Design Ecotopia

Rubrik: Ökologie / Umwelt
Keywords: Eco Fiction, Speculative Design, Szenarientechnik, Visual Storytelling

In dieser Blockwoche wird verhandelt, wie über mögliche zukünftige Ökosysteme nachgedacht wird und welche Methoden zur Entwicklung spekulativer Zukunftsvisionen besonders vielversprechend sind.

Dabei studieren wir Texte und Bilder verschiedener visionärer Systemtheorien und Zukunftsvisionen und lernen verschiedene Methoden aus den Bereichen Szenariotechnik, Speculative Design und Visual Storytelling kennen.

Davon ausgehend entwickeln wir eigene Szenarien zukünftiger Ökosysteme und Lebensumwelten im Anthropozän. Die Ergebnisse werden im Rahmen einer Abschlussveranstaltung präsentiert.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Designtheorie > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-WP-BW-2018.20F.001 / Moduldurchführung
Modul	Wahlpflichtmodul Theorie 2. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Flurina Gradin Laura Bruns
Zeit	Mo 3. Februar 2020 bis Fr 7. Februar 2020 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	6 - 18
ECTS	2 Credits
Voraussetzungen	Für DDE-Bachelor-Studierende: Keine Für Studierende anderer Studiengänge bzw. Vertiefungen der ZHdK erfolgt die verbindliche Einschreibung im Rahmen der geöffneten Lehrveranstaltungen via ClickEnroll (beschränkte Platzzahl). Die Teilnahme an der Vorlesungsreihe darf sich nicht mit anderen Lehrveranstaltungen überschneiden bzw. muss vorgängig mit dem für die/den Studierende/n zuständigen Studiensekretariat abgesprochen werden.
Lehrform	Seminar (Theorievermittlung, Lektüre, Diskussion, Übungen, Exkursion, Abschlusspräsentation)
Zielgruppen	Wahlpflichtseminar Studierende 2. Semester
Lernziele / Kompetenzen	– Kenntnisse über aktuelle relevante Begriffe, Diskurse sowie verschiedene Systemtheorien und spekulative Zukunftsbilder aus Architektur, Literatur und Naturwissenschaft im Bereich der Ökologie im Anthropozän – Kenntnisse über verschiedene Methoden aus den Bereichen Szenariotechnik, Speculative Design und Visual Storytelling – Kritische und reflektierte Auseinandersetzung mit gegenwärtigen und spekulativen Lebensumwelten und Ökosystemen

	- Analyse und Entwicklung relevanter Zukunftsszenarien mittels eigener gestalterischer Mittel, Transfer in eigene Designprojekte
Inhalte	– Thematische Einführung anhand verschiedener Systemtheorien und Zukunftsvisionen, Diskussion aktueller Handlungsfelder – Einführung in Methoden der Szenarientechnik des Speculative Design und Visual Storytelling – Definition, Verortung und kritische Reflexion relevanter Begriffe und Erkenntnisse – Exkursion – Spekulative Szenarienentwicklung und Visualisierung im Rahmen einer eigenen Projektarbeit
	BESCHREIBUNG Im Zeitalter des Anthropozäns sind Umwelt, Lebensräume oder Ökosysteme nicht nur gegeben, sondern werden ebenso von Menschen gemacht. Der Zustand des Planeten Erde ist äusserst fragil, und seine Zukunft ungewiss. So ist unsere Gesellschaft nebst sozialen und ökonomischen, insbesondere auch mit grossen ökologischen Herausforderungen wie Klima(üb)erhitzung, Biodiversitätsschwund, Ressourcenknappheit konfrontiert. Ein globaler Hyperkollaps der globalen Ökosysteme bahnt sich unweigerlich an. Für eine lebenswerte Zukunft des Planeten Erde erscheint also ein umfassender gesellschaftlicher und technologischer – aber auch ein kultureller – Wandel der Menschen unabdingbar. Es ist absehbar, dass wir Menschen uns auf kreative Weise mit potentiellen Ökosystemen der Zukunft auseinandersetzen müssen und vermutlich auch damit konfrontiert sind, diese je länger je mehr selber zu gestalten. In diesem Seminar wird anhand zahlreicher Beispiele verhandelt, wie die Menschheit über mögliche Zukünfte nachdenkt und welche Methoden zur Entwicklung solcher Zukunftsvisionen besonders vielversprechend sind. Dabei orientieren wir uns an historischen und aktuellen Beschreibungen und Visualisierungen spekulativer Lebensumwelten und Ökosysteme. Ziel des Seminars ist die Auseinandersetzung mit verschiedenen visionären Systemtheorien und Zukunftsbildern aus Architektur, Literatur und Naturwissenschaft sowie der Frage, nach der Rolle der Designdisziplin in der Gestaltung zukünftiger Umwelt- oder Ökosysteme. Welche Mittel und Werkzeuge bieten sich spezifisch für DesignerInnen an, um Szenarien zukünftiger Ökosysteme und Lebensumwelten prototypisch sichtbar, erlebbar, fassbar und somit verhandelbar zu machen? Wir lernen verschiedene Methoden aus den Bereichen Szenariotechnik, Speculative Design und Visual Storytelling kennen. Davon ausgehend entwickeln wir eigene Szenarien zukünftiger Ökosysteme und Lebensumwelten im Anthropozän. Die Ergebnisse präsentieren wir im Rahmen einer Abschlussveranstaltung.
Bibliographie / Literatur	Wird im Rahmen des Seminars bekanntgegeben
Leistungsnachweis / Testatanforderung	– 80% Anwesenheit – Aktive Teilnahme und Gruppenarbeit – Erstellung und Diskussion eigener Beiträge – Präsentation im Plenum
Termine	3. - 7. Februar 2020 (Blockwoche)
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden