Interdisziplinäre Designpraxis: Disko, Drinks und Dazumal – Die Präkonstruktion der Zukunft

Wie visualisiert man einen Ort der Begegnung und der Ekstase, seine aus- und unausgesprochenen Geschichten, einen Ort mit reichem Bild- und Tonmaterial, seine Menschen mit ihrem sehr lebendigen Engagement, die sich der Sache verschrieben haben und sein Besucher mit ihren Erinnerungen? Wie können wir eine Alternative von etwas Vergangenen erschaffen, das die Kluft zwischen Gegenwart und Zukunftsvision überbrückt?

Das Landesmuseum Zürich plant in den kommenden zwei Jahren eine Ausstellung zum Thema Techno, an der auch die «Zukunft» beteiligt sein wird. Wir befassen uns in diesem Kurs mit der Frage, wie sich Techno und seine Geschichte am Beispiel der «Zukunft» für ein breites Publikum, das diesen Ort und diese Zeit nicht aus eigener Erfahrung kennt, vermitteln lassen. Wir entwickeln Storytelling-Konzepte, die zur Schlussausstellung des Gesamtmoduls als prototypische Exponate umgesetzt werden. Dr. Luca Tori, Stv. Chefkurator am Landesmuseum Zürich, wird uns dabei als Szenografie-Experte Einblick seine Tätigkeit geben und die Projekte mit seiner Expertise begleiten.

Besonders dabei ist unsere Perspektive: Die Tage der «Zukunft» als physisch erlebbarer Ort sind gezählt. Wir projizieren also unseren Blick in eine Zeit, in der die «Zukunft» in ihrer physischen Form Vergangenheit sein wird. Wir schauen zurück ins Heute und fragen uns, welcher Form dieses schillernde Stück Zeit- und (Sub-) Kulturgeschichte bewahrt werden kann. Mit welchen visuellen, auditiven, installativen oder auch performativen Mitteln kann das Lebensgefühl dieser Club Culture in Zukunft erlebbar gemacht werde? Bildgeschichten vielleicht über die Menschen, einst und jetzt, aus dem Kosmos der “Zukunft”? Ein Film über die Umgebung des Clubs oder Audio-Interviews mit Menschen auf der Strasse, über ihre Wünsche und Ängste der nahen und weiteren Zukunft? Eine immersive, Installation, ein Archiv der Sensorik?

Angebot für

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

Nummer und Typ	BDE-BDE-P-4037.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Interdisziplinäre Designpraxis
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Karin Seiler (VSV) Matthias Bünzli (VSV)
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	Die Studierenden … lernen mögliche Themenfelder und Interpretationen des Themas Vermittlung, Szenografie und Storytelling im Ausstellungskontext kennen … können ein Thema eigenständig interpretieren und eingrenzen … lernen gestalterische und technische Aspekte der Vermittlung und Inszenierung

von Inhalten
… können ein eigenes Vermittlungskonzept entwickeln und prototypisch umsetzen
… können Vermittlungskonzepte kritisch reflektieren
… können ihre gestalterische Arbeit im Rahmen einer Ausstellung überzeugend präsentieren

… können in interdisziplinären Kleingruppen arbeiten
… ihre unterschiedlichen Stärken und Kompetenzen ins Team einbringen
… Rollenteilung innerhalb des Teams definieren und produktiv nutzen
… ihr Projekt inhaltliche fundiert recherchieren und eine gestalterische Position dazu definieren
… Konzeption, Gestaltung und Präsentation einer Gruppenarbeit
… methodische Herangehensweisen erproben und artikulieren

Inhalte

“Die Weiterreichung von Geschichten und Wissen war vor der Erfindung der Schrift ein Akt des direkten, verbalen Erzählens von Mensch zu Mensch und von Generation zu Generation. Storytelling ist eine Kommunikationstechnik, die explizites und vor allem implizites Wissen in Form von Metaphern, Gebärden, Gesten und Bildern vermittelt.

Der Adressat wird durch einen performativen Akt in eine erzählte Geschichte integriert, er wird selbst Teil dieser Geschichte und des Erzählens. So wird der Inhalt nicht nur gehört, sondern mit allen Sinnen erlebt, der Gehalt der Geschichte und das zu transportierende Wissen wird intuitiv, reflexiv oder auch nur spielerisch aufgenommen und verinnerlicht. Die Geschichte wirkt in der Erinnerung fort, da sich die Bilder erst im Kopf des Betrachters vollends entfalten”. (Uwe R. Brückner, Atelier Brückner)

Am Anfang des Projekts steht die Erschliessung der inhaltlichen Ressourcen: der Exponate, Geschichten und Informationen in Form von archivierten oder durch Feldforschung (Clubbesuche, Archiv-Recherche, Interviews etc.) selbst gesammelten Daten. Der Einsatz von (Bewegt-)-Bild, Ton, Raum (physisch und virtuell), Atmosphäre und Narration erlaubt ein breites Spektrum an Zugängen und möglichen Vermittlungskonzepten.

Leitfragen für diese Arbeit können sein:

• Welche Geschichten erzähle ich und wie halte ich diese fest, um Menschen im Hier und Jetzt, ebenso wie in der Zukunft Zugang zu dieser Kultur zu gewähren?
• Wie vermittle ich diese Geschichte(n), wie archiviere und konserviere ich sie für die “Ewigkeit”?
• Welche Formate und szenografische Interventionen wähle ich, um ein visuelles Erlebnis zu erschaffen?
• Wie wäge ich archivarische Grundsätze der Verständlichkeit von Archivgut/ Daten für kommende Generationen gegen eine freie und künstlerische (Neu-) Interpretation durch mich als Autor:in ab?
• Wie navigiere ich die Grenze zwischen Fakt und Fiktion in der szenografischen Narration?

“Die Weiterreichung von Geschichten und Wissen war vor der Erfindung der Schrift ein Akt des direkten, verbalen Erzählens von Mensch zu Mensch und von Generation zu Generation. Storytelling ist eine Kommunikationstechnik, die explizites und vor allem implizites Wissen in Form von Metaphern, Gebärden, Gesten und Bildern vermittelt.

Der Szenograf verarbeitet Informationen, um diese einer Vielzahl von Menschen zugänglich zu machen. Er verhält sich wie ein Mediator zwischen Inhalten und Ideen einerseits und Wirkung und Wahrnehmung andererseits. Der Adressat wird durch einen performativen Akt in eine erzählte Geschichte integriert, er wird selbst Teil dieser Geschichte und des Erzählens. So wird der Inhalt nicht nur gehört, sondern mit allen Sinnen erlebt, der Gehalt der Geschichte und das zu transportierende Wissen wird intuitiv, reflexiv oder auch nur spielerisch aufgenommen und

	verinnerlicht. Die Geschichte wirkt in der Erinnerung fort, da sich die Bilder erst im Kopf des Betrachters vollends entfalten”. (Uwe R. Brückner, Atelier Brückner)
Bibliographie / Literatur	Barthelmes, Christian, and Frank <> Oudsten. Scenography?: Making Spaces Talk, Projects 2002-2010 = Szenografie?: Narrative Räume, Projekte 2002-2010. 2. unveränderte Auflage. Ludwigsburg: Avedition, 2016. Print. https://clubculture.ch/de https://www.zukunft.cl Weiterführung bei Modulbeginn
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. Zusammenarbeit mit Dr. Luca Tori Leiter Kulturgeschichte 3, Stv. Chefkurator Landesmuseum Zürich