung mit einem kurzen Motivationsschreiben bis 11.10.2021 an: elena.zieser@uni-weimar.de und jason.langheim@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Teilnahme an den Plenen und Konsultationen, Erfüllen von Übungen und Abgabe einer künstlerischen Arbeit.

321220037 Handlungsstrategien und Techniken für ein Shared Habitat

U. Damm, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 11 A, Seminarraum 214 Präsenztermine: zweiwöchig Moodle/BBB-Termine: verwende Zoom + Wiki in eigener Regie, ab 19.10.2021

Beschreibung

„Shared Habitats II“ (als Verlängerung und Vertiefung des Projektes Shared Habitats) versteht unseren Lebensraum als ein Habitat, in dem wir nicht alleine sind: wir teilen es mit unzähligen Wesensgenossen nah und fern, mit anderen Lebewesen, Dingen, Maschinen und Artefakten.

Unser Wohlergehen baut auf eine Atmosphäre auf, die über epische Zeiträume durch das Wirken dieser Wesen entstanden ist, die nicht teilbar, sondern gemeinsames Schicksal ist. Im Projekt orientieren wir künstlerisches Handeln und weltanschauliche Reflektion an möglichen neuen Formen des Zusammenlebens von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren. In Experimenten, Aktionen, Eingriffen, Artefakten werden Entwürfe ausprobiert und evaluiert.

Im Modul wollen wir Baukästen, Musterkataloge, Installationen, Handbücher, Rezepte, Aktionspläne, Apparate, Spielpläne oder andere Formen von Vorschlägen produzieren, welche helfen, unsere Zivilisation nachhaltig, gedeihlich und friedvoll zu gestalten.

Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur

Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe von PDF, Video, Text und Bild

321220038 Klangwerkstatt B (MA)

M. Marcoll, Projektbörse Fak. KuG, R. Rehnig

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, Big Blue Button, ab 19.10.2021

Beschreibung

weitere Lehrende: Tim Helbig

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

Die Klangwerkstatt ist ein Projekt, in dem die Studierenden die Freiheit haben, diese vielfältigen Facetten von Elektroakustik zu erforschen und mit ihren eigenen Projekten zu verknüpfen. Zu den daraus resultierenden Fragestellungen werden Diskussions- und Arbeitsgruppen gebildet. Die Arbeit im Projekt kann individuell oder in der Gruppe erfolgen.

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

Voraussetzungen

Elektrostatistische Musik I

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausarbeit

321220039 The Posthuman Use of Transhuman Beings**J. Reizner, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, Moodle/BBB, ab 19.10.2021

Beschreibung

The world of the future will be an ever more demanding struggle against the limitations of our intelligence, not a comfortable hammock in which we can lie down to be waited upon by our robot slaves.

-Norbert Wiener, 1964

Following his groundbreaking 1948 work 'Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine', which introduced cybernetics both as a term of art and as a new scientific discipline, in 1950 Norbert Wiener went on to publish 'The Human Use of Human Beings', presciently envisioning how automation driven by cybernetic systems could benefit society while also warning of the potential ethical and sociological implications of their adoption and use in the context of the "limits of communication within and among individuals." (Wiener 1950)

In the intervening seven decades, these cybernetic systems have evolved from their origins as novel academic discourse to become the foundation of the now pervasive digital infrastructure that underpins how contemporary society communicates, transacts, creates and governs. The ubiquity of the interactions between humans and this infrastructure predicates the transhumanist argument that biotechnological augmentation is no longer science fiction but already the everyday lived experience of billions.

With a focus on "machines which learn; (...) machines which reproduce themselves; and (...) the coordination of machine and man" (Wiener 1964), this project module will explore the linkages and delineations between transhumanism and posthumanism at present to speculate on a future "no longer considering the interface with technology as an ergonomic relationship with an external tool that just extends the human body, but as a hybrid, or interpenetration that questions the separation of the body and its centrality." (Maestrutti 2011)

Through a series of lectures, workshops and targeted discussions, participants will address topics including cybernetics, transhumanist interfaces and singularity, critical and speculative posthumanism, post-human-centered design, telepresence/telerobotics, network cultures, information landscapes and platform ecosystems, machine learning, human and artificial intelligence, generative and autonomous systems.

Bemerkung

Individual consultations by Appointment

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

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

Fachmodule

321210000 3D Animation II - Aufbaukurs

C. Brinkmann, J. Hintzer, J. Hufner, Projektbörse Fak. KuG Verant. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Die Sitzung findet zeitgleich online (hybrid) über den BBB - Videomeetingraum statt., ab 18.10.2021

Beschreibung

Der Kurs baut auf "Einführung in 3D und Animation" im letzten Wintersemester auf und vermittelt fortgeschrittene Produktionstechniken um (bewegte) Bilder zu synthetisieren sowie die Ergebnisse nachzubearbeiten. Voraussetzung für die Teilnahme sind Grundkenntnisse im Bereich 3D-Modellierung und Animation.

Im Laufe des Kurses muss ein individuelles Projekt realisiert werden.

Die Sitzungen finden im Raum 301, Marienstr. 1 oder / und online zeitgleich (hybrid) über den BBB – Videomeetingraum statt.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der VK und der MKG. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der MKG erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Voraussetzungen

Teilnahme an 3D Animation Grundlagen oder nachweisbare Erfahrung in der Erstellung von 3D Bewegtbildern.

Leistungsnachweis

a) Präsenzprüfung: Nein

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Abgabe einer kurzen Animation

321210002 Die Entstehung der Linie - Grundlegende Berührung mit Textilien

K. Steiger, A. Marx, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Block, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 24.11.2021 - 26.11.2021

Block, 10:00 - 13:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 12.01.2022 - 14.01.2022

Beschreibung

Von der textilen Faser zur Linie. In zwei Blockveranstaltungen werden wir uns mit unterschiedlichen Ausgangsmaterialien und Verfahren für die Herstellung von Garnen auseinandersetzen. Vom Handspinnen über Endlosgarne soll eine erste Berührung mit Fasern und Fäden stattfinden. Beginnend im frühestem Stadium der Textilverarbeitung können so Prozesse grundlegend untersucht, hinterfragt oder neu gedacht werden. Im Sinne einer zukunftsgerichteten und nachhaltigen Forschung, wird ein ergebnisoffener Experimentierraum geschaffen, der vor unkonventionellen Ausgangsmaterialien und Herangehensweisen nicht zurückschreckt und sich rund um das Thema der textilen Linien bewegt.

Ergänzend dazu bietet Katrin Steiger einen weiteren Fachkurs zur "Entstehung der Fläche" an. Eine Belegung beider Veranstaltung ist nicht zwingend erforderlich.

Bemerkung

Tag der ersten Veranstaltung: 24.11.2021; 10 - 13 Uhr, Geschwister-Scholl-Straße 7, Raum HP05

Termine:

24.11. - 26.11.2021

12.01. - 14.01.2022

evtl. weitere Termine nach Absprache

Art der Prüfungsleistungen: Abgabe und Präsentation der eigenen Auseinandersetzung

Moodle/BBB-Termine: nach Absprache

Schätzung der Präsenzlehre: so viel wie möglich

Voraussetzungen

Interesse an dem Erlernen von künstlerischen und handwerklichen Techniken und dem ergebnisoffenen Forschen mit Materialien. Anmeldung am Kurs: **Email an anne@marx5.de** mit Kurzvorstellung und Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Meetings, Erarbeitung einer eigenständigen künstlerischen, gestalterischen Auseinandersetzung zum Thema, sowie die Präsentation innerhalb des im Kurses oder eines gemeinsamen Ausstellungsformats.

321210003 Die Entstehung der Fläche - Textilien und Alltagskultur

K. Steiger, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 18.10.2021

Beschreibung

Textile Flächen umgeben uns. Die Schränke sind voll.

In diesem Fachkurs nehmen wir uns textilen Flächen an, untersuchen ihre Herstellung und Beschaffenheit, reflektieren zukünftigen Nutzen und Spiegelbild.

Neben textil-herstellenden Techniken wollen wir auch folgendes bedenken:

textile Alltagskultur und ihre Nachhaltigkeit, decodieren und neu-codieren von Dress Codes, Uniformität / Individualität, Die zweite Haut, unbewusste und bewusste Appropriation.

Nach einer generellen Einführung, individueller und fokussierter Recherche, sollen eigene künstlerische, gestalterische Auseinandersetzungen mit der Thematik realisiert und umgesetzt werden.

Ergänzend dazu bietet Anne Marx einen weiteren Fachkurs zur "Entstehung der Linie" an. Eine Belegung beider Veranstaltung ist nicht zwingend erforderlich.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: so viel wie möglich

Art der Onlineteilnahmen: BBB-Onlinemeetings

Voraussetzungen

Zwingend erforderlich zu Anmeldung am Kurs: Email an katrin.steiger@uni-weimar.de mit Kurzvorstellung und Motivationsschreiben

Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Meetings, Erarbeitung einer eigenständigen künstlerischen, gestalterischen Auseinandersetzung zum Thema, sowie die Präsentation innerhalb des Kurses oder eines gemeinsamen Ausstellungsformats.

321210004 Die Vitalisierung des Objekts

B. Nematipour, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, ab 22.10.2021

Beschreibung

Lehrender: Diplom-Künstler Bahram Nematipour

Dieser Kurs richtet sich ausdrücklich an alle Studenten, gleich ob sie bei den freien Künsten beheimatet sind oder dem Design-Bereich entstammen. Ausdrucksstark und präzise zeichnen sowie genau beobachten und diese Beobachtungen zeichnerisch umsetzen zu können, sind Fähigkeiten, die in allen Studienrichtungen benötigt werden und auf denen andere Inhalte aufbauen. In diesem Kurs werden die Grundlagen des Zeichnens vermittelt. Im Fokus stehen Perspektive, Proportionen, Komposition und Räumlichkeiten. Die Teilnehmer werden lernen, Objekte zu

erfassen und ihre individuellen Beobachtungen ihrem eigenen Stil entsprechend zeichnerisch zu manifestieren. Erstes Ziel des Kurses ist es zunächst, den Teilnehmern die Grundlagen des Zeichnens zu vermitteln. Dies ist erforderlich, um eine solide Basis zu schaffen, welche aus Basiswissen und Grundlagenfertigkeiten besteht. Hier werden wir jedoch nicht stehen bleiben, es handelt sich lediglich um ein Zwischenziel, welches wir rasch erreichen werden. Bald wird es darum gehen, uns Schritt für Schritt von der objektiven Realität zu lösen. Wir werden aufhören, zeichnen zu lernen, und stattdessen die Kraft unserer Gedanken nutzen. Wir werden unser Vorstellungsvermögen trainieren und lernen, aus unserer subjektiven Erinnerung heraus Werke zu schaffen, statt schlicht die Realität zu kopieren. Jeder Teilnehmer wird auf diese Weise seine eigene unabhängige Realität schaffen. Um dies zu erreichen, müssen die Teilnehmer lernen, ihrem Gedächtnis zu vertrauen, andernfalls wird es ihnen nicht gelingen, kreativ zu sein und den Objekten Leben einzuhauchen. Denn darum geht es in diesem Kurs: Das tote Objekt soll zu Leben erweckt werden, wobei es durch jeden Teilnehmer eine individuelle Interpretation erfahren und auf diese Weise in anderer Gestalt auftreten wird. Hierfür ist es unabdingbar, dass die Teilnehmer das Selbstbewusstsein erlangen, ihre Fehler nicht als Fehler, sondern als ihren individuellen Stil zu betrachten. In diesem Kurs werden wir explizit nicht mit digitalen Medien arbeiten. Der Grund hierfür liegt nicht darin, dass der Kurs besonders klassisch sein soll. Es geht vielmehr darum, originales und essentielles Zeichnen zu erlernen. Den Teilnehmern soll es gelingen, eine Verbindung zwischen Vorstellungskraft, der zeichnenden Hand, dem Material und der puren Kreativität zu schaffen, die es ihnen ermöglicht, in jeder Situation des vorgestellten Objekt präzise und dem eigenen Stil gerecht zu visualisieren. Der Fokus des Kurses liegt klar auf dem Zeichnen. Zwischendurch werden wir aber auch gestalterisch mit verschiedenen Materialien arbeiten, um das Erlernte in einen Kontext zu setzen und den Zusammenhang zu den unterschiedlichen Studienrichtungen nicht aus dem Blick zu verlieren.

Bemerkung

Ort der Lehrveranstaltung: Jakobsplan 1

Voraussetzungen

Anwesenheit/Aufgaben im Kurs/Hausaufgaben (90%), Abgabe Mappe (10%),

Leistungsnachweis

Note

321210006 INKED Grundlagen Farbdesign und Trendscouting

A. Nowack, G. Babbist, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 25.10.2021

Beschreibung

Lehrende: Almut Nowack

Noch bevor wir Merkmale wie Größe, Form oder Materialität von Objekten wahrnehmen, reagieren wir auf Farben. Farben sind überall in unserer Umwelt, sie dienen der Kommunikation, lösen Emotionen aus, können Informationen preisgeben, haben Einfluss auf unsere Konsumentscheidungen und noch vieles mehr. Farben geben uns Orientierung und sind unerlässlich, um beispielsweise auch Menschen mit Sehbehinderungen einzubinden und ein Design für Alle zu schaffen.

Als Designer:innen versuchen wir alle Facetten eines Entwurfs zu betrachten und miteinander in Einklang zu bringen. Mit Farbgestaltung können wir in unsere Produkte eine weitere Ebene integrieren, welche uns ermöglicht einen gesamtheitlichen und inklusiven Gestaltungsansatz zu verfolgen. In diesem Kurs werden Grundlagen zur Farbtheorie, Farbsystemen und dem digitalen Umgang mit solchen vermittelt. Zudem werden wir in der praktischen Auseinandersetzung Farbkollektionen entwickeln und sowohl digital als auch analog umsetzen.

Da Farbtrends einem stetigen und schnellen Wandel unterliegen, werden wir uns zusätzlich mit dem Fachgebiet Trendscouting auseinandersetzen und eigene Stilwelten erarbeiten.

Der Kurs richtet sich insbesondere an Studierende aus dem Bereich Produktdesign.

Für die erfolgreiche Absolvierung ist, neben der regelmäßigen Teilnahme am Kurs, die Umsetzung einer Farbkollektion sowie die Erstellung einer Stilwelt in Form von jeweils einem Plakat einzureichen, zudem ist eine abschließende Präsentation erforderlich.

Literatur: Farbe – Entwurfsgrundlagen, Planungsstrategien, visuelle Kommunikation. Axel Buether, Detail Praxis, München, 2014 (online verfügbar)

Voraussetzungen

Vorhandener Entwurf aus bisherigen Projekten

Leistungsnachweis

Umsetzung einer Farbkollektion und Erstellung einer Stilwelt in Form von jeweils einem Plakat, abschließende Präsentation.

321210009 MC Texter - Schreiben mit Groove.

S. Ganser, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 5

Fachmodul

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 11.10.2021 - 11.10.2021

Di, Einzel, 09:30 - 14:00, Online-Veranstaltung, 19.10.2021 - 19.10.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 14:30, Online-Veranstaltung, 25.10.2021 - 25.10.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, Workshop, 08.11.2021 - 08.11.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Online-Veranstaltung, 15.11.2021 - 15.11.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 22.11.2021 - 22.11.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Online-Veranstaltung, 06.12.2021 - 06.12.2021

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Online-Veranstaltung, 10.01.2022 - 10.01.2022

Mo, Einzel, 09:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, vorauss.: Recording Session mit Rapperin Haszcara, 24.01.2022 - 24.01.2022

Beschreibung

Das Ziel des Fachkurses „MC Texter – Writing with Groove.“ ist es, die eigenen Schreibfähigkeiten zu verbessern. Dabei beschäftigen wir uns vor allem mit Sprech- und Gesangstexten. Denn musikalische Vorstellungskraft eröffnet beim Schreiben neue Dimensionen: Rhythmus, Groove, Pausen, Synkopen, Lautstärke, Klangfarbe, Melodie. Im Verlauf des Kurses arbeiten wir unter anderem mit Coaches aus der Hip Hop Szene zusammen, die uns in die Kunst der Raptext-Schreibens einführen und ein Stück Hip Hop-Culture vermitteln. Ziel für das Abschlussprojektes ist es, Hip Hop-Tracks mit eigenen Rap-Texten zu produzieren.

Bemerkung

Nach Möglichkeit werden mehr Präsenztermine durchgeführt.

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Art der Onlineteilnahme: Zoom

Voraussetzungen

Lust am Schreiben, Offenheit für Neues.

Leistungsnachweis

Abgabe / Präsentation

321210010 Monday Telegram

M. Rasuli, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 305, 18.10.2021 - 18.10.2021

Beschreibung

Dieser Fachkurs besitzt folgende wöchentliche Dramaturgie: Die aktuelle Headline einer ausgewählten Tageszeitung wird zum Motto des Tages. Die Studierenden haben sechs Stunden Zeit, diese Headline gestalterisch zu kommentieren - erklärend, widersprechend, provozierend, satirisch - wie es sich ergibt. So entsteht jeden Montag eine Vielzahl an visuellen Telegrammen.

Gestalter*innen besitzen idealerweise zwei Qualitäten: Hartnäckigkeit bei langwierigen Projekten und schnelles kreatives Denkvermögen bei kurzen Aufgaben. "Monday Telegram" soll vorrangig letztere Fähigkeit trainieren - das schnelle Entwickeln von Ideen und die präzise Umsetzung von Konzepten mit begrenzter Zeit und Gestaltungsmitteln. Alles, was im Kurs passiert, entsteht am Kurstag, von der Idee bis zur Umsetzung. Diese wiederum ist zwar durch den engen Zeitrahmen, aber nicht formal eingegrenzt: Es können Plakate, Illustrationen, Mini-Zines, Infografiken, Kurzanimationen, Foto-Serien oder Objekte entstehen. Zum Ende des Semesters gönnen wir uns eine zweiwöchige Rekapitulationsphase, in der die besten Arbeiten für die Winterwerkschau noch einmal ohne Zeitdruck nachbearbeitet werden können.

Teil des Kurs-Programms werden wahrscheinlich zwei Workshops ("Karikatur" und "Risographie") - abhängig von der Möglichkeit der Präsenzlehre.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 90 %

Art der Onlineteilnahme: BBB

Voraussetzungen

Interesse am konzeptuellen Gestalten

Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Ja
- b) Geforderte Prüfungsleistung, hierfür einen Leistungsnachweiserforderlich ist* Präsentation der Ergebnisse

321210012 Nutzlose Wunsch-Maschinen - Textiles & Electronics

T. Burkhardt, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 20.10.2021

Beschreibung

Im Fachmodul Nutzlose Wunsch-Maschinen lernen die Teilnehmer:innen den Umgang mit Elektronik, insbesondere die Programmierung von Mikrocontrollern und das Verwenden von Sensoren und Aktuatoren.

Dieses Semester ist das Thema die Integration von Elektronik in Kleidung, bzw. auf flexiblen Materialien und Untergründen.

Dazu werden wir mit dem Mikrocontroller „Arduino Nano 33 BLE Sense“ arbeiten, der auf einer kleinen Fläche alle Sensoren für folgende Messungen bereites integriert hat: Helligkeit, Farbe, Entfernung, Lautstärke, Bewegung, Vibration, Kompass, Temperatur, Luftfeuchtigkeit, Druck und Gesten-Erkennung. Zusätzlich kann er drahtlos per Bluetooth mit der Umgebung kommunizieren.

Anhand der Realisation einer eigenen Idee werden wir gemeinsam die Möglichkeiten und Probleme erkunden, die die Kombination von Elektronik auf flexiblen Materialien mit sich bringt.

Buzzwords: Leitendes Garn, Smart Textiles, Wearable Computing, Integrated Sensors, Neopixel LEDs, Hidden Electronics, DIY Touch Sensors.

Dieser Kurs richtet sich an alle Studierenden mit einem gewissen Grad an Hartnäckigkeit gegenüber technischen Problemen und dem Willen, eine Lösung zu finden.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

Art der Online-Teilnahmen: Videokonferenz

Moodle/BBB-Termine: nur bei Lockdown

Voraussetzungen

Arduino Grundkenntnisse

Leistungsnachweis

Präsentation der Ergebnisse und schriftliche Dokumentation (Abgabe Doku)

321210013 Post-Human in the Human Epoch: Artistic strategies between Posthumanism and the Anthropocene

I. Weise, L. Wittich, J. Wirth, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul/Fachkurs

Fr, Einzel, 14:00 - 17:00, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 29.10.2021 - 29.10.2021
 Fr, Einzel, 14:00 - 18:30, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 05.11.2021 - 05.11.2021
 Sa, Einzel, 10:00 - 17:00, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 06.11.2021 - 06.11.2021
 Fr, Einzel, 14:00 - 18:30, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 19.11.2021 - 19.11.2021
 Sa, Einzel, 10:00 - 17:00, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 20.11.2021 - 20.11.2021
 Fr, Einzel, 14:00 - 18:30, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 10.12.2021 - 10.12.2021
 Sa, Einzel, 10:00 - 17:00, Belvederer Allee 1b - Stud. Arbeitsraum 302, 11.12.2021 - 11.12.2021

Beschreibung

Verantwortliche:

M.F.A. Jakob Wirth, B.A. Marina Resende, M.F.A. Ina Weise, M.F.A. Lea Maria Wittich

The course aims to introduce the notion of the Anthropocene to then delve into the heterogeneous proposals of posthumanism, with a focus on developing artistic approaches to the topic.

