Whatever works - Zum Technikbegriff in Kunst und Design im 20. und 21. Jahrhundert

Kategorie: Designgeschichte / Designtheorien / Philosophie

Keywords: Technik, Kulturtechnik, Kulturtheorie, Wissenschaftsgeschichte

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Designtheorie > 5. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-WP-BW-5017.17H.001 / Moduldurchführung
Modul	Wahlpflichtmodul Theorie 5. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Tido von Oppeln
Zeit	Mo 4. September 2017 bis Fr 8. September 2017 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	8 - 24
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Für DDE-Bachelor-Studierende: Keine Für Studierende anderer Studiengänge bzw. Vertiefungen der ZHdK erfolgt die Einschreibung im Rahmen der geöffneten Lehrveranstaltungen via ClickEnroll: https://intern.zhdk.ch/?clickenroll
Lehrform	Seminar
Zielgruppen	Wahlpflichtmodul für Studierende des DDE, 5. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Einblick in aktuelle soziologische-, kunst- und kulturwissenschaftliche sowie philosophische Diskurse, die als Beitrag zu einer Theorie des Designs gelten können. Es soll nachvollzogen werden, welche Fragen und Kontroversen für die Designtheorie interessant sind oder werden können. Durch diese Auseinandersetzung kann auch die Bedeutung der Theorie für die eigene entwurfliche Arbeit im Design neu bestimmt werden.
Inhalte	whatever works - zum Technikbegriff in Kunst und Design im 20. und 21. Jahrhundert Die Begriffe "Technik" und "Design" scheinen zunächst ein nachbarschaftliches Verhältnis zu unterhalten, so als wäre unstrittig, welche Beziehung die beiden zueinander pflegen. Tatsächlich ist die Technik aber im Laufe des 20. und 21. Jahrhunderts zu einem schillernden Begriff geworden. Von der Mechanik, wo wir sie beheimaten würden, ist sie in Medien, die Politik, die Ökonomie und in die Gesellschaft und schliesslich, mit der Selbsttechnik, sogar in die psychische Verfasstheit des Selbst vorgedrungen. Unter anderem darin zeigt sich der so oft beschriebene Paradigmenwechsel vom Industrie- zum Informationszeitalter. Im Seminar werden wir den Technikbegriff kritisch hinterfragen und besonders über Aspekte der Technik sprechen, die für einen aktuellen, auf Medien- und Servicedesign sowie auf Industrie 4.0 bezogenen Designbegriff relevant sind. Auch das Ziel der klassischen Avantgarden, Kunst und Technik in Architektur und Design zu vereinen, wird durch diese erweiterte Perspektive auf Technik noch einmal neu zu bewerten- und möglicherweise zu aktualisieren sein.

Bibliographie / Literatur	Literatur wird im Seminar abgesprochen und anschliessend bekannt gegeben.
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Aktive Teilnahme, ggf. Gruppenarbeit, ein kurzer schriftlicher Beitrag und ein Kurzvortrag. Wir werden alle Beiträge in einer kleinen Publikation zum Wochenschluss zusammenfassen. 80% Anwesenheit.
Termine	Blockwoche vom 4. bis 8. September 2017
Dauer	8:30 bis 17:00 Uhr
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden