Vorlesungsreihe Kein Kino (gLV)

Interdisziplinäre Vorlesungsreihe

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Hochschulweites Lehrangebot > Geöffnete Lehrveranstaltungen
Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Designtheorie > Alle Semester

Nummer und Typ	BDE-BDE-T-X-1234.23F.001 / Moduldurchführung
Modul	Vorlesungsreihe "Kein Kino"
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Maike Thies (wissenschaftliche Mitarbeiterin, BA Game Design)
Zeit	Mo 20. Februar 2023 bis Mo 22. Mai 2023 / 18:30 - 20 Uhr
Anzahl Teilnehmende	maximal 120
ECTS	1 Credit
Voraussetzungen	Für DDE-Bachelor-Studierende: Keine Für Studierende anderer Studiengänge bzw. Vertiefungen der ZHdK erfolgt die verbindliche Einschreibung im Rahmen der geöffneten Lehrveranstaltungen via ClickEnroll vom 30.1. - 24.2.23 https://intern.zhdk.ch/?clickenroll (beschränkte Platzzahl). Die Teilnahme darf sich nicht mit anderen Lehrveranstaltungen überschneiden bzw. muss vorgängig mit dem für die/den Studierende/n zuständigen Studiensekretariat abgesprochen werden.
Lehrform	Interdisziplinäre Vorlesungsreihe mit Vorträgen, Lesungen, Gesprächen, Screenings, Performances, Games und Diskussionsformaten
Lernziele / Kompetenzen	- Einblicke in Produktions- und Handlungsweisen internationaler Design-, Kunst- und Kulturschaffender. - Kennenlernen von innovativen Produkten / interdisziplinären Produktionsformen in den Bereichen Design, Videokunst, Film, Games, Theater, Sound Design und Social Media. - Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Fragestellungen (Keywords: Interdisziplinarität, Identität, Zukunftsszenarien und -perspektiven, Interaktion, Partizipation, Raum, Storytelling, Analog/Digital)
Inhalte	Die Vorlesungsreihe «Kein Kino» läuft unter dem Titel «New Presents – Potential Tomorrows» und richtet sich an ein interdisziplinäres Publikum. Im Fokus der Reihe steht die Auseinandersetzung mit Haltungen und künstlerischen Praktiken, die dem zeitgenössischen Medien-, Kunst-, Theater-, Musik- und Design-Diskurs entlehnt sind. Die Gäst:innen bieten Einblicke in Recherche- und Gestaltungsprozesse ausgewählter Arbeiten (z.B. Videoarbeiten, Games, Theaterproduktionen, Sound Designs oder Installationen), reflektieren die eigene Praxis und leiten mögliche Zukunftsszenarien für ihren Kreativbereich ab. Die Reihe versteht sich als Einladung zum Wissensaustausch und soll Impulsgeber für disziplinübergreifende Projekte sein.
Bibliographie / Literatur	Versand von Literaturhinweisen erfolgt veranstaltungsbezogen

Leistungsnachweis / Testatanforderung	Präsenz, aktive Teilnahme (80% Anwesenheit), Ablage von kurzen Feedbacks zur jeweiligen Vorlesung auf PAUL.
Termine	Montags vom 20. Februar bis 22. Mai 2023 Keine Vorlesung an folgenden Terminen: 10. April / 1. Mai 2023
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden