

## **Vorlesungsverzeichnis**

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

Winter 2022/23

Stand 23.03.2023

<b>M.F.A. Medienkunst/Mediengestaltung (Media Art and Design)</b>	<b>3</b>
<b>(Ring)Vorlesungen</b>	<b>3</b>
<b>Kolloquien</b>	<b>3</b>
<b>Wissenschaftsmodule</b>	<b>5</b>
<b>Projektmodule</b>	<b>21</b>
<b>Fachmodule</b>	<b>41</b>

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

### (Ring)Vorlesungen

#### 322240001 Doku Kino

**J. Hintzer, P. Horosina, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Sonstige Veranstaltung

Di, unger. Wo, 19:30 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 25.10.2022 - 31.01.2023

#### Beschreibung

Gemeinsames Screening von dokumentarischen Filmen plus Gespräche und Diskussionen mit den FilmemacherInnen. Insgesamt

Empfohlen ist eine Teilnahme an dem Kurs:

Exkursion DOK Leipzig - Internationales Festival für Dokumentar- und Animationsfilm

Infos zu den Filmen immer kurz vorher auf:

[www.doku-kino.de](http://www.doku-kino.de)

#### Bemerkung

Präsenztermine: Immer Dienstagabend, ab 19.30 Uhr vierzehntägig im Kinoraum 112

geforderter Prüfungsleistung: nichts/nothing

### Kolloquien

#### Master-Kolloquium Experimentelles Radio

**N. Singer, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 15:15 - 18:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 18.10.2022

#### Beschreibung

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

Anwesenheit beim ersten Termin und Anmeldung im Bison.

#### Voraussetzungen

Anmeldung bei [nathalie.singer@uni-weimar.de](mailto:nathalie.singer@uni-weimar.de) und Teilnahme am ersten Kolloquium.

#### Leistungsnachweis

Fertigstellung der Master Arbeit / des freien Projekts

### Master-Kolloquium Gestaltung medialer Umgebungen

**U. Damm, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Mi, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 19.10.2022

#### 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.

### SEAM Masterkolloquium

**M. Marcoll, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Kolloquium

Di, wöch., 17:00 - 18:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 18.10.2022

#### Beschreibung

Diese Veranstaltung ist ein Angebot für Master-Studierende die am SeaM ihr Abschlussprojekt planen. Es ist nicht als Ersatz zur Klangwerkstatt gedacht, sondern als Erweiterung und Vertiefung der Auseinandersetzung innerhalb der Entwicklung der Projekte.

## Wissenschaftsmodule

### 322230001 Augenblick und Wanderlust. Landschaftsmalerei im 18. und 19. Jahrhundert (Wissenschaftsmodul) (Prüfungsmodul Lehramt)

**T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Projektraum 201, Falls kein vollständiger Präsenzunterricht möglich ist: nur online (moodle), ab 17.10.2022

#### Beschreibung

Die Geschichte der Landschaftsmalerei seit der Antike, über das Mittelalter in die Neuzeit, ist geprägt von einem Spannungsverhältnis zwischen Realitätsanspruch, topographischer Erfassung und Implementierung sinnhafter Aussagen. Gegen Ende des 17. Jahrhunderts werden die Landschaftsdarstellungen mit Gefühl, mit Sinnlichkeit oder idealer Nobilitierung aufgeladen. Seit den „klassischen“ Ideallandschaften des 17. Jahrhunderts und nachfolgend den Zeiten der Romantik wird der Blick auf und in die Natur prägend für unsere heutige Sicht auf Landschaft.

#### 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 – „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 at uni-weimar.de](mailto:thomas.fuchs@uni-weimar.de) !

#### Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit

### 322230002 Crying Institute

**B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 18:00 - 19:30, 20.10.2022 - 02.02.2023

#### Beschreibung

Mit dem "Crying" hat sich die kunsthistorische und kunsttheoretische Forschung bislang eher marginal beschäftigt. Wir wollen theoretische und historische Schlüsseltexte,

signifikante Begriffe und Terminologien, taugliche Methoden auch anderer Disziplinen und bereits existierende künstlerische Arbeiten/Praktiken zu diesem Thema

in der Kunstgeschichte und in der zeitgenössischen Kunst recherchieren und zusammentragen.

Und wir wollen uns mit der Entwicklung von Workshops, Mediationstools, Manuals, Dienstleistungen, Coachings, vielleicht auch von Produkten so aufstellen,

dass wir als Institut und Crying-Expert\*innen einsatzfähig werden könnten.

Denn: „Sharpen your tears, it is going to be a long one.“

Research in art history and art theory has so far dealt with crying rather marginally. We want to research and compile theoretical and historical key texts, significant terms and terminologies, suitable methods also from other disciplines and already existing artistic works/practices on this topic in art history and contemporary art.

And we want to set ourselves up with the development of workshops, mediation tools, manuals, services, coaching, maybe products in a way that we could become operational as an institute and crying experts. Because: „Sharpen your tears, it is going to be a long one.”

#### **Bemerkung**

ONLINE - wöchentlich via BBB: donnerstags, 18:00-19:30

#### **Leistungsnachweis**

Siehe moodle und/oder Seminarwebseite <https://bkb.eyes2k.net/BauhausUni-2022-23-S2.html>

### **322230003 Curating 101**

#### **Projektbörse Fak. KuG, K. Wendler**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 10:00 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 101, 20.10.2022 - 02.02.2023

#### **Beschreibung**

Der Fachkurs »How to Gallery« (Adrian Palko) und das Wissenschaftsmodul »Curating 101« (Katharina Wendler) nehmen sich seit SoSe22 der Aufgabe an, eine Identität für die neue Hochschulgalerie der Bauhaus-Universität zu entwickeln, die 2022 im Kunsthaus Erfurt erste Präsentationsflächen findet.

Die Studierenden beschäftigen sich im Rahmen des wissenschaftlichen Moduls (4 SWS) mit der Theorie und Praxis des Kuratorischen und werden an den internationalen Diskurs kuratorischer und künstlerischer Praxis herangeführt. Gleichzeitig wird anhand von praktisch zu realisierenden Ausstellungen das Kuratieren vor Ort erprobt (Organisation, Planung, Durchführung und Kommunikation von Ausstellungen und Performances, Transporte, Leihverkehr, Art Handling, Auf- und Abbau, Pressemitteilungen und sonstiges Textmaterial, PR-Strategien, Werklisten, Didaktik, Dokumentation, Nachbereitung etc.) und eine inhaltliche wie formale Struktur für die Hochschulgalerie der Bauhaus-Universität Weimar erarbeitet.

\*\*\*DAS WISS. MODUL LÄUFT ÜBER 2 SEMESTER: SOSE22+WISE22/23\*\*\*

SoSe 2022: Einführung ins Kuratieren, Einführung in den Diskurs zeitgenössischer kuratorischer und künstlerischer Praxis, Entwicklung einer inhaltlichen und formalen Struktur für die Hochschulgalerie, Mitarbeit an der Realisierung von 2 Ausstellungen im Kunsthaus Erfurt

WiSe 2022/2023: Weiterführende und vertiefende kuratorische Theorie und Praxis, maßgebliche Gestaltung und Mitarbeit an 2 Ausstellungen

Der Fachkurs (6 SWS) entwickelt die Gestaltung einer Corporate Identity für die Hochschulgalerie und betreut deren Implementierung, mit allem, was dazugehört: Recherche, Konzeption und Realisierung aller Druck- und Werbemedien, Logosystematik, Website, Social Media, Schrift etc.

\*\*\*DIE KURSE MÜSSEN BEIDE BELEGT WERDEN\*\*\*

"Curating 101": Donnerstag, 10-12 Uhr

"How to Gallery": Donnerstag, 13-16 Uhr

in Raum 101, M1

...und teilweise im Kunsthaus Erfurt

Weitere Anwesenheit bei Ausstellungseröffnungen und Performances im Kunsthaus Erfurt

Bei Interesse an einer Kursteilnahme bitte bis 30.09.22 eine Email schicken (katharina.wendler@uni-weimar.de und adrian.palko@uni-weimar.de) mit Studienfach und kurzer Zusammenfassung: bitte darstellen, wo die Interessen liegen, warum an der Hochschulgalerie mitgearbeitet werden will und ob bereits Erfahrungen in der Organisation/ Realisierung von Ausstellungen vorhanden ist.

### Voraussetzungen

Teilnahme im SoSe22

### Leistungsnachweis

Anwesenheit / praktische Mitarbeit / wissenschaftliche Dokumentation (Bericht)

## 322230004 Das Direktorenzimmer der Zukunft – Handlungs-, Spiel- Denk- und Leerraum im öffentlichen Raum

**B. Güldner, J. Heinemann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Fr, unger. Wo, 09:15 - 12:30, 14.10.2022 - 03.02.2023

### Beschreibung

„Standardformen, die nicht ununterbrochen überprüft und erneuert werden, veralten.“

# Walter Gropius.

So verhält es sich auch mit Formen des Lehrens und Lernens. Doch, welchen individuellen und gesellschaftlichen Anspruch verknüpfen wir mit dem Lernen ?

Für jede Demokratie ist Bildung das Fundament, durch das sie gewährleistet wird. In einer Zeit der Krisen mit politischen, gesundheitlichen, wirtschaftlichen und die Umwelt betreffenden Bedrohungen bleibt die Ausbildung zu vernunftbegabten, allseitig gebildeten, kreativen und handlungsbereiten Menschen eine unabdingbare Grundlage. Sie stellt kein Fernziel dar, sondern eine täglich, unmittelbar anzustrebende Aufgabe.

In dem fachdidaktischen, fakultätsübergreifenden „Architektur und Schule“-Seminar geht es um die Interaktion mit geformten sowie metaphorischen Räumen im Hinblick auf Lernprozesse. Wie können Räume (in der Öffentlichkeit) zu lehrreichen und spannenden Raumstationen werden, in denen ein vielseitiger Erkenntnisprozess, sowohl physisch als auch sinnlich erlebbar, angelegt ist?

Unser Versuchsraum wird das abstrakt nachempfundene Direktorenzimmer des historischen Bauhauses sein – der Gropius-Zimmer-Pavillon. In Gestalt einer offenen Raumplastik hat er bereits mehrfach auf bedeutenden Stadtplätzen den öffentlichen Raum interveniert.

Anfang des Wintersemesters wird der Pavillon von Trier (derzeit auf dem Domfreihof) nach Zamosc/PL überführt (Exkursion optional). Nach der letzten Station in Finnland kehrt er von seiner Europareise zurück nach Weimar.

Pünktlich zum Jubiläum 100 Jahre „Great Bauhaus Exhibition“ soll er vor dem Bauhaus- Museum für die Öffentlichkeit eine Raumstation sein, die zwischen der Avantgarde der Vergangenheit und der Zukunft vermittelt.

Unter Berücksichtigung Eurer verschiedensten Expertisen und Vorstellungen wollen wir im regen Austausch durch das Entwerfen von Räumen für den öffentlichen Raum visionäre Lehr- und Lernszenarien entwickeln: Orientierung liefert der Gropius-Zimmer-Pavillon.

Das Seminar ist prozesshaft und ergebnisoffen konzipiert.

(lang)

Als 1919 das Staatliche Bauhaus in Weimar gegründet wurde, entstand ein neuer Typus Kunstschule. Die neuartige Lehre definierte in einer Synthese aus Praxis- und Theorielehen „eine Art technisch-künstlerisches Laboratorium“.

Kunst in den Alltag integriert sollte zu einem ganzheitlichen Verständnis von Gesellschaft und Leben führen und deren Gestaltung zum Gemeinschaftsakt erheben. Das vornehmliche Ziel des Gründungsdirektors war der allseitig gebildete Mensch, dem die Zusammenhänge aller Lebensbereiche wichtiger sind, als seine formalen Einzelteile.

Das Staatliche Bauhaus war von seinem Gründer Walter Gropius als eine Gemeinschaft aller am Bau Tätigen gedacht. Anliegen war es, politische Forderungen nach Überwindung gesellschaftlicher Unterschiede in neue ästhetische Formen zu übersetzen. Auch die schrittweise Verankerung eines neuartigen Bildungsansatzes sollte die regionalen Beschränkungen in Kunst und Handwerk zu Gunsten einer internationalisierten Sicht auflösen, um zu neuen, allgemein verbindlichen Formen zu gelangen.

Die Installation des Gropius-Zimmer-Pavillons wird fortlaufend auf bedeutenden öffentlichen Plätzen der Partnerstädte Weimars als ein Bauhaus- und Weimarbotschafter errichtet. Er bildet die Grundlinien des Direktorenzimmers nach und extrahiert den ursprünglich geschützten Innenraum zur Metapher von Direktorenamt und Ideenkapsel. Eine öffentliche Raumfigur, freizugänglich im jeweiligen Stadtraum.

Anliegen dieser luftigen Rauminstallation ist das Gewährwerden der eigenen Rolle in einer demokratischen Gesellschaft: im Recht der Mitgestaltung liegt auch die Aufgabe der Mitverantwortung; sie geht uns alle an. In einer Demokratie sind wir keine Zaungäste, sondern Handelnde, jeder in seinem Bereich. Aus solchen Individualstrukturen heraus verantwortet jeder das Gesamtprojekt Gesellschaft.

Die avantgardistische Tradition des Bauhauses aufgreifend, fragen wir: Neuerungen stehen immer an, aber mit welchen zeitgemäßen Methoden begegnen wir ihnen? Wie kann Bildung über den Kanon von Bildungseinrichtungen hinaus mit so viel unterschiedlichen Gruppeninteressen wie möglich interagieren? Wie können Räume des Cyberspace mit denen des urbanen Alltags ineinandergreifen und so die verrücktesten Konstellationen an Begegnungen und Zusammenspiel erzeugen, um inspiriert, neugierig und mutig gesellschaftliche Umbrüche kreativ zu meistern.

Im Seminar wollen wir mit Euch, Studierende unterschiedlichster Fakultäten und Euren jeweiligen Expertisen, entweder den GZ-Pavillon oder andere Raum-Installationen als Bildungsräume im öffentlichen Raum durch Verwendung analoger, hybrider und digitaler Methoden bereichern und sie als Space-Maschine zum 100jährigen Jubiläum der „Great Bauhaus Exhibition“ erproben.

## **Lehrpersonen**

Dipl.-Ing. Julia Heinemann - Fakultät Architektur & Urbanistik (verantwortlich)

Lehrbeauftragte Bettina Güldner, Kuratorin und Kunstvermittlerin (verantwortlich)

## **Bemerkung**



Richtet sich an: LAK, FK, PD, VK, A, U, M

Termin: freitags 9.15 -12.30 Uhr, Kompaktseminar, 14-tägig

Ort: wird noch bekannt gegeben

Beginn: 12.10.2022

Unterrichtssprache: deutsch

Exkursion: (optional)

4 Exkursionstage in Zamosc Polen / Anfang November voraussichtlich 1. - 4.11.2022

### Leistungsnachweis

Anmeldung per E-Mail: [julia.heinemann@uni-weimar.de](mailto:julia.heinemann@uni-weimar.de)

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

Die Modulgesamtnote resultiert aus einer Teilnote für die aktive Seminarteilnahme mit praktischen Beiträge und aus einer zweiten Teilnote für die Abgabe der schriftlichen Arbeit als Hausarbeit /oder je nach Absprache einem Portfolio mit Lehrkonzept bis zum Ende des jeweiligen Semesters (31.03.)

mit einem Mindestumfang von 5.000 Wörtern für BA Studierende

von 8.000 Wörtern für MA Studierende.

## 322230005 Design for Transformation: Neue Perspektiven für die Gestaltung einer nachhaltigen Zukunft (Seminar)

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

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 17.10.2022 - 30.01.2023

### Beschreibung

Die Lehrveranstaltung „Design for Transformation“ fokussiert auf neue (gestalterische) Perspektiven für einen gesellschaftlichen Wandel, der von der Suche nach einer besseren Zukunft und nicht nach dem nächsten Produkt bestimmt ist. Im Vordergrund steht die Transformation unserer Lebensweise unter den Bedingungen eines massiv reduzierten Material- und Energieverbrauchs und damit die Frage, wie eine solche „Nachhaltigkeitstransformation“ überhaupt aussehen kann, wie diese gemeinschaftlich und über disziplinäre Grenzen hinweg gedacht und angegangen werden kann – und was die zentralen Fragestellungen für das 21. Jahrhundert überhaupt sind. Hierzu werden wir uns mit unterschiedlichen Positionen und Praktiken des Transformationsdesigns auseinandersetzen (u.a. Karl Paul Polanyi, Victor Papanek, Kristof Anselm, Julia Lohmann, Arno Brandhuber, Wolfgang Jonas etc.) und insbesondere deren politische, gesellschaftliche und gestalterische Relevanz diskutieren. Das Seminar baut auf der Publikation „Transformationsdesign – Wege in eine zukunftsfähige Moderne“ (2014) von Bernd Sommer und Harald Welzer auf, welches den Studierenden digital zur Verfügung gestellt wird.

Aufgrund ihres Grundlagencharakters richtet sich die Lehrveranstaltung an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert, die wöchentlich bearbeitet werden. Wesentliche Inhalte und Quellen des Seminars werden digital dokumentiert und stehen auf Moodle zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum Semesterablauf.

**Bemerkung**

Aufgrund ihres Grundlagencharakters richtet sich die Lehrveranstaltung an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert, die wöchentlich bearbeitet werden. Wesentliche Inhalte und Quellen des Seminars werden digital dokumentiert und stehen auf Moodle zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum Semesterablauf.

**Leistungsnachweis**

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (mind. 80%); b) die Erarbeitung und Abhaltung eines eigenen Referats; und c) das Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende mit positiver Benotung.

### 322230006 Die Fiktion des täglichen Lebens. Genremalerei im 17. und 18. Jahrhundert (Wissenschaftsmodul) (Prüfungsmodul Lehramt)

**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 17.10.2022

**Beschreibung**

Das „echte Leben“ in der Kunst, eine Fiktion? Das Genre, sicher nicht das höchste und bedeutendste der Themen in der Gattungshierarchie der bildenden Kunst, öffnet einen Blick auf die Lebensumstände vergangener Zeiten. Gleichzeitig ist dieser Blick geprägt von Anspielungen, Verweisen, moralischen Implikationen, von uns aus heute nicht immer verständlich, aber durchaus politisch analysierbar, und daher in einem spannenden Wechselspiel zwischen Realität und Kunst.

**Bemerkung**

Alle Studiengänge. Zur Prüfung anstehende Studierende Lehramt haben Vorrang

**Voraussetzungen**

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](mailto:thomas.fuchs@uni-weimar.de) !

**Leistungsnachweis**

Referat mit angeschlossener Hausarbeit, bzw. STEX-Prüfung Lehramt

### 322230007 Einführungsmodul Kunstgeschichte Lehramt

**T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 17.10.2022

**Beschreibung**

Der erste Einblick in Geschichte und Theorie der Kunst als Teil des Lehramtstudiengangs.

**Bemerkung**

Nur für Studierende Lehramt 1. Semester.

### Leistungsnachweis

Die Teilnahme am Seminar setzt kürzere Referate sowie aktive Mitarbeit voraus.

## 322230008 Konsum und Ökologie in der Populärkultur

### Projektbörse Fak. KuG, A. Schwinghammer

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 6, Haus G - Lounge - Seminarraum K01, 17.10.2022 - 30.01.2023

### Beschreibung

In einer Welt des globalen Klimawandels, der Gentechnik, der digitalen Vernetzung, der globalen Abhängigkeiten und ausgreifender industrieller Materialitäten bieten populärkulturelle Erzählungen faszinierende Möglichkeiten, um wichtige Facetten einer ökologischen Kritik und der Wissenschafts- und Technikforschung zugänglich zu machen.

In diesem Wissenschaftsmodul wollen wir Konsum und Ökologie durch populärkulturelle Formate wie beispielsweise Filme, Werbung, oder Unterhaltungsliteratur untersuchen. Populärkulturelle Darstellungen der Natur beinhalten mehr als bloße Bilder von Natur oder Umwelt. Sie artikulieren und naturalisieren Vorstellungen über vielfältige Verflechtungen von Technologie, Ökonomie und Ökologie. Was sagt Innerhalb dieses Kurses wollen wir uns zunächst sowohl mit grundlegenden Theorien und kritischen Positionen zu Konsumkulturen als auch mit der soziokulturellen Verfasstheit von Natur beschäftigen. Die grundlegende Idee dieses Kurses ist es, die Potentiale populärkultureller und narrativer Formate für analytische Auseinandersetzung mit zwei Schlüsselthemen der Spätmoderne und ihre Verflechtungsgeschichte(n) produktiv zu machen. Dies wird in textlicher, performativer und visueller geschehen.