We will achieve this by reading excerpts from different scholars, through practical exercises, such as observing materials transform and noting nonhuman agents in our environment, ; as well as through our own artistic production, culminating in a public action among posthuman agents and anthropocenic materials.

For Bruno Latour, we must overcome the exclusivity of human agency in order to be able to think and act ecologically. Feminist scholar Rosi Braidotti claims that, to overcome patriarchy, we also need to overcome the hegemony of the human. According to Lovelock and Margulis's Gaia theory, we must take into account the dynamic system of the planet, with its self-organising, living structure, in order to understand our embeddedness in the environment. These are some among increasing claims to consider our own existence beyond the human in order to enact radical political, ecological and social change.

This radical change is a shift to an uncharted paradigm. Art has the power to create the images, languages, and experiences for this new way of being. In this seminar, we ask ourselves how this shift could be pictured and fostered via artistic practices.

Together, we will perform conceptual exercises that can be realized combining the disciplines contributed by the students. These will include outdoors observations, performances, construction, and beyond, according to students' own development from the class. Over the second and third block seminars, students will also present and develop their own projects and work in progress.

Artists Marina Resende and Jakob Wirth will lead practical exercises and selected readings in each class. Resende's artistic practice is rooted in a series of material gestures which seek to expand our understanding of the legible, teasing out the ways of acting of infrastructures, codes and plant life in the urban space. With a background in comparative literature and cultural studies, Marina brings the perspectives of postcolonial and critical theory into a discussion of intersectional posthumanism. Wirth is an artist with a background in sociology and political science. He brings extensive experience with interventions and conceptual focus on the edges and borders between systems, to foster students' creation towards a paradigm shift.

Bemerkung

Registered students will be contacted via e-mail before the first meeting.k-off

Fachkurs: 29.10. 2021 Bloc seminar I-III

Fachkurs: Post-Human in the Human Epoch: Artistic strategies between Posthumanism and the Anthropocene:

05./06.11.2021

19./20.11. 2021

10./11.12. 2021

Leistungsnachweis

Creditvergabe nach finaler Präsentation

321210014 Radierung

P. Heckwolf, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, Konsultationen in Präsenz. Bitte bringen Sie vorhandene Zeichnungen bzw. Dokumentationen von eigenen künstlerischen Arbeiten mit., 08.10.2021 - 08.10.2021

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 21.10.2021

Beschreibung

Der Fachkurs dient dazu eine eigene gestalterische Haltung zu entwickeln.

Gefragt ist die eigene Handschrift, die sich aus dem Gebrauch der verschiedenen

Werkzeuge und Techniken wie Ätzzradierung, Kaltnadel, Weichgrundätzung

und Aquatinta entwickeln soll.

Der Fachkurs richtet sich an Studierende mit und ohne Vorkenntnisse.

Bitte stellen Sie ihre Ideen bzw. ihre bisherige gestalterische Arbeit in der Projektwoche zu den Konsultationen vor.

Je nach Pandemielage wird der Kurs geteilt und im Wechsel 14-tägig stattfinden.

Bemerkung

Präsenzprüfung: Ja

Weitere Termine: nach Vereinbarung

Voraussetzungen

Es erfolgt eine Auswahl anhand der Konsultationen.

Leistungsnachweis

Note

321210015 Siehst du, was man im Bild alles nicht sieht?

P. Rahner, B. Wudtke, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, Einzel, von 10:00, Online-Veranstaltung, 20.10.2021 - 20.10.2021

Beschreibung

Der Fachkurs Fotografie ist grundsätzlich für jedes Semester geeignet. Themenorientierte, praktische Aufgabenstellungen führen in die Grundlagen der Bildbetrachtung und der Entwurfsarbeit ein. Im Fokus dieses Kurses steht die Objektfotografie. Das Stilleben spielt eine Rolle. Aber auch archivarische Bilder oder Fotografien aus dem täglichen Onlinegeschäft; die Produktfotografie.

Wir gucken einerseits nach fotografischen und künstlerischen Positionen und andererseits nach Alltagspraktiken in der Onlinecontent Produktion.

Wir beleuchten die Punkte, die am Ende ein Foto ausmachen aber im Bild nicht direkt zu sehen sind. Dabei werden wir auf fotografische Ansätze und Bildsprachen aufmerksam.

Das Ziel ist ein ganzheitlicher Blick auf die Fotografie als Medium. Die eigenen Arbeitsansätze und Ergebnisse sollen Hinblick auf eine eigene Bildsprache, umfassend befragt und analysiert werden.

Bemerkung

Zeit und Ort werden noch bekannt gegeben.

Leistungsnachweis

Note

321210016 Slow Photography - Arbeiten mit der Fachkamera

J. Fibich, Projektbörse Fak. KuG

Fachmodul

Mo, Einzel, 10:00 - 14:00, weitere Termine finden Sie in den Bemerkungen., 25.10.2021 - 25.10.2021

Beschreibung

Die Fachkamera ist den normalen Digitalkameras mit seinen unzähligen Verstellmöglichkeiten in einigen Anwendungsbereichen noch überlegen. Immer mehr Fotograf*innen nutzen diese Möglichkeiten für künstlerische Ansätze. Die Kursteilnehmer*innen erhalten im Fachkurs alle notwendigen technischen Einführungen in der Fotowerkstatt. Ziel des Kurses ist mit kleinen Übungen über das gesamte Semester die Freude an kameratechnischen Feinheiten und dem fotografischen Motiv zu entdecken. Neben einer Einführung in die Porträtfotografie, Architekturfotografie, Stilleben/Makro und Experimenteller Fotografie bekommen die Kursteilnehmer*innen die Möglichkeit ihre eigenen künstlerischen Ideen mit der Fachkamera umzusetzen. Wir setzen uns zudem mit Künstler*innen der zeitgenössischen Fotografie auseinander, die mit der Fachkamera arbeiten.

Die Teilnahme an den Werkstatteinführungen (<https://cloud.uni-weimar.de/s/aiW2ZowAczpMpDX>) ist obligatorisch. Der Kurs ist in Präsenz in der Fotowerkstatt und im Weimarer Stadtraum geplant und findet auf Deutsch statt.

Bemerkung

Termine:

25.10. – 10 - 14 Uhr Gemeinsames Kennenlernen und Einblick

01.11. – 12.11. – Werkstatteinführungen (<https://cloud.uni-weimar.de/s/aiW2ZowAczpMpDX>)

15.11. – 10 - 12 Uhr Besprechung, 13 - 18 Uhr Fotostudio

Porträtfotografie

22.11. - 10 - 12 Uhr Besprechung, 13 - 18 Uhr Outdoor-Architekturfotografie in Weimar

29.11. - 10 - 12 Uhr Besprechung, 13 - 18 Uhr Fotostudio

Stilleben/Makro

13.12. - 10 - 14 Uhr Besprechung

10.01.2022 - 10 - 14 Uhr Auswertung der entstandenen Bilder

10. – 14.01. Werkstatteinführungen Dunkelkammer

17.01. 8 - 18 Uhr Vergrößerung der Bilder in der Dunkelkammer

24.01. 10 - 14 Uhr Abschlusstreffen

Treffen finden, wenn möglich, immer in Präsenz statt.

Leistungsnachweis

a) Präsenzprüfung: Ja

b) Geforderte Prüfungsleistung, hierfür einen Leistungsnachweiserforderlich ist* Teilnahme und Engagement

321210017 Soundrecording & Sounddesign

A. Vorwerk, J. Hintzer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

So, Einzel, 10:00 - 12:00, Online-Veranstaltung, 17.10.2021 - 17.10.2021

Di, Einzel, 19:00 - 20:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, Online-Veranstaltung, 19.10.2021 - 19.10.2021

So, Einzel, 10:00 - 12:00, Online-Veranstaltung, 24.10.2021 - 24.10.2021

Mi, Einzel, 09:30 - 13:00, Setsound, 03.11.2021 - 03.11.2021

BlockWE, 10:00 - 17:00, Tonstudio Andreas Vorwerk, 12.11.2021 - 14.11.2021

Beschreibung

In dem Fachmodul "Soundrecording & Sounddesign" geht es um die Grundlagen einer guten Audiospur. Dazu wird der Sounddesigner und Dozent Andreas Vorwerk an einem Workshop Wochenende 12. - 14.11 (Wochenende!) theoretisch und praktisch in das Handwerk der professionellen Postproduktion einführen - von Dialogschnitt, Foleys bis hin zur professionellen Soundmischung.

<https://www.andreasvorwerk.com/>

Im weiteren Verlauf des Kurses wird die studentische Hilfskraft Timm Weber in kurzen praxisnahen Workshops den richtigen Gebrauch der Aufnahmetechnik am Filmset einüben und sukzessive die Sounddesignprojekte der TeilnehmerInnen begleiten.

Die TeilnehmerInnen können auch ihre eigenen (Film) Projekte mitbringen und so "on the job" den Kurs für sich nutzen.

Der Fachkurs "Tonstudioteknik und Akustik" an der HfM, Dozent Daniel Schulz ist als begleitender Kurs sehr empfehlenswert. (bitte VLV einsehen)

Der Kurs ist offen für alle VK und MKG Studierenden. Die MKG Studierenden müssten gegebenenfalls eine Anrechnung des Kurses in der Prüfungskommission formlos beantragen

Auftaktmeeting:
19.10.2021, 19 Uhr - 20 Uhr im BBB

Bemerkung

studentische Hilfskraft: Herr Timm Weber

Schätzung der Präsenzlehre: 70 %

Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Abgabe der Sounddesignübung / Sounddesignprojektes

321210018 Storytelling

J. Hüfner, U. Molsen, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 14.10.2021 - 14.10.2021

Do, wöch., 17:00 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 14.10.2021

Fr, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 15.10.2021 - 15.10.2021

Do, Einzel, 17:00 - 19:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 03.02.2022 - 03.02.2022

Fr, Einzel, 10:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 04.02.2022 - 04.02.2022

Beschreibung

Der praxisorientierte Fachkurs führt in die Grundlagen des Storytellings und des szenischen Erzählens ein. Die wöchentlichen Textaufgaben (2 Seiten) werden nach den Prinzipien des Writers Room erstellt und besprochen. Der Kurs wird angeleitet von der Drehbuchautorin und Filmemacherin Ulrike Molsen.

<https://www.drehbuchautoren.de/autor/ulrike-molsen>

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der VK und der MKG. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der MKG erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 30 %

Leistungsnachweis

- a) Präsenzprüfung: Nein
- b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* Abgabe eines eigenen szenischen Textes (min. 5 Seiten)

321210019 Responsive-Screen-Design

E. Baumann, B. Scheven, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 12:00 - 16:30, ab 21.10.2021

Beschreibung

Responsive-Screen-Design ist ein Erweiterungskurs zum Kurs "Music in My Eyes" (Link) und orientiert sich entsprechend thematisch an diesem. Die Teilnahme am Projektmodul "Music in my Eyes" ist dafür aber nicht verpflichtend.

