

## DIG Interdisziplinäre Designpraxis VSV/VTI: Nimm dich nicht so ernst!

Design im Zwielficht von Bierernst und Cringe.

### Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Design interdisziplinär > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-4032.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interdisziplinäre Designpraxis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Henriette-Friederike Herm (VTI), Alessandro Holler (VSV)
Zeit	Di 23. Februar 2021 bis Fr 19. März 2021 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 22
ECTS	6 Credits
Voraussetzungen	4. Semester Bachelor Design
Lehrform	Interdisziplinäre Workshops mit Inputreferaten, Theorieunterricht und individuelle Projektarbeit
Zielgruppen	Bachelor Praxismodul für Studierende im 4. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<p>Sich gestalterischen Freiraum schaffen und diesen als Spielwiese einer gemeinschaftlichen, interdisziplinären Kreativität nutzen.</p> <p>Aneignung und Erprobung von Gestaltungsstrategien wie Humor, Ironie und Persiflage sowohl in ihrer Herangehensweise als auch in der Vermittlung eines eigenständigen Projekts.</p> <p>Ermittlung und Benennung von designorientierten Fragen und Problemstellungen sowie die Überprüfung der gestalterischen Annahme und/oder Lösung.</p> <p>Realisation und Präsentation einer in der interdisziplinären Gruppe entwickelten Idee.</p>
Inhalte	<p>Humor liegt im Dämmerlicht des Gestaltungshorizonts und gerät immer mehr an den äusseren Rand der Wertschätzung. Wir geben dem Humor die Aufmerksamkeit, die er verdient!</p> <p>Es ist ein spürbares Phänomen, dass Design von der Vernunft eingeeengt wird – denn Ernsthaftigkeit und Coolness lassen derzeit wenig Raum für lust- und humorvolles Gestalten. Oder warum konnte der Ingenieur und Designer Barry M. Kudrowitz messen, dass Comedians bessere Produktdesign-Ideen haben als professionelle Designer*innen? Am Anfang eines Gestaltungsprozesses ist es notwendig albern zu sein und unscheinbare Verknüpfungen zu schaffen.</p> <p>Humor, spontane Denkprozesse und Kreativität sind eng miteinander verbunden, denn genau in der Erkenntnisdämmerung, wenn der Haha-Moment in einen Aha-Moment driftet, kann Innovation entstehen. Doch der Zwischenraum von Ernst und Klamauk ist klein. Der Grat ins Peinliche, Unernst, Doofe, Dröge, Langweilige oder Biedere abzurutschen, ist schmal.</p> <p>Diesen schmalen Grat möchten wir ausloten und den Humor in allen einzelnen Abschnitten des Gestaltungsprozesses herausfordern. Wir impfen dem Design in</p>

den kommenden 4 Wochen ein bisschen Schalk ein und nutzen Albernheit als Gestaltungsmethode, um uns von den Fesseln der Seriosität zu befreien. Denn selbst wenn uns die Redlichkeit Effizienz vorschreibt, mit etwas Humor können wir viel optimierter gestalten (Achtung: Ironie!).

Zu Beginn unseres Moduls werden wir voll in die Albernheit eintauchen, um sie wertzuschätzen als Spielwiese der Gestaltung und sie dann zielgerichtet anzuwenden. Die Früchte dieser Einstiegsphase werden interdisziplinäre kreative Projekte sein, die alles nicht so ernst nehmen und doch unsere Emotionen wecken und uns zum Nachdenken anregen.

Bibliographie /  
Literatur

Kudrowitz, Barry M. (2010): HaHa and Aha! Creativity, Idea Generation, Improvisational Humor, and Product Design. Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology.

Heller, Steven & Anderson, Gail (1991): Graphic Wit. The Art of Humor in Design. New York, Watson-Guption.

Bofinger, Karen (2011): Wicked! Design on the edge of bad taste. Basel, Birkhäuser.

Leistungsnachweis /  
Testatanforderung

80% Anwesenheit und aktive Teilnahme am Unterricht. Erarbeitung und Präsentation der geforderten Teilaufgaben.

Termine

23. Februar - 19. März 2021 (jeweils Di-Fr)

Bewertungsform

Noten von A - F

Bemerkung

Weitere Informationen und Termine zum Modul folgen eine Woche vor Modulstart im Frühjahr 2021 per E-Mail.