### Voraussetzungen

Interesse am Thema

### Leistungsnachweis

Präsentation/schriftliche Arbeit (6 LP/ECTS)

## 322230009 Kunstgeschichte im Überblick - Kunst der Neuzeit (Wissenschaftsmodul) (Vertiefungsmodul Lehramt)

### T. Fuchs, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Marienstraße 1b - Projektraum 201, ab 17.10.2022

### Beschreibung

Künstlerisches Schaffen entsteht schon immer in einem Wechselspiel von Traditionen, Innovationen und paragonalen Anknüpfungen. Existiert ein Kanon in der Kunstgeschichte, und wie versteht man Kunstwerke, wenn man die Grundlagen nicht kennt oder erkennt? Die wichtigsten Künstler, Werke und Stilrichtungen von der Renaissance bis zum 19. Jahrhundert werden im Seminar diskutiert. Das Seminar dient zur Anleitung dies verstehen zu lernen.

### Bemerkung

Die Teilnahme am Seminar setzt aktive Mitarbeit voraus.

### Voraussetzungen

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

### Leistungsnachweis

Referat mit angeschlossener Hausarbeit

## 322230010 Kunstgeschichte/n verlernen, umlernen, neulernen

**B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 13:30 - 15:00, 20.10.2022 - 02.02.2023

### Beschreibung

Am Ende unserer Vorlesung "Aktuelle Kunstgeschichte/n" im Wintersemester 2021/22 stand die Erkenntnis, dass wir Kunstgeschichte/n verlernen, umlernen, neulernen müssen. Mit dieser Formulierung nahmen wir Ariella Aïsha Azoulay's Anliegen, zu dem sie in "Potential History. Unlearning Imperialism" (London/New York 2019) ausführt, auf und planten, diesen Gedanken auf die Kunstgeschichte/n zu übertragen.

In diesem Semester wollen wir uns gemeinsam mit ausgewählten Referent\*innen den Herausforderungen einer aktuellen, relevanten Kunstgeschichte sowohl inter-, als auch pluridisziplinär nähern: Wir wollen von den Expertisen unserer Gäste sowohl aus der Kunstgeschichte als auch zum Beispiel aus den Umweltwissenschaften, der politischen Theorie, der Architektur, der Biologie, der Demokratie-, Rassismus- und Diversitätsforschung lernen und diese für unser Fach produktiv machen.

Damit nehmen wir die Gründungen und Begründungen der Kunstgeschichte in den Blick und schauen gleichermaßen, wer und was die Kunstgeschichte mit welchen Begründungen zum Beispiel durch ihre Geschichten, Bilder und Tropen erzählt und legitimiert. Sind wir naiv, wenn wir fragen, ob wir die #Kunstgeschichte als #Kunstgeschichten wahrer, richtiger, bedachter und gelungener erzählen könn(t)en, indem wir ihre Historizität, unser Erbe, unsere Verantwortungen und die Nachbarschaftsverhältnisse (und damit sind nicht nur biologische, sondern auch soziale, affektive, politische und wirtschaftliche Umwelten gemeint) berücksichtigen?

### Bemerkung

ONLINE SEMINAR - wöchentlich via BBB

Anmerkung: Diese Vorlesung ist nicht nur, aber auch für die Teilnehmenden der Vorlesung "Aktuelle Kunstgeschichte/n" im Wintersemester 2021/22 interessant.

### Leistungsnachweis

1. regelmäßige und aktive Teilnahme mit 2 Fragen (mündlich oder schriftlich) pro Sitzung an die Referent\*innen
2. nach vorheriger Absprache: Kommunikation der Kernthesen via Twitter oder Instagram #RKW ODER Zeichnungen/Grafiken/Harvests ... 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. Ph.D.-Studierende: bitte nach vorheriger Absprache

## 322230011 Lecture Series Digital Culture 1: An Introduction to the Design Professions

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

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:30 - 18:45, Marienstraße 13 C - Hörsaal A, 17.10.2022 - 30.01.2023

### Beschreibung

„Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen Beschreibung.“

### Bemerkung

wissenschaftliches Modul der WLG: **Vorlesung**

### Leistungsnachweis

In order to finish the course, students will a) work through the individual lectures; b) actively participate in the individual exercise session (80% minimum); and c) passing the written exam and receiving a positive grade.

## 322230012 Less from More: The History and Legacy of West German Design 1949-1989

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

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 13:30 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 17.10.2022 - 30.01.2023

### Beschreibung

Zwei Länder, aber eine gemeinsame Vergangenheit – dies ist der Ausgangspunkt des Seminars „Less from More“, welches die geschichtlich einzigartige Situation des deutschen Designs zwischen 1949 und 1989 untersucht. Nachdem wir die Schlüsselobjekte und Protagonisten der Gestaltung im Osten (u.a. Clauss Dietel, Sibylle, Rührgerät 28, Hochschule für bildende und angewandte Kunst Berlin-Weißensee) bereits diskutiert haben, steht nun, im Wintersemester 2022/2023, die Auseinandersetzung mit der westdeutschen Gestaltung an. Hierzu beschäftigen wir uns beispielsweise mit Dieter Rams, Otl Aicher und Willy Fleckhaus sowie Institutionen wie der Hochschule für Gestaltung Ulm und deren Bedeutung im täglichen Leben, im Wiederaufbauprozess und deren politische Rolle im Kalten Krieg. Auf diese Weise sollen differenzierte Perspektiven auf das deutsche Design eröffnet und gemeinsam erkundet werden. Denn neben all den politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Abgrenzungsversuchen zwischen Ost und West, offenbaren sich bisweilen zahlreiche und ebenso erstaunliche Verknüpfungen im Design der beiden Länder. Aufgrund ihres Grundlagencharakters richtet sich die Lehrveranstaltung an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert, die wöchentlich bearbeitet werden. Wesentliche Inhalte und Quellen des Seminars werden digital dokumentiert und stehen auf Moodle zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum Semesterablauf. Eine Teilnahme am Seminar „More from Less“ (Sommersemester 2021) ist keine Voraussetzung für die Teilnahme am Seminar „Less from More“.

### Bemerkung

Aufgrund ihres Grundlagencharakters richtet sich die Lehrveranstaltung an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. Sie ist in jeweils unterschiedliche Themenblöcke untergliedert, die wöchentlich bearbeitet werden. Wesentliche Inhalte und Quellen des Seminars werden digital dokumentiert und stehen auf Moodle zur Verfügung. Alle eingeschriebenen Studierenden erhalten vorab alle Details zum Semesterablauf. Eine Teilnahme am Seminar „More from Less“ (Sommersemester 2021) ist keine Voraussetzung für die Teilnahme am Seminar „Less from More“.

### Leistungsnachweis

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige und aktive Teilnahme an den Sitzungen (mind. 80%); b) die Erarbeitung und Abhaltung eines eigenen Referats; und c) das Einreichen einer Hausarbeit zum Semesterende mit positiver Benotung.

## 322230013 Postfundamentalistisch gefragt: Was ist bzw. wie wird ...?

**B. Kleine-Benne, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 21.10.2022 - 03.02.2023

**Beschreibung**

"Was ist ein Autor?" fragte Michel Foucault 1969, 1978 dann „Was ist Kritik?“. Wir wollen fortsetzen mit: Was ist bzw. besser wie wird ein Bild? Die Moderne? Die Post-, Alter-, Gegen- oder Post-Postmoderne? Das Post-Anthropozän? Das Betriebssystem Kunst? Der White Cube? Das ästhetische Regime? Der Kontext? Eine Form? Netzwerke? ...

Wir wollen diese Begriffe beim Werden beobachten, über welche Bilder, Vorstellungen, Formeln, Ideale, Klischees, Ideologien etc. sie sich etablieren beziehungsweise wie wir sie mit welchen Handlungen und Praktiken durch unsere täglichen Wiederholungen etablieren. Denn mit Foucault nehmen wir an, dass unsere Praktiken diese Begriffe nicht nur zum Ausdruck bringen, sondern auch formen.

**Bemerkung**

Hieran angeschlossen: WORKSHOP in der Leitung von Diana Sirianni, am 13./14.1.2023 (Freitag 13:30-18:30, Samstag, 11-18:30) in Präsenz

Titel: Machtvolle Begehren dekonstruieren.

Mit körperbezogenen und interaktiven Techniken aus dem somatischen Coaching und dem aktiven Zuhören wollen wir gemeinsam das Repertoire der Affekte von (uns) Künstler\*innen erkunden. Dieses Repertoire macht (uns) Künstler\*innen als soziale und politische Konstrukte beschreibbar, die gleichermaßen performativ entstehen wie reproduziert werden. Wir wollen beobachten, ob, wie und welche Wiederholungen, aber auch welche Verschiebungen und Unterbrechungen von Wiederholungen in dem performativen Entstehungs- und Reproduktionsprozess stattfinden (können). Dabei wollen wir beispielsweise Affekte des Vergleichens und Konkurrenzierens, Exklusivitäts-/Exkludierungstechniken mittels der Kunst, die Differenzmarkierung Erfolg/Nicht-Erfolg sowie Selbst-/Kritik als Abwertungs- oder Entkräftungsinstrument in den Blick nehmen.

**Leistungsnachweis**

1. regelmäßige und aktive Teilnahme (mind. 80%) 2. Impulsvortrag zu einem ausgewählten Begriff (auch im Team möglich) 3. Verschriftlichung der Präsentation als Kurztext im Stil eines Glossars zum Semesterende

**322230014 Programming for Designers and Artists****C. Wüthrich, F. Andreussi, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 15:15 - 16:45, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), ab 17.10.2022

Fr, wöch., 11:00 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, Übungstermin, ab 21.10.2022

**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

**322230015 Störfälle / Unfälle / Notfälle. Visuelle Strategien ex negativo****Projektbörse Fak. KuG, C. Windgätter**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Di, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 25.10.2022 - 31.01.2023

Di, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, Raumänderung wegen Ph.D. Woche!!!, 15.11.2022 - 15.11.2022

### Beschreibung

Ausgangspunkt ist die (alltägliche, berufliche...) Erfahrung, dass reibungslos funktionierende Dinge oder Prozesse selten zum Anlass individueller oder theoretischer Neugier werden. Was gut geht, ist meist ebenso selbstverständlich wie unthematisch. Demgegenüber soll in diesem Seminar versucht werden, Störungen, Notfälle und sogar Unfälle nicht so sehr als destruktive Ereignisse zu begreifen, die schnellstmöglich zu beseitigen, zu optimieren oder zu lösen wären, sondern als Momente und Möglichkeiten der Erkenntnis. Ziel ist es, auf künstlerische und gestalterische Strategien aufmerksam zu werden, die Störmomente konstitutiv verstehen; sie vielleicht sogar suchen, verlängern und vertiefen. Dazu werden Texte gelesen, (visuelle) Beispiele diskutiert und Übungen durchgeführt.

### Voraussetzungen

Bereitschaft zu intensiver Lektüre und engagierter Diskussion!

## 322230016 Theorien der Kreativität (Seminar)

**Projektbörse Fak. KuG, C. Windgätter**

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Mi, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 26.10.2022 - 01.02.2023

Mi, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, Raumänderung wegen Ph.D. Woche !!!, 16.11.2022 - 16.11.2022

### Beschreibung

In dieser Veranstaltung wird der aktuell inflationäre Gebrauch des Begriffs „Kreativität“ auf der Grundlage zeitgenössischer und historischer Texte kritisch diskutiert. Dabei wird es sowohl um konzeptionelle und methodische als auch praktische und politische Dimensionen der Kreativität gehen. Ziel ist es, der sozio-ökonomischen Konjunktur des Begriffs auf die Spur zu kommen, seine Selbstverständlichkeit in künstlerischen und gestalterischen Milieus zu reflektieren sowie Vorgeschichten kennenzulernen, die oftmals heute noch in den Reden von der Kreativität aufgerufen bzw. mitgeschleppt werden.

### Voraussetzungen

Bereitschaft zu intensiver Lektüre und engagierter Diskussion!

### Leistungsnachweis

Mündliche Beteiligung, Hausarbeiten, Visualisierungen

## 322230017 Verhaltensdesign

**J. Lang, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Do, wöch., 11:00 - 13:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 20.10.2022 - 02.02.2023

### Beschreibung

Verantwortungsbewusstes Design, das sich ökologischen, sozialen oder gesundheitlichen Themen widmet, hat es häufig mit Problemstellungen zu tun, die mit herkömmlichen objektzentrierten Designstrategien nicht gelöst werden können, da sie von den Verhaltensweisen der Nutzer\*innen abhängen. In diesem Fall ist es von entscheidender Bedeutung, den Zusammenhang von Verhalten und Gestaltung genau zu verstehen und zu studieren, um auf dieser Grundlage evt. gestalterischen Einfluss auf das Nutzer\*innenverhalten zu nehmen.

Im englischsprachigen Raum hat sich unter dem Titel „Behavior Design“ oder „Design for Behavior Change“ bereits ein Diskurs zu diesem Thema entwickelt und etabliert. Auch was die ethischen Implikationen und Problematiken eines verhaltenssteuernden Designs angeht. Im Seminar werden wir uns einerseits diesen Diskurs aneignen, aber andererseits – und ganz wesentlich – eigene dokumentarische Verhaltensforschung im Zusammenhang mit Design betreiben. In Kleingruppen werden nach selbstgewählten Problem- bzw. Interessensfeldern das relevante Gebrauchsverhalten beobachtet und daraufhin befragt, in welcher Weise gestalterische Aspekte mit bestimmten Verhaltensweisen zusammenhängen. Die Methoden dieser Beobachtungen können hierbei kreativ und mit unterschiedlichen Medien erfolgen und sind auch selbst experimenteller Gegenstand des Seminars. Die Ergebnisse dieser Verhaltensanalysen werden im Seminar präsentiert und diskutiert.

Für einen Leistungsnachweis ist eine Präsentation und eine Verschriftlichung der Forschungsergebnisse erforderlich.

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

### Leistungsnachweis

Zwei Präsentationen, kleine empirische Feldforschungen, Dokumentation und Interpretation der eigenen Forschung.

## 322230018 Visuelle Kommunikation als Ökologie (Seminar)

### Projektbörse Fak. KuG, C. Windgätter

Veranst. SWS: 3

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 11:00 - 13:15, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 28.10.2022 - 03.02.2023

Fr, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 11.11.2022 - 11.11.2022

Fr, Einzel, 11:00 - 13:15, Marienstraße 7 B - Seminarraum 106, Raumänderung wegen Ph.D. Woche !!!, 18.11.2022 - 18.11.2022

### Beschreibung

In dieser Veranstaltung soll diskutiert werden, ob und wie die sog. „ökologische Wende“ in einigen Geistes-, Kultur- und Medienwissenschaften für das Verstehen, die Bedeutung und die Kritik künstlerischer und gestalterischer Praktiken relevant sein kann. Allerdings: Ökologie meint hier nicht so sehr Naturschutz oder Nachhaltigkeit, sondern eine methodischanalytische sowie nicht selten auch eine ökonomisch-kommerzielle Orientierung an Systemen, Konstellationen, Gefügen oder Infrastrukturen. Anstatt also auf einzelne Apparate, Autoren, Marken oder Produkte zu schauen, werden die Angelegenheiten visueller Kommunikationen als Umwelten (Öko-Systeme) in den Blick bzw. den Griff genommen. Ziel des Seminars ist es, anhand ausgewählter Texte die Ambivalenzen solcher Verumweltlichungen zu erkennen, um daran anschließend deren Möglichkeiten und Grenzen zu erörtern.

### Voraussetzungen

Bereitschaft zu intensiver Lektüre und engagierter Diskussion!

### Leistungsnachweis

Mündliche Beteiligung, Hausarbeiten, Visualisierungen

## 322230019 Vorlesung Fundamentals 1: Einführung in die Geschichte und Theorie des Design

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

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Mo, wöch., 17:00 - 18:30, Steubenstraße 6, Haus F - Hörsaal K20, ab 24.10.2022

### Beschreibung



Die Lehrveranstaltung "Fundamentals 1" zielt auf die Einführung in die Geschichte und Theorie des Design. Hierzu vermittelt die Vorlesung einen Überblick über zentrale gestalterische Positionen ab dem 18. Jahrhundert bis hin zum Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für Gestaltung als interkulturelles Wissens- und Handlungsfeld aufzubauen, welches unterschiedliche ästhetische, politische, wissenschaftliche, wirtschaftliche und technische Bezüge integriert und zugänglich macht. Die Lehrveranstaltung versteht sich daher als Grundlagenvorlesung und richtet sich an alle Fakultäten, Fachsemester und Fachbereiche. 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.

Wichtig: Die Vorlesungsreihe soll in diesem Wintersemester in Präsenz abgehalten werden. Falls es – pandemiebedingt – zu einer Umstellung auf ein digitales Format kommt, werden die Studierenden rechtzeitig informiert.

#### **Bemerkung**

Wichtig: Die Vorlesungsreihe soll in diesem Wintersemester in Präsenz abgehalten werden. Falls es – pandemiebedingt – zu einer Umstellung auf ein digitales Format kommt, werden die Studierenden rechtzeitig informiert.

#### **Leistungsnachweis**

Voraussetzungen für das Bestehen der Lehrveranstaltung sind a) die regelmäßige Teilnahme an den Vorlesungen (mind. 80%); b) die Nacharbeit der zur Verfügung gestellten Unterlagen; und c) das Bestehen der abschließenden (schriftlichen) Prüfung.

### **322230020 Who's afraid of Artistic Research? An Introduction to the field for MA, MFA, Dipl. students**

#### **Projektbörse Fak. KuG, A. Toland**

Veranst. SWS: 2

Wissenschaftliches Modul

Fr, wöch., 09:15 - 10:45, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 14.10.2022 - 03.02.2023  
Do, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 14 - Seminarraum 221, 08.12.2022 - 08.12.2022

#### **Beschreibung**

In Anlehnung an den gleichnamigen Aufsatz des Philosophen Dieter Lesage untersucht das Seminar das Feld der künstlerischen Forschung im Verhältnis zu anderen Forschungsdisziplinen und verortet es als hybrides Disziplin innerhalb und außerhalb der Künste. Welche Fragen, Methoden, Methodologien und Diskurse sind für die künstlerische Forschung zentral? Wie können sich Theorie und Praxis auf generative Art und Weise gegenseitig herausfordern und unterstützen? Welche kognitiven, sozialen und ästhetischen Prozesse sind an der Schaffung von forschungsbasierter Kunst beteiligt? Wer sind die Befürworter und die Audienzen künstlerischer Forschung? Dies sind nur einige der Fragen, die in diesem Einführungsseminar behandelt werden, das die Entwicklung des Bereichs der künstlerischen Forschung in den letzten Jahrzehnten untersucht. Dieses Einführungsseminar bietet Vorträgen, reflektierenden Gruppenarbeiten und Übungen, die darauf abzielen, MA-, MFA- und Dipl.-Studenten mit dem Feld vertraut zu machen, sowie Schreib- und Präsentationsfähigkeiten zu trainieren, z. B. für das Schreiben von Stipendiansanträgen, Ph.D. Bewerbungen und andere Forschungsansätze.

#### **Voraussetzungen**

Interesse an künstlerische Forschung; Bachelor Studierende bitte nur nach Absprache

#### **Leistungsnachweis**

aktive Teilnahme, Vortrag, schriftl. Ausarbeitung, peer reviews

### **420250035 Praktische und Technische Informatik**

**A. Jakoby, G. Schatter**

Veranst. SWS: 4

## Vorlesung

Fr, wöch., 09:15 - 12:30, Schwanseestraße 143 - Seminarraum 2.16, Vorlesung, ab 14.10.2022  
 Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übungsgruppe 1, ab 19.10.2022  
 Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 205, Übungsgruppe 1, ab 19.10.2022  
 Mi, wöch., 15:15 - 16:45, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übungsgruppe 2, ab 19.10.2022  
 Mi, wöch., 17:00 - 18:30, Schwanseestraße 143 - Lintpool 2.17, Übungsgruppe 3, ab 19.10.2022  
 Mi, Einzel, 09:00 - 11:00, Marienstraße 13 C - Hörsaal C, Klausur, 08.02.2023 - 08.02.2023

**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:

- Logik und Schaltkreise
- 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

**422250009 Schreiben und Beschreiben in die Sinne****S. Frisch**

Veranst. SWS: 2

## Seminar

Do, wöch., 13:30 - 15:00, Helmholtzstraße 15 - Seminarraum 103, ab 20.10.2022

**Beschreibung**

Das Seminar wird gestaltet als Textwerkstatt, in dem sinnliche Wahrnehmung in Texte transformiert wird.

Im Fokus steht die „Transformation durch die Sinne“. Schrift und Beschreibung erfassen die Transformation von Klang zu Geschmack, von Bild zu Geruch.

Die in Zeit in den Sinnen wird Zeit in der Schrift. Die Schrift und die Beschreibung in unseren Texten, überträgt die sinnliche Erfahrung in die Sinne und in das Bewusstsein. Wir entwickeln Übungen zur Wanderung, zum Spazieren in und durch die Sinne und zur Beschreibung dieser Transformation.

Die gesammelten Übungen aus beiden Seminaren werden entwickelt als "Partituren" und zur Grundlage werden für ein multimediales Experimentensemble aus Karte und audiovisuellen Formaten in Website und Papierformat.

Bitte melden Sie sich im zugehörigen Moodle an, dort wird die Kommunikation stattfinden.

**Leistungsnachweis**

Audiovisuelle Arbeit und Textarbeit

**422250010 Spaziergang in die Sinne****S. Frisch, M. Nishikaze**

Veranst. SWS: 2

Seminar

Do, wöch., 15:15 - 16:45, Helmholtzstraße 15 - Seminarraum 103, ab 20.10.2022

**Beschreibung**

Das Seminar wird gestaltet als kreative Werkstatt, in der viele Übungen zur bewussten Wahrnehmung vorgestellt werden.

Das Ziel ist, den gewöhnlichen Wahrnehmungshorizont zu erweitern. Wir fokussieren besonders das Thema „Transformation durch die Sinne“.

Kann ein Klang einen Geschmack hervorrufen? Kann ein Bild einen Geruch evozieren?

Klang ist Zeit. Bild ist gefrorene Zeit. Wie können wir von einem Bild, welches eine Momentaufnahme ist, Klänge hören? Und sie danach visualisieren?

Wie können wir einen Klang imitieren? Und wie würde diese Imitation sich anhören? Wie weit entfernt wäre sie vom originalen Klang? Wie kann man diese Transformation beschreiben?

Im Seminar erarbeiten wir diese Übungen und vertiefen: mit Beschreibungen, Fotos, Zeichnungen und audiovisuellen Dokumenten.

Die gesammelten Übungen werden entwickelt als "Partitur" oder „Map" (Stadtplan) und werden auf einer Website sowie im Papierformat veröffentlicht.

Bitte melden Sie sich im zugehörigen Moodle an, dort wird die Kommunikation stattfinden.

**Leistungsnachweis**

Audiovisuelle Arbeit und Textarbeit

**4555134 Modellierung von Informationssystemen****E. Hornecker, B. Schulte**

Veranst. SWS: 4

Vorlesung

Di, wöch., 13:30 - 15:00, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Vorlesung, ab 11.10.2022

Mi, wöch., 11:00 - 12:30, Karl-Haußknecht-Straße 7 - Hörsaal (IT-AP), Übung, ab 19.10.2022

**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

## 922210007 Art-Post-Readymade: Found Objects in der Kunst seit 1960

**Projektbörse Fak. KuG, A. Schwinghammer, K. Weinstock** Verant. SWS: 4

Wissenschaftliches Modul

Di, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 18.10.2022 - 18.10.2022

Di, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 29.11.2022 - 29.11.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 30.11.2022 - 30.11.2022

Di, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 13.12.2022 - 13.12.2022

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 14.12.2022 - 14.12.2022

Di, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 10.01.2023 - 10.01.2023

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 11.01.2023 - 11.01.2023

Di, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 07.02.2023 - 07.02.2023

Mi, Einzel, 09:15 - 12:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 08.02.2023 - 08.02.2023

Di, Einzel, 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Projektraum 201, 14.02.2023 - 14.02.2023

### Beschreibung

Post-Readymade. Eine Rezeptionsgeschichte als Transformationsgeschichte.

Eine Galeristin und eine junge Galerie-Assistentin (beide in eleganten schwarzen Hosenanzügen) begutachten den Aufbau einer Ausstellung. Galeristin, sich über ein zerknülltes Stück Papier beugend: „Look at this!“ Galerie-Assistentin: „Wow! That's amazing.“ Galeristin, dem Künstler zugewandt: „Well it really is amazing – it looks so real. Like this wrapper: It looks like a real hamburger wrapper.“ Die Kamera wendet sich dem Künstler zu, der an einem Tisch seine Werkzeuge reinigt (im Gegenlicht hat er etwas von Jesus oder Kurt Cobain): „Oh, that wrapper is real.“ Galeristin (irritiert): „What??“ Künstler: „Yeah, I always throw in a few real things. Kind of casts a glow over the plaster objects, you know, kind of bumps it all up a notch.“ Nach einem Moment betretener Stille fast sich die Galerie-Assistentin ein Herz: „Did you do this at the MoMa show? Were there real things in that show, or...“ Künstler: „Oh yeah, of course!“ Die Kamera schwenkt zurück zur Galeristin, die nun eine Tasse mit Katzenmotiv aufgehoben hat und zornig verkündet: „This is mine! You got it from the staff kitchen!“ Künstler (gelassen): „No. I made that.“

Diese Szene aus Miranda Julys „Me you and everyone we know“ parodiert eine typische Kunstwelt-Konstellation: Objekte im Ausstellungsraum, die zwischen ‚real‘ und Repräsentation (Gipsnachbildungen) changieren; eine noch etwas unsichere Galerieassistentin, die ihr Wissen im Gespräch mit einem erfolgreichen Künstler erprobt; und eine Galeristin, die um ihre Lieblingstasse besorgt ist. Seit Duchamps Urinal und Warhols „Brillo Boxes“ (Holz-Nachbildungen von Waschmittelkartons) sehen sich Kunstobjekte und Alltagsdinge mitunter zum Verwechseln ähnlich. Und selbst wenn es sich tatsächlich um appropriierte Objekte handelt, bleiben etliche Fragen offen. Oftmals wird dann vorschnell der Begriff ‚Readymade‘ verwendet – selbst wenn die implizierten Konzepte in jeder Hinsicht mit Duchamp brechen: Objekte werden als subversiv modifizierte Coca-Cola-Flaschen in den Warenstrom eingespeist, lösen sich als Bonbons im Mund der Museumsbesucher auf, oder widersprechen als affektgeladene Relikte (Schwimmwesten von Flüchtlingen) Duchamps Ästhetik der Indifferenz.

Der Neologismus ‚Post-Readymade‘ (in Anlehnung an Osbornes ‚postkonzeptuelle Kunst‘) soll unser Gespür für diese Transformationen schärfen. Von Objekt zu Objekt führt uns dieses Seminar durch die Kunstgeschichte von 1910 bis heute. Zunächst werden wir Duchamps Konzept erfassen und von Bretons ‚objet trouvé‘ abzugrenzen. Mit Pop Art, Nouveau Réalisme und Arte Povera oszillieren Post-Readymades der Nachkriegszeit zwischen Ware und Müll – Kunstfetisch und aktivistischer Dynamisierung. Institutionskritische Praktiken wiederum betreiben eine politische und koloniale Spurensicherung, während die jüngste Vergangenheit das Objekt unter Bedingungen seiner Digitalisierbarkeit reflektiert. Das Seminar beginnt mit einer Einführung am 18.10.2022 und setzt sich daraufhin in monatlichen Blöcken fort. Die Teilnahme erfordert die Lektüre kurzer Hausaufgabentexte und aktive Mitarbeit. Leistungsnachweis: Kurzreferat und Hausarbeit.

### Bemerkung

**verantwortliche Lehrende: Katharina Weinstock !!**

**BLOCK 1 - Kick Off Session**

Di, 18.10.2022, 15:15-18:30

**BLOCK 2**

Di, 15.11.2022, 15:15-18:30

Mi, 16.11.2022, 09:15-12:30

**BLOCK 3**

Di, 13.12.2022, 15:15-18:30

Mi, 14.12.2022, 09:15-12:30

**BLOCK 4**

Di, 10.01.2023, 15:15-18:30

Mi, 11.01.2023, 09:15-12:30

**BLOCK 5**

Di, 07.02.2023, 15:15-18:30

Mi, 08.02.2023, 09:15-12:30

**BLOCK 6 - finale Sitzung**

Di, 14.02.2023, 15:15-18:30

**Voraussetzungen**

Interesse am Thema

**Leistungsnachweis**

Präsentation/schriftliche Arbeit (6 LP/ECTS)

**Projektmodule**

**322220000 A.G. Ich - das Autobiografische und das Autofiktionale**

**Projektbörse Fak. KuG, L. von Billerbeck**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 18:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, 18.10.2022 - 31.01.2023

**Beschreibung**

Willkommen in der „A.G. Ich“. Vielleicht gehört Ihr zu den Künstler\*innen, die zu großen Teilen mit digitalen Netzen aufgewachsen sind und mit dem dokumentieren, sogar dem überdokumentieren von Alltäglichem und Privatem schon ganz vertraut seid. Für Einige ist das gar identitätsstiftender als die physische Umgebung. Fernab von rein virtueller Profilierung sollt ihr autobiografische bzw. autofiktionale künstlerische Ansätze entwickeln. Wir haben eine nach innen gekehrte Zeit hinter uns, die ganz vielleicht noch nicht vorbei ist - und so träge sie auch sein mag, können wir sie unter Umständen in diesem Projekt für die künstlerische Arbeit nutzen. Wir machen uns mit Positionen des Autobiographischen und des Autofiktionalen vertraut, hauptsächlich aber wollen wir uns in die Ich-Achse begeben, also uns und das was uns umgibt untersuchen. Wir werden uns möglichen Spielweisen widmen und diverse

künstlerische Positionen anschauen, um so unterschiedliche Zugänge kennenzulernen. Eure Ansätze sollen in eine eigene künstlerische Arbeit transformiert werden. Kleine Hausaufgaben werden als reine Übungen verstanden um in die künstlerische Arbeit zu gelangen. Nachfolgend sollen wöchentlich Fortschritte in der Entwicklung eurer Projekte besprochen werden. Die freie Künstlerische Arbeit soll in einer von euch eigens organisierten Ausstellung gezeigt werden. Zusätzlich wird es Vorträge von Künstler\*innen geben, die in diesem Feld arbeiten.

### Bemerkung

**verantwortliche Lehrende: Lehrbeauftragte Lisa von Billerbeck !!**

### Voraussetzungen

Anwesenheit, eigenes künstlerisches Projekt, Teilnahme an einer Ausstellung (+Orga)

### Leistungsnachweis

Präsentation / Teilnahme an Ausstellung

## 322220002 Body Positioning

**M. Kuban, Projektbörse Fak. KuG, D. Scheidler**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Do, wöch., 14:00 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 20.10.2022

### Beschreibung

Der menschliche Körper ist für Bewegung konstruiert. Trotz dieses Wissens scheint ein bewegungsintensiver Lifestyle durch den kulturellen Standard des klassischen Sitzens im Alltag unmöglich. Seit Jahrzehnten ist die Idee sowohl proaktiver, als auch beiläufiger Beweglichkeit mehr Entfaltungsspielraum zu bieten ein Fokus zukunftsfähiger Interieurgestaltung.

In die Suche nach erweiterten Blickwinkeln starten wir mit der gemeinsamen Sammlung und Auswertung am Markt angebotener Lösungen. Im Entwurfsprozess wollen wir Entwurfsansätze mittels Trial and Error reflektieren und flankiert von medizinisch orthopädischer Expertise sog. gesunde Körperpositionierungen verifizieren. Anschließend geht es darum Eure Ideen soweit wie möglich zu produkten.

Weitere Informationen gibt es zur Projektbörse.

### Voraussetzungen

mindestens 3. Fachsemester

## 322220003 Breakdown\_trust

**W. Kissel, A. Vallejo Cuartas, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, ab 18.10.2022

### Beschreibung

Kurzschluss! Und plötzlich konfrontieren wir uns mit Rissen und Brüchen!

Wenn sich alles, was wir für selbstverständlich hielten, in Zweifel und Ängste verwandelt, verlieren Menschen das Vertrauen und werden herausgefordert weiter zu arbeiten, weiter zu leben, weiter mit der Welt in Beziehung zu treten. Risse sind in erster Linie ein Anzeichen für den Wandel und zwingen uns, anders zu handeln. Vertrauen ist ein Wert und ein Zustand, der wie ein Turm aus Karten jeden Moment zusammenbrechen kann.

In dem Projektmodul "Breakdown\_trust" erforschen wir diese Brüche, den Verlust des Status quo und das Unbekannte im Bereich der Animation, wo die Transformation eine grundlegende Ausdrucksform ist, von der technischen bis zur erzählerischen. Das Projekt richtet sich an Studenten, die ihre künstlerische Arbeit im Bereich der Animation weiterentwickeln wollen und ist eine Einladung, über die Kunst des Fallens, des Bruchs und der Transformation in der künstlerisch und mittels der Animationskunst zu reflektieren.

Für die Bewerbung senden Sie bitte eine kurze Motivation und Arbeitsproben an ana.maria.vallejo.cuartas@uni-weimar.de bis 11.10.22

### Leistungsnachweis

Teilnahme, Realisierung eines künstlerisches Projekt mit Animation

## 322220004 Don't Pop! Communicate!

**G. Babtist, A. Nowack, Projektbörse Fak. KuG, M. Rasuli**      Verant. SWS:      18

Projektmodul

Di, wöch., 13:00 - 17:00, ab 18.10.2022

Do, wöch., 09:00 - 13:30, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 20.10.2022

Do, Einzel, 18:30 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, Am 24.11.2022 findet ab 19:30 Uhr ein Vortrag statt., 24.11.2022 - 24.11.2022

Fr, Einzel, 09:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, Workshop (ganztägig), 25.11.2022 - 25.11.2022

Sa, Einzel, 09:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, Workshop (ganztägig), 26.11.2022 - 26.11.2022

Do, Einzel, 18:30 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 01.12.2022 - 01.12.2022

Fr, Einzel, 09:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 02.12.2022 - 02.12.2022

Sa, Einzel, 09:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, 03.12.2022 - 03.12.2022

### Beschreibung

Im Verlauf des Studiums erzeugen Gestalter:innen permanent Output, der präsentiert, ausgestellt, verteidigt, zu Wettbewerben eingereicht und in Portfolios verarbeitet wird. Entwürfe entwickeln sich nicht selten bereits im Studium zu marktfähigen Produkten und Studierende suchen nach Möglichkeiten, ihre Berufung auch zu einem Beruf werden zu lassen. Doch dafür ist es nötig, Plattformen zu finden und zu erschaffen, welche Konsumentinnen einen sowohl inhaltlichen als auch materiellen Zugang zu den Produkten ermöglichen. Solche Produkte umfassen beispielsweise Magazine, Illustrationen, Tableware, Textilien... und alles andere, was in einer gewissen Auflage von Studierenden produziert wurde.

Das Konzept Pop-Up-Store wird mittlerweile viel genutzt und zeigt sich als probates Vertriebskonzept für jungen Designer:innen. Doch oftmals sind Pop Up-Lösungen für den einmaligen Einsatz erdacht worden, ein zu hinterfragendes Vorgehen bezüglich Nachhaltigkeit und Entwicklungspotential. Im Projekt Don't Pop! Communicate! soll die bisherige Praxis tiefgreifend untersucht und neue Ansätze gefunden werden. Im Fokus steht dabei die Entwicklung und Umsetzung eines wiederverwendbaren Store-Konzepts, welches sich an verschiedene Anforderungen genauso anpassen kann, wie an die ausgestellten Produkte selbst. Zudem soll der Entwurf die Nutzer:innen nicht nur zu Konsument:innen machen, sondern Teilnahme ermöglichen und Erlebnisse schaffen, die über den gewohnten Akt des Kaufens und Verkaufens hinausgehen. Es entsteht also ein Spannungsfeld zwischen der Kurzweiligkeit des Stores selbst und dem Wunsch, Nutzer:innen zum Verweilen aufzufordern.

Das ganze Projekt wird zudem von der Entwicklung eines Brandings gerahmt, welches sich in allen Elementen des Entwurfs widerspiegeln soll.

Das Projekt ist ein interdisziplinäres Kooperationsprojekt der Studiengänge Produktdesign und Visuelle Kommunikation.

Bei Teilnahme am Projekt Don't Pop! Communicate! wird die Belegung des Fachmoduls beyond basics dringend empfohlen.

### Bemerkung

Raum für das Plenum am Dienstag wird noch bekannt gegeben.

### Voraussetzungen

**INFORMATIONEN FÜR STUDIERENDE OHNE EINFÜHRUNG METALLWERKSTATT UND HOLZWERKSTATT:**

Studierende, die am Projekt teilnehmen, benötigen ZWINGEND die Einführungen in die Metall- und Holzwerkstatt.

Bitte meldet euch UMGEHEND nach eurer Eintragung in das Projekt bei den Lehrverantwortlichen, wenn euch diese Einführung fehlt.

Die EINFÜHRUNGSKURSE für das Projekt Don't Pop! Communicate! finden statt am:

Freitag, d. 14.10.2022, 7:30 - 12:30 Uhr

UND

Montag d. 17.10.2022, 7:30 - 12:30 Uhr

#### Leistungsnachweis

Für die erfolgreiche Absolvierung sind, neben der regelmäßigen Teilnahme am Projekt, eine abschließende Präsentation und Dokumentation erforderlich.

### 322220005 Experimentelle Malerei und Zeichnung / Experimental Painting and Drawing

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

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, gerade Wo, 10:00 - 16:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Atelier 207, ab 18.10.2022

#### 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.

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

[www.irre-bauhaus.de](http://www.irre-bauhaus.de)

#### Bemerkung

**Präsenzlehre:** 100 %

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



**Voraussetzungen**

Voraussetzung für Studierende, die im letzten Semester NICHT im Projekt EMZ waren: Zusendung des Portfolios (pdf) per Email an [jana.gunstheimer@uni-weimar.de](mailto:jana.gunstheimer@uni-weimar.de) und [roman.liska@uni-weimar.de](mailto:roman.liska@uni-weimar.de) Teilnahme an der Online-Konsultation im Rahmen der Projektbörse. Siehe Link zur Onlinekonsultation (oben) unter "Weitere Links"

**TERMIN: Freitag, 07.10.2022 11 - 13 h. Ansonsten kann KEINE Aufnahme erfolgen!**

Kontinuierliche engagierte Teilnahme, mindestens eine Präsentation eigener Arbeiten im Semester

**Leistungsnachweis**

**Prüfungsleistung:** Präsentation

### 322220006 Klasse Dahlem / Skulptur, Objekt, Installation

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

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 002, ab 18.10.2022

**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.

Info und Anmeldung zur Konsultation: [florian.schmidt@uni-weimar.de](mailto: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:** 18.10.2022; 11 Uhr

**Präsenztermine:** Di; 11 Uhr

**Voraussetzungen**

keine

**Leistungsnachweis**

prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

### 322220007 klick - künstlerische photographie / korrektur

**R. Franz, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., von 11:00, Findet im Büro von Reinhard Franz statt., ab 18.10.2022

#### Beschreibung

korrektur künstlerischer fotoarbeiten und projekte analog-digital. sie haben fragen, wir suchen die antwort.

Bitte um vorherige Kontaktaufnahme per Mail: [reinhard.franz@uni-weimar.de](mailto:reinhard.franz@uni-weimar.de)

#### Bemerkung

**Konsultation zur Projektbörse nur per Mail möglich unter: [reinhard.franz@uni-weimar.de](mailto:reinhard.franz@uni-weimar.de)**

#### Weitere Infos zum Projekt

**Ort:** Marienstraße 1a, Raum 207 (Büro von Herrn Franz)

**Schätzung der Präsenzlehre:** 50 %

**Präsenztermine:** nach Absprache

**Art der Onlineteilnahmen:** BBB

**Moodle/BBB-Termine:** nach Absprache

#### Voraussetzungen

selbstständiges abstraktes denken voraussetzung

#### Leistungsnachweis

eigenständiges arbeiten

### 322220008 Konstruktion - Destruktion

**U. Damm, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, Präsenztermine: alternierend, nach Ansage Moodle/ BBB-Termine: verwende Zoom + Wiki in eigener Regie, ab 18.10.2022

#### Beschreibung

Konstruktion Destruktion

Auf- und Abbauprozesse sind in allen Handlungsräumen zu beobachten. Beide stehen in einem Wechselverhältnis. Sie zeigen die beschränkte Verfügbarkeit von Raum und Zeit an, die Notwendigkeit, in Zyklen zu denken. In ihren Kontexten entwickeln sie Bedeutung, Moral, Gewalt, Hoffnung.

Konkret begegnen sie uns in nicht-endenden Wachstumsversprechen des Kapitalismus, dem Verlust an Natur durch den Klimawandel oder massive Zerstörung von Kriegen. Mit den Phänomenen Konstruktion und Destruktion sind wir permanent konfrontiert und haben allen Grund, sie zu reflektieren. In der Kunst haben Gustav Metzger in seiner

autodestruktiven Kunst oder Mierle Ladermann-Ukeles in ihrer „Maintenance Kunst“ sich dazu positioniert. Auch „Politiken der Sorge“ denken in einer anderen Form in die Zukunft. Wo stehen wir? Wie gehen wir mit Konstruktion, Destruktion, Poiesis oder Zerfall um? Welche Prozesse verwenden wir für unsere persönlichen Recherchen? Das Projekt schlägt einen praktischen Zugang zum Thema vor und bietet Gelegenheit, mit den verschiedenen Formen des Konstruierens oder Zerstörens zu experimentieren und ihre Wirkungsmechanismen sowie ihre Auswirkungen auf ihr Umfeld zu thematisieren.

### Voraussetzungen

Belegung von Werk- und Fachmodulen der Professur, Bewerbung mit Portfolio -> ursula.damm@uni-weimar.de

### Leistungsnachweis

Abgabe von PDF, Video, Text und Bild, mögl. Präsentation als Ausstellung

## 322220010 Listening to the World - Attuning to Archives

**N. Singer, E. Krysalis, F. Moormann, Projektbörse Fak. KuG** Verant. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 18.10.2022

### Beschreibung

"Hallo! Hier Welle Erdball! Wer dort? Kein Geheimnis mehr zwischen Süd und Nord.

Was die Welle empfängt, die den Erdstern umschnürt, wir senden es aus, es wird vorgeführt".

So beginnt das älteste erhaltene Hörspiel der Weimarer Republik: „Hallo! Hier Welle Erdball“ von Fritz Walter Bischoff. Anders als die ersten europäischen Hörspiele, die 1924 noch live über den Äther gingen, revolutionierte das 1928 entstandene Hörstück durch seine Arbeit mit Speichermedien. In seiner Toncollage aus Fetzen von Weltgeschehen verweist der damalige Intendant der Schlesischen Funkstunde in Breslau spielerisch auf das Radio als erstes Medium der Weltvernetzung und Globalisierung.

"Bitte suchen Sie nicht nach Zusammenhängen. (...) Empfangen Sie bitte das Ganze wie einen Zeitungsbericht. (...) Wählen Sie aus, was Ihnen am besten gefällt, der Erdball meldet sich! Symphonie der Welt!"

In Hommage an diese ersten Experimente wollen wir im Projektmodul dem vergangenen und zukünftigen Radio weltweit lauschen. Denn das Radio hat unser Hören in den letzten 100 Jahren rund um die Welt nachhaltig geprägt. Jede Weltregion hat ihre eigenen Radiogeschichten: ihre Geschichten des Zuhörens, des Weghörens, der Gemeinschaftsbildung und Machtpolitik. Wir wollen in Recherchen den Klang von Radio in unterschiedlichen Regionen der Welt untersuchen, unbekannte Radio-Archive entdecken, um dann daraus unsere ganz eigenen Collagen, Symphonien der Welt zu produzieren.

Eingebettet ist das Projekt durch ein Netzwerk internationaler Projektpartner\*innen und Gäst\*innen aus vier Kontinenten (Südamerika, Südliches Afrika, Südostasien und dem Nahen Osten). Aufgebaut wird es im Rahmen eines künstlerischen Forschungsprojekts „Listening to the world – 100 Jahre Radio“, das das Experimentellen Radios zusammen mit dem Goethe Institut, dem Haus der Kulturen der Welt und Dfunk Kultur zum Anlass des doppelten Jubiläums – 100 Jahre Radio in Deutschland (2023) und 100 Jahre Radiokunst (2024) initiiert.

### Bemerkung

Sprechstunden und Studioarbeit außerhalb der Projektzeiten, Ev. Intensivwoche/Exkursion angedacht

### Voraussetzungen

Condition for participation is an informal letter of motivation by Tuesday, 11th of October to:/ Teilnahmebedingung ist ein formloses Motivationsschreiben bis Dienstag, 11. Oktober an:/nathalie.singer@uni-weimar.de, frederike.moormann@uni-weimar.de, eleftherios.krysalis@uni-weimar.de

Prior knowledge of audio production is desired./ Vorkenntnisse in der Audioproduktion sind erwünscht.

**Leistungsnachweis**

egular active participation, independent research, production of an audio collage/ regelmäßige aktive Teilnahme, eigenständige Recherche, Produktion einer Audio-Collage

**322220011 Prähistorisch ≈ Postdigital? Spekulative Praktiken und Werkzeuge für „Ongoingness“**
**T. Burkhardt, T. Pearce, Projektbörse Fak. KuG**

Veransth. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 14:15 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, Plenum, ab 18.10.2022

Do, wöch., 09:30 - 18:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 013, Raum wird noch bekannt gegeben, ab 20.10.2022

Mi, Einzel, 18:00 - 22:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, Vortrag William Victor, 09.11.2022 - 09.11.2022

**Beschreibung**

Prähistorisch # Postdigital? Spekulative Praktiken und Werkzeuge für „Ongoingness“\*

Betrachten wir eine Astgabel. Sie ...

... ist stark. Sie bildet wegen der sich in ihr verflechtenden Fasern eins der stärksten Teile eines Baumes. Daher setzte man sie an den Stellen ein, die besonders strapaziert wurden, zum Beispiel beim Bau von Schiffsrümpfen oder als eine Leiter.

...ist suggestiv. Sie wurde wegen der ihr eigenen Geometrie – umgedreht und mit Axt bearbeitet – zur menschenähnlichen Pfahlgöttin. Solche Idole fanden Verwendung im Fruchtbarkeitkult oder bei Opferhandlungen.

... ist wertlos. Ihre Form ist zu unregelmäßig und eigensinnig, daher lässt sie sich nicht standardisieren. Sie findet Verwendung als Brennstoff oder wird zerhackt, zerfasert und verklebt für die Herstellung normierter Halbzeugen (MDF, OSB, ...).

... ist angesagt. Sie wird heute wiederentdeckt, genau aufgrund der oben beschriebenen Eigenschaften – unregelmäßig und stark. Einsatzbereich: die Herstellung nicht-standardisierter Bauteile: digitalisiert, katalogisiert, parametrisiert und minimal, aber präzise CNC-gefräst.

...ist... (zu ergänzen)

... Dieses Semester erkunden wir gemeinsam das Spannungsfeld zwischen neuesten Technologien und ältesten materiellen und rituellen Praktiken. Im Reagenzglas unseres Gestaltungslabors werden technologische Emergenz und gegenwärtige Bedürfnisse mit lebendiger Geschichte(n) vermengt und das Ergebnis dieser Reaktion als gebaute Prototypen erprobt und weiterentwickelt. Ausgangspunkt unserer Erkundung ist eine Kooperation mit dem Museum für Ur- und Frühgeschichte Thüringens in Weimar, die Sammlung und Räume des Museums bieten Anregungen für das Entwickeln eigener spekulativ gestalterischer Praktiken:

Mithilfe von Technologien wie 3D-Scanning, digitaler Modellierung und Simulation und digitaler Fabrikation (CNC-Fräsen, 3D-Drucken) greifen wir alte und durch die Industrialisierung in Vergessenheit geratene Wege, Material als „lebendig“ zu denken und zu verwenden, auf und erfinden diese neu. Ziel ist es – besonders im Angesicht von Ressourcenknappheit und Klimakatastrophe – aus der Vergangenheit zu lernen und eine zukunftsfähige Haltung zu kultivieren, um schonend, nachhaltig und gleichzeitig imaginativ mit Ressourcen umzugehen.

Gleichzeitig wollen wir die im Museum befindlichen kultischen und rituellen Artefakte sowie die sozialen und spirituellen Praktiken, von denen diese zeugen, spekulativ neu erfinden. Studierende wählen dazu anfangs ein spezifisches Artefakt, erkunden dies inhaltlich, materiell sowie technisch (u.a. mittels Photogrammetrie), re-

aktualisieren oder übersetzen dieses Objekt spekulativ mit Hilfe zeitgenössischer (digitaler) Herstellungsverfahren und re-kontextualisieren es folglich als spekulative Praxis in unserer postdigitalen Welt. Konfrontiert mit der eigenen Lebenswelt der Studierenden nehmen wir die Artefakte also zum Anlass, zeitgenössische und zukünftige Rituale, Artefakte und Erzählungen zu gestalten, die die Bedürfnisse, Verlangen, Hoffnungen und Ängste unseres eigenen Zeitalters erkunden.

Die Formate der sich daraus entwickelnden individuellen Projekte sollen sich im Laufe des Semesters herauskristallisieren. Die Rolle des Museums ist dabei nicht vorgeschrieben: es kann als Ort für räumliche Interventionen, Subversionen oder für Rituale dienen, kann aber auch „nur“ als anfänglicher Inspirationsfunke oder Resonanzraum genutzt werden. Wichtig ist, dass wir den Gestaltungsprozess als ergebnisoffen sehen, angetrieben sowohl vom Kontext als auch von individueller Neugier und persönlichen Interessen. Das Projektmodul will euch Zeit und Raum geben, individuelle Herangehensweisen zu entwickeln, die weniger auf das Beweisen und mehr auf das Herausfinden abzielen. Dabei ist Präzision ebenso wichtig wie Intuition, Risikobereitschaft und Erfindungsgeist.

Neben der wöchentlichen Betreuung des Projektes bietet das Semester unter anderem: - eine Auftakt-Exkursion zum Thema „Prähistorisch # Postdigital“: Karl-Zeiss Jena (TBC), einer prähistorische Kultstätte (TBC) und das Museum für Ur- und Frühgeschichte Thüringens in Weimar - einen Photogrammetrie-Workshop (Autodesk Recap): „3D-Scanning for Precision and Speculation“ (Oktober, im Zusammenarbeit mit dem OPL) - zwei 3-Tagesworkshops (November und Dezember): „Experimental and collaborative CNC-Fabrication“ (Autodesk Fusion, Rhino, in Zusammenarbeit mit der Holzwerkstatt)

\*Postdigital: das Digitale ist dabei sich aufzulösen – es ist überall, wie die Luft, die wir atmen; das Digitale an sich ist nicht das Spannende – spannender ist, was wir damit machen; das Digitale lässt sich im Handumdrehen physisch herstellen und umgekehrt das Physische im Handumdrehen digitalisieren – es geht darum zu lernen, sich fließend und mit Leichtigkeit dazwischen zu bewegen und die Übersetzungen spielerisch und spekulativ auszunutzen.

Prähistorisch: stammend aus der Zeit vor schriftlichen Aufzeichnungen. Es gibt keine Erzählungen, nur Funde – also umso mehr spekulativer Spielraum für uns.

Ongoingness/Ongoing: zentrales Konzept in den jüngsten techno-feministischen Schriften Donna Haraways. Seine Vieldeutigkeit lässt sich nur mit einer Vielzahl von Begriffen übersetzen:

1. Weitermachen, weiterschreiben, anknüpfen, umknüpfen, (er)finden: als Gestalter\*innen müssen wir uns mit dem Gegebenen, dem Vererbten (ob positiv oder negativ), dem angehäuften Datensatz, dem langsam Gewachsenen und dem schnell Zusammenbrechenden auseinandersetzen. Das ist nicht nur eine ethische Verpflichtung, sondern auch eine Einladung, das Vorgefundene als Quelle „anzuzapfen“ um unsere Vorstellungskraft und Erfindungsgeist anzufeuern; es ist das Gegenteil der leeren Leinwand oder des Koordinatenkreuzes vor dem gaffenden grauen Loch des Rhino-Hintergrunds: eine reichlich texturierte Punktwolke mit Millionen Raum- und Farbkoordinaten, präzise aber provokativ.

2. Weiterbestehen, fort-, an-, überdauern: Wie ermöglichen wir Gestalter\*innen, dass wir weiterbestehen können?

3. Beharren: Wie bleiben wir dran, wie scheitern wir besser, wie denken wir in Iterationen und Prototypen?

4. Andauern, Weitermachen, fortwähren: Wie gestalten wir Arbeiten, die nicht „vollendet“ sind und es vielleicht nie sein werden, die aktiv sind und aktiv bleiben?

**Voraussetzungen**

mindestens 3. Fachsemester

### 322220012 Tools and Toys for Filmmaking - Open-Source-Equipment für Film und Fotografie

**A. Mühlenberend, A. Karguth, M. Neuner, N.**

Veranst. SWS: 18

**Hamann, Projektbörse Fak. KuG**

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 14:15, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier 116, ab 18.10.2022

**Beschreibung**

Im Wintersemester entwerfen wir Film- und Foto-Equipment als Open-Source-Produkte.

Filmische Dokumentationen von Architektur- und Design-Ergebnissen werden zusehends wichtiger, um die Leistungsfähigkeit von Projektergebnissen zu kommunizieren. Bekanntes Film-Equipment bewegt sich im Spannungsfeld von hochpreisigen Profi-Produkten und kostengünstigen, ungestalteten (DIY-) Lösungen.

Es ist das Ziel des Projektes, funktional und gestalterisch hochwertige Open-Source-Lösungen zu entwickeln. Entwurfs- und Produktbeispiele des Projekts sind: stationäre oder mobile Stative, körpernahe Schulterstative und Body-Pods, mobile oder faltbare Studio- und Lichtinstallationen, Kamerakräne, Slider, Arme...

Neben der Bewältigung bekannter Fragestellungen des Filmes geht es auch um experimentelle Möglichkeiten der Filmproduktion, die durch neue Produkte möglich werden. Grundlage unserer Ergebnisveröffentlichungen ist die Plattform „GitHub“ sowie die CCC-Lizenz.

Ziel des Projektes ist es, zukünftig Designstudierenden und anderen Interessierten kostengünstige Alternativen zu hochpreisigem Profi-Equipment zu bieten.

Dies bedingt auch einen klugen ressourcensparenden Umgang mit Material (Profile und/oder Plattenmaterial). Das Projekt ist unterteilt in drei thematisch unterschiedliche Designsprints von jeweils zwei Wochen sowie einem Schlussteil um ausgewählte Entwürfe zu finishen.

Die Projektabgabe besteht in der Entwicklung von 1:1-Modellen, der Veröffentlichung der Bauanleitungen auf GitHub sowie der filmischen Dokumentation auf unserem YOUTUBE-Channel.

**Bemerkung**

Zeit: immer dienstags, sofern nicht anders im Vorfeld kommuniziert.

BBB-Termine: nur in Ausnahmefällen

**Leistungsnachweis**

Video (Tutorial), Funktionsmodell, Anleitung GitHub

### 322220014 VERTRAUEN - Das kooperative Portrait

**Projektbörse Fak. KuG, B. Wudtke**

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304, ab 18.10.2022

**Beschreibung**

Wieder einmal geht es um das Portraitbild. Diesmal sollen die Studierenden Übungen und Methoden zum „kooperativen Portrait“ entwickeln. Das Motto dazu lautet: "let's share copyright" - oder mit Adam Broomberg gesprochen: „Copyright is a very outdated idea of a contract“ (siehe Interview Podcast FOTOGRAFIE NEU DENKEN).

Wir sind es gewohnt, dass der/die Fotograf/in seinen/ihren Blick auf sein/ihr Gegenüber entwirft. Der aktuelle Diskurs fragt nach den Möglichkeiten der gleichberechtigten Gegenseitigkeit und Kooperation in der Fotografie (das "empathische Portrait"/Themenkomplex der 8. Phototriennale Hamburg 2022). Wir wollen Übungen entwickeln, die das Urheberrecht eines Portraitfotos zwischen den beiden Parteien auf teilt.

Beispiel 1: die portraitierte Person arbeitet ihrerseits mit Spiegeln, bzw. entwickelt eine Methode den/die Fotografen/ in sichtbar zu machen (siehe auch Setting Fotokünstler Dieter Kiessling) Beispiel 2: Die portraitierte Person erhält ihr Bild und fertigt daraus eine Collage an oder beschriftet das Bild mit Kommentaren (siehe auch Magnum Fotografin Bieke Depoorter) Beispiel 3: per Doppelbelichtung wird der gegenseitige Blick auf einem Bild festgehalten, etc.. Die Palette der Methoden und Übungen kann um ein vielfaches von den Studierenden erweitert werden.

Die Studierenden suchen sich dazu ihre Kooperationspartner/innen aus. Das kann in Kleingruppen geschehen oder alleine angegangen werden. Es geht darum mit einer (fremden oder befreundeten) Gruppe oder Person in einen kooperativen Austausch zu treten, von der man etwas lernen bzw. erfahren möchte. Die Fotografie bietet die Möglichkeit den eigenen Standpunkt zu hinterfragen, zu überdenken, zu verschieben. Dies kann das Ergebnis einer gegenseitigen Spiegelung sein, die in diesem Falle mithilfe der Fotografie vollzogen werden kann.

Wir werden zusätzlich zur praktischen Übung Beispiele von künstlerischen Kooperationen in der Fotografie kennenlernen. Diese gilt es innerhalb freiwilliger Kurzreferate vorzustellen (Liste kooperativer Künstlerfotograf\*innen im Anhang).

In diesem Semester soll neben der Bilderstellung auch immer die Textarbeit eine Rolle spielen. Kein/e Kreative/ r, kein/e Künstler/in kann es sich heute erlauben, lediglich Bilder zu zeigen, abzugeben. Dazu gehört auch immer ein Statement in Textform oder eine Kooperation mit jemandem der/die schreibt. Die Arbeit an Textformen und Begriffen verfolgt uns also nebenbei und am Ende des Semesters werden wir uns wieder mit Dr. Christina Irrgang zusammensetzen und die entstandenen Textarbeiten gemeinsam anschauen, reflektieren, finalisieren.

Gegen Ende des Kurses wollen wir mit den Bildergebnissen wieder eine Zeitung anfertigen und ein Ausstellungskonzept für die Winterwerkschau entwickeln.

Bewerbung für das Projektmodul bitte mit einem PDF eigener Fotoarbeiten an folgende Emailadresse: [birgit.wudtke@uni-weimar.de](mailto:birgit.wudtke@uni-weimar.de)

Bitte wählen Sie nur einen Fotokurs. Wir haben eine begrenzte Anzahl von Plätzen, um eine intensivere Arbeit zu ermöglichen.

"The conception of the genius is absurd. I have never met someone who exclusively invents by himself, with no interferences. With such representations, there is always something incorrect. Therefore it's more honest to say, that I am solely imaginable in a system of cooperation, a system of giving and taking." (Twin Gabriel)

"The Academy forced them to work alone." (about the twin-artists Jan and Paul Schietekat)

kooperativer Künstler\*innen die (u.a.) mit Fotografie arbeiten:

Adam Broomberg & Oliver Chanarin

Peter Fischli & David Weiss

Jan & Paul Schietekat

Barbara & Gabriele Schmidt-Heins

Boyle Family

Cameron-Miller-Family

Anna & Bernhard Johannes Blume

Pierre & Gilles

Gilbert & Georges

Marina Abramovic & Ulay

Warren Leung & Sara Wong

Pak Sheungchuen & Kam Laiwan

Ou Ning & Cao Fei  
 Rongrong & Inri  
 Wu Shanzhuan & Inga Svala Thorsdottir  
 Gao Brothers  
 Luo Brothers

### Bemerkung

Kursplan wird beim ersten Termin per Mail verteilt. Der Kurs findet immer am Dienstag statt.

Schätzung der Präsenzlehre in % **80**

Art der Online-teilnahmen " **BBB** "

Art der Prüfungs-leistungen : **Note**

### Voraussetzungen

Bewerbung (wie oben beschrieben) per Email an: birgit.wudtke@uni-weimar.de

### Leistungsnachweis

aktive Projektarbeit (ggf. Kurzreferat)  
 Abschlussarbeit (ggf. für Zeitungsdruck)

## 322220016 Automate yourself!

### M. Kuhn, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 18

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 16:00, Marienstraße 1b - CIP-Pool 104, ab 18.10.2022

### Beschreibung

Ziel des Projekts ist das Konzipieren, Programmieren und Reflektieren eines (einfachen) persönlichen Assistenten. Zu Beginn schauen wir uns beispielhafte Assistenten und unterschiedliche Tools an, die für den eigenen Assistenten nützlich sein könnten. Parallel werden wir Versuche mit Code unternehmen und an der Konzeption des je eigenen Assistenten arbeiten, bevor wir den Fokus auf dessen Programmierung legen. Die Tools und die Form sind frei wählbar, bspw. ein Script, ein (Chat-)Bot, eine Website, eine Desktop oder Mobile App oder ein programmierter Microcontroller.

