

Grundlagen 1 Design (Praxisprojekt)

Objekt ... am und zum Körper

Ausgehend vom Titel "Objekt ... am und zum Körper" entstehen Arbeiten mit Bezug zur menschlichen Gestalt. Die Erweiterung des Körpers durch ein Werkzeug steht im Zentrum des Entwurfsprozesses. Werkzeuge sind "Erweiterungen" des Körpers, die uns in sinnige, aber mitunter auch unsinnige Handlungen, Tätigkeiten und Haltungen bringen. Die dadurch entstehenden körperlichen Erscheinungsbilder können teilweise die absurdesten Formen annehmen - man denke nur an bestimmte Fortbewegungsmittel wie zum Beispiel den Segway oder die Känguruschuhe.

Wir setzen uns also mit dem Körper in Bezug zum Werkzeug und den daraus resultierenden Handlungen auseinander und führen den Begriff des Werkzeugs ad absurdum. Die Handlungen und entstehenden Körperobjekte können spielerisch, verträumt, absurd, aber auch notwendig und zweckmässig sein. Dabei werden die Grundlagen der textilen und metallbezogenen Verarbeitungstechniken erlernt und in der Arbeit angewendet. Die Objekte werden zum Abschluss im öffentlichen oder halböffentlichen Raum inszeniert und fotografisch festgehalten.

Die entstandenen Bilder und Fotostrecken werden zusammen mit den Objekten an der Werkschau zum Ende des Quartals ausgestellt.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Ästhetische Bildung und Soziokultur > 1. Semester
Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Bildnerisches Gestalten an Maturitätsschulen > 1. Semester

Nummer und Typ	bae-bae-dp107-08.16H.001 / Moduldurchführung
Modul	Grundlagen 1 Design (Praxisprojekt)
Veranstalter	Departement Kulturanalysen und Vermittlung
Leitung	Eva Wandeler, Florian Bachmann, Lucia Degonda, Andreas Hofer
Zeit	Mi 21. September 2016 bis Fr 4. November 2016 / 8:30 - 16:30 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 17
ECTS	8 Credits
Voraussetzungen	Besuch des entsprechenden Z-Tech-Kurses (= Einführungswoche Werkstätten Lehre)
Lehrform	Grundlagen 1 Design/ Seminar 1
Zielgruppen	Wahlpflicht: Bachelor Art Education, 1. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden - kennen verschiedene zeichnerische Entwurfstechniken und wenden diese an. - setzen sich gestalterisch differenziert mit der gestellten Thematik auseinander. - erwerben technisch-handwerkliche Fertigkeiten in den Bereichen Metall und Textil und wenden diese an einem selbst entworfenen Objekt an. - erwerben Grundlagen in Fototechnik und inszenierter Fotografie. - reflektieren gestalterische Prozesse und vermitteln diese an Dritte.
Inhalte	Phase 1 Ausgehend von zeichnerischen Beobachtungsstudien entstehen Entwürfe und Modelle zur Thematik. Dabei werden die zeichnerische Darstellungskompetenz und das erfinderische Zeichnen geschult. Phase 2 Ausgehend von den Zeichnungen der Phase 1 werden ein oder mehrere Produkte zum Thema Veränderbarkeit und Wandelbarkeit des Körpers entworfen und in den

verschiedenen Werkstätten umgesetzt.

Phase 3

Einführung in die Fototechnik und das Programm Photoshop.

Die Objekte werden zum Abschluss fotografisch inszeniert.

Bibliographie / Literatur

- Pattern Magic, Tomoko Nakamichi (2010), London, Laurence King Publishing.
- Doppelgänger, Images of the Human Being, Editors: R. Klanten, S. Ehmann, F. Schulze, , gestalten, 2011
- Body extensions : art, photography, film, comic, fashion, Claudia Pantellini; Museum Bellerive (Zürich) 2004
- Hair 'em, Scare 'em, Robert Klanten, Matthias Hübner, Sven Ehmann, Die Gestalten, 2009
- RRRIPP!! : paper fashion, Vassilis Zidianakis; Marie-Claire Bataille-Benguigui; Mouseion Venaki? (Athi?nai), 2007
- Extreme beauty : the body transformed : [exhibition,] the Metropolitan Museum of Art, New York, Harold Koda; Metropolitan Museum of Art, 2001
- Untragbar - Mode als Skulptur, Susanne Anna, 1962-; Markus Henzelmann; Museum für Angewandte Kunst (Köln), 2001
- The complete costume history : from ancient times to the 19th century : vom Altertum bis zum 19. Jahrhundert, Vollständige Kostümgeschichte, Auguste Racinet, 1825-1893, 2003
- Hussein Chalayan, 1970-; Caroline Evans; Chris Moore; Groninger Museum, 2005
- Rollenspiele ? Rollenbilder, Toni Stooss; Mark Butler; Museum der Moderne (Salzburg) 2011

Leistungsnachweis / Testatanforderung

Kolloquium:
Kurzpräsentation und Ausstellung am Schluss des Moduls.

Bewertungsskala: A-F

Termine

Kw 38-44
Di-Fr
20.09.-04.11.2016
Di 10.30-14.30h (ab 15.00h jeweils Ateliers)
Mi-Fr 8.30-16.30h (inkl. Selbststudium)

Modulstart:
Mittwoch 21.09.2016, 8.30h

Bitte beachten:
12.10.2016, 8.30-10.00h MIZ Einführung
12.10.2016, 15.00-16.30h Einführung digitaler Druck

Dauer

7 Wochen, 7x30 Lekt.

pro Woche insgesamt 30 Lekt., davon
18 Lekt. begleiteter Unterricht (nach Voransage der Dozierenden)
12 Lekt. Selbststudium

Bewertungsform

Noten von A - F