Wer sich schon immer gefragt hat, wie eine Website entsteht, ist in diesem Kurs genau richtig. Wir beschäftigen uns mit wirtschaftsnahen Workflows und den wichtigsten Grundlagen für responsives Screen-Design. Alle Teilnehmenden sollen während des Kurses eine One-Page-Website planen, konzipieren und entwerfen. Am Ende entsteht ein klickbarer Prototyp.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 40 %

Leistungsnachweis

Abgabe, Präsentation

321210020 Re:Vision

S. Paduch, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 20.10.2021

Beschreibung

In diesem Kurs werden gemeinsam konkrete Strategien für nachhaltiges Gestalten benannt, charakterisiert und eingeordnet. Aufbauend auf Vorträgen der Studierenden, Beispielen und Diskussionen wird ein gemeinsamer Prinzipienkatalog definiert, gestaltet und angewendet, der die Grundlage zur aktiven Gestaltungsarbeit bildet.

Dazu gehen die Studierenden in Revision; greifen eigene und fremde, bereits im Universitätskontext entwickelte Entwürfe wieder auf und spielen diese anhand des Katalogs in unterschiedlichen "Nachhaltigkeitsvarianten" durch. Die wöchentlichen Treffen sind als dynamische Gruppenarbeiten geplant, die von selbstständiger Erarbeitung von Inhalten ausserhalb der Plenumszeit ergänzt werden.

Leistungsnachweis

Note

321210021 Winterwerkschau 2022 Fachmodul

J. Gunstheimer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 18:00 - 19:30, 04.11.2021 - 03.02.2022

Beschreibung

Verantwortliche Lehrperson: Tobias Kühn (Fachschaftsrat K&G)

Seit 2015 bietet die Winterwerkschau (kurz WWS) jährlich Studierenden aller Studiengänge insbesondere der Fakultät Kunst und Gestaltung die Möglichkeit, ihre Arbeitsprozesse und Ergebnisse des Wintersemesters zu präsentieren.

Ursprünglich vom Fachschaftsrat der Fakultät K&G initiiert, ist die Veranstaltung komplett studentisch organisiert, anders als bei ihrer großen Schwester der „summaery“.

Im WiSe 2021/22 soll die Werkschau von Studierenden einmalig im Rahmen eines Fachmoduls konzipiert und organisiert werden.

In diesem Modul lernt ihr dabei die Vorgehensweisen vergangener Veranstaltungen kennen, erarbeitet Ideen und Konzepte für die WWS 2022 und erstellt Veranstaltungs- & Koordinationspläne, um diese in Arbeitsgruppen umzusetzen. Mit Unterstützung ehemaliger Organisator*innen teilt ihr euch in verschiedene Arbeitsgruppen auf und erarbeitet Teilaspekte, welche für die Durchführung notwendig sind, wie z.B.:

Veranstaltungskoordination,
Web-Design,
Gestaltung von Werbemitteln,
Öffentlichkeitsarbeit,
Fördermittelanwerbung und Finanzpläne,
Planung und Durchführung einer Vernissage,
Organisation einer Ausstellung mit mehreren Institutionen im Stadtraum.

Die Veranstaltung wird Euch näher gebracht, ihr entwickelt Ideen und legt Rahmenbedingungen fest. In wöchentlichen Plenen (von ca. 2 h) werden erst Ansätze erarbeitet, welche später zum Feedback innerhalb der Gruppen, zur gemeinsamen Lösung von Problemen und der Entwicklung eines Gesamtkonzeptes dienen. Wie koordinieren wir die zeitlichen Abläufe für Performances und Vernissagen? Welche Ausstellungsorte können wir den Teilnehmern zur Verfügung stellen? Was muss wann fertig sein, damit alles reibungslos funktioniert? Welches Format bieten wir an, falls es einen weiteren Lockdown gibt?

Diese und andere Fragen werden während der Organisation aufkommen und wir finden gemeinsam Antworten darauf!

Voraussetzungen für die Teilnahme sind Interesse und aktive Teilnahme an der Veranstaltung, Basics oder Lernwilligkeit, Spaß an Gruppenarbeit und Verlässlichkeit, um die Winterwerkschau zu schaukeln!

Ich freue mich auf euch,
Euer Tobias

Bemerkung

Datum: 01.11.2021 - 05.02.2022

Veranstaltungstag: Donnerstag

Zeit: 18 Uhr - 19:30 Uhr

Ort: 3. OG, Goetheplatz 10 (Kasseturm)

Bitte schreibt mir vor der Eintragung im Bison eine kurze Mail an tobias.kuehn@uni-weimar.de mit einer kurzen Beschreibung warum ihr am Fachkurs teilnehmen wollt, eurem Studiengang und dem Semester, in dem ihr gerade studiert.

Before you enter the course via Bison please write a short e-mail to tobias.kuehn@uni-weimar.de wich contains your motivation to take part, what you study and the semester you are studying at.

321210022 Follow Up - Post Pro

J. Hüfner, Projektbörse Fak. KuG
Fachmodul

Veranst. SWS: 6

Mi, gerade Wo, 11:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 301, ab 20.10.2021
 Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 29.10.2021 - 29.10.2021
 Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 17.12.2021 - 17.12.2021
 Fr, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 21.01.2022 - 21.01.2022

Beschreibung

Der Kurs richtet sich an Studierende die im SoSe 2021 Kurse des Crossmedialen Bewegtbildes belegt hatten und sich nun im WiSe 21/22 der Postproduktion ihrer Bewegtbildformate widmen wollen. Die Teilnehmer*innen können sich so eingehend mit Schnitt, Soundgestaltung und Farbkorrektur in Plenen, kleinen freien Arbeitsgruppen und Einzelkonsultationen beschäftigen.

Der Kurs findet sowohl digital als auch in Präsenz statt. Termin ist vierzehntägig Mittwochs von 11:00-12:30. Außerdem wird es drei Workshoptermine zu den Themen Schnitt, Farbkorrektur und Tonnachbearbeitung geben. Erster Termin ist der 29.10.2021 von 10-16 Uhr. Weitere Workshoptermine: 17.12.21 und 21.1.21.

Bemerkung

Die Sitzungen finden zeitgleich online (hybrid) über den BBB-Videomeetingraum statt.

Voraussetzungen

Laufendes Projekt aus dem SoSe 2021

Leistungsnachweis

Abgabe finale Fassung

321210026 Packshot

J. Hintzer, K. Hofmann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:00 - 10:30, Online-Veranstaltung, ab 21.10.2021
 Fr, Einzel, 09:00 - 17:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 29.10.2021 - 29.10.2021
 Sa, Einzel, 09:00 - 17:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 30.10.2021 - 30.10.2021
 Do, Einzel, 09:00 - 18:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 20.01.2022 - 20.01.2022
 Fr, Einzel, 09:00 - 18:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 21.01.2022 - 21.01.2022
 Sa, Einzel, 09:00 - 18:00, Bettina-v.-Arnim-Straße 1 - Studio 101, 22.01.2022 - 22.01.2022

Beschreibung

Packshot

Die visuelle Krönung vieler Werbungen ist oft der Packshot oder der Final Shot. Hier soll das Produkt maximal frisch, lecker oder edel aussehen. Aber welche filmischen Mittel benutzt man um solche hochwertigen Bilder zu produzieren ?

In dem Fachkurs gewinnen die TeilnehmerInnen einen praktischen Einblick in die Werkzeugkiste der Packshotgestaltung. Das kann extreme Zeitlupe, dynamische Lichtveränderungen oder Motion Control in Kombination mit Stopptrick oder alles zusammen in Kombination sein.

Der Kameramann und Visual Engineer Karl Hofmann wird in zwei Workshops und regelmäßigen wöchentlichen Onlinetreffen die TeilnehmerInnen praxisnah mit Übungen anleiten.

<https://karlhofmann.de/>

Abgabepflichtig ist die Konzeptionierung und Realsierung einer eigenen Packshotsequenz.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der VK und der MKG. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der MKG erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 50 %

Moodle/BBB-Termine:

8 x Donnerstags 9.00 - 10.30 Uhr

Voraussetzungen

Gewünscht: Kameraerfahrung / After Effects Kenntnisse von Vorteil

Leistungsnachweis

a) Präsenzprüfung: Nein

b) Geforderte Prüfungsleistung, die für einen Leistungsnachweis erforderlich ist* filmische Abgabe regelmäßige Teilnahme / Verpflichtend an beiden Workshops

321210028 own.your.tools - Freie Software in Kunst und Gestaltung

A. Mühlenberend, Projektbörse Fak. KuG, D. Scheidler

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 09:00 - 12:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 22.10.2021

Beschreibung

own.your.tools - Freie Software in Kunst und Gestaltung

Lehrbeauftragter: Daniel Scheidler

- Findest du es befremdlich, dass du durch die Wahl deines Studienfaches, (1) dein Leben lang einer Hand voll Software-Konzerne Tribut zahlen müssen?
- Stört es dich, dass du ohne gekrackte Software auf deinem Rechner die Entwürfe für dein Studium nicht ableisten könntest?
- Beunruhigt dich der Gedanke daran, dass das nicht nur illegal ist, sondern die Integrität deiner IT-Sicherheit empfindlich untergräbt?
- Findest du es anstößig, dass du dich durch die Verwendung dieser Programme doch nur an die Abhängigkeit von den großen Herstellern gewöhnst, wodurch du # (1) ?
- Findest du es irritierend, dass die Telemetrie-Daten, die du mit der Nutzung dieser Software erzeugst, KIs dazu befähigen sollen, in Zukunft jene Jobs zu erledigen, die du selbst vielleicht gerne machen würdest?
- Würdest du gern Software nutzen, deren Herstellern an deiner Meinung und deinen Ideen liegt?

Dieser Fachkurs richtet sich an Studierende, die sich zu Gestalter:innen mit der Fähigkeit ausbilden lassen wollen, im digitalen Zeitalter in ihrer Arbeit unabhängig und frei zu sein. Du wirst lernen, mit freier und quelloffener Software zu gestalten, und lernen, wie du dich dieser Software durch Vernetzung mit den Communities bemächtigst. Open Source Programme wie Krita, Inkscape, Blender und FreeCAD sind heute so umfangreich und performant, dass sie auch den Ansprüchen professioneller Gestaltung genügen. Der Fachkurs zielt darauf ab, eine erste Generation an Kompetenzträger:innen für Freie Gestaltungs-Software an unserer Universität zu schaffen. Die Entwürfe, die im Fachkurs erstellt werden, sollen (natürlich nur mit Einwilligung der jeweiligen Autor:innen) dazu verwendet werden, im Kommenden weitere Gestaltende der Universität von Open Source Software zu begeistern.

Bemerkung

Um deine persönlichen Interessen bestmöglich berücksichtigen zu können, bitte ich vorab um ein kurzes Gespräch (persönlich/online/telefonisch) oder einen kurzen Austausch via E-Mail (daniel.scheidler@uni-weimar.de).

Präsenzlehre wenn möglich 100% / Da eine persönliche Teilnahme wegen der anhaltenden Pandemie-Situation aus mannigfaltigen Gründen nicht allen Menschen zuzumuten ist, besteht auf Wunsch auch die Möglichkeit, an den Sitzungen online via BBB teilzunehmen. (Hinweis an daniel.scheidler@uni-weimar.de)

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz

Voraussetzungen

Damit wir uns im Fachkurs auf das Erlernen und Anwenden von Software konzentrieren können, sollten die Teilnehmenden in ihren jeweiligen Fachbereichen bereits über Gestaltungskompetenz und Entwurfserfahrung verfügen.

Leistungsnachweis

Erkenntnis, Kurzpräsentation, Videoaufzeichnung

321210029 Bücher programmieren mit Python

M. Kuhn, J. Hintzer, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Online-Veranstaltung, 17.11.2021 - 17.11.2021

Beschreibung

Warum ein Buch programmieren? Es ist wohl nicht der erste Gegenstand, der mit Programmierung assoziiert wird. Aber es ist möglich. Möglichkeiten der Programmierung und ihren Einfluss auf unsere Gestaltung werden wir in dieser allgemeinen Einführung in die Programmierung kennenlernen. Zum Einsatz kommt dabei die Sprache Python. Diese ist einfach und universell, d.h. viele verschiedene Anwendungen können mit ihr geschrieben werden. Wir lernen das Denken in programmierbaren Handlungen, die Zerlegung dieser Handlungen in kleinere Handlungen, das Lesen von Code als Text und die Imagination und Ausführung als Programm.

Zielsetzung dieses Grundlagenkurses ist neben der Erlangung allgemeiner Programmierkenntnisse das Erstellen eines individuellen Buches (zur Darstellung von Bildern, Text, Grafiken, Schrift) mittels programmiertem Layout/ Satz/ Inhalt.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Präsenztermine: wöchentlich, nach Möglichkeit Präsenzlehre
Im Rahmen des Kurses wird zudem ein Blockkurs angeboten. (tba)

Moodle/BBB-Termine: wöchentlich, situationsabhängig online

Leistungsnachweis

Buch plus Dokumentation.

321210030 Eine eigene Website schreiben**M. Kuhn, J. Hintzer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, Einzel, 11:00 - 15:00, Online-Veranstaltung, 18.11.2021 - 18.11.2021

Beschreibung

Durch Templates und die Nutzung von CMS schwinden die individuellen Ausdrucksmöglichkeiten und die meisten Websites ähneln sich. Dem entgegen »schreiben« wir in diesem Seminar Websites mittels Codes (HTML, CSS, JavaScript). Die gelernten Grundlagen werden in einem individuellen Projekt angewendet, bspw. in Form einer Portfolio-Page, einer experimentellen Website oder einer wohldefinierten web-basierten Visitenkarte.

Neben dem eigenen Tun werden wir uns unterschiedliche Websites sowohl hinsichtlich ihres Designs als auch ihrer technischen Umsetzung anschauen. Die eingangs angesprochene Entwicklung weg von individuellen zu normierten Websites werden wir an Hand einiger theoretischer Positionen streifen.

Bemerkung

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Präsenztermine: wöchentlich, nach Möglichkeit Präsenzlehre
Im Rahmen des Kurses wird zudem ein Blockkurs angeboten. (tba)

Moodle/BBB-Termine: wöchentlich, situationsabhängig online

Leistungsnachweis

Website plus Dokumentation.

321210031 Dance with Oskar**A. Palko, M. Weisbeck**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul/Fachkurs

Block, 10:00 - 16:00, 09.11.2021 - 16.11.2021

Beschreibung

This workshop aims to investigate how movement can translate into visual language by reinterpretation of the stage experiments of Bauhaus. Oskar Schlemmer's performance piece, Bauhaus Dance shows the essential elements of the choreographic ideas. By visualizing it with various representation methods, the participants will further understand the scores and the process through time and space.

Supervisor: Na Kim is a graphic designer based in Seoul and Berlin. After studying product design and graphic design in Korea, Kim participated in Werkplaats Typografie in the Netherlands. Kim is currently running the collective platform, Table Union in Berlin. Na Kim's design practice as a system engages without putting limits on the field of graphic design. Kim is taking a methodology to collect objects and events found in everyday life and rearrange them into new order and rules, and ultimately expand design literacy. Besides many other projects, she was responsible for the concept and design of GRAPHIC magazine from 2009 till 2011 and has initiated series of projects based on

her monograph, SET since 2015. She has held solo exhibitions, such as Bottomless Bag (2020), Black and White (2019), Red, Yellow, Blue (2017), SET (2015), Choice Specimen (2014), Found Abstracts (2011), Fragile (2006). Besides, Kim has been a curator for Brno Biennale, Chaumont Festival, Seoul International Typography Biennale, and Fikra Graphic Design Biennial. Kim also worked on projects with COS, Herme#, A#LAND, and many other clients, and Kim's works been invited to international exhibitions at MMCA, SeMA, V&A, MoMA, Milan Triennale Museum, Die Neue Sammlung, etc. Na Kim has been a member of AGI since 2016.

321210052 Plug&Play - Netzwerk der Alltagsdinge

J. Sieber, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 15:30, Moodle/BBB, ab 22.10.2021

Beschreibung

This experimental interdisciplinary course focusses on transforming things we use or encounter in our everyday lives into communication partners. For us, for themselves, for anything in the physical world, or for something yet unknown somewhen in thing's future. We will setup environments we know, spaces we feel fine to be in. Maybe a zoo, a student's wohngemeinschaft, a krautrock band? Designing these physical ,The Sims' versions will take us to exploring the ways how to make objects move and see, talk and listen, or even dream, think and be creative. It's gone take a lot of tinkering and electronic disaster managing until we'll find a babel fish protocol for our objects to let them build an ubiquitous computing world, with or without us. Results might be nonsense, on first sight. And they could also lead us to basic questions of media design and arts.

Helpful basic knowledge: Physical computing, robotics, prototyping, product design, network communication, web technology, crafting, coding, visual programming, IoT, machine learning, smart home, HCI A short electronic letter of motivation is highly appreciated since the class capacity has to be limited: jan.michael.sieber@uni-weimar.de

Bemerkung

Tom Igoe: Making Things Talk; Don Norman: Designing everyday things; Charles Platt: Make:Electronics

Voraussetzungen

basic knowledge in physical computing, coding, interface design

Leistungsnachweis

Projekt inklusive schriftlicher Dokumentation Regular class participation, responses to weekly readings, and the completion of a final project/paper.

321210059 Animation Basics II - Deep Dive into Animation

Projektbörse Fak. KuG, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, Einzel, 10:00 - 14:00, online, 30.11.2021 - 30.11.2021

Block, 10:00 - 17:00, vor Ort, 07.12.2021 - 10.12.2021

Block, 10:00 - 17:00, vor Ort, 18.01.2022 - 21.01.2022

Di, Einzel, 10:00 - 14:00, online, 25.01.2022 - 25.01.2022

Beschreibung

Frame für Frame wollen wir gemeinsam in die Animationswelt hinabtauchen. Unterschiedliche Animationsstile im Detail analysieren. Unsere eigenen Ansätze finden und im praktischem Arbeiten ausprobieren.

30.11.21 (Vorbereitung Online)

7. - 10.12.21 (vor Ort)
 18. - 21.01.22 (vor Ort)
 25.01.22 (Nachbereitung Online)

Bewerbung bis zum 10.10. via Email mit kurzem Motivationsschreiben und gegebenenfalls Arbeitsproben an franka.sachse@uni-weimar.de

Der Kurs wird geleitet von Florian Maubach.

Bemerkung

Dozent: Florian Maubach

321210060 Audiobaukasten I: Einführung in die Radioproduktion

J. Langheim, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten., ab 18.10.2021

Beschreibung

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 der regelmäßigen aktiven Teilnahme auch die Mitwirkung an der 48 Stunden-Sendung am Ende des Semesters erforderlich.

Leistungsnachweis

regelmäßige aktive Teilnahme, Mitarbeit an der 48h Sendung

321210061 Being a Unicellular Organism

M. Gapsevicius, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 22.10.2021 - 22.10.2021

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 23.10.2021 - 23.10.2021

Fr, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 26.11.2021 - 26.11.2021

Sa, Einzel, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 27.11.2021 - 27.11.2021

Beschreibung

Being a Unicellular Organism

What is it like to be a unicellular organism? How do peers interact with other peers of the same species? We will take a look at the different unicellular organisms: Kombucha bacteria, slime molds, Euglena. As we look at them and care for them, we will try to understand how they interact in the environment. The block seminar will take place over two weekends at DIY Biolab. The first weekend we will look at artwork using the organisms, try to understand the

organisms themselves, and learn how to cook a medium for them. The second weekend is reserved for discussion, development and documentation of your ideas.

Result: individual experiments and sketches of ideas that can lead to a comprehensive project.

Leistungsnachweis

To enroll, you must first register for the course. No previous experience is required

321210062 Computer's Cut - Generative Video Editing

M. Neupert, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, Moodle/BBB, ab 18.10.2021

Beschreibung

Micro-editing is a technique of rearranging tiny fragments of media to form a new work. In the context of music, microhouse is a subgenre of house which employs this technique. Akufen's Deck the House from 2002 may serve as an example. In the context of experimental film, Martin Arnold compiled his 1989 montage "Pièce Touchée" entirely from found-footage by copying frames in a specific order with an optical printer, emphasizing and amplifying gestures from the original movie. Steina Vasulka, Granular Synthesis and many other artists followed in exploring an aesthetic of deconstruction and reassembly of the timeline in moving images. In pop culture this "audiovisual cut-up" was used to expand the visual language of music clips and to have the audiences of live performances spellbound. Micro-edits are used in different contexts ranging from media art, experimental film-making to music clips and advertising. Digital video has become an almost infinite source of to-be-found-footage which is accessible to anyone, anytime through platforms like YouTube, which are essentially databases for moving images of almost any kind. They enabled pop culture phenomenons like supercuts: compilations of short shots of the same action, or YouTube Poop mashups of videos with a comical and at times immature humour: Today, meta information, close captions, machine learning analysis and music information retrieval can provide the means to generate automated edits. Real-time reassembly of media fragments based on databases, feature extraction or meta-information has become entirely feasible. In the class Computer's Cut — Generative Video Editing we will learn to let algorithms cut and edit.

321210063 Critical VR Lab I

J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 21.10.2021

Beschreibung

Critical VR Lab I is a beginner module that offers an Introduction to the Unity game engine. The course will be taught at the Digital Bauhaus Lab and 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 new possibilities for creative expression and intercultural communication, especially at times of the Corona Crisis which creates new challenges to the way we interact with each other.

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

Registration: Send an e-mail until October 8th to joerg.brinkmann@uni-weimar.de Please include the following information: Subject/title of your e-mail: Critical VR Lab I

Content: – your full name – program and semester – matriculation number – describe in a few sentences why you want to take the course – If you have any material about your creative work online or digitally available, please send links or attach files to the email

Criteria for passing: In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, regularly attend to the sessions and participation is mandatory.

Please read carefully: If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Leistungsnachweis

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

321210064 Critical VR Lab II

J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Fr, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 22.10.2021

Beschreibung

Critical VR Lab II 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 time slots and work individually on two VR systems (HTC Vive + HighSpeed PC). It will also be possible for participants to borrow one of #ve 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.

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

Registration: Send an e-mail until October 8th to joerg.brinkmann@uni-weimar.de Please include the following information: Subject/title of your e-mail: Critical VR Lab II

Content: – your full name – program and semester – matriculation number – describe in a few sentences why you want to take the course – If you have any material about your creative work online or digitally available, please send links or attach files to the email

Criteria for passing: In order to successfully participate you will have to develop and document your own project on the GMU Wiki. Also, regularly attend to the sessions and participation is mandatory.

Please read carefully: If you don't apply on time or don't get accepted, you can't participate in the class

Leistungsnachweis

- develop and document your own project on the GMU Wiki

321210065 Die unerhörte Landschaft - Entwicklung von Audiowalks für das Vogtland

J. Langheim, F. Moormann, L. Bockelmann, M. Frölich-Kulik, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie, ab 20.10.2021

Beschreibung

Ist es möglich eine Landschaft zu hören? Wonach müssen wir horchen? Nach den Autos, Vögeln, dem Wind der durch Ruinen zieht oder den Geschichten, Erinnerungen, Perspektiven die uns Menschen über sie erzählen? In diesem Seminar werden wissenschaftliche und künstlerische Arbeitsweisen miteinander verknüpft, um neue Perspektiven auf Landschaft zu erproben – konkret auf die des Vogtlandes. Eine Region, die aufgrund ihrer facettenreichen Vergangenheit ein reiches bauliches Erbe aufweist.

Gemeinsam werden wir über, an und mit Orten des Vogtlandes arbeiten. Die Kooperation von Studierenden der Medienkunst/-gestaltung und der Fakultät Architektur/Urbanistik soll Perspektiven erweitern und neue Ansätze hervorbringen.

Ziel des Seminars ist die Produktion von Audiowalks im Sinne komponierter Spaziergänge. Diese ermöglichen die Landschaftserfahrung zu gestalten, zu erweitern und zu verändern. Dazu sind auch Exkursionen ins Vogtland geplant.

Voraussetzungen

für MKG: grundlegende Kenntnisse in der Audioproduktion

Mail mit kurzer Beschreibung des Interesses

Leistungsnachweis

regelmäßige aktive Teilnahme, Produktion eines Audiowalks

321210066 "Don't Shut Up, Don't Sit Down: Agency, Gamification and Participation"

P. Silva Saray, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 18:30 - 20:30, ab 19.10.2021

Beschreibung

Don't Shut Up, Don't Sit Down: Agency, Gamification and Participation, is a Fachmodul focused on a multidisciplinary approach that includes and requires the participation of different professionals and students. For the winter semester 21-22, the course expects to have a collaborative session joint with the Architecture and Urban Transformations -NEWROPE- chair at ETH Zürich, another with the Chaal Chaal Agency at Ahmedabad, India, and a couple of guest lectures still to be arranged.

Course Description

By implementing gamification strategies, it is possible to establish collaboration and research spaces that support and inform the spatial design and collective places.

The deficiency and scarcity of spaces for collaboration and free exercise of collective rituals required by any community may be rooted in the negligence and incapacity of the administration entities in charge of its planning and supply. These circumstances lead many of these communities and their Actors to take responsibility for these spatial constructions, many in precarious conditions but not short of understanding or initiative.

As External Actors of such groups, some planning practitioners can play a role in creating the institutional support needed for collective learning, spatial intervention, and design. However, those who wish to contribute to such collective projects must be aware of incoherent positions within the dynamics of the social groups that make up the collective. Thus, a distant and abstract understanding of the dilemmas and concerns of the communities does not contribute to the required project solutions.

Therefore, establishing study parameters joined by the community infrastructural or collective projects of different scales must be a central objective for any External Actor. Such parameters must seek to include the representative groups that make up the community, but that inclusion cannot be only in name or through simple statistical methods; on the contrary, the parameters must nourish active and committed participation.

To motivate such endeavor, it is possible to use game mechanisms and dynamics - even in contexts outside the game itself - seeking to transform the individual understanding of collective problems into empowerment resources. This principle for research allows us to use gamification methods in the study of the city.

Finding the elements that foster collaboration and commitment amid seemingly alien activities makes it possible to make community participation a study exercise. Thus, through gamification strategies, it is possible to understand the constant dynamics of the community and abstract them into mechanisms that collectively raise questions about the faced challenges. These questions are structured together as a game. The participants can propose answers and alternatives in a comprehensive context while confronting and accepting parameters from other community agents. Gamification is not intended to lead participants to seemly childish fantasies; on the contrary, it seeks to commit the imagination with reality and nourish bottom-up participation projects.

Furthermore, within this paradigm of emerging tools, citizens -as core participants and constructors of the city- are continuously evolving through these networks and in order to take active roles as open, resilient, and smart citizens (Barns 2020; Hemment and Townsend 2013).

To Participate, please send an email with your name, master, and matriculation number to pablo.silva.saray@uni-weimar.de

The detail of the first meeting and place will be sent to the students through email.

For more information visit: <https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/IFD:Start>

Leistungsnachweis

Theoretisch-praktisches Projekt

321210067 Einführung in die Musikinformatik

Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

Lehrender: Eric Busch

Dieser auf zwei Semester angelegte Kurs gibt eine Einführung in das Thema der Musikinformatik. U.a. mithilfe der textbasierten Programmiersprache SuperCollider werden gemeinsam Anwendungsmöglichkeiten erforscht und im zweiten Semester projektorientiert angewendet.

Der Kurs findet zunächst im zweiwöchigen Rhythmus statt und wird im Wechsel in Präsenz und online angeboten. Genauere Informationen erfolgen zu Beginn des Semesters, u.a. bei der Projektbörse der Bauhaus-Universität.

Voraussetzungen

Empfohlen wird der Abschluss des Einführungskurses Elektroakustische Musik. Kenntnisse im Umgang mit DAWs werden vorausgesetzt.

Leistungsnachweis

Test am Ende der Vorlesungszeit

321210068 Elektroakustische Musik I

R. Rehnig, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöchl., 09:15 - 10:45, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 20.10.2021

Mi, wöch., 11:00 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 20.10.2021

Beschreibung

Im ersten Teil des Kurses beschäftigen wir uns mit einem Überblick über die Geschichte der Elektroakustischen Musik, ergründen die Wege, die zu den verschiedenen Erscheinungsformen geführt haben und setzen uns mit den maßgeblichen technischen Entwicklungen auseinander. Der zweite Teil beinhaltet die Einführung in das notwendige basale Hintergrundwissen von Höranatomie über Schallausbreitung bis zur Mikrofonierung von Objekten und soundscapes. Zudem verschaffen wir uns einen Überblick über die vielfältigen Werkzeuge der Klanggestaltung. Im Sommersemester folgt dann der zweite Teil des Kurses, der sich verstärkt auf die Analyse und Praxis bezieht.

Leistungsnachweis

bestandene Klausur, Hausarbeit für Masterstudierende

321210069 Erzählen mit der Kamera - Auflösung, Perspektive und Bewegung

A. Dunker, N. Hens, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, Einzel, 09:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 17.11.2021 - 17.11.2021

Di, Einzel, 15:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 01.02.2022 - 01.02.2022

Mi, Einzel, 09:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 02.02.2022 - 02.02.2022

Beschreibung

Der Film entsteht im Schnitt, so lautet eine gängige Lehrmeinung. Wahr ist aber auch: Nur das lässt sich zu einem Film montieren, was gedreht worden ist. Der visuelle Erzählfluss der Kamera gelingt durch die inhaltsgerechte Auswahl der Einstellungsgrößen, der Perspektiven und der Bewegung. In der Lehrveranstaltung geht es darum das richtige Material für den Filmschnitt zu liefern: Das Staging - Bewegungskontinuität - Die Einstellungsgrößen - Perspektiven - Kamerabewegungen.

Darüber hinaus beschäftigen wir uns mit Fehlern, Entwicklungen und Innovationen, Entwicklung der szenische Auflösung in der Filmgeschichte, Entwicklungsstufen und Brüchen und Unterschieden in den Genres und Stilen.

Bewerbung mit kurzem Motivationsschreiben (500 Zeichen) bis 12.10. an: info@achimdunker.de (bis 12.10.)

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der MKG und der VK. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der VK erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

Bemerkung

Online-Termine:

Mi. wö.: ab 20.10.2021, 11.00-12.30 Uhr, ausser an Präsenztagen

Dozent: Achim Dunker

Voraussetzungen

Email mit kurzem Motivationsschreiben (max 500 Zeichen) an info@achimdunker.de (bis 12.10.2022)

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme an den Online-Veranstaltung, Bearbeitung der Fragebögen, aktive Teilnahme an Präsenzveranstaltungen, Bearbeitung der praktischen Aufgaben, Abgabe der Semesteraufgabe

321210070 Fertig Machen**J. Langheim, E. Zieser, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten., ab 18.10.2021

Beschreibung

Stell dir mal vor: Du hast eine super Idee. Machst dich an die Arbeit, doch plötzlich ist schon Abschlussendung. Du willst was senden? Ja auf jeden Fall! Aber Fertig? Leider noch nicht so ganz.

Stell dir mal vor: Du hast immer noch eine super Idee. Und jetzt kannst du sie so richtig angehen.

In diesem Fachmodul wollen wir uns deinem unfertigen Feature, Hörspiel oder Radiokunststück widmen und es, natürlich, fertig machen!

Voraussetzungen

Bewirb dich mit deinem unfertigen Stück bis zum 11.10.2021 bei: jason.langheim@uni-weimar.de und elena.zieser@uni-weimar.de

Leistungsnachweis

Abgabe einer fertigen Arbeit, inklusive Dokumentation

321210071 Filmschnitt**N. Hens, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockWE, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6, Haus F - PC-Pool UB, 22.10.2021 - 24.10.2021

BlockWE, 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6, Haus F - PC-Pool UB, 12.11.2021 - 14.11.2021

Beschreibung

Dozent Andreas Wodraschke arbeitet seit vielen Jahren erfolgreich als Film-Editor für Spiel- und Dokumentarfilme. Zu seinen bekanntesten Werken gehören „Die fetten Jahre sind vorbei“, „Die perfekte Kandidatin“ und „Feuchtgebiete“ (Nominierung für den Deutschen Filmpreis für die beste Filmmontage)

Ich möchte in diesem Seminar nicht nur Einblicke in meine persönlichen Arbeitsmethoden geben sondern vor allem einen Diskurs über Filmmontage anstoßen in dessen Zentrum Eure Arbeiten stehen.

