

## Interdisziplinäre Designpraxis VTI/VID: Flauschiges Vieh vs. borstiges Biest

Eine interdisziplinäre Gratwanderung, die das Unbehagliche zähmt und das Behagliche herausfordert.

### Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-4034.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interdisziplinäre Designpraxis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Véronique Rebetez (VID), Henriette-Friederike Herm (VTI)
Zeit	Di 22. Februar 2022 bis Fr 18. März 2022 / 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schaffen von gestalterischen Freiräumen, um diese als Spielwiese gemeinschaftlicher, interdisziplinärer Kreativität zu nutzen.</li> <li>• Inhaltliche Auseinandersetzung mit den Begriffen Behagen und Unbehagen auf gesellschaftlicher, ästhetischer und empirischer Ebene.</li> <li>• Experimentieren mit interdisziplinären Methoden, um diese im eigenen kreativen Prozess auszuloten und dessen Potenzial zu nutzen.</li> <li>• Entwicklung und prototypische Umsetzung einer Idee in einer interdisziplinären Gruppe.</li> </ul>
Inhalte	<p>In dem Modul «flauschiges Fieh vs. borstiges Biest» untersuchen, erspüren und erfahren wir die Gegensatzpaare des Zeitgeistes: Unbehagen vs. Behagen, Offensive vs. Rückzug, Kritik vs. Lob, Langeweile vs. Euphorie. Das emotionale, politische und gesellschaftliche Spannungsfeld zwischen Unbehagen und Behagen ist in den letzten zwei Jahren exponentiell gewachsen. Das Unbehagen findet vorrangig in der Öffentlichkeit statt, für das Behagen ist der Rückzug in die eigenen vier Wände, in das Private eine beliebte Option geworden. Doch blicken wir da nicht auf eine Überforderung, die in ihrem Unbehagen ihre eigene Problemlösungskompetenz zu vergessen droht?</p> <p>Durch das Spiel mit diversen gestalterischen Zugängen erkunden wir den Kippmoment, wenn das Behagen ins Unbehagen, das Unbehagen ins Behagen driftet. Wir sind auf der Suche nach der Behaglichkeit im Unbehaglichen, nach der Offensive im Rückzug, nach dem Lob in der Kritik und der Euphorie in der Langeweile. Wie können wir den Rückzug ins Private aufhalten, umcodieren oder hacken und so das Behagliche in der Öffentlichkeit kreieren? Wo sind die sinnlichen Momente im Alltäglichen und wie lassen sie sich gestalten? Was können wir als Gestalter:innen tun, um bereits kontextualisierte Orte, Situationen, Dinge von einem borstigen Biest in ein flauschiges Vieh zu transformieren?</p>

Der Begriff \*gestalterisch\* umfasst hier die Gesamtheit der künstlerischen Disziplinen. Somit beleuchten wir diese Gegensatzpaare des Zeitgeistes aus unterschiedlichen inhaltlichen Perspektiven sowie mit unterschiedlichen interdisziplinären Methoden und Strategien. Ziel ist es mit deren Hilfe einen \*Drive\* und einen \*Trigger\* für Kreativität und für die eigene persönliche Gestaltungsidentität zu erlangen. Dabei navigieren wir als Grenzgänger:innen zwischen alt bekannten Methoden des Designs, bei dem die Sammlung und das Finden von Ideen und Umsetzungsmöglichkeiten im Zentrum stehen und Methoden bei denen:

1. die körperliche- empirische Erfahrung, wann Behagen und Unbehagen aufkommt, ausgelotet wird;
2. künstlerische Interventionen im Geiste des \*Happenings\* das Spannungsfeld zwischen Unbehagen und Behagen in der Öffentlichkeit provozieren;
3. Improvisationstechniken der darstellenden Künste uns helfen Kritik und Lob auszuhalten und auszuteilen;
4. mittels Nichts-Tuns erprobt wird, ob Langeweile gemäss der britischen Psychologin Dr. Sandi Mann Euphorie, Humor, Kreativität und Inspiration auslöst.

Lasst uns also Welten kreieren, in denen wir das Biest bändigen und das flauschige Vieh hinterm Ofen hervorlocken, in denen wir vier Wochen experimentieren und interdisziplinäre Projekte entwickeln, die das Unbehagliche zähmen sowie das Behagliche herausfordern.

Bibliographie /  
Literatur

Armin Nassehi: Unbehagen - Theorie der überforderten Gesellschaft, Verlag C.H.Beck oHG, München, 2021.

Jacques Rancière: Das Unbehagen in der Ästhetik, Paasagen Verlag, Wien, 2. Auflage 2008.

Prinz, Sofia; Moebius, Stephan (HG.): Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs, transcript Verlag, Bielefeld, 2012.

Leistungsnachweis /  
Testatanforderung

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

Termine

22. Februar - 18. März 2022 (jeweils Di-Fr)

Bewertungsform

Noten von A - F

Bemerkung

Detaillierte Informationen und Termine zum Modul folgen kurz vor Modulstart im Frühjahr 2022 per E-Mail.