Wir folgen also nicht alle einer Anleitung, sondern jede\*r entwickelt ihr/ sein eigenes Projekt. Dabei lauten die zentralen Fragen: Was soll mein Assistent tun? Wie muss ich sie/ ihn/ es dafür programmieren? Wie interagieren wir miteinander? Wie verändert dies mich oder uns?

Die Arbeit am eigenen Assistenten wird in ihrem Prozess mit der Gruppe geteilt, so dass Ihr gegenseitig voneinander profitiert.

Bei Interesse bitte ein kurzes Motivationsschreiben und einen Nachweis über Programmierkenntnisse bis 11.10.22 an mattis.kuhn@uni-weimar.de senden.

### Voraussetzungen

Mindestens Grundkenntnisse im eigenständigen Programmieren. Das Projekt richtet sich an fortgeschrittene Programmierer\*innen. (Bei Unsicherheit diesbezüglich gerne per Mail nachfragen.)

### Leistungsnachweis



Ein persönlicher Assistent plus Dokumentation (inkl. Reflexion).

### 322220017 Bauhaus Gamesfabrik

**C. Wüthrich, W. Kissel, G. Pandolfo, Projektbörse Fak. KuG** Verant. SWS: 16

Projektmodul

Mi, wöch., 13:30 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 19.10.2022

#### Beschreibung

"Bauhaus Gamesfabrik" ist ein interdisziplinäres Projekt zwischen Studierende der Fakultät K&G und der Fakultät Medien, dass sich in diesem Jahr mit der praktischen Entwicklung von Computerspielen (auch analogen Spielformaten) befasst.

Studierende der Fakultät K&G sollten Kenntnisse im Storytelling, Illustration, Animation, 3D-Modelling oder Sounddesign mitbringen.

#### Voraussetzungen

Bewerbung nur mit Portfolio und Motivationsschreiben

#### Leistungsnachweis

Abschlusspräsentation

### 322220018 Experimental Documentary Filmmaking Course

**W. Kissel, Projektbörse Fak. KuG, A. Taskent** Verant. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 11:00 - 15:15, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, ab 18.10.2022

#### Beschreibung

Lehrende : Aysegül Selenga Taskent

Registration via Bison and with short motivation via email an: [ayseselenga@gmail.com](mailto:ayseselenga@gmail.com)

First meeting on the 18th of October - Online. The meeting link will be sent after registration period.

MEMORY, FACES AND SPACES:  
A DOCUMENTARY FILMMAKING EXPERIENCE

Face-to-Face

This unique course will give students the chance to do a full immersion in experimental documentary filmmaking.

Detailed Description

This course will guide students through the pre production, production and post production stages of documentary filmmaking. Students will work either in groups or individually and are expected to choose a subject or a place that they can experimentally portray in a short documentary video. The short documentaries produced in this course will be a testimony, a trip down the memory lane of the filmmakers' personal history, exploring their ethnicity, cultural background, gender divisions, gender roles, etc. It will be an introspective art experience as well as a participatory filmmaking experience.

Pre-production, production, post-production stages

Students will be introduced to the theoretical analysis and practical methods of documentary filmmaking, will watch several documentary films and explore the preproduction, production and post-production processes and techniques for documentary film production. Voice overs can be used as well as interviews, ambient sounds and

copyrighted music. This hands on production course will allow students to work with audiovisual story telling. Students will explore the relationship between memory, faces, experiences and spaces. They will develop and improve their creative storytelling skills through an experimental eye.

At the end of the course, students will complete a short experimental documentary film which they have fully produced. The short videos will be screened publicly at the end of the course in a student show. The final projects will become part of the students' portfolios. Selected projects can participate in national and international film festivals.

#### COURSE SCHEDULE

Week 1

Introduction to the course

Week 2

Pre-production: research, concept development

Students will be introduced to the research methods and the basic elements of writing the conceptual framework of a documentary film project.

Assignment: Students will write a short documentary film proposal.

Week 3

Introduction to the different approaches to making a documentary film.

Students will be introduced to the various examples of documentary films.

Week 4

Research

Writing the synopsis, treatment, storyboard for a documentary film.

Week 5

Exploring, shooting, recording and editing Feedback

Students will shoot and evaluate the footage to prepare for finalizing their documentary projects.

Week 6

Production Planning Interview Techniques Shooting

Students will learn interview techniques and restructure their projects.

Week 7

MID-TERM

Students will present their ideas, scripts, storyboards, and footage of their documentary projects.

Week 8

Shooting, recording sound and editing video & audio for a documentary film

Students will record the narrations, the sounds

Week 9

Evaluation of the rough cuts

Students will screen their rough cuts of their documentary film projects.

Week 10

Post-Production: Editing

Students will edit their documentary film projects.

Week 11

Audio

Students will be introduced to the sound mixing techniques.

Week 12

Titling, Subtitling, Inter- titling, Transitions

Students will learn to work with the typography and aesthetic elements regarding texts used in projects

Week 13

Post-production

Students will be introduced to laws and rules about national and international copyrights, distribution and financial possibilities of production, co- production and distribution

Final Screenings

Presentation of FINAL Projects

#### Voraussetzungen

Attendance and Participation

Mid-Term Project

Final Project

## Assignments

**322220020 Freies Projekt Lehramt Kunst**

**C. Giraldo Velez, C. Parra Sánchez, Projektbörse Fak. KuG, S. Rücker**                      Verant. SWS:                      18

Projektmodul

Mo, Einzel, 13:30 - 16:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 17.10.2022 - 17.10.2022

Mo, Einzel, 13:30 - 16:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 21.11.2022 - 21.11.2022

Mo, Einzel, 13:30 - 16:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 19.12.2022 - 19.12.2022

Mo, Einzel, 13:30 - 16:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 30.01.2023 - 30.01.2023

**Beschreibung**

Studierende ab dem dritten Semester haben an der Professur Kunst und ihre Didaktik die Möglichkeit, eigenständige Einzelprojekte vorzuschlagen und nach Absprache durchzuführen.

Bitte wenden Sie sich schriftlich bis spätestens 7.10. an Sandra Rücker, Christian Andrés Parra Sánchez oder Catalina Giraldo Vélez mit einer Beschreibung und Begründung Ihrer Idee für ein freies Projekt.

**Bemerkung**

vorgeplanter Raum: Trierer Str. 12 / 003

**Voraussetzungen**

Eine schriftliche Anfrage zur Bearbeitung des freien Projektes soll vor dem 7.10 vorliegen. Bitte wenden Sie sich dafür an: [sandra.ruecker@uni-weimar.de](mailto:sandra.ruecker@uni-weimar.de) [christian.andres.parra.sanchez@uni-weimar.de](mailto:christian.andres.parra.sanchez@uni-weimar.de) [catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de](mailto:catalina.giraldo.velez@uni-weimar.de)

**Leistungsnachweis**

Präsentation und Dokumentation der künstlerischen und/oder gestalterischen Arbeit.

**322220021 Klangwerkstatt**

**M. Marcoll, R. Rehnig, Projektbörse Fak. KuG**                      Verant. SWS:                      16

Projektmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 18.10.2022

**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+II" sowie „Tonstudioteknik“ 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), das bis zum Beginn der Vorlesungszeit eingereicht werden soll. Die Entscheidung über eine Teilnahme wird nach einem persönlichen Vorstellungsgespräch getroffen.

**Voraussetzungen**

Erfolgreicher Abschluss des Grundlagenkurses „Elektroakustische Musik I+II“, „Tonstudioteknik“

**Leistungsnachweis**

Abgeschlossene künstlerische Arbeit und Dokumentation

### 322220022 "That Spatial Feeling ..." Erkundungen im Reich der Immersiven Medien.

**M. Remann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 20.10.2022

**Beschreibung**

weitere Lehrende: M.F.A. Liese Endler, M.F.A. Kate Ledina, M.F.A. Mohammad Jaradat

Von der digitalen Fulldome-Projektion bis zum immersiven Musiktheater, von VR bis AR, von der pragmatischen Anwendung bis zum wilden Experimentieren haben sich 360-Grad-Surround-Medien zu einer professionalisierten Industrie entwickelt, die kurz davor steht, ihrem Status nascendi zu entwachsen. Das volle Ausmaß und die Tragweite des Paradigmenwechsels von flachen, rechteckigen Media-Geräten zu verräumlichten Surround-Erlebnissen bleibt jedoch von der breiten Öffentlichkeit weitgehend unbemerkt und wird von der Wissenschaft nur halbherzig angenommen.

Die treibende Kraft hinter den Immersiven Medien war Kreativität gepaart mit Offenheit für interdisziplinäre Herangehensweisen an Technologie, Design, Performancekunst und Musikvisualisierung. „That Spatial Feeling ...“ soll das Innovationspotenzial immersiver 360-Grad-Kunstformen widerspiegeln und die Trajektorien der immersiven Medien von der Vergangenheit in die Zukunft erforschen, einschließlich der kritischen Auseinandersetzung mit kulturellen Realitäten in der Gegenwart.

Die Teilnehmer werden angeleitet, ihr eigenes „Spatial Feeling“-Projekt zu konzipieren, zu diskutieren und zu manifestieren, sei es theoretischer und/oder praktischer Art, innerhalb oder außerhalb der Grenzen aktueller Medienkunstkonzepte. Zu den Aktivitäten gehören Blockseminare und Gruppenausflüge zu Veranstaltungsorten, die Immersion als Erfahrungsrealität bieten, auch wenn diese Qualität nicht immer offensichtlich ist. Ein prominenter Partner von „That Spatial Feeling ...“ ist das Zeiss-Planetarium Jena, das auch Gastgeber des internationalen FullDome Festivals ist und eng mit dem Immersive-Media-Team der Bauhaus Universität Weimar verbunden ist. Das 17. Jenaer FullDome Festival ist für den 11. bis 14. Mai 2023 angesetzt. Es wird es eine Ausschreibung (Call for entries) geben, auf die sich die Arbeit dieses Kurses möglicherweise beziehen wird. Ein Jahr später, 2024, stehen internationale Events zum 100jährigen Jubiläum des Jenaer Planetariums im Mittelpunkt. Im Hinblick auf das Ziel, „die Trajektorien immersiver Medien von der Vergangenheit in die Zukunft zu erforschen“, wird dieses Jubiläum eine hervorragende Gelegenheit sein, Konzepte zu entwickeln, die die Entwicklung des Planetariums vom Ort der astronomischen Bildung zum multimedialen Performanceraum hervorheben.

**Bemerkung**

Präsenztermine: In Abstimmung mit dem Zeiss-Planetarium Jena und anderen Projektpartnern finden Exkursionen und Blockseminare anstelle der festen wöchentlichen Termine statt.

**Voraussetzungen**

Teilnahme an früheren Veranstaltungen der Immersiven Medien sind wünschenswert aber keine Voraussetzung. Kenntnisse in Animation, 3D-Gestaltung, 3D-Sounddesign, After Effects für Fulldome sind die konkrete Gestaltung von Fulldome-Shows wünschenswert, aber nicht zwingend erforderlich. Verständnis für Performance, Immersion, 360-Grad Theater, Musikvisualisierung. Interesse an Medienkultur, Medien- und Eventmanagement sind erwünscht.

**Leistungsnachweis**

Abschlusspräsentation einer praktischen oder theoretischen medienkünstlerischen Arbeit, eigenständig gestaltet in Einzel- oder Teamarbeit.

### 322220023 Writer's Dreams of Dystopia

**W. Kissel, P. Horosina, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, unger. Wo, 11:00 - 17:00, 18.10.2022 - 07.02.2023

#### Beschreibung

Wenn wir glücklich sind, suchen wir die Dystopie, wenn wir unglücklich sind - auch. Die Dystopie ist ein Versprechen, das Wunden öffnet, damit wir ihnen zufrieden beim Heilen zusehen können.

Die Utopie ist der Alptraum, die Dystopie ist Katharsis.

In "Writer's Dreams of Dystopia" erforschen wir unsere Ängste oder Phantasien von sozialer und politischer Repression oder technischem und medizinischem Fortschritt. Wir suchen in uns den Drang nach Revolution und Held\*innentum. Oder eben genau anders herum.

Wir erschaffen Figuren, die aus dem utopischen Stillstand ausbrechen wollen und Dystopien konstruieren, oder wir konstruieren sie selbst, um zufrieden zuzuschauen, wie unsere Charakter die Welt wieder aufbauen. Ob Epos oder Kammerstück, in diesem Projektmodul entstehen Drehbücher, die sich mit dem dystopischen Genre auseinandersetzen, mal aus seinen Konventionen ausbrechen, mal mit den Erwartungen spielen.

Die entstandenen Drehbücher können im darauffolgenden SoSe2023 in einem weiterführenden Projekt realisiert werden. Der Kurs richtet sich sowohl an Anfänger\*innen als auch Studierende mit Schreiberfahrung.

Bewerbung mit kurzem Motivationsschreiben (max. 1/2 Seite) bis 13.10. an: polina.horosina@uni-weimar.de

#### Bemerkung

Präsenztermine:

18.10.22

1.11.22

15.11.22

29.11.22

13.12.22

10.1.23

24.1.23

7.2.23

#### Voraussetzungen

Bewerbung mit kurzem Motivationsschreiben (max. 1/2 Seite) bis 13.10. an: polina.horosina@uni-weimar.de

#### Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Abgabe eines Drehbuches. Active participation, submission of a script.

### 422210005 A touch of data. Designing haptic data physicalisations of personal data.

**E. Hornecker, R. Koningsbruggen, H. Waldschütz**  
Projekt

Veranst. SWS: 10

### Beschreibung

Since the beginning of times, people have been generating data. From cave-paintings and books, to our current smart devices, data play and have played a quintessential role in our everyday lives. Similarly, people have been creating physical data representations –called data physicalisations– for thousands of years. Yet, despite the long and rich history of our data, we have a very one-dimensional view of what counts as data (mostly numerical values) and how to portray them (in easy-to-understand visualisations). However, does this focus on the quantitative and easy-to-understand suit our personal data?

In this project we will be exploring the personal data in our lives and how to represent them through data physicalisation. We especially focus on data physicalisations which need to be touched or interacted with, in order to 'get' the data (haptic data physicalisation). Using this type of data representation, we will be exploring the qualitative aspects of data and the user experience of interacting with them.

Following a Research through Design (RtD) approach, this project will challenge you to explore the haptic qualities of personal data. To do so, this project starts with Data Diaries, a series of hands-on exercises in which you have to collect personal data and represent them. From the Data Diaries, you will be challenged to create a haptic data physicalisation of personal data and develop this within a small team. This means conceptualising, designing, and building a physical prototype.

This course is perfect for students who would like to be challenged to find problems, who enjoy individual and (multi-disciplinary) group-work, and to come up with their own concepts. Students will focus on research topics such as "qualitative data representations", "data physicalisations", "data feminism", "affordances", "shape-changing interfaces", and "ambient/peripheral interfaces". We encourage students to participate that have a high interest in prototyping with hardware (e.g., Arduino), working with materials (e.g., wood or silicone), or using traditional fabrication techniques (e.g., origami-folding). The project is most suited for students who want 18 ECTS.

### Bemerkung

time and place to be announced at the project fair.

### Voraussetzungen

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

Students of Product Design, Media Architecture and Media Art and Design: Please apply until 10.10.2022 11h a.m. by sending an email to [eva.hornecker@uni-weimar.de](mailto:eva.hornecker@uni-weimar.de), [hannes.waldschuetz@uni-weimar.de](mailto:hannes.waldschuetz@uni-weimar.de), and [rosa.donna.van.koningsbruggen@uni-weimar.de](mailto:rosa.donna.van.koningsbruggen@uni-weimar.de) (please include a description of your prior experience in relevant areas or a portfolio). We'll let you know until Tuesday 11, if you can attend the project.

### Leistungsnachweis

Active participation and interim presentations, practical problem-based work (both individual and in groups), and a project-based report.

## 922210005 Bauhaus.Module: Tanzbar - Animation, Raum und Musik

**W. Kissel, A. Vallejo Cuartas, Projektbörse Fak. KuG**  
Projektmodul

Veranst. SWS: 16

Fr, Einzel, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 21.10.2022 - 21.10.2022  
BlockWE, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 28.10.2022 - 31.10.2022  
BlockWE, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 11.11.2022 - 14.11.2022  
BlockWE, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 18.11.2022 - 21.11.2022  
BlockWE, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 25.11.2022 - 28.11.2022  
BlockWE, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 02.12.2022 - 05.12.2022

## Beschreibung

Lehrender: Marcus Grysczok

In dem Projektmodul "Tanzbar - Animation, Raum und Musik", geht es um die Produktion einer kollaborativen, analogen Animation in der Kunstform Stop-Motion. Die Idee ist es außerdem, eine interdisziplinären Verbindungen verschiedener Kunstformen zu erreichen.

Das Modul findet in Blöcken von Oktober bis Dezember statt. Es richtet sich an Studierende der Fakultät für Kunst und Design, Architektur und Musik, die sich für Film/Animation und interdisziplinäres kreatives Arbeiten interessieren.

Die TeilnehmerInnen der unterschiedlichen Disziplinen sind eingeladen zusammen an einem Projekt zu arbeiten und neue Schnittstellen herzustellen. Diese Arbeitsweise soll dabei helfen, ein Konzept für die räumlichen Darstellung der geplanten Animation zu entwickeln, sowie den Sound und das Timing der Performance zu verbinden.

Die TeilnehmerInnen werden im Rahmen eines Tanzworkshops einen Raum/ Ort mit ihren eigenen Körpern ertanzen. Daraus entsteht ein Video, das als Referenz für die finale Animation dienen wird. Das Projekt bietet die Möglichkeit, die Kunstform der Stop-Motion-/Puppenanimation in direktem Kontakt mit allen produktionsabhängigen Arbeitsabläufen zu erfahren. Dabei geht es vor allem um visuelles Design (Kamera & Beleuchtung), Set-&Puppenbau, Schauspiel für Animation und um das Verhältnis von Ton & Bild.

Wichtig ist die Entwicklung des dramaturgischen Bogens anhand von emotionalen und narrativen Eckpunkten, die in der Gruppe erarbeitet werden. Für die Teilnahme am Projekt, ist die Bereitschaft zum Teamarbeit genauso Ausschlag gebend, wie die Fähigkeit selbständig zu arbeiten.

Für die Bewerbung senden Sie bitte eine kurze Motivation und Arbeitsproben an [marcus.grysczok@uni-weimar.de](mailto:marcus.grysczok@uni-weimar.de) bis 17.10.

## Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Module" durchgeführt von Marcus Grysczok (K+G). Die Mentorenschaft übernimmt Ana Maria Vallejo Cuartas (K+G).

## Leistungsnachweis

Mitarbeit an der Produktion der Animation

## 922210006 Trust - Storytelling in a virtual studio

**J. Hüfner, G. Pandolfo, Projektbörse Fak. KuG, J. Winckler**    Verant. SWS:    18

Projektmodul

Mo, gerade Wo, 14:00 - 17:00, Marienstraße 1b - Projektraum 301, 17.10.2022 - 30.01.2023

Block, 14:00 - 17:00, 19.01.2023 - 20.01.2023

Block, 14:00 - 17:00, 07.02.2023 - 10.02.2023

## Beschreibung

Was unterscheidet ein virtuelles Studio von einem greenscreen Studio? Was für Geschichten kann man im virtuellen Studio erzählen und welche Kamera- und Lichttechnik ist dafür nötig?

In diesem Kurs entwickeln wir ein Video, das alle Teilnehmenden gemeinsam als Team in einem virtuellen Studio in Potsdam Babelsberg realisieren werden. In dem Kurs werden die technischen Besonderheiten einer virtuellen Produktion vermittelt, ebenso wie Kenntnisse einer normalen Filmproduktion.

Je nach persönlichem Schwerpunkt der Teilnehmenden, wird es mehr um die Entwicklung der 3D Welt mit der Unreal Engine oder der Vorbereitung und Umsetzung der Studiodreharbeiten gehen: Vom Studiobau, über Casting bis zum Testdreh. Der Kurs richtet sich sowohl an Studierende mit Videoerfahrung als auch an Studierende mit 3D & Unreal Erfahrung sowie an Studierende mit Erfahrung im Set- oder Modellbau.