Voraussetzung zu Teilnahme ist die Arbeit an einem eignen filmischen Schnittprojekt. Bewerbung mit kurzem Motivationsschreiben (500 Zeichen) an: morbleu@gmx.de bis 12.10.

Blockseminar:

22. - 24.10.2021 Block 1

12.-14.11.2021 Block 2

danach Einzelkonsultationen nach Absprache

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der MKG und der VK . Die Anrechnung des Kurses für Studierende der VK erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

Bemerkung

Dozent: Andreas Wodraschke

Termin: 22.-24.10.2021, 10.00-18.00 Uhr

321210072 Klangsprachenentwicklung der elektroakustischen Musik**Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 13:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 18.10.2021

Beschreibung

Lehrender: Tim Helbig

In diesem Kurs liegt der Fokus auf die Untersuchung des breiten Spektrums unterschiedlicher ästhetischer Ansätze elektroakustischer Musik sowie der Versuch, anhand verschiedener u.a. historisch entstandener Technologien eine gemeinsame Klangsprache zu beschreiben.

Darüberhinaus werden die eigenständigen Spielarten der elektroakustischen Künste (Klangkunst, Live-Elektronik, akusmatische Musik) hinsichtlich verwendeter Klangbearbeitungs-Werkzeuge sowie künstlerischer Diskurse im Verlauf des Semesters betrachtet.

Innerhalb des Kurses sollen zahlreiche Kompositionen gehört und analysiert werden. Dazu werden auch Analysen gelesen, Partituren angelegt sowie ein (kleiner) Kanon elektroakustischer Musik hergestellt.

Je nach Kurs- und Pandemieentwicklung soll zum Ende des Semesters ein Repertoire-Konzert stattfinden, in dem die Teilnehmenden des Kurses eine Auswahl an Werken über das SeaM-Lautsprecherorchester interpretiert.

Voraussetzungen

Einführung in elektroakustische Musik 1

Leistungsnachweis

aktive Teilnahme im Kurs, Hausaufgaben, Hausarbeit

321210073 Kunst (-volle) Gedruckte Schaltungen**M. Neupert, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, BBB/Moodle, ab 20.10.2021

Beschreibung

Kaum ein industrieller Prozess ist so optimiert und perfektioniert, und dabei individualisierbar und komplex wie die Produktion von Leiterplatten. Gleichzeitig ist dieser Prozess für jeden zugänglich, ob Elektroniker*in oder Hobbyist*in, Enthusiast*in oder Künstler*in - dank einem starken Wettbewerb, erschwinglichen Preisen und einfach nutzbaren Werkzeugen. Die Dateien für die Produktion können hochgeladen werden um ein sofortiges Angebot zu erhalten. Nach dem Bezahlen kann der Kunde in Echtzeit den Produktionsverlauf nachverfolgen. Im Kurs Printed Circuit Board Art werden Leiterplatten als ein Medium für künstlerischen Ausdruck erforscht und individuelle Projekte auf der Basis dieser Erkenntnisse realisiert.

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

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

321210074 Learning Machines - Einführung in die "Künstliche Intelligenz"

N.N., Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

Der Kurs gibt eine Einführung in das Maschinelle Lernen und dessen Programmierung in Python, unter Verwendung der Tensorflow-Bibliotheken. Das Ziel des Kurses ist es, ein kritisches Verständnis von maschinellem Lernen und dessen Anwendung zu erlangen.

Der Kurs konzentriert sich dabei auf die Analyse von Verhaltensdaten und die Vorhersage von Trends und Meinungen, die die Kernanwendung der "KI" bilden. Die Studierenden sollen wöchentlich Aufgaben entwickeln, die die Grundlage für zukünftige Machine Learning Anwendungen bilden.

321210075 Licht! Kamera! Action! Bildgestaltung Teil 1: Die Theorie**N. Hens, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 05.11.2021 - 06.11.2021

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 19.11.2021 - 20.11.2021

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 03.12.2021 - 04.12.2021

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 07.02.2022 - 10.02.2022

BlockSat., 10:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 11.02.2022 - 15.02.2022

Beschreibung

BLOCKKURS:

Block 1: 05.11. 13:30-18:30/ 06.11. 10:00-18:00

Block 2: 19.11. 13:30-18:30/ 20.11. 10:00-18:00

Block 3: 03.12. 13:30-18:30/ 04.12. 10:00-18:00

*Block 4: 07.02.-10.02.2022 entfällt**Block 5, Dreh: 11.02.-15.02.2022 entfällt*

Jeder von euch hatte sicherlich schon mal eine Kamera in der Hand. Doch wer kann schon von sich behaupten, seine Filme und Videos immer bewusst gestaltet zu haben? Das Fachmodul "Licht! Kamera! Action!" gibt theoretische Einblicke in die Bildgestaltung, die in praktischen Übungen umgesetzt werden. Im Kurs wird dabei auf die Kameraarbeit, bildliches Erzählen, Bilddramaturgie, Farblehre und Lichtsetzung näher eingegangen. Hierbei werden technische und gestalterische Grundlagen gelehrt. Ziel des Kurses ist es, (Bild)gestalterische Mittel bewusst einzusetzen und technisch umsetzen zu können.

Im zweiten Kursabschnitt dürft ihr dann selber am Set stehen, das Licht einrichten, die Kamera führen und die Schärfe ziehen. Zu einer kurzen Szene übernehmt ihr die Bildgestaltung vom Storyboard, über die Lichtgestaltung bis zur Kameraführung. In kleinen Gruppen werden wir den Dreh vorbereiten und in der Woche so einen Kurzfilm im Studio 1 drehen. entfällt

Bitte eine kurze Bewerbungsmail mit ein paar Worten warum ihr diesen Kurs belegen möchtet an info@martin-saalfrank.de Das Los entscheidet bei zu vielen Bewerbungen.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der MKG und der VK. Die Anrechnung des Kurses für Studierende der VK erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

Bemerkung

Dozenten: Martin Saalfrank, Sebastian Altmann

VoraussetzungenE-Mail BEWERBUNG an: info@martin-saalfrank.de

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Hausaufgabe, Abschlussdreh

321210076 Musik und Technologie**Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, Einzel, 14:00 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, weitere Termine nach Absprache, 21.10.2021 - 21.10.2021

Beschreibung

Lehrende: Julia Mihaly

Klangästhetik der Fehlfunktion Das Seminar „Musik und Technologie“ behandelt im WS21/22 den Themenkomplex „Cracked Media“. Unter diesem Begriff werden solche Arten von Medien zusammengefasst, deren Nutzbarkeit in unterschiedlichen künstlerischen Kontexten der letzten 40 Jahre gezielt zu Fehlfunktionen geführt wurde und wird. Dazu zählen u.a. Aufnahme- und Abspielgeräte (z.B. Kassettenrekorder, Plattenspieler), Mischpulte (No-Input-Mixer), elektronisches Spielzeug (präpariert mit Circuit Bending), Computerchips und Gaming Devices (als Chiptunes- Musikinstrumente).

Exemplarisch werden im Seminar Arbeiten aus den Bereichen Neue Musik, Bildende Kunst und Medienkunst besprochen, ebenso wie Phänomene verschiedener Underground-Szenen jenseits des Kulturbetriebs, in denen oben genannte Medien umfunktioniert und kompositorisch oder improvisativ genutzt werden.

321210077 Paper, Ink and Electronics**C. Wegener, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Ort: Elektroniklabor, Marienstr. 5, R. 103 Moodle/BBB, ab 18.10.2021

Beschreibung

Gedruckte Elektronik kann Alltagsgegenstände in Schnittstellen zur digitalen Welt verwandeln. Wir drucken unsere eigenen Motive mit elektrisch leitfähiger Farbe im Siebdruck auf Pappe, Leder oder Glas und nutzen sie mit Hilfe von Microcontrollern wie dem Arduino als Tasten oder Regler. So entstehen Objekte, die wir als Eingabegeräte für digitale Funktionen nutzen. In einer theoretischen Einführung beschäftigen uns zunächst mit den Anwendungsmöglichkeiten und Eigenschaften von gedruckter Elektronik und den technischen Grundlagen unserer Werkzeuge. Insbesondere sprechen wir dabei über den Siebdruck und das Konzept von Capacitive Sensing mit dem Arduino. Die Studierenden konzipieren dann eigenständig Objekte, die wir im Laufe des Semesters bedrucken und mit dem Arduino verbinden.

Bis auf Weiteres ist muss davon ausgegangen werden, dass der Kurs online stattfinden wird. Für aktuelle Informationen diesbezüglich sendet bitte eine Nachricht an clemens.wegener (at) uni-weimar (punkt) de.

Leistungsnachweis

Presentation, Documentation, Project Work

321210078 Photogrammetry in the wild. New strategies for the archivization of the living landscape.**J. Velazquez Rodriguez, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 18.10.2021

Beschreibung

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

In this hands-on course students will learn the basics of photogrammetry workflows as a basis for bridging the transition from the physical world to digital 2D and 3D environments. Participants will work with photogrammetric equipment (namely digital cameras) and specific processes to retrieve accurate geometry and position data in order to recreate objects/scenarios in a virtual three-dimensional space. Closing the loop, output possibilities will be explored through the experimentation with rapid prototyping technologies and/or applications in virtual environments.

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

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

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

Course dynamics:

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

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

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

321210079 Physical Computing I: Reconnection

B. Clark, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Moodle/BBB, ab 21.10.2021

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.

Voraussetzungen

For Masters students with a basic knowledge in electronics.

Leistungsnachweis

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

321210080 Setbau und Licht für Stop-Motion Animation

Projektbörse Fak. KuG, F. Sachse

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, Einzel, 11:00 - 17:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, hybrid, 04.11.2021 - 04.11.2021

Do, Einzel, 10:30 - 16:00, online, 18.11.2021 - 18.11.2021

Do, Einzel, 10:30 - 16:00, online, 02.12.2021 - 02.12.2021

Do, Einzel, 10:30 - 16:00, online, 09.12.2021 - 09.12.2021

Block, vor Ort / B15 / K01, 13.12.2021 - 16.12.2021

Beschreibung

In diesem Kurs wird es um die praktische Erschaffung haptischer Miniaturwelten und deren Inszenierung mit Kamera und Licht gehen. Auf Grundlage eigener Entwürfe zu einem selbst gewählten Setting sollen die Teilnehmer*innen sich mit dessen praktischer Umsetzung beschäftigen. Der Prozess (Wahl des Materials, technische Umsetzung usw.) wird gemeinsam in der Gruppe besprochen und in Einzelgesprächen betreut. Soweit es die Pandemie zulässt, sollen die fertig gebauten Sets im Studio gemeinsam vor der Kamera in Szene gesetzt und beleuchtet werden. Der bewusste Umgang mit Licht und Schatten und deren Spiel mit unterschiedlichen Oberflächenstrukturen soll dabei besonders im Fokus stehen und von Anfang an mitgedacht werden.

