Referate

Im Laufe des Semesters hält jede*r Studierende ein Referat zu einem vorgegebenen Thema. Die Referate greifen ausgewählte Beispiele aus Gestaltung, Kunst, Architektur, Medien und Creative Technologies auf und ergänzen damit die Inhalte des seminaristischen Unterrichts um historische, kulturelle und gestalterische Perspektiven.

Ziel ist es, das jeweilige Thema eigenständig zu recherchieren, wichtige Zusammenhänge herauszuarbeiten und anhand konkreter Beispiele verständlich und visuell überzeugend für die Kommiliton*innen aufzubereiten. Dabei soll insbesondere untersucht werden, warum das jeweilige Beispiel für die Entwicklung von Gestaltung, Wahrnehmung, Medien oder Interaktion relevant ist.

Für das Referat muss das Kurstemplate (PowerPoint/Keynote) verwendet werden. Die Präsentationsdauer beträgt **maximal 15 Minuten**.

Themen und Termine

	Datum	Thema des Referats	Inhalt / Fragestellung	Student*in
01	Di., 13.10.2026	**Der Modulor – Le Corbusier**	Was ist der Modulor und welche Idee steckt hinter diesem Proportionssystem? Wie verbindet Le Corbusier menschliche Körpermaße (und entsprechende Kritik), Mathematik und Gestaltung? Vorstellung des Systems und ausgewählter Anwendungen in Architektur und Design.	–
02	Di., 20.10.2026	**James Turrell – Atmosphäre**	Wie gestaltet James Turrell Wahrnehmung mit Licht, Farbe und Raum? Vorstellung ausgewählter Arbeiten und Untersuchung der Frage, wie sich die Wahrnehmung eines Raumes durch Licht und Farbe verändern lässt.	–
03	Di., 27.10.2026	**RGB-CMY KINETIC – ART+COM Studios**	Wie können Farbe, Bewegung und räumliche Installation miteinander verbunden werden? Vorstellung und Analyse von *RGB-CMY KINETIC* sowie Einordnung der Arbeit in den Kontext von Medienkunst, kinetischer Gestaltung und Creative Technologies.	–
04	Di., 03.11.2026	**Chauvet-Höhle**	Was erzählen uns die Höhlenmalereien von Chauvet über frühe Formen visueller Kommunikation? Untersuchung von Darstellung, Bewegung, Überlagerung, Komposition und der Beziehung zwischen Bild und Raum.	–
05	Di., 10.11.2026	**Piktogramme – Otl Aicher**	Wie können komplexe Informationen mit möglichst einfachen visuellen Zeichen vermittelt werden? Vorstellung des Piktogrammsystems von Otl Aicher für die Olympischen Spiele 1972 und Untersuchung seiner gestalterischen Prinzipien und Wirkung.	–
06	Di., 01.12.2026	**Camera Obscura und die Anfänge der Fotografie**	Wie funktioniert das Prinzip der Camera Obscura und welche Bedeutung hatte es für die Entwicklung visueller Medien? Von den frühen Untersuchungen Ibn al-Haythams bis zur Entstehung der Fotografie.	–

	Datum	Thema des Referats	Inhalt / Fragestellung	Student*in
07	Di., 15.12.2026	**Delia Derbyshire**	Wie entstanden elektronische Klänge, bevor digitale Musikproduktion selbstverständlich wurde? Vorstellung der Arbeit von Delia Derbyshire und des BBC Radiophonic Workshop sowie ihrer experimentellen Methoden zur Erzeugung und Gestaltung elektronischer Klänge.	–
08	Di., 22.12.2026	**Ryoji Ikeda**	Wie können Daten, Klang, Licht und Raum zu einer audiovisuellen Erfahrung werden? Vorstellung ausgewählter Arbeiten von Ryoji Ikeda und Untersuchung des Zusammenspiels von visueller Gestaltung, Sound, Daten und Wahrnehmung.	–
09	Di., 19.01.2027	**Gerrit Rietveld – Rot-Blauer Stuhl und Rietveld-Schröder-Haus**	Wie werden geometrische Formen, Farbe und räumliche Strukturen vom Objekt auf die Architektur übertragen? Vorstellung des Rot-Blauen Stuhls und des Rietveld-Schröder-Hauses im Kontext von De Stijl.	–
10	Di., 26.01.2027	**Es Devlin**	Wie können Raum, Licht, Projektion, Typografie und digitale Medien zu einer Inszenierung verbunden werden? Vorstellung ausgewählter Arbeiten von Es Devlin und Untersuchung ihrer Arbeitsweise zwischen Bühnenbild, Installation und medialem Raum.	–

Anforderungen

Das Referat soll das jeweilige Thema nicht nur vorstellen, sondern dessen Bedeutung für Gestaltung, Wahrnehmung und Medien herausarbeiten. Die Studierenden sollen dafür eigenständig geeignete Quellen recherchieren und die verwendeten Quellen nachvollziehbar angeben.

Das Referat sollte folgende Bestandteile enthalten:

- kurze Einführung in das Thema und seinen historischen bzw. kulturellen Kontext
- Vorstellung der wichtigsten Personen, Arbeiten oder gestalterischen Prinzipien
- mehrere konkrete Beispiele und Abbildungen
- genauere Analyse mindestens eines ausgewählten Beispiels
- Bezug zu Gestaltung, digitalen Medien oder Creative Technologies
- kurze Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse
- vollständige Angabe der verwendeten Quellen

Bewertung

Das Referat entspricht **10% der Gesamtnote** und ist Bestandteil der Kursteilnahme.

Bewertet werden:

- **Inhaltliche Qualität** – fachliche Richtigkeit, Recherche und sinnvolle Auswahl der Inhalte
- **Verständlichkeit** – klare Erklärung der zentralen Zusammenhänge
- **Struktur** – nachvollziehbarer Aufbau und sinnvolle Gewichtung der Inhalte
- **Beispiele** – Qualität und Relevanz der ausgewählten Beispiele
- **Visuelle Aufbereitung** – verständliche und gestalterisch angemessene Präsentationsfolien
- **Vermittlung** – freies und verständliches Präsentieren sowie Einhaltung der vorgegebenen Zeit

Für die Präsentation muss das bereitgestellte Kurstemplate (PowerPoint/Keynote) verwendet werden. Die

Präsentationsdauer beträgt **maximal 15 Minuten**.

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:create:ct102:semester-schedule:wise_26-27-preferatsthemen?rev=1789814427

Last update: **2026/09/19 10:40**