Links: <https://www.halostage.studio/>

<https://www.youtube.com/watch?v=G8SEa3fFqnA>

### **Bemerkung**

Schätzung der Präsenzlehre: 80 %

Blockseminare:

19-20.1.23

7-10.2.23

Zuordnung zu Einrichtungen:

Fakultät Kunst und Gestaltung, Visuelle Kommunikation, Professur [Bewegtbild / crossmedial](#)

### **Voraussetzungen**

Bewerbung mit Portfolio senden bis zum 11.10.22

### **Leistungsnachweis**

Note

## **Ontologies for Spatial Interactions**

**J. Reizner, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 16

Projektmodul

Di, wöch., 13:30 - 17:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 003, ab 18.10.2022

### **Beschreibung**

"A deep relationship with places is as necessary, and perhaps as unavoidable, as close relationships with people; without such relationships human existence, while possible, is bereft of much of its significance."

– Edward Relph, Place and Placelessness, 1976

At the convergence between deep learning, synthetic media, ambient computing and mixed realities, approaches to structuring and implementing physical interactions in platform environments require not only an attention to opaque probabilistic computational processes, but also the ability to identify, articulate and process relational, semantic and epistemological linkages between people, objects, place and space.

Building on discourse from disciplines including environmental social science, geomatics, information science and knowledge engineering, this project module will explore the spectrum between phenomenology and applied ontologies as an extension of human-machine interaction paradigms. Through a series of lectures, workshops, readings and targeted discussions, participants will address topics including human and artificial intelligence, agent-based systems, detection and prediction methods, spatial interfaces, platform urbanism and smart citizenry, with a view towards creating and documenting a speculative prototype or interactive proof-of-concept.



**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****322210001 After Effects für Anfänger**

**L. Engelbrecht, Projektbörse Fak. KuG, A. Vallejo Cuartas**      Verant. SWS:      2

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:00 - 17:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Pool 1, ab 07.11.2022

**Beschreibung**

Lehrender: Lucian Engelbrecht

After Effects ist ein essentielles Tool für Motion Graphics, Visual Effects und Compositing. Im Kurs schauen wir uns an wie man Videos, Grafiken oder Illustrationen mit After Effekts bearbeiten und aufwerten kann. Getreu dem Motto „Dynamisch statt statisch“ bringen wir Bewegung dahin wo sonst keine ist. Der Kurs richtet sich an Neueinsteiger und beschäftigt sich in erster Instanz mit den Grundlagen wie Interface, Kompositionen, Keyframes und basic Effekten. Zur Unterstützung gibt es für jedes Treffen ein extra Handout mit allen wichtigen Infos auf einen Blick.

Wer einen eigenen, halbwegs leistungsfähigen Laptop mit aktiver Creative Cloud besitzt sollte diesen mitbringen.

Der Kurs richtet sich an alle Studierende im Bereich Bewegtbild/Film, insbesondere der MKG / VK

**Leistungsnachweis**

Teilnahme, Abgabe der finalen Aufgabe

**322210002 AI on the Edge - Building a Machine Learning Cluster with Nvidia Jestons**

**A. König, Projektbörse Fak. KuG**      Verant. SWS:      4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 20.10.2022

**Beschreibung**

The aim of the course is to gain a critical understanding of machine learning and its application. The course focuses on the analysis of classification of video streams and their classification. Another central topic is cloud infrastructures and the so-called "edge computing" or "Internet of Things", which together with machine learning, form an almost all-encompassing set of tools for data collection that is beyond any (state) control. The course is therefore also suitable for those who are interested in a critical examination of "AI". The course gives an introduction to machine learning and its programming in Python using Nvidia Jetson Nano Computers, that we set up in the seminar. Programming knowledge in Python is mandatory.

**Voraussetzungen**

motivation letter to [alexander.koenig@uni-weimar.de](mailto:alexander.koenig@uni-weimar.de) until 12.10.22

**Leistungsnachweis**

In order to successfully participate you will have to develop your own part of the project. Also, complete the exercises and comply with the submission deadlines

### 322210003 Basics of Drawing and Sketching

**B. Nematipour, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Fr, wöch., 13:00 - 19:00, Geschwister-Scholl-Str.8A - Oberlichtsaal 213, 21.10.2022 - 03.02.2023

#### Beschreibung

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.

### 322210004 Curartist- Practices of decoloniality and care

**L. Wittich, A. Bhattacharyya, Projektbörse Fak. KuG**

Fachmodul

Mo, wöch., 15:00 - 16:30, Marienstraße 14 - Projektraum 312, Ort: Bauhaus-Museum Weimar, 17.10.2022 - 06.02.2023

#### Beschreibung

Die Veranstaltung findet auf Englisch statt. Über die Sprachumschaltflagge (oben rechts) gelangen Sie zur englischsprachigen Beschreibung

#### Bemerkung

**Leistungsnachweis**

after presentation/after submission of final project

**322210006 Die zauberhafte Welt der Zeichentrickanimation****Projektbörse Fak. KuG, J. Rosemann**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

BlockWE, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 09.12.2022 - 11.12.2022

BlockWE, 10:00 - 18:00, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 13.01.2023 - 15.01.2023

**Beschreibung**

Lehrender: Jens Rosemann

Der Kurs ist für alle, die sich gern in der Zauberwelt des Trickfilmzeichnens einmal umschaun und ausprobieren möchten.

Es wird eine abenteuerliche Rundfahrt: Vom Storyboard geht es über die zwölf Grundprinzipien der Animation zum Bouncing Ball bis hinüber zum Walk Cycle. Dabei werden unzählige Daumenkinos gefüllt, an traumhaften Lichtischen gezeichnet und mit wundervollster Software animiert.

All die herrlichen Erfahrungen können später, für jegliche Form der Animation, gute Dienste leisten.

Der Kurs richtet sich für Anfänger und findet in Blöcke statt:

9.-11.12.22

13.-15.01.23

**Leistungsnachweis**

Teilnahme, Abgabe der finalen Aufgabe

**322210007 Experimentelle Druckgrafik****G. Kosa, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, Einzel, 13:00 - 15:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, 13.10.2022 - 13.10.2022

Block, 17.10.2022 - 21.10.2022

**Beschreibung**

Das Fachmodul unter der Leitung von Gaby Kosa bietet die Gelegenheit, sich in vielfältigen Materialien und Techniken der experimentellen Druckgrafik zu erproben und den Kunsthof Friedrichsrode als Inspirationsquelle für die eigene künstlerische Arbeit kennenzulernen. Der Kunsthof Friedrichsrode bietet eine Druckwerkstatt und ausreichend Raum für den individuellen Arbeitsprozess. Die Arbeitsergebnisse werden in der Winterwerkschau präsentiert.

Die Nutzung der Druckwerkstatt, die drucktechnische Begleitung, das Material, die Übernachtungskosten und Vollverpflegung sind Teil des Pauschalbetrags von 185 Euro. Die Anreise ist individuell (Mitfahrgelegenheit) zu gestalten. Die Unterkunft erfolgt in Mehrbettzimmern. Bettwäsche (keine Schlafsäcke!) ist mitzubringen, ansonsten wird dafür eine einmalige Leihgebühr von 5,00 € erhoben.

Die Teilnehmerzahl ist auf 12 Personen begrenzt. Eine Anmeldung erfolgt ab sofort unter [sarah.althaus@uni-weimar.de](mailto:sarah.althaus@uni-weimar.de).

**Anmeldeschluss ist der 07.10.2022 !**

**Am 13.10.22 findet von 13:00 - 15:00 Uhr eine Einführung in das Fachmodul "Experimentelle Druckgrafik" statt.**

#### **Bemerkung**

Präsenztermin: 17.10. - 21.10.2022 Kunsthof Friedrichrode

#### **Leistungsnachweis**

gestalterisches Portfolio/ Ausstellung

### **322210008 Harder, Better, Faster, Stronger**

**M. Saidov, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Projektraum 204, 17.10.2022 - 30.01.2023

#### **Beschreibung**

Innerhalb einer Schriftart ko#nnen Schriftschnitte die unterschiedlichsten Attribute aufweisen. Sie sind zumeist schwerer, leichter, breiter oder schmaler als die anderen Schnitte. Ausgehend von einem Adjektiv und dessen Komparativ wird in diesem Kurs eine variable Schrift entwickelt, welche eine multiple Anwendungsmo#glichkeit beabsichtigt.

Ziel ist es, eine Schrift mit zwei Achsen zu entwickeln, welche als variable Schrift funktioniert und diverse Zwischenschritte interpolieren kann. Diese Achse soll die Attribute des Adjektives visuell widerspiegeln und damit der Schrift eine weitere Dimension geben. Diese Dimension kann auf rein a#sthetischer Ebene stattfinden oder auch auf der optischen Ebene im Kontext der Optical Sizes. Grundlegend dabei ist die Intension der Anwendung der jeweiligen Schrift zu hinterfragen.

Aus dem jeweiligen Projekt soll eine angewandte Schrift mit zwei Achsen resultieren, die einen kontempora#ren Charakter aufweist. Die Medien der Anwendung sind von dem entsprechenden Projekt und dessen Intension abhängig.

#### **Bemerkung**

Schätzung der Präsenzlehre: 100 %

#### **Voraussetzungen**

Interesse an Schrift

#### **Leistungsnachweis**

Art der Prüfungsleistung: Ausstellung

Pra#sentation und Abgabe der entwickelten Schrift als Schriftprobe und in einem angewandten Medium (Print oder Web).

### **322210010 How to Gallery**

**A. Palko, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 13:00 - 16:00, ab 20.10.2022

#### **Beschreibung**

Der Fachkurs »How to Gallery« (Adrian Palko) und das Wissenschaftsmodul »Curating 101« (Katharina Wendler) nehmen sich gemeinsam im SoSe22 der Aufgabe an, eine Identität für die neue Hochschulgalerie der Bauhaus-Universität zu entwickeln, die 2022 im Kunsthaus Erfurt erste Präsentationsflächen findet.

Die Studierenden beschäftigen sich im Rahmen des wissenschaftlichen Moduls (4 SWS) mit der Theorie und Praxis des Kuratorischen und werden an den internationalen Diskurs kuratorischer und künstlerischer Praxis herangeführt. Gleichzeitig wird anhand von praktisch zu realisierenden Ausstellungen das Kuratieren vor Ort erprobt (Organisation, Planung, Durchführung und Kommunikation von Ausstellungen und Performances, Transporte, Leihverkehr, Art Handling, Auf- und Abbau, Pressemitteilungen und sonstiges Textmaterial, PR-Strategien, Werklisten, Didaktik, Dokumentation, Nachbereitung etc.) und eine inhaltliche wie formale Struktur für die Hochschulgalerie der Bauhaus-Universität Weimar erarbeitet.

\*\*\*DAS WISS. MODUL LÄUFT ÜBER 2 SEMESTER: SOSE22+WISE22/23\*\*\*

Der Fachkurs (6 SWS) entwickelt die Gestaltung einer Corporate Identity für die Hochschulgalerie und betreut deren Implementierung, mit allem was dazugehört: Recherche, Konzeption und Realisierung aller Druck- und Werbemedien, Logosystematik, Website, Social Media, Schrift etc.

\*\*\*DIE KURSE MÜSSEN BEIDE BELEGT WERDEN\*\*\*

### 322210011 Kunstwelt Klub presents / Ausstellungspraxis

**Projektbörse Fak. KuG, F. Schmidt**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 21:00, Geschwister-Scholl-Str. 7 - Atelier - FK allgemein HP05, ab 17.10.2022

#### 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 widmen wir uns der Repräsentation von Kunst und werden in praktischen Einheiten eine Ausstellung entwickeln, die in Kooperation mit dem Jenaer Kunstverein während des Semesters realisiert wird.

Dabei erlernen die Studierenden Grundkenntnisse in der Konzeption und Umsetzung von Ausstellungen. Themenfelder sind die Präsentation der eigenen künstlerischen Arbeit, das Erstellen von Portfolio und Artist Statement, Studio Visits, die Erarbeitung eines Ausstellungskonzeptes, der Ausstellungsaufbau, das Verfassen eines Presstextes, Artist Talk und Führungen während der Ausstellung und die Dokumentation und Nachbearbeitung der Ausstellung.

Der Fachkurs richtet sich an Studierende, die bereits erste Erfahrungen in Ausstellungen gemacht haben und über eine kontinuierliche künstlerische Praxis verfügen.

Um eine optimale Ausstellung zu konzipieren ist die Teilnehmer\*innenzahl des Fachkurses auf 10 Studierende beschränkt. Interessierte können ein PDF der eigenen künstlerischen Arbeit mit Artist Statement schicken.

Anmeldung: [florian.schmidt@uni-weimar.de](mailto:florian.schmidt@uni-weimar.de)

**Bemerkung****Durchführungsmodalitäten:****Schätzung der Präsenzlehre:** 100 %**Art der Onlineteilnahmen:** Videokonferenz**Art der Prüfungsleistungen:** Prüfungsimmanent**Tag der ersten Veranstaltung:** 17.10.2022, 17 Uhr**Voraussetzungen**

Der Fachkurs richtet sich an Studierende, die bereits erste Erfahrungen in Ausstellungen gemacht haben und über eine kontinuierliche künstlerische Praxis verfügen.

**Leistungsnachweis**

Prüfungsimmanente Lehrveranstaltung

**322210012 LandKulturBildung. Jüdisches Leben im Prager Haus Apolda****Projektbörse Fak. KuG, S. Rücker**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Trierer Straße 12 - Projektraum 008, 19.10.2022 - 01.02.2023

Fr, Einzel, 10:00 - 15:00, 21.10.2022 - 21.10.2022

Fr, Einzel, 10:00 - 15:00, 04.11.2022 - 04.11.2022

**Beschreibung**

„Gerade weil es momentan nicht die eine „richtige“ Antwort auf den Documenta-Skandal gibt, wäre jetzt ein guter Zeitpunkt,

einen neuartigen Dialog über Kunst, Antisemitismus und Israel im deutschen Kontext anzustoßen.

In diesem Dialog könnte sich zudem eine Gelegenheit eröffnen, zu verlernen, was wir bislang als Gewissheiten erachteten.

Dieser Prozess des Verlernens könnte uns erkennen lassen, wie sehr die Geschichten von Rassismus, Kolonialismus, Antisemitismus und Völkermord miteinander verwoben sind – oft auf unerwartete und sehr widersprüchliche Weise.“

(Michael Rothberg in „Antisemitismus als Bumerangeffekt“, Berliner Zeitung am 05.07.2022).

Dank des langjährigen ehrenamtlichen Engagements aktiver Bürger\*innen entstand in mitten des kleinstädtischen Alltages von Apolda ein Ort, der über die Wurzeln und das Auftreten von Antisemitismus und sonstiger Formen systematischer Unterdrückung aufklärt.

Der Verein PragerHaus Apolda e.V. rettete das vom Abriss bedrohte Geschäftshaus der jüdischen Familie Prager, in welchem sie nach jahrelanger Unterdrückung 1942 ihren Deportationsbefehl erhielt.

Auf der Grundlage intensiver Forschung an den Biografien ehemaliger jüdischer Mitmenschen in Apolda entstand

ein Ort der Erinnerung an die Unterdrückung und Ermordung sozialer, religiös und politisch Verfolgter während der NS-Zeit.

Im Fachkurs erarbeiten wir uns ausgehend von der (Nicht-) Debatte um die Antisemitismusvorwürfe gegenüber der documenta sowie den Forschungsergebnissen des Vereins PragerHaus e.V. ein Bewusstsein gegenüber gegenwärtigen Formen des Antisemitismus. Zudem recherchieren wir künstlerische Positionen in erinnerungskulturellen Kontexten und erproben Erinnerungsorte und Bildungsangebote in Mittelthüringen.

Anschließend entwickeln und verwirklichen wir selbstreflexiv Konzepte, mit denen wir durch künstlerisches Handeln an die Verfolgung und Ermordung sozialer, religiöser und politischer „Minderheiten“ in der regionalen Geschichte erinnern sowie auf gegenwärtige Formen der Diskriminierung aufmerksam machen und Diskurse anregen können.

Gemeinsam mit dem gleichnamigen Fachdidaktik- / Wissenschaftsmodul besuchen wir Apolda an zwei Exkursionstagen (21.10.2022 & 04.11.2022), innerhalb derer wir die Arbeit des Vereines PragerHaus Apolda e.V. sowie Apolda als Lebensort kennenlernen.

Die parallele Belegung des gleichnamigen Fachdidaktik- / Wissenschaftsmoduls, welches die vielperspektivische Öffnung des

#### **Bemerkung**

zusätzliche Termine: 21.10.2022 10-15 Uhr // 04.11.2022 10-15 Uhr (Exkursion nach Apolda)

#### **Leistungsnachweis**

Forschungstagebuch (Prozessdokumentation und -reflexion), künstlerischer Beitrag zu einem selbstgewählten Schwerpunkt am Forschungsgegenstand

### **322210013 Lichtgestaltung im Film**

#### **A. Dunker, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Do, wöch., von 10:00, ab 20.10.2022

Fr, Einzel, 09:30 - 18:00, 18.11.2022 - 18.11.2022

Sa, Einzel, 09:00 - 17:00, 19.11.2022 - 19.11.2022

BlockSat., 10:15 - 13:15, 13.01.2023 - 14.01.2023

#### **Beschreibung**

Lehrender: Achim Dunker

Wie können wir mit Licht für das bewegte Bild gestalten? In diesem Fachkurs werden wir uns mit der Theorie und Praxis von Lichtsetzung im Film beschäftigen. Folgende Themen werden hierfür bearbeitet: Filmlicht und Dramaturgie, Scheinwerfertechnik, physikalische Grundlagen, Filmlicht und Malerei, Nachtaufnahmen, Kerzenlicht, Farbe und Schwarzweiß, LED, Planung und Berechnung, Praktische Ausleuchtung im Studio und an Originaldrehorten.

Die Kurse finden wöchentlich digital statt. Zusätzlich wird es zwei zweitägige Workshops in Präsenz geben.

Erste Workshop am 18.11.-19.11.2022 im Studio 1, Steubenstr. 6a statt.

Zweite Workshop findet am 13.1.-14.1.2023 im Studio 1, Steubenstr. 6a statt.

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

### Leistungsnachweis

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

## 322210014 Like a glitch in the mindframe - A live A/V concerts build in Touchdesigner

### A. König, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 16:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 19.10.2022

### Beschreibung

Together we will create a live improvised Audio-Visual Concert with the Software "Touchdesigner", that will be shown in the form of an event at the end of semester. The sound component is on an equal footing with the video and was developed in a constant dialogue between the artists. The dramaturgy follows a clear line and combines numerous abstract forms of visualization and programming. The project refers to the rise of pop-cultural references in digital media in the early 2000s, but instead of the tedious processes of that time, improvisation and recombination are part of the artistic expression.

### Voraussetzungen

motivation letter to alexander.koenig@uni-weimar.de until 12.10.22

### Leistungsnachweis

In order to successfully participate you will have to develop your own part of the project. Also, complete the exercises and comply with the submission deadlines

## 322210015 Mechanical Thinking

### Projektbörse Fak. KuG, D. Scheidler

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 10:00 - 13:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 19.10.2022

### Beschreibung

Im Fachmodul werden wir uns aus der Perspektive des Produktdesigns mit Mechanik befassen, also der Lehre sich bewegender Objekte und der dabei wirkenden Kräfte. Theoretische Kenntnisse und praktische Erfahrung werden wir im Wechselspiel erarbeiten, um uns dabei zunächst die für Produktdesigner-innen relevanten Grundlagen der Mechanik zu erschließen. Zur ihrer Durchdringung werden wir nicht nur viele Dinge zerlegen und eigene Konstruktionen zusammenbauen, sondern – wo hilfreich – auch vor der Königin der Künste, der Mathematik nicht zurückschrecken — Keine Panik! Wir gehen dabei nicht so weit, dass es weh tut ;P Indes Neugier, Praxis und Spiel sollen unserer Auseinandersetzungen mit Mechanik beherrschen. Neben Übungsaufgaben, bei denen es um die Gestaltung von Objekten im Spannungsfeld von Form und Funktion geht, und individuellen, auf euren Interessen und Impulsen basierenden Zielsetzungen, wird im Kurs auch die Bearbeitung mechanischer Fragen zu Entwürfen anderer von euch belegter Lehrformate und privater Entwurfsvorhaben möglich sein. Ziel ist des Fachkurses ist es,



dass ihr im Laufe des Semesters sowohl eine umfassende, auf Erfahrungswissen und Theorie fußende Intuition zu mechanischen Fragen ausbildet, als auch verschiedene Tools und Herangehensweisen kennen und nutzen lernt, mit denen ihr mechanischen Anforderungen eurer Entwürfe effizient beikommen könnt.

Hybrider Unterricht: Da eine persönliche Teilnahme am Unterricht nicht allen Menschen zuzumuten ist, wird die Veranstaltung auf Wunsch als hybrides Unterrichtsformat angeboten.

#### **Bemerkung**

Art der Onlineteilnahme: Big Blue Button

#### **Voraussetzungen**

Produktdesign Fachsemester 3+ oder Interesse am Thema und Ambition

#### **Leistungsnachweis**

Erkenntnis, Kurzpräsentationen, Handouts

### **322210016 Nutzlose Wunsch-Maschinen - elegante Interaktionen**

**T. Burkhardt, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 13:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 17.10.2022

#### **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 wollen wir uns mit uns mit Mensch-Maschinen-Interaktion auseinandersetzen. Wir lernen sanfte Übergänge und flüssige Bewegungen bei Licht und Mechanik sowie haptisches Feedback zu programmieren.

Wir fragen uns, welche eleganten und intuitiven Möglichkeiten der Interaktion es gibt, an Stelle von Schaltern und nervig piepsenden Piezzo-Elementen. Welches Feedback können Maschinen an Menschen geben, das verständlicher ist als kryptische Fehlermeldungen und Bitte-Warten-Anzeigen?

Im Kurs werden alle Teilnehmer\*innen eine kleine Maschine ersinnen, bauen und programmieren. Diese soll mit Arduino-Mikrocontrollern, Sensoren und Aktuatoren auf einen menschlichen Input reagieren.

Die Veranstaltung ist für alle, die schon etwas Erfahrung in der Programmierung und Lust auf Experimentieren mit Formeln und Algorithmen haben.

#### **Bemerkung**

Art der Onlineteilnahmen: Videokonferenz

Moodle/BBB-Termine: nur bei Lockdown

#### **Voraussetzungen**

Arduino Grundkenntnisse

#### **Leistungsnachweis**

Präsentation der Ergebnisse und schriftliche Dokumentation

### 322210017 Objekthelfer. Vom Guss zum Mittel zum Zweck

**F. Ohnesorge, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mi, wöch., 09:00 - 12:00, Geschwister-Scholl-Str. 13 - Gipswerkstatt 005, ab 19.10.2022

#### Beschreibung

#### Lehrende: Felicitas Ohnesorge

Platzbestimmer, Positionshalter und Fixierungsgeber sind in unserem Alltag gegenwärtig. Diese 'Objekthelfer' halten Dinge für uns in Ordnung, sind uns eine dritte Hand oder geben uns Zeit für etwas anderes. Mittels des Giessverfahrens werden im Kurs integrative und formstabile Strukturen am Beispiel Ständer, Sockel, Stativ, Gestell, Haken, Winkel oder Buchgel geschaffen. Das Experimentieren mit Gießtechniken in Keramik oder Kunststoff bildet die Basis für das Verstehen und die Umsetzung spezifischer Gestaltungsanforderungen von Gussprodukten in ihren formalen und funktionalen Parametern (etwa Formschrägen oder Anzahl der Formteile). Der Form- und Modellbau in der Gips- und Kunststoffwerkstatt ist daher Schwerpunkt dieses Fachmoduls.

#### Voraussetzungen

ab 3. Fachsemester, CAD Kenntnisse zum 3D-Drucken der abzuformenden Modelle

#### Leistungsnachweis

regelmäßige Teilnahme, Entwurf und Modelle, 60 Sekunden Video als Dokumentation

### 322210018 Photogrammetry for Digital Heritage

**J. Velazquez Rodriguez, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, ab 17.10.2022

#### Beschreibung

Already in 1858, Albrecht Meydenbauer had the idea to use photographic images for the documentation of buildings, with the goal of creating a Denkmälerarchiv (Cultural Heritage Archive).

In this hands-on course students will learn the complete photogrammetry workflow 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 and/or scenarios in a virtual three-dimensional space. Using terrestrial and aerial datasets, candidates will work on new strategies toward immersive experiences dealing with archives and forms of interaction with digital heritage.

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.

## 322210019 Photography Expanded: Counter histories through augmented reality, virtual reality and online spaces

**Projektbörse Fak. KuG, M. Valdivieso Beltran**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Di, wöch., 10:00 - 14:00, ab 11.10.2022

### Beschreibung

Why can we imagine the ending of the world, yet not the ending of colonialism? We live the future of a past that is not our own.

It is a history of utopian fantasies and apocalyptic idealization.

It is a pathogenic global social order of imagined futures, built upon genocide, enslavement, ecocide, and total ruination. What conclusions are to be realized in a world constructed of bones and empty metaphors? A world of fetishized endings calculated amidst the collective fiction of virulent specters."

Rethinking the Apocalypse: An Indigenous Anti-Futurist Manifesto.

This fachmodule intends to germinate radical fabulations and proceses of self reflection through photography, image and archives utilizing tools for expanded photography as augmented reality or virtual reality in a hybrid class environment using the platform topia. Transisioning in between the knowledge and visions of the indigenous gaze, black futurism and decolonial thought this class proposes to reimagine a world from a postapocalyptic perspective while reading to and looking at black indigenous and people of color narratives. the class will propose students to reflect on their positioning in the world, utilizing some of the questions of the magnum lab on photography expanded: counter histories, we'll ask together: how does an image's meaning and reception change according to its environment or geographic position? How can we look critically at the ways in which institutions, countries, cultures, religions, and others bring order to collections of images? What happens when images are positioned as layers on top of our lived environments? And how can we use strategies of participation and interactivity to engage with social issues or promote social justice?

This space is a fabulation of radical proposals for reparation, justice, human rights and counter histories.

### Bemerkung

Präsenztermine: to be presented in the first class

Schätzung der Präsenzlehre in 50%

Art der Prüfungsleistungen: Hybrid

### Leistungsnachweis

Essay and final project exhibition

## 322210020 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., 07.10.2022 - 07.10.2022

Do, wöch., 10:00 - 16:00, Marienstraße 1b - Druckwerkstatt 001, ab 20.10.2022

### 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 Ätzradierung, 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

### **322210021 Rhinoceros 3D vs. Fusion**

**M. Neuner, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, wöch., 13:30 - 15:00, Marienstraße 1b - Petzi-Pool 205, ab 19.10.2022

#### **Beschreibung**

CAD-Programme sind wichtige Werkzeuge für verschiedenste Anwendungen. In sofern bietet es sich als Designer an, mehrere CAD-Programme zu kennen und anwenden zu können.

Im Fachkurs Rhinoceros 3D vs. Fusion 360 werden wir aus beiden Programmen vergleichbare Ergebnisse erzeugen und diese gegenüber stellen. Dabei arbeiten wir uns von den Basics zu fortgeschritteneren Befehlen vor. Frühzeitig werdet ihr die erzeugten CAD-Dateien am 3D-Drucker herstellen und eure Konstruktionen verfeinern.

Es wird kein übergeordnetes Thema im Fachkurs geben. Alle Teilnehmer\*innen können frei wählen, welches Objekt/ welche Sache behandelt wird. Einzige Vorgabe ist die Herstellbarkeit im 3D-Drucker.

Session 1: Rhino: Getting Started;

Session 2: Autodesk: Getting Started;

Session 3: Rhino: Curves

Session 4: Autodesk: Sketches

Session 5: Rhino: generating Objects

Session 6: Autodesk: generating Objects

Session 7: Rhino: reworking Objects

Session 8: Autodesk: reworking Objects

Session 9: Rhino vs. Fusion: Sub D vs. T-Splines

Session 10: Rhino vs. Fusion: Rendern

Session 11: Freie Betreuung

Session 12: Rhino vs. Fusion: Vergleich

Session 13: Evaluation session

### Voraussetzungen

Es sind keine besonderen Voraussetzungen zur Teilnahme an der Veranstaltung nötig.

### Leistungsnachweis

Es soll sowohl eine Rhino, als auch eine Fusion 360 Konstruktion mit dazu gehörigem 3D-Druck abgegeben werden.

## 322210022 The Shape of Stories

### E. Zieser, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:30 - 16:45, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 20.10.2022

Block, ganztägig in Potsdam zum Prix Europa, 27.10.2022 - 28.10.2022

### Beschreibung

Erzähle eine Geschichte, wie auch immer, aber erzähle sie. Genieße die Schwierigkeit. Gebe dem Geheimnisvollen Raum. Finde das Universelle im Kleinen. Sei nie zufrieden. Gehe weit über das Persönliche hinaus. Imitiere, kopiere und finde dann deine eigene Stimme. Erzähle das, was du weisst, aber erzähle auch das, was du wissen willst.

Im Fachmodul „The Shape of Stories“ werden Geschichten erzählt. Mit all ihren Windungen, Brüchen, Wiederholungen, roten Fäden, Überraschungen und Momente der Ruhe. Und sie werden nicht nur erzählt, sie werden seziert, umgestellt, geprobt, wiederholt, radikal gekürzt und neu erzählt. Denn eine Geschichte beginnt lange vor dem ersten Ton und endet lange nach dem letzten. Entlang der Fragen zu Inhalt, Struktur und Dramaturgie werden wir in praktischen Experimenten untersuchen, wie Geschichten entstehen, was sie ausmacht und vor allem wie man sie erzählt. Entstehen sollen Kurzgeschichten, die wir noch nie zuvor gehört haben.

### Voraussetzungen

Formloses Schreiben mit Interesse und Vorkenntnissen bis Dienstag, 11. Oktober an elena.zieser@uni-weimar.de

### Leistungsnachweis

Teilnahme an allen Sitzungen und Konsultationen, erfüllen der Aufgaben und Abgabe einer künstlerischen Kurzgeschichte.

## 322210024 Analog Circuits - Advanced Prototyping

### Projektbörse Fak. KuG, C. Wegener

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 15:15 - 17:00, Marienstraße 7 B - Forschungslabor 002, ab 20.10.2022

### Beschreibung

Die Sprache der Veranstaltung wird in der ersten Sitzung gemeinsam festgelegt. Der Kurs findet als Präsenzveranstaltung im Elektroniklabor der Professur Interface Design statt.

Der Kurs soll Studierenden die Möglichkeit bieten Kenntnisse zu vertiefen und fortgeschrittene Projekte zu realisieren. Voraussetzung zur Teilnahme sind ein Grundlagenverständnis elektronischer Schaltungen, z.B. die Teilnahme an einem Einführungskurs Elektronik an der Fakultät Medien bzw. Kunst & Gestaltung.

Durch die beschränkte Teilnehmerzahl können Projekte intensiv betreut werden. Die Inhalte richten sich nach Bedarf und Vorkenntnissen. Mögliche Inhalte können sein:

- Schaltungsanalyse AC/DC
- Printed Circuit Board Design in KiCad
- Audio- & Videoeffekte
- Analoge Interfaces (Selbstentwickelte Sensoren/Schalter/Taster/Fader/Keyboards)

#### Leistungsnachweis

Presentation, Documentation, Project Work

### 322210025 Audiobaukasten I: Einführung in die Radioproduktion

#### E. Krysalis, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 5 - Trickfilm 303, ab 17.10.2022

#### 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 sowie der Einstieg in das Thema Radiokunst.

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 eigenen künstlerischen Übungen und regelmäßiger Teilnahme auch die Übertragung einer eigenen kurzen Live-Show erforderlich.

Als Präsenzveranstaltung geplant. Änderungen aufgrund der Pandemie vorbehalten.

#### Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Produktion eigener Audiobeiträge

### 322210027 Beziehungsmuster: Umwelten und Lebensweisen der Kryptogamen Flora

#### K. Herbst, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 17.10.2022

#### Beschreibung

Künstlerische Forschungen zur Kryptogamen Botanik (Moose, Flechten, Farne, Algen, Pilze) und zu festen und vorübergehenden Beziehung zwischen solchen Spezies in Ihren Umwelten. Besonderer Fokus liegt auf der Verbreitung von Flechten im urbanen Raum, der besonderen Beziehung zwischen Algen und Pilzen. Weiterhin werden Wurzelknöllchen und Mykorrhizza-Beziehungen ((Pflanze x Bakterien x Pilze) vorgestellt und studiert. Pflanzengallen, Misteln und das Zusammenwachsen zweier Pflanzen bei Pfropfungen sind weitere Beispiele für solche innigen Beziehungen. In Labor und Feldversuchen/Exkursionen können Kulturexperimente auf selbst gestalteten Habitaten initiiert und Versuchsanordnungen (z.B. Einsatz von Biosensorik) konstruiert werden. Insbesondere soll eine forcierte Flechtenansiedlung an einer Gebäuderuine am Rand von Weimar in den Blick genommen werden. Projekte von Studierenden werden praktisch und theoretisch unterstützt.

**Voraussetzungen**

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

**Leistungsnachweis**

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work on GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

**322210028 BioArt Forum**

**M. Gapsevicius, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

**Beschreibung**

In order to increase awareness of coexistence with living organisms, the Chair of Medial Environments proposes a set of weekend workshops in respect to climate change. The workshops include both theoretical and practical exercises for understanding the change in climate. Students will learn to inspect microorganisms while looking at them as well as learn to build and use simple tools for measuring concentrations of chemical elements in the environment.

The workshops will be given by the international scientists and artists. Please follow the additional announcements and/or be present at the introduction class during the first week of the semester.

**Voraussetzungen**

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

**Leistungsnachweis**

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work on GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

**322210030 brzn:grmm — experimental music with live-electronics**

**N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 11:00 - 12:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.10.2022

**Beschreibung**

Lehrender: Tim Helbig

Dieser Kurs richtet sich an experimentierfreudige Musiker\*innen, die einen kreativen Zugang zu Live-Elektronik und experimentellen Instrumentarium leben. Innerhalb des Wintersemesters werden Stücke entwickelt, die solistisch oder in kleiner Besetzung innerhalb des Kurs-Abschlusskonzerts präsentiert werden. Zu Beginn des Kurses wird ein Überblick über die umfangreiche Thematik „Live-Elektronik“ verschafft und anschließend Konzepte besprochen und entwickelt. Dafür wird vertiefend die Programmierumgebung Max/MSP verwendet. Andere Strategien und Techniken für Live-Elektronik sind denkbar.

**Voraussetzungen**

Vorkenntnisse im Bereich von Live-Elektronik sind hilfreich, erfolgreicher Abschluss in „elektroakustische Musik I +II“ (Rehnig)

**Leistungsnachweis**

aktive Teilnahme, Hausaufgaben, Hausarbeit

**322210031 Designing Utopias: Theory and Practice****N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 20.10.2022

**Beschreibung**

Lehrender: Yashas Shetty

This is a tool building seminar. Many of us today believe that we live in a dystopia. Our personal agency and autonomy have been slowly eroding. Many of the tools that were meant to liberate us -- the internet, computers, AI, biotechnology have turned against us. Is it possible to reimagine a future where humans take control of our own narrative or is it lost forever? Do we now learn to live in a dystopia or can we still dare to imagine a Utopia? In this seminar, We will borrow from the toolkit of hackers, designers, artists-collectives, activists and biohackers to learn the tools that they have imagined to create a utopia or fight dystopia. Our final project will critically examine these tools and techniques and attempt to reimagine or rebuild these tools.

**Voraussetzungen**

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

**Leistungsnachweis**

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work on GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

**322210032 DIY Biolab Driver's License****Projektbörse Fak. KuG, A. Volpato**

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

BlockWE, 10:00 - 18:00, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, 21.10.2022 - 22.10.2022

**Beschreibung**

Lehrender: Alessandro Volpato

This module introduces the use of a DIY biolab and its uses in relation to artistic practices. The module teaches: \* How to follow safety rules in our lab. \* Preparation of the growth media for the organisms, propagation and how to work with cultures. Examples include Acetobacter, Euglena gracilis, and Physarum polycephalum (Slime mold). \* Hands-on use of equipment in the bio lab, such as pipettes, clean benches, centrifuges, microscopes and incubators. The course is mandatory to gain access to the lab for individual work. It will be conducted over two days.

**Voraussetzungen**

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

**Leistungsnachweis**



The successful completion of the course is the attendance of the block seminar and the documented work on GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

### 322210033 Elektroakustische Musik I

**R. Rehnig, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 09:15 - 12:00, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 19.10.2022

#### Beschreibung

Im Grundlagenkurs "Elektroakustische Musik II - Einführung in die Analyse und Praxis der Elektroakustischen Musik" bauen wir auf den Kurs des Wintersemesters auf. Neben weiteren Schlaglichtern der Musik- und Kunstgeschichte beschäftigen wir uns mit Analyse, graphischer Notation und Akustik. Ein wesentlicher Bestandteil wird jedoch die Auseinandersetzung mit der Praxis sein. Bis zum Ende des Semesters sollen eigene Studien in den Bereichen Elektroakustische Komposition, Performance oder Klangkunst entstehen. Voraussetzung für die Teilnahme am Kurs ist der erfolgreiche Abschluss des Kurses "Elektroakustische Musik I - Einführung in die Geschichte und Ästhetik der Elektroakustischen Musik". Der auf zwei Semester angelegte Kurs ist zudem die Zugangsvoraussetzung für das Projektmodul "Klangwerkstatt" am SeaM.

#### Voraussetzungen

Basale Kenntnisse im Umgang mit einer DAW und Audio Equipment

#### Leistungsnachweis

Klausur, Anwesenheit für Werkmodul + Hausarbeit/Präsentation für Fachmodul

### 322210035 Hollywood am Schwarzen Meer: Drehort Odessa - Von der Potemkinsche Treppe zum Park des Sieges

**W. Kissel, P. Horosina, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Werk-/Fachmodul

Di, Einzel, 19:30 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 18.10.2022 - 18.10.2022

Di, Einzel, 19:30 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 01.11.2022 - 01.11.2022

Di, Einzel, 19:30 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 15.11.2022 - 15.11.2022

Di, Einzel, 19:30 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 29.11.2022 - 29.11.2022

Di, Einzel, 19:30 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 13.12.2022 - 13.12.2022

Di, Einzel, 19:30 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 10.01.2023 - 10.01.2023

Di, Einzel, 19:30 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 24.01.2023 - 24.01.2023

Di, Einzel, 19:30 - 22:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 07.02.2023 - 07.02.2023

#### Beschreibung

Seit über 100 Jahre gibt es Bewegtbilder aus und über Odessa, die den ersten Filmstandort der damaligen Sowjetunion thematisieren und reflektieren. Odessa ist als Hafenstadt und Sehnsuchtsort, als Start und Ziel des Exils, als ein Ort vielfältiger Projektionen stets präsent. Dieser zeichnet sich durch eine besondere Lebensart und einen sehr eigenen Humor aus, der bis heute stil- und kulturbildend ist.

Vorge stellt werden bekannte und unbekanntere filmische Beispiele eines kinematischen Topos, der von der sowjetischen Epoche bis zum aktuellen Konflikt die Wahrnehmung von Generationen prägt.

Gemeinsam sichten wir ausgewählte Filme mit Odes(s)a-Bezug und erkunden anhand von Spiel- und Dokumentarfilmen die komplexen kulturellen Hintergründe. Kenntnisse der jeweiligen Sprachen wie jiddisch, russisch und ukrainisch sind erwünscht, aber nicht verpflichtend.

<https://www.odesafilmstudio.com.ua/>

#### Bemerkung

Präsenztermine:

18.10.22

1.11.22

15.11.22

29.11.22

13.12.22

10.1.23

24.1.23

7.2.23

### Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme, Referat Active participation, presentation

## 322210036 Immersive Essays

**J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 13:15 - 16:00, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 20.10.2022

### Beschreibung

While looking at online platforms like YouTube or Vimeo you might have come across videos that could be described as video essays. A video essay is a piece of video content that, much like a written essay, advances an argument. Video essays take advantage of the structure and language of film to create a thesis statement. While the general concept has its roots in academia, it has grown dramatically in popularity with the beginning of online video sharing platforms.

As a relatively new media form, video essays have yet to conform to any structural guidelines. At first glance a video essay could be described as an online video which cuts together footage from one or more films in order to reveal new insights about them. But when looking further you realise, that it doesn't always have to be about the original content. Footage from different sources can also be used to illustrate an argument that is not directly concerned with the meanings or intensions the original material is referring to. This is also what makes this form of analytic framework interesting. There aren't any rules, or rather there is no firm set of such rules. Video essayists tend to make up the rules as they go along.

