

HYB To party or not to party? – Interaktion, Rausch und Ereignis im 21. Jahrhundert

Event

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Trends & Identity > 4. Semester

Nummer und Typ	BDE-VSD-V-4000.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Erlebnisdesign
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Daniel Späti Benjamin Burger diverse Gäste
Zeit	Di 23. März 2021 bis Fr 23. April 2021 / 9 - 17 Uhr
ECTS	8 Credits
Zielgruppen	Pflichtmodul für Trends & Identity, 4. Semester
Lernziele / Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit der Geschichte, spezifischen Aspekten und Phänomenen eines ausgewählten Events/Veranstaltungsformats (Party), Reflektion und kritische Betrachtung - Konzeption einer Party (oder davon abgeleiteten Weiterentwicklungen oder alternativen Veranstaltungsformaten) und ihrer Inszenierung insbesondere in Bezug auf Narration, Inhalt/Message, Dramaturgie, Ästhetik, Kommunikation und Kontext - Sensibilisierung und Umgang mit den verschiedenen Formen und Mitteln der Inszenierung - kollaboratives Arbeiten
Inhalte	<p>1. Einführung/Recherche: Einführung zu Eventtheorie und Praxis mit Fokus auf Partykultur und verwandter Veranstaltungsformate, individuelle Recherche/Analyse/Reflexion zu einem selbstgewählten Beispiel im Bereich der Partykultur; Präsentation und Diskussion der Resultate. Über die Diversität werden Kategorien von Partyformaten (oder verwandter Veranstaltungsformate) und ihrer Qualitäten abgeleitet und Begrifflichkeiten geklärt.</p> <p>2. Findung eines Themas und eines Teams: Ideen/Visionen/Konzepte der Studierenden werden in einem Ideenpool gesammelt. Die Studierenden können sich einzeln oder in Teams den Clustern zuordnen. Sie definieren ein gemeinsames Ziel für ihre Veranstaltung und erarbeiten eine Team- und Projektstruktur.</p> <p>3. Design der Veranstaltung: Die Gruppen organisieren einen Veranstaltungsort (physisch oder online) und übernehmen die Autorenschaft für ihr Party-/Veranstaltungsformat, inklusive Planung, Gestaltung und Kommunikation.</p> <p>4. Veranstaltung: Im Zeitraum vom 16. – 20.4.21 werden die verschiedenen Events der Teams durchgeführt und dokumentiert.</p>
Bibliographie /	- Debord, Guy: Die Gesellschaft des Spektakels

Literatur	<ul style="list-style-type: none"> - Schulze, Gerhard: Erlebnisgesellschaft - Gebhardt/Hitzler/Pfadenhauer (Hrsg): Events – Soziologie des Aussergewöhnlichen - Hitzler, Ronald: Eventisierung - Betz, Gregor: Urbane Events - Fischer Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen - Muri/Späti/Klaus/Müller: Eventisierung der Stadt - Zanger, Cornelia: Stand und Perspektiven der Eventforschung
Leistungsnachweis / Testatanforderung	80% Anwesenheit
Termine	23.03. - 23.04.2021 (ohne Montage)
Dauer	5 Wochen
Bewertungsform	Noten von A - F