Aufbau 3 Design (Praxisprojekt)

Second Life – Reparieren und transformieren statt wegwerfen

Second Life ist die Suche nach Wegen, um Materialien, Objekten und Produkten mittels technischer, gestalterischer und/oder strategischer Eingriffe ein zweites Leben zu schenken.
Dabei können Unikate mit künstlerischem Charakter entstehen, „serientaugliche“ Produkte oder punktuelle systemische Interventionen.
Die Vermittlung der gewonnenen handwerklichen oder inhaltlichen Erkenntnisse steht dabei genauso im Fokus wie das Produkt selbst.

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-dp303-11.21H.001 / Moduldurchführung
Modul	Aufbau 3 Design (Praxisprojekt)
Veranstalter	Departement Kulturanalysen und Vermittlung
Leitung	Florian Bachmann, Henriette-Friederike Herm
Zeit	Di 9. November 2021 bis Do 23. Dezember 2021 / 8:30 - 14:30 Uhr
Ort	ZT 3.E07 C Projektraum rechts
Anzahl Teilnehmende	maximal 15
ECTS	7 Credits
Lehrform	Aufbau 3 Design
Zielgruppen	Wahlpflicht: Bachelor Art Education, 3. Semester
Lernziele / Kompetenzen	Die Studierenden... - können sich inhaltlich mit der Begrifflichkeit, den Möglichkeiten und Strategien im Kontext Nachhaltigkeit auseinandersetzen. - erlernen das Erproben der Optionen innerhalb des gestalterischen Ideenfindungsprozesses und der konzeptionellen Vorgehensweise (Inhaltlicher Fokus, Motivation, Relevanz, Vermittlungsrelevanz, Zielgruppe, Produkt/ Objekt). - entwickeln Strategien zur handwerklich-technischen und ästhetischen Umsetzung. - erweitern ihre Werkstattkompetenzen. - können den Gestaltungsprozess und die Produktentwicklung adäquat evaluieren, präsentieren und dokumentieren.
Inhalte	In einer ersten Phase werden wir uns mit der Begrifflichkeit, den Möglichkeiten und Strategien von Nachhaltigkeit im Kontext Design auseinandersetzen. Wir befassen uns mit Recycling, Upcycling, DIY, Cradle-to-Cradle sowie Reparaturstrategien indem wir verschiedene Personen und Institutionen kennen lernen, die in diesem Bereich tätig sind. Der Diskurs und die Reflexion der gesellschaftlich kulturellen Relevanz von Nachhaltigkeit innerhalb der Gestaltung steht dabei im Mittelpunkt. Die zweite Phase wird ein Moment des Experimentes sein. Wir werden dann nicht mehr mit dem Kopf denken, sondern mit den Händen. Wir erproben materielles und handwerkliches Potenzial in Bezug auf die erlernten Begrifflichkeiten und Strategien. Welche gestalterischen Möglichkeiten bieten uns bestimmte

	Materialien? Welches gestalterische Potential bietet uns die Rekombination von Produkten und inwiefern können wir dem Zufall vertrauen? Innerhalb der dritten Phase, der Ideenfindung und des Gestaltungsprozesses, suchen wir Wege wie wir ausrangierte Möbel, Leuchten, Kleider etc. als Ausgangsmaterialien nutzen können. Durch den Einsatz gezielter Strategien wie reparieren, umgestalten, neu kombinieren, dekontextualisieren, aufwerten etc. bringen wir ausgediente Objekte, Materialien, Produkte wieder in den Gebrauchskreislauf und schenken ihnen somit ein zweites erweitertes Leben. Diese Strategien und Methoden setzen ein breites Wissen über Material, Verfahren und Funktionen voraus. Die nötigen Kompetenzen dazu werden in Workshops erarbeitet. Als gestalterischer Output können Unikate mit künstlerischem Charakter entstehen, „serientaugliche“ Produkte oder gestalterische Interventionen innerhalb eines Prozesses hinsichtlich der Produktion oder Nutzung. Der Gedanke des nachhaltigen und schonenden Umgangs mit Ressourcen und die Lust am Gestalten, am Aufmöbeln und Wiederbeleben von Alltagsgegenständen stehen im Vordergrund. Transfer Vermittlung Ausgehend von den gestalteten Produkten sowie den Strategien und Methoden der Nachhaltigkeit werden adäquate Vermittlungsangebote entwickelt. Mittels Workshops, Anleitungen, Tutorials etc. wird der Frage nachgegangen, inwiefern damit die Erkenntnisse, Visionen und Anliegen eine bestimmte Zielgruppe zum Handeln, Interagieren, Diskutieren etc. anregen können.
Bibliographie / Literatur	Caradonna, Jeremy J. (2018): Handbook of the History of Sustainability. 1. Aufl., Routledge, London. Fry, Tony (2010): Design as Politics, 1. Aufl., Berg Publishers, Oxford Acaruglu, Leyla (27. Mai 2020): Disruptive Design – Quick Guide to Sustainable Design Strategies. Abgerufen 10. Mai 2021, von https://medium.com/disruptive-design/quick-guide-to-sustainable-design-strategies-641765a86fb8
Leistungsnachweis / Testatanforderung	Bewertungsskala: A-F
Termine	Kw 45-51 Di-Do 9.11.-23.12.2021 Di 8.30-14.30h (jeweils ab 15.00h Atelierkurs) Mi-Do 8.30-16.30h Werkschau (öffentlich) 1.+3. Semester Kw 51 Donnerstag 23.12.2021, 15-18h
Dauer	7 Wochen, 7x26 Lekt. pro Woche insgesamt 26 Lekt., davon 13 Lekt. begleiteter Unterricht (nach Voransage der Dozierenden) 13 Lekt. Selbststudium
Bewertungsform	Noten von A - F
Bemerkung	Unterrichtssprache ist Deutsch. The seminar will be held in German. Raumverantwortung: Carla Opetnik