

## Interdisziplinäre Designpraxis VIAD/VGD: Reimagination – Play, Mix, Repurpose

Wie können wir als Gestalter:innen die Welt neu denken? In "Reimagination - Play, Mix, Repurpose" erproben wir die Grenzen, Erweiterungen und innovativen Umnutzungsmöglichkeiten von digitalen und analogen Techniken, Werkzeugen und Objekten. Wir beschäftigen uns mit explorativen Designmethoden, welche die Freude am Experimentieren lieben und Dinge spielerisch umfunktionieren, neu kombinieren, auf den Kopf stellen und in veränderte Kontexte setzen.

### Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-4036.22F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interdisziplinäre Designpraxis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Florian Faller (VGD), Verena Ziegler (VIAD)
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	Das Modul ist praxisorientiert und ermöglicht es den Studierenden, ihre Projekte kollaborativ in interdisziplinären Gruppen zu realisieren. Die Teilnehmer:innen bestimmen dabei selbst, welche analogen oder digitalen Tools und Verfahren sie umdeuten, neu verknüpfen und in origineller Weise einsetzen möchten. "Reimagination - Play, Mix, Repurpose" richtet sich an experimentierfreudige Menschen, die sich darauf freuen, aus ihrer gewohnten Designpraxis auszubrechen.
Inhalte	<p>Unser kreatives Potential wäre grenzenlos, doch wir scheinen allzuoft in unseren eigenen Methoden, den Frameworks unserer Disziplinen und einer spezifischen, zweckgebunden Nutzung von Dingen gefangen zu sein. Um die Welt neu zu denken, Zukunft zu schaffen und sie erfahrbar und fassbar zu machen, wollen wir daher digitale und analoge Techniken experimentell nutzen und sie in überraschender Weise einsetzen und inszenieren.</p> <p>Durch die Kombination von Objekten und Verfahren, die scheinbar nicht zusammengehören, können wir ihr kreatives Potenzial und ihre ästhetischen Qualitäten ausloten. Zugleich machen wir die Gestaltungsprozesse zugänglich, weil unsere Methoden greifbar und die verwendeten Techniken sichtbar werden. Partizipation, Inklusion und Empowerment können daher auch als Ergebnis von kreativer Verspieltheit, neugierigem Experimentieren und einer offenen Designpraxis gesehen werden, die den Wissenstransfer lebt und nicht in starrem Expertenwissen verkapselt ist.</p>

Poetische Arbeiten wie Ei Wadas "Flying Records", Lab212s "Starfield", David

Wilson's "We Got Time", Nikita Diakurs kuriose 3D-Marionetten oder Michel Gondry's verspielte Music Videos zeigen uns eindrucksvoll, wie weit wir mit einer solchen Praxis gehen können, um ein Gefühl des Erstaunens, der Überraschung und der Freude zu erzeugen.

Bibliographie /  
Literatur

Genannte Beispiele:

Ei Wada: <https://eiwada.com/projects#/flying-records/>

Lab 212 : <https://lab212.org/oeuvres/3:featured/22/Starfield>

David Willson: <https://vimeo.com/4378501>

Nikita Diakur: <https://nikitadiakur.com>

Michel Gondry': <https://www.youtube.com/watch?v=2XF871Qu95Q>,

<https://www.youtube.com/watch?v=zBWvnXtkGeE>

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

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