

Aufbau 2 Medien (Praxisprojekt)

Die Kunst, Dinge zum Reden zu bringen
Sammeln, Recherchieren, Konstellieren

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Ästhetische Bildung und Soziokultur > 3. Semester
Bisheriges Studienmodell > Art Education > Bachelor Art Education > Bildnerisches Gestalten an Maturitätsschulen > 3. Semester

Nummer und Typ	bae-bae-dp306-05.16H.001 / Moduldurchführung
Modul	Aufbau 2 Medien (Praxisprojekt)
Veranstalter	Departement Kulturanalysen und Vermittlung
Leitung	Andreas Kohli, Hannes Rickli
Zeit	Di 20. September 2016 bis Do 3. November 2016 / 8:30 - 16:30 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 17
ECTS	7 Credits
Lehrform	Aufbau 2 Medien Praktische Projektarbeit, Theorieinputs, Exkursionen, Zwischen- und Schlusspräsentation
Zielgruppen	Wahlpflicht: Bachelor Art Education, 3. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden - definieren Kriterien und Ordnungssysteme zur Sammlung eigener Arbeiten und/oder vorgefundener Materialien und Objekte. - lernen Sammlungen und Archive sowie deren Ordnungs- und Navigationssysteme kennen und können diese für die eigene Arbeit nutzen. - kennen analoge und digitale Navigationssysteme wie Zettelkasten und einfache digitale Datenbanken und können diese für die eigenen Projekte anwenden. - kennen künstlerische und design-orientierte Positionen, die auf Recherchen und Archiven aufbauen. - können Merkmale von Sammlung, Archiv und Recherche unterscheiden.
Inhalte	Die Dinge reden untereinander. Reden sie auch mit uns? Wie finden sie zusammen und zu einer Sprache, die wir verstehen können? Durch das Sammeln, Unterscheiden und Ordnen gewinnen wir Einblicke in die Welt der Dinge. Voraussetzung dazu ist, dass wir Ordnungen finden für die Dinge, die uns interessieren. So wird eine Sammlung zur Recherche, einer gezielten Erforschung bestimmter Phänomene. Die Recherche ist die Grundlage jeder künstlerisch-gestaltenden Praxis, sei es als Motiv- und Vorlagensammlung wie etwa das Projekt «Atlas» von Gerhard Richter (http://www.gerhard-richter.com/art/atlas/), aus dem er Inhalte und Formen für seine Malerei gewinnt und diese wiederum in die Sammlung einfließen lässt; oder verstanden als eigenständige künstlerisch-gestalterische Praxis: Dinge (analoge wie digitale) zueinander in Beziehung setzen und sie zum «Reden» bringen. Der Aufbau einer oder mehrerer Sammlungen/Recherchen dient u.a. als Ausgangslage für das Praxisprojekt Kunst und Design des 5. Semesters. Projektarbeit: Ausgangspunkt ist entweder eine bereits vorhandene Sammlung von eigenen Arbeiten und/oder vorgefundenen Objekten, Bildern, Tönen, Texten, Skizzen, Materialexperimenten etc., oder eine eigene Sammlung wird neu

angelegt. Ordnungssysteme sowie analoge oder digitale Navigationsinstrumente werden entwickelt und Präsentationsformen untersucht.

Exkursionen: Börse Zürich, Kunstprojekt von Fischli/Weiss; Universität Zürich, Backstage Zoologische Sammlungen; weitere Exkursionen werden zu Beginn des Moduls angegeben.

Theorie: Entwicklung eines Begriffsinventars anhand von Textlektüre sowie Studium und Diskussion künstlerischer und designorientierter Positionen.

Bibliographie /
Literatur

Urs Stäheli, Die Archivierbarkeit des Populären. Paradoxien und Strategien. Vortragsmanuskript 2002.

Leistungsnachweis /
Testatanforderung

Kolloquium: Schlusspräsentation

Bewertungsskala: A-F

Termine

Kw 38-44
Mo-Do
19.09.-03.11.2016

Mo 8.30-10.00h Selbststudium
Di 8.30-14.30h (jeweils ab 15.00h Atelier)
Mi-Do 8.30-16.30h

Modulstart am Di 20.09.2016, 8.30h

Dauer

7 Wochen, 7x26 Lekt.

pro Woche insgesamt 26 Lekt.
davon 13 Lekt. begleiteter Unterricht (nach Voransage der Dozenten)
13 Lekt. Selbststudium

Bewertungsform

Noten von A - F