In the course we want to take the concept of a video essay and translate it to an immersive environment. How can we work with found footage like pictures, film, sound, 3D objects or text for example in a virtual space, created with the help of VR-glasses like the HTC Vive ? How can we illustrate an argument in a 3-dimensional world based on found footage? The practical part will be an Introduction to the game engine Unity 3D and an introduction to working with HTC Vive VR-glasses. Furthermore, students will work on their individual immersive essays that will be presented at the end of the semester.

Registration: Send an e-mail until October 11th to [joerg.brinkmann@uni-weimar.de](mailto:joerg.brinkmann@uni-weimar.de). Please include the following information:

Subject/title of your e-mail: Immersive Essays

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

#### Voraussetzungen

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

#### Leistungsnachweis

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.

### 322210037 Introduction to Analog Circuits

**Projektbörse Fak. KuG, C. Wegener**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:00, Marienstraße 7 B - Seminarraum 103, ab 20.10.2022

#### Beschreibung

Die Sprache der Veranstaltung wird in der ersten Sitzung gemeinsam festgelegt. Der Kurs findet als Präsenzveranstaltung im Elektroniklabor der Professur Interface Design statt.

Wir widmen uns den Grundlagen analoger Elektronikschaltkreise mit Bezug zur analogen Signalverarbeitung, wie sie in analogen Synthesizern Anwendung findet. Über einer Einführung zu Grundbausteinen und theoretischem Grundwissen erarbeiten wir uns die nötigen Kenntnisse um komplexere Schaltkreise von spannungsgesteuerten Filtern und Oszillatoren selbst zu entwerfen. Der finale Teil des Kurses widmet sich der Frage, wie ein analoger Schaltkreis mit analogen Sensoren gesteuert werden kann. Hier sollen explorative Interfacekonzepte erarbeitet und schließlich realisiert werden.

Kenntnisse im Bereich Elektronik sind keine Voraussetzung. Es sollte aber ein gewisses Maß an Neugier mitgebracht werden.

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

Für die Verwendung von Elektronikkomponenten sollte ein kleines Budget (20-40€) eingeplant werden. Die gefertigten Schaltungen können natürlich behalten werden.

#### Leistungsnachweis

Presentation, Documentation, Project Work

### 322210039 Musikinformatik: Csound I

**M. Marcoll, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mi, wöch., 15:30 - 16:00, Hochschule für Musik, Raum 327, ab 12.10.2022

#### Beschreibung

Dieser Kurs ist eine Einführung in die Programmiersprache Csound zur Audiosynthese. Angestrebt wird einerseits ein Überblick über die wichtigsten Techniken als auch die Befähigung zum selbstständigen Entwickeln einfacher Anwendungen.

### 322210040 Musik und Technologie

**J. Mihaly, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 16:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 17.10.2022

#### Beschreibung

Lehrende: Julia Mihaly

Klangästhetik der Fehlfunktion

Das Modul „Musik und Technologie“ behandelt im WS22/23 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.

### 322210041 Post Physical Playgrounds

**J. Brinkmann, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Fr, wöch., 15:15 - 18:30, Bauhausstraße 9a - Gestalterisches Zentrum 001, ab 21.10.2022

#### Beschreibung

It's exciting that interactive media such as the Internet creates new social spaces that give us the opportunity to validate identity aspects communicatively, to design them interactively and to redesign them. In these spaces, aspects of identity can be exemplified, tested, simulated, practised and made public. Through communication via the Internet, processes of transmediation also take place that can help to gain a better understanding of our present time. Digital media technologies now permeate all areas of life: They transform the cultural and creative sector and the economic system as well as politics, science, civil society and everyday practices.

That's why artistic work shouldn't be used as an observation of the media, but as an examination of digital cultures. Digital cultures encompass both the technological conditions and artifacts as well as the systems and processes of perception, meaning and communication. Strolling through the digital spaces of the Internet, in particular milieu-specific socialization spaces of visual practices, means dealing with the everyday behavior on social media platforms with an observant and analytical consciousness. The concept of strolling, which Walter Benjamin introduced in the 20th century using the example of Parisian boulevard life, can also be transferred to the digital world. With that theory in mind, we will focus on the conditions of identity formation and communication of belonging in various milieus of the Internet.

The Internet no longer exists as a niche of an alternative or separated world, but has intrinsically grown together with the real living and cultural spaces of our society via the omnipresence of stationary and mobile devices. What transformation processes occur when social interaction online is transferred into an immersive virtual space?

VRChat is a Free to play Massively Multipayer Online Game and allows players to use 3D avatars to interact with other players in a virtual world. In contrast to open-world games such as Second Life or Minecraft, VRChat offers

the possibility to experience immersive spatial impressions via VR interfaces and to interact with each other through body movements and gestures.

In our course we will explore this socialization space as a flâneur and create our own avatars and places of encounter through which we can interact with other users in the virtual world. Inspired by our wanderings and encounters we will frame our own digital selfies or self portraits as digital performance pieces

Registration:

Send an e-mail until October 11th to joerg.brinkmann@uni-weimar.de. Please include the following information:

Subject/title of your e-mail: Immersive Essays

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

### Voraussetzungen

This is not an introduction class. Basic knowledge about the Unity game engine and 3D modeling is being expected

### Leistungsnachweis

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.

## 322210043 Sounds like Hörspiel - Regie und die Folgen.

**F. Moormann, E. Zieser, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Steubenstraße 8, Haus A - Projektraum 601, ab 20.10.2022

### Beschreibung

Wie verändert Klang einen Text? Und klingt der Text schon selbst? In diesem Kurs liegen für euch zehn von einer Fachjury ausgesuchte Kurz-Texte von Nachwuchs-Autor:innen bereit. Sie haben es in die Shortlist des Manuskriptwettbewerbs auf dem Hörspielsommer Leipzig 2022 geschafft - und wollen nun von euch umgesetzt werden.

Der Manuskriptwettbewerb ist eine Kooperation zwischen dem Experimentellen Radio und dem Hörspielsommer Leipzig e.V. Der Wettbewerb ist dem Austausch zwischen Autor:innen und Regisseur:innen - sowie der Förderung von Nachwuchstalente wie euch gewidmet.

Anhand der Umsetzung der Kurzmanuskripte wollen wir das Hörspielregiehandwerk üben und verfeinern. Was macht ein:e Regisseur:in eigentlich genau? Was steckt schon im Text und was bedeutet das für die Regie? Wie wähle ich Stimmen und Klangmaterial aus? Und wie ergibt all das ein stimmiges Kurzhörstück?

Mit euren Stücken treten ihr in Wettbewerb mit Produktionen der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen auf dem Hörspielsommer Leipzig 2023. Eine Fachjury prämiert die besten Umsetzungen.

Das Seminar ist in Präsenz geplant. Änderungen aufgrund der pandemischen Lage vorbehalten.

**Voraussetzungen**

Formloses Schreiben mit Interesse und Vorkenntnissen bis Dienstag, 11. Oktober an: frederike.moormann@uni-weimar.de oder elena.zieser@uni-weimar

**Leistungsnachweis**

regelmäßige aktive Teilnahme, Produktion eines eigenen Kurzhörspiels

**322210044 Sustainable Aesthetics****M. Gapsevicius, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Di, wöch., 13:30 - 16:45, Marienstraße 7 B - Projektraum 202, ab 18.10.2022

**Beschreibung**

When humans talk about sustainability, they usually talk about sustainability in environmental, economic and social dimensions, leaving aesthetics as a means of expressing concerns in times of crisis. Documenta 15 also phrased it this way, specifically, "How can a globally oriented art exhibition ... minimize harm to the environment and, at the same time, be economically and socially fair?" While not forgetting to list the environmentally, ecologically, and socially fair solutions, the achieved aesthetic position convinces in its sustainability - the focus of the Documenta 15 is on the creation of social networks and not on production. What would be the goals of sustainable art?

This course is an invitation to rethink sustainability in art production. Students will be invited to consider their strategies, forms, and formats for expressing themselves. We will discuss media art (including the use of computers and living matter) and try to find answers for sustainable ways in artistic methods and forms. Practically, we will experiment with energy harvesting from living matter (e.g. microbes, humans). We will also look into art projects that use ultra-low voltage solutions.

The developed projects will be expected to be documented in detail in the GMU Wiki.

**Voraussetzungen**

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

**Leistungsnachweis**

The successful completion of the course is the attendance of the seminar and the documented work on GMU wiki. The documentation may contain text, video, images, sketches, sound, and other digital formats.

**322210046 »[Trigger] — [Bang] = Do it?!« — Einführungskurs Max/MSP****N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 2

Werk-/Fachmodul

Mo, wöch., 09:15 - 10:30, Coudraystraße 13 A - Klanglabor 011, ab 10.10.2022

**Beschreibung**

Lehrender: Tim Helbig

Einführungskurs in die Programmierumgebung Max/MSP; Grundlagen zur Generierung und Steuerung von Audio-Prozessen.

**Voraussetzungen**

Vorkenntnisse nicht erforderlich. Erfolgreicher Abschluss bzw. Belegung von „Einführung in elektroakustische Musik I“ (Rehnig) bindend.

### Leistungsnachweis

aktive Teilnahme, Hausaufgaben, Hausarbeit

## 322210048 Designing Networked Objects

**B. Clark, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Di, wöch., 09:15 - 12:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 18.10.2022

### Beschreibung

share that information with other objects. 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, relevant theory and history, and a series of hands-on technical exercises, this course provides a practical context for experimental practice in networking objects.

This is a student-driven course. Topics will be determined by the interests/needs of the class.

No prior experience in electronics or programming is required.

### Voraussetzungen

For Master's students with little/no knowledge in electronics

### Leistungsnachweis

valuation will be determined by regular class participation, and the completion of a final project.

## 322210049 Physical Computing

**B. Clark, Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Fachmodul

Mo, wöch., 17:00 - 20:30, Marienstraße 7 B - Seminarraum 104, ab 17.10.2022

### Beschreibung

This course is a practical exploration of designing and constructing interactive systems that can sense and respond to their physical surroundings. As we extend computing beyond the paradigm of the screen, keyboard, and mouse, we will learn how to connect sensors and actuators to create devices that can interact directly with their environment. We will cover fundamental technical skills in electronics and embedded programming while gaining a deeper understanding of interactions and how to design interfaces for non-screen-based devices.

This is a student-driven course. Topics will be determined by the interests/needs of the class.

No prior experience in electronics or programming is required.

### Voraussetzungen

For Master's students with little/no knowledge in electronics.

### Leistungsnachweis

Evaluation will be determined by regular class participation, and the completion of a final project.

### 322210055 <head> <style> <body> <script> : Erzähle (dich selbst) mit Code

#### M. Kuhn, Projektbörse Fak. KuG

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 1b - Pool-Raum 304

#### Beschreibung

Erzählungen bilden einen wichtigen Teil unserer Identität, die Erzählung des eigenen Lebens nimmt dabei eine zentrale Rolle ein. Im Fachkurs wollen wir Aspekte von uns selbst auf Daten/ Code übertragen und dadurch — uns und anderen — mittels einer Website erzählen. Dafür lernen und nutzen wir die Basics von HTML, CSS und JavaScript. Parallel dazu lesen wir Max Frisch »Schwarzes Quadrat. Zwei Poetikvorlesungen«. Der Kurs ist eine Einführung in das Schreiben von Websites, also die technische Umsetzung eigener Entwürfe. Er richtet sich an Studierende ohne Vorerfahrung in HTML, CSS und JavaScript. Bei Interesse bitte ein kurzes Motivationsschreiben (optional mit ersten Ideen) bis 11.10.22 an mattis.kuhn@uni-weimar.de senden.

#### Voraussetzungen

Motivation zum eigenständigen Arbeiten.

#### Leistungsnachweis

Ein kleines Webprojekt (online).

### 922210001 History Moves: Vom Buch zum Bildschirm

#### C. Giraldo Velez, Projektbörse Fak. KuG, A. Vallejo Cuartas

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Do, wöch., 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Projektraum 104, 20.10.2022 - 02.02.2023

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 03.11.2022 - 03.11.2022

Do, Einzel, 09:15 - 12:30, Bauhausstraße 15 - Kinoraum 004, 10.11.2022 - 10.11.2022

#### Beschreibung

Erklärvideos sind sehr geschätzt, um Konzepte auf einfache und verständliche Weise zu erklären, und werden daher in vielen Bereichen aus kommerzieller, didaktischer und pädagogischer Perspektive eingesetzt.

In dem Fachmodul »History Moves: Vom Buch zum Bildschirm« werden die technischen, künstlerischen und didaktischen Grundlagen zur Erstellung von Kurzfilmen/ Lernvideos vermittelt.

Der Kurs findet in Kooperation mit dem Seminar »Das Bauhaus, Weimar und der ganze Rest ...« statt. Das Ziel der Zusammenarbeit besteht darin, ein Ereignis der Hochschulgeschichte zu erforschen und daraus ein Skript mit Storyboard für ihre Visualisierung zu erarbeiten.

Zum Schluss werden Kurzfilme/ Lernvideos erstellt. Dabei werden die Studierenden von den beteiligten Lehrpersonen betreut. Den Abschluss bildet eine Präsentation aller entstandenen Filme.

#### Voraussetzungen

Interesse an der Weimarer Hochschulgeschichte und an der künstlerisch-technischen Auseinandersetzung mit Videoproduktion und Visualisierungen von Konzepten.

#### Leistungsnachweis

Herstellung von Videos und Abschlusspräsentation



## 922210002 Breaking the frame, expanding cinema

**N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Mo, Einzel, 15:15 - 18:30, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 17.10.2022 - 17.10.2022

Mo, wöch., 15:15 - 18:30, Marienstraße 7 B - Projektraum 204, ab 24.10.2022

Di, wöch., 17:00 - 18:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, ab 24.01.2023

### Beschreibung

Teacher: Lee Arturo, Isabella

responsible teacher: Dr. König, Alexander

This course invites the students to understand cinema beyond the limits of the frame. Together we will explore the intermedial encounter between film [audiovisual], installation art [space], and performative arts [body].

As time-based media technologies advance, the cinematic experience has been in constant transformation extending beyond the traditional movie theatre. Video, television, and computers are technologies that create different types of audiences; even more with today's growing streaming platforms that introduce new viewing habits. Our goal is to find experimental narrative tools while learning from artists whose work goes beyond the border of one media. We will challenge existing notions of cinema as a passive consumption media, embracing the interactivity of digital technologies and experimenting with immersive techniques.

'Breaking the frame' also means addressing perspective beyond the dominant gaze of the traditional Film institutions. Queer, feminist, decolonial and ecological epistemologies are welcome in our discussions.

Let's meet to break the rigid canons of cinema and think together about intersectional experiences.

--

At the end of the course we will make a proposal for a collective exhibition, showing our experiments together at the Winterwerkschau 2023.

--

The application period for this Bauhaus.Modules is from 03.10. to 14.10.2022. For registration you must apply both at Bison and send an email with your portfolio or website to [isabella.lee.arturo@uni-weimar.de](mailto:isabella.lee.arturo@uni-weimar.de)

### Bemerkung

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Module" durchgeführt von Isabella Lee Arturo (K+G). Die Mentorenschaft übernimmt Dr. Alexander König (K+G).

### Voraussetzungen

Students need basic knowledge of at least one of the media mentioned in the course description. For example: Film, Video, Sound, Performance, Theatre, Photography, Fine Art, Creative Programming, Installation Art, VR and Interactive Media

### Leistungsnachweis

All students will exhibit their projects at the Winterwerkschau 2023.

For Bachelor students: a pdf file documenting the result of the exhibition.

For Master's students: in addition write a 2-3 page pdf file documenting the process of your project.

**922210003 Gute Form für gute Ideen****J. Hintzer, W. Kissel, N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 6

Fachmodul

Mi, Einzel, 18:00 - 19:00, digital, 09.11.2022 - 09.11.2022

Fr, Einzel, 09:30 - 17:00, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, 18.11.2022 - 18.11.2022

Sa, Einzel, 10:00 - 16:00, Marienstraße 1a - Stud. Arbeitsplatz 301, 19.11.2022 - 19.11.2022

**Beschreibung**

weitere Lehrende: Christoph Eder

Anhand von Schreibübungen und Analysen von Case Studies werden die Anforderungen an Projektbeschreibungen in ihren verschiedenen Längenforderungen (Exposé / Treatment) erörtert. Von Projektbeschreibung bis zur Selbstdarstellung - immer kommt es auf die richtige Mischung von Information und Ton an. Wie findet man die richtige Sprache für das Projekt ? Die Arbeit und Analyse von Beispielen aus der Textarbeit der Filmbranche dienen als Blaupause für eine Textarbeit die neugierig auf das jeweilige Vorhaben macht.

Die TeilnehmerInnen bringen eigene Projektideen in den Kurs ein. Im besten Fall werden kurze filmische Trailer für eine Film- oder Formatidee hergestellt.

Der Kurs ermutigt die TeilnehmerInnen - aller Fakultäten - für eine Berufswelt nach der Uni - Eine Welt in der man präzise und einnehmend schreibend für eigene Vorhaben kämpfen muss.

Der Kurs wird gerahmt von zwei Workshops Terminen. (Der erste Termin 18./19.11.2022 - 9.30 Uhr - 17.00 Uhr und 10.00 Uhr - 16.00 Uhr)

**Bemerkung**

Schätzung der Präsenzlehre: 60 %

**Voraussetzungen**

Kurzes Motivationsschreiben & Beschreibung des eigenen Vorhabens (halbe DIN A4 an christoph.eder@kammer11.de und joern.hintzer@uni-weimar.de

**Leistungsnachweis**

Text und gegebenenfalls filmischer Teaser oder Casefilm (1-2min)

**922210004 Produktionsworkshop – Wie werden Filme geplant und umgesetzt?****N.N., Projektbörse Fak. KuG**

Veranst. SWS: 4

Werk-/Fachmodul

Block, 08:00 - 19:00, Steubenstraße 6a, Haus D - Kinoraum 112, 05.12.2022 - 09.12.2022

**Beschreibung**

Lehrender: Cornelius Kreuzwirth

In diesem fünftägigen Produktionsworkshop versuchen wir die Frage zu klären: Wie werden Filme erfolgreich geplant und umgesetzt? Dafür schauen wir uns unter anderem folgende Themenkomplexe an:

- Übersicht über Abteilungen, Gewerke und Positionen in Film
- Produktionstechnisches auflösen von Drehbüchern
- Drehplan Erstellung inklusive Einführung in entsprechende Programme
- Wege der Kommunikation mit dem Team vor und während der Dreharbeiten
- Umgang mit Drehorten und den Aspekten der Motivbesichtigung
- Erstellen von Tagesdispositionen und Gefahrenbewertungen
- Materialbedarf für die gängigsten Szenarien
- Berücksichtigung von Umweltaspekten, Arbeitsschutz und Arbeitssicherheit

Ziel ist es, auf die Umsetzungsrelevanten Aspekte eines Filmprojektes einzugehen und zu vermitteln, wie diese am effektivsten zu handhaben sind. Es soll ein moderat umfänglicher Einblick gegeben werden, der zum Weiterdenken und Reflektieren der eigenen Arbeitsweise anregt. Dabei sollen stets der Maßstab und der Möglichkeitsrahmen von studentischen Filmproduktionen berücksichtigt werden.

### **Bemerkung**

Die Lehrveranstaltung wird als studentisches "Bauhaus.Modul" durchgeführt von Cornelius Kreuzwirth (K+G). Die Mentorenschaft übernimmt Polina Horosina (K+G).

Workshopzeitraum:

Montag, 05.12.2022 – Freitag, 09.12.2022

Gastdozierende: Marion Aha ([https://www.crew-united.com/en/Marion-Aha\\_3728.html](https://www.crew-united.com/en/Marion-Aha_3728.html))

Bewerbung: Bitte schreibt eine kurze E-Mail, in der ihr euch in drei Zeilen mit eurer Motivation und eurem letzten einprägenden Kinoerlebnis vorstellt, bis zum 09.10.2022 an [cornelius.kreuzwirth@uni-weimar.de](mailto:cornelius.kreuzwirth@uni-weimar.de)

### **Voraussetzungen**

Eigeninteresse an den koordinativen und organisatorischen Prozessen in der Herstellung eines Filmes. Wünschenswert sind erste Erfahrungen mit kleineren Dreharbeiten oder Filmprojekten, dies ist aber kein Muss.

### **Leistungsnachweis**

Am Ende des Workshops soll das neu erlernte mit der eigenen Erfahrung und Arbeitsweise reflektiert werden sowie die Eindrücke der Exkursion geschildert werden. Hierfür muss ein informelles Essay im Umfang von mindestens einer und maximal zwei A4 Seiten eine Woche nach Beendigung des Workshops abgegeben werden.