Die Puppen, die im Kurs Puppenbau für Stop-Motion Animation mit Anne Breymann im SoSe 2021 entstanden sind, können mit einbezogen werden.

Bewerbung bitte bis zum 10.10. mit kurzem Motivationsschreiben und gegebenenfalls Arbeitsproben an franka.sachse@uni-weimar.de

Termine:

erstes Treffen in Präsenz B15 / 104 (3G): 4. November / 11:00 - 17:00

online Sessions: 18. November / 2. Dezember / 9. Dezember jeweils 10:30 - 12:00 und 13:00 - 16:00

Präsenzsession im Stop-Motion Studio B15 (3G): 13. - 16. November / ganztägig

Der Kurs wird geleitet von Jonatan Schnwenk.

Bemerkung

Dozent: Jonatan Schnwenk

<http://www.jonatan-schnwenk.com/>

Leistungsnachweis

Foto eines fertigen, beleuchteten Filmsets

321210081 Sound in Literature - Literature in Electroacoustic Music
Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

Lehrende: Höfer, Hannes & Helbig, Tim

Im 20. Jahrhundert entstehen völlig neue Klänge, sei es in der Großstadt, der Industrie, im Verkehr zu Wasser, Luft und Land. Und es entstehen ebenso völlig neue Techniken, diese Klänge zu speichern, zu reproduzieren oder überhaupt erst zu kreieren.

Diese Entwicklungen verändern die Literatur des 20. Jahrhunderts nachhaltig, denn sie sucht nun nach Verfahren, die neuen Klänge und Klanglandschaften in Texten darstellbar (und hörbar?) zu machen. Zugleich bleibt Literatur eine Inspirationsquelle für Musik,

sei es in Vertonungen oder als Anregung für Kompositionen, sowohl in bereits etablierten Musikgenres als auch neu entstehenden Ausrichtungen wie der elektroakustischen Musik. Dieser produktiven Wechselbeziehung möchte das Seminar nachgehen.

Exemplarisch werden Erzähltexte und Lyrik der Weimarer Republik und Gegenwartsliteratur sowie Werke u.a. von Luc Ferrari, Gilles Gobeil und Francis Dhomont besprochen.

Leistungsnachweis

Anwesenheit, Mitarbeit während des Kurses, Hausarbeit.

321210082 Spekulative Atmosphären II
C. Doeller, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:30 - 12:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 201, Moodle/BBB, ab 20.10.2021

Beschreibung

Wie beeinflussen digitale Technologien unsere Wahrnehmung von »natürlichen« Prozessen und Umgebungen? Und wie können wir diese Technologien experimentell nutzen, um neue Perspektiven auf unsere Umwelt zu generieren?

Im Fachmodul »Spekulative Atmosphären II« beschäftigen wir uns mit verschiedenen künstlerischen, technischen und theoretischen Ansätzen zur Messung, Übersetzung und Interpretation von Umweltphänomenen.

Wir lernen Techniken aus den Bereichen DIY - Elektronik und Creative Coding (Sensoren/Aktoren, Arduino, Processing, ...) und befassen uns mit unterschiedlichen Positionen aus der Kunst, dem Design, und der Geisteswissenschaft. Ziel des Kurses ist es, eigene Projekte (z.B. Installationen, interaktive Objekte, Performances, ...) zu entwickeln, die verschiedene Zustände und Akteure des »Natürlichen« (z.B. Wetter, Tiere, Pflanzen, ...) in neue akustische, visuelle und performative Erfahrungen übersetzen.

Neben regelmäßigen Diskussionsrunden und hands-on Tutorials (je nach Situation online oder im Elektroniklabor) unternehmen wir kleine Exkursionen in den Weimarer Ilm-Park oder ins Thüringer Umland, um unsere Ideen und Experimente gemeinsam in der Praxis zu testen und weiterzuentwickeln.

Der Kurs richtet sich sowohl an Anfänger:innen ohne Vorkenntnisse als auch an fortgeschrittene Studierende und Teilnehmer:innen des ersten Teils (SS21, <https://www.uni-weimar.de/kunst-und-gestaltung/wiki/>)

GMU:Speculative_Atmospheres). Es fallen max. 30,- Materialkosten an. Für die Teilnahme am Kurs ist ein eigener Laptop erforderlich.

Bemerkung

Um an dem Kurs teilzunehmen, ist bis zum 17.10. eine Bewerbung per Email an christian.doeller(at)uni-weimar.de erforderlich. Diese sollte die folgende Angaben enthalten: Name und Matrikelnummer, Studiengang, Motivation, PDF mit 2-3 Arbeitsproben, Betreff: "Bewerbung Spekulative Atmosphären II".

Voraussetzungen

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

Leistungsnachweis

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

321210083 Vom Buch zum Film - Lesen, Auflösen, Staging... und bitte! (Ma)

N. Hens, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Beschreibung

Wir alle wissen: Ein gutes Drehbuch ist wichtig! Aber trotzdem bedarf es irgendwann einer Übersetzung - dem Übergang vom Wort zum Bild.

Welche Vorbereitungen sind dafür nötig? Wie lese und analysiere ich ein Drehbuch? Wie entwickle ich aus einer Szene eine Auflösung? Was bedeutet Staging? Wie finde ich einen guten Cast? Und wie kommuniziere ich die Vision des Films an die Heads of Department? Denn am Ende geht es immer wieder um Entscheidungen und vor allem Zeit. Anhand von Übungen, Filmbeispielen, geladenen Gästen und jeder Menge Anekdoten werden wir in den Kopf der Regie eintauchen. Die Arbeit vor und während des Drehs näher beleuchten und verstehen, warum etwas an einem Set passiert und mit wem. Denn Film ist Teamarbeit. Und egal ob man später „Action“ oder „Und bitte“ ruft, ist es wichtig mit einem „Danke“ zu enden.

Wir werden uns in den 4 Blockterminen am Wochenende mit Drehbuchanalysen, Projekt pitching, Castingprozessen, Auflösungen in Form von Floorplänen und Storyboards beschäftigen sowie über das Staging von Schauspieler*innen sprechen. Außerdem möchten wir es ermöglichen, in eure eigenen Projekte reinzuschauen und darüber zureden.

Zusätzlich öffnen wir den Kurs abends für alle Interessierten. Unter dem Motto "meet the heads" werden wir bei Limo und Snacks mit Regieassistent*innen, Script supervisor*innen, Kameraleuten, Szenenbildner*innen und Editor*innen ins Gespräch kommen und erfahren, wie sie mit der Regie zusammenarbeiten und was ihre Aufgaben sind.

Dozent: Markus Dietrich (Regisseur und Drehbuchautor) <https://www.mdietrich.com/>

Blocktermine: 26. und 27. November 21 / 10. Dezember 21 / 07. und 08. Januar 22 / 04. und 05. Februar 22

Bewerbung: Schickt bitte ein max. einminütiges Vorstellungsvideo von euch bis zum 11.10.2021 an vombuchzumfilm@web.de. Inhalt, Format, Qualität und Stil sind unwichtig. Ob aus dem Park oder von zu Haus aus,

ob als Instastory oder Minifilm Hauptsache man bekommt einen Eindruck von euch und eurer Persönlichkeit. An die Mail-Adresse können auch Wettransfer-links oder Cloudzugriffe verschickt werden.

Grundkenntnisse einer audio-visuellen Produktion und deren Ablaufprozesse sollten vorhanden sein, sind dennoch keine Voraussetzung.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der MKG und der VK . Die Anrechnung des Kurses für Studierende der VK erfolgt unter Umständen (siehe Studienordnung) über einen formlosen Antrag an den entsprechenden Prüfungsausschuss.

This course is offered in German only.

Bemerkung

321210084 Von Ratten und Göttern

M. Marcoll, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Fachmodul

Mi, wöch., 15:30 - 17:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 20.10.2021

Beschreibung

In diesem Modul soll den Fragen nachgegangen werden inwieweit künstlerische Prozesse zwangsläufig Elemente von Recycling in sich tragen, ob "Schöpfung" und "Erfindung" tatsächlich stattfinden können und wie das Verhältnis zur Tradition dabei verfasst ist. Betrachtet werden dazu Beispiele aus der Musikgeschichte von der Renaissance bis heute, aus der bildenden Kunst und aus der Popkultur sowie aus der Rechtsprechung und der Haute Cuisine.

Das Seminar richtet sich vorrangig an alle Studierende der Fakultät für Kunst und Gestaltung der BU, die selbst schöpferisch (sic!) tätig sind.

Interessierte anderer Institute und Fakultäten sind herzlich willkommen.

321210085 Kunstwelt

Projektbörse Fak. KuG, F. Schmidt

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

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.

Ergänzt wird die Lehrveranstaltung durch den Besuch zeitgenössischer Ausstellungen in ausgewählten Kunstinstitutionen.

Anmeldung: florian.schmidt@uni-weimar.de

Bemerkung**Durchführungsmodalitäten:****Schätzung der Präsenzlehre:** 80 %**Art der Onlineteilnahmen:** Videokonferenz**Art der Prüfungsleistungen:** Prüfungsimmanent**Tag der ersten Veranstaltung:** 18.10.2021**Leistungsnachweis**

Prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

321230040 Radiotheorie I**E. Krivanec, F. Moormann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 21.10.2021

Beschreibung

In diesem Kurs flanieren wir durch die Geschichte der Radiokunst. Dabei begegnen wir Bastler:innen in Hinterzimmern, Utopien eines grenzübergreifenden Mediums, anti-demokratischer Propaganda und dem Röcheln der Monalisa. Gemeinsam hören wir uns durch den "Kanon" - analytisch, kritisch, medientheoretisch unterfüttert. Was sagen uns die Radio-Gespenster heute - in unserer (digitalen) Gegenwart?

"Radiotheorie I" vermittelt Grundkenntnisse im wissenschaftlichen Arbeiten sowie praktische Zugänge zu 100 Jahren Radiogeschichte(n) - und versucht beides miteinander zu verknüpfen.

Der Kurs kann entweder mit einem Audiostück (als Fach-/Werkmodul) oder mit einer wissenschaftlichen Arbeit (als Wissenschaftsmodul) abgeschlossen werden. Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten.

Anmeldung: Mail mit Begründung des Interesses und mögl. Vorkenntnissen

Voraussetzungen

Anmeldung an frederike.moormann@uni-weimar.de mit Interessensbeschreibung und Schilderung möglicher Vorkenntnisse bis zum 11.10.2021

Leistungsnachweis

Viel Hören (!), regelmäßige Teilnahme, praktische oder theoretische Übungen, je nachdem ob BA/MA und je nach Scheinwunsch (wiss. oder künstler.) werden die weiteren Voraussetzungen in der ersten Stunde bekannt gegeben.