

Interdisziplinäre Designpraxis: Hyperbodies

Das Modul «Hyperbodies – Embodiment in the Virtual Future» beschäftigt sich mit innovativen Ästhetiken und alternativen, experimentellen Formen des Avatar-Designs für die virtuelle Clubwelt der Zukunft. Theoretische Grundlage bilden SciFi-Klassiker, transhumanistische Ansätze, künstlerische Positionen im Bereich Animation sowie der zeitgenössische Diskurs um «More than Humans».

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-4034.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interdisziplinäre Designpraxis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maike Thies (VGD) Florian Faller (VGD)
Zeit	Di 21. Februar 2023 bis Fr 17. März 2023 / 8:30 - 17 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 18
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. • Interdisziplinäre Projektarbeit in Gruppen • Theoretische Annäherung an das Modulthema • Recherche, Konzeption, Gestaltung und Präsentation • Reflektierte und kritische Auseinandersetzung mit der Themenstellung
Inhalte	Das Modul «Hyperbodies – Embodiment in the Virtual Future» beschäftigt sich mit innovativen Ästhetiken und alternativen, experimentellen Formen des Avatar-Designs für die digitale Clubwelt der Zukunft. Theoretische Grundlage bilden SciFi-Klassiker, transhumanistische Ansätze, künstlerische Positionen im Bereich Animation sowie der zeitgenössische Diskurs um «More than Humans». Das Metaverse ist ein Modewort, das uns immer häufiger begegnet. Es sind diese virtuelle Welten, die in den letzten Jahren extrem populär geworden sind. Umso erstaunlicher ist deren oftmalige visuelle Armut und Einfallslosigkeit. Ihre Eintönigkeit macht auch bei der Darstellung und Repräsentation von Personen nicht halt: sie manifestiert sich in klischeehaften Avataren mit klar identifizierbarem Alter, Geschlecht und soziokulturellem Hintergrund, deren Spießbürgertum der realen Welt in nichts nachsteht. Es wurden aufregende Welten versprochen, in denen alles möglich ist, stattdessen zeigt sich das Metaversum bisher zumeist öde und steckt voller Langeweile. Wir nehmen das Praxismodul und die Kooperation mit dem Club Zukunft daher zum Anlass, um neue experimentelle Ästhetiken und innovative Gestaltungsformen für Avatare zu entwickeln. Im Zentrum des Moduls stehen die

Avatare der potentiellen Besucher:innen und Mitarbeiter:innen des virtuellen Clubs Zukunft. Wie lässt sich im digitalen Raum Individualität, die Diversität an Herkunft, Interessen und Identitäten unklisch ausdrücken, ausleben oder gar weiterentwickeln? Wie lässt sich ein Clubangebot im Virtuellen neu denken und immersiv gestalten?

In interaktiven Szenen, in 3D-Modellen, in AI-generierten Bildern, Fotografien oder Collagen, in Videos oder Entwurfsprozessen auf Papier imaginieren wir Clubkultur von Morgen – wir bitten um Einlass an der virtuellen Tür, wir legen unseren digitalen Hüllen an der Garderobe ab, wir tanzen elektrifiziert und ekstatisch durch die Nacht, und geben dieser spekulativen Community ein Toolkit zur Hand wie sie sich selbstbestimmt im virtuellen Club repräsentieren kann.

Bibliographie / Literatur

Ball, Matthew (2022): Das Metaverse. Und wie es alles revolutionieren wird.
Vahlen, Franz. (Dt. Ausgabe)

Cline, Ernest (2021): Ready Player One. FISCHER Tor. (Dt. Ausgabe).
[https://de.wikipedia.org/wiki/Ready_Player_One_\(Roman\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Ready_Player_One_(Roman))

Haraway, Donna (2016): Das Manifest für Gefährten. Merve. (Dt. Ausgabe).

Oberender, Thomas; Vogelgesang, Arne (2022): Hybridtheater. Neue Bühnen für Körper, Politik und virtuelle Gemeinschaften. Theater der Zeit.

O'Connell, Marc (2017): Unsterblich sein. Reise in die Zukunft des Menschen.
Hanser Verlag. (Dt. Ausgabe).

Papagiannis, Helen (2017): Augmented Human. New Technology is Shaping the New Reality. O'Reilly Media.

Narula, Herman (2022): Virtual Society. The Metaverse and the New Frontiers of Human Experience. Random House.

Neal, Stephenson (2002): Snow Crash. Goldmann Verlag. (Dt. Ausgabe).
https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_Crash

Jaque, Andrés; Otero Verzier, Marina; Pietroiusti, Lucia, Mazza, Lisa (Hrsg.)
(2021): More-than-Human. Het Nieuwe Instituut.

Links zu künstlerischen Positionen:

<http://intheeyesoftheanimal.com/>

<https://www.davidoreilly.com/>

<https://nikitadiakur.com/>

<http://eranhilleli.com/>

<https://pictoplasma.com/>

Leistungsnachweis / Testatanforderung

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

Termine

21. Februar - 17. März 2023 (jeweils Di-Fr)

Bewertungsform

Noten von A - F

Bemerkung

Detaillierte Informationen und Termine zum Modul folgen eine Woche vor Modulstart im Frühjahr 2023 per E-Mail.