Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Studio B2 - INTERACT
Code der Lehrveranstaltung	97120
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	Lasting bodies, ephemeral sculptures and performative memories
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	NN
Sprache	Italienisch; Englisch; Deutsch
Studiengang	Bachelor in Design und Künste - Studienzweig Kunst
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	
Dozenten/Dozentinnen	Dr. Marc Allen Herbst, MarcAllen.Herbst@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49045 Mag. phil Hannes Egger, Hannes.Egger@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/45975 Dott. Federico Ettore Maria Tarquini, FedericoEttoreMaria.Tarquini@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/42709
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
Studienjahr/e	1st - 2nd - 3rd
KP	19
Vorlesungsstunden	180
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	295

Vorgesehene Sprechzeiten	93
Inhaltsangabe	Der Kurs vermittelt die Grundlagen, Besonderheiten, Arbeitsmethoden, Theorien und Praktiken der Interaktions- und Performancekunst, indem er den Fokus von der Autorenschaft des Künstlers auf Aktionen verlagert, die den Alltag in all seinen Aspekten in den Mittelpunkt der Praxis stellen.
Themen der Lehrveranstaltung	Das Studio Interact konzentriert sich auf Performance - in erster Linie durch Einzel- und Kleingruppen-Performance-Kunst. Performance-Kunst kann Theater, Tanz, Zirkus, Musik, Burlesque oder nichts davon sein - anstatt sich an etablierte Formen zu halten, lautet die Hauptfrage für einen Performance-Künstler: Wenn ich Ihre Aufmerksamkeit habe, was möchte ich sagen oder tun. Was kann und will ich mit der Zeit, die ich habe, machen? Diese Frage ist das "interact" im Titel unseres Studios. Das "interact" der Performance erkennt an, dass wir für und mit anderen performen. Erfahrungen sind hier wichtig, denn wir lernen durch erfahrungsbasiertes Lernen. Die Klasse erforscht ein breites Spektrum an Übungen, die auf sozialen, psychologischen, performativen, kulturellen, kontextuellen und gemeinschaftsbezogenen Erfahrungen aufbauen. Wir nutzen diese Erfahrungen in Form von Unterrichtsaktivitäten und Aufgaben, um Ihnen dabei zu helfen, zu verstehen, wo und wie Performance und Interaktion wichtig sind und was Sie tun möchten. In Performance und Studio Interact sind Sie und die Momente der Aufmerksamkeit, die Sie als kreativer Mensch haben, Ihr erstes Werkzeug - und so wird das Lernen aus den Gefühlen, Wünschen und Interessen, die wir haben und hatten, wichtig. Es geht auch darum, zu lernen, wie man kommuniziert, wie man sozial und kulturell in Beziehung tritt, und zwar auf performative Weise. Der Schwerpunkt dieses Semesters liegt auf "Lasting Bodies" und untersucht die Formen, die über die Zeit hinweg bestehen bleiben: Rituale, Routinen, Gewohnheiten und strukturierte Formen der Darbietung, die in und über die Zeit hinweg von Bedeutung sind. Indem wir uns selbst, unsere Interessen und die Rituale unserer Gemeinschaften betrachten, aber auch die Möglichkeiten, die dem Sein und dem Wunsch, dass

	die Dinge gleich bleiben oder sich verändern, innewohnen, untersuchen wir, welche Performances oder performativen Strukturen wir artikulieren und aufbauen können. Und das tun wir auch. Diese Fragen nach dem Darsteller, der Aufführung, dem Publikum und der Fortsetzung der Aufführung im Akt, in der Erinnerung oder auf dem Band beziehen sich auf Psychologie, Sozialgeschichte, Gender-Performance, Medien und Fragen der sozialen Produktion. Theoretisch konzentriert sich dieses Studio auf die Interaktionen, die durch unsere Erfahrung mit Medien strukturiert werden - zum einen durch die alltäglichen Medien, die wir phänomenologisch berührt, geschmeckt, gehört und gesehen haben und die somit unsere gemeinsame und individuelle Welt prägen. Wir schauen uns auch an, wie Medien - zeitgenössische digitale Medien sowie Film und andere moderne Formen - unsere Welt formen. Dies als Performer, die an Interaktion interessiert sind, damit wir lernen können, wie wir unsere Interaktionen als kreative und sinnvolle Menschen und Performer gestalten können.
Stichwörter	Performance und Interaktion als künstlerische Medien. Skulptur als immaterielle Idee. Skulptur als performative Praxis und Erinnerung. Performative Sequenzen schaffen, experimentelle Erfahrungen erleben und planen. Performative Handlungen lesen. Ritual
Empfohlene Voraussetzungen	Das WUP-Projekt und alle WUP-Kurse bestanden zu haben; in den auf das erste Jahr folgenden Jahren die Sprachkenntnisse der Stufe B1 in der Kurssprache nachgewiesen zu haben.
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Frontalunterricht (sowohl theoretisch als auch praktisch); Aufgaben (Unterricht, Live-Improvisation, Aufführungen, Schreiben); Gruppendiskussionen; Einzelgespräche; Projekte Überprüfung.
Anwesenheitspflicht	nicht obligatorisch, aber empfohlen
Spezifische Bildungsziele und erwartete	Wissen und Verstehen eine eigene Projektmethodik im Bereich der visuellen Kunst, von

Lernergebnisse	der Phase der Planung bis zur Phase der Realisierung des Projekts erworben haben die technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Grundkenntnisse erworben haben, die zur Verwirklichung eines Projektes im Bereich der visuellen Kunst notwendig sind die Grundkenntnisse erworben haben, um ein kritisches Augenmerk auf die eigene Arbeit zu richten und sich mit der zeitgenössischen Komplexität auseinanderzusetzen die für ein weiterführendes Masterstudium notwendigen Grundkenntnisse sowohl in allen Bestandteilen der Projektkultur als auch in theoretischen Fächern erworben haben. Fähigkeit, Wissen und Verstehen anzuwenden ein Projekt im Bereich der visuellen Kunst planen, entwickeln und verwirklichen. die erlernten Grundkenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich zur Realisierung eines ausgereiften Projektes einsetzen. die Hauptphänomene der gegenwärtigen Gesellschaft zu erkennen, kritisch zu beobachten, auch aus ethischer und sozialer Sicht und geeignete Lösungen auf der Ebene eines/r gestalterischen Vorschlags/Antwort ausarbeiten. sich der während des Studienverlaufes angeeigneten Fähigkeiten im Falle einer Studienfortsetzung in einem Masterstudiengang im Bereich Kunst bedienen und diese weiterentwickeln Urteilen selbständig urteilen können, und dies zum Zwecke der Entwicklung der eigenen Entwurfsfähigkeiten sowie in Bezug auf all jene Entscheidungen die notwendig sind, um ein Projekt zum Abschluss zu bringen. selbständig urteilen können, sowohl in der kritischen Bewertung der eigenen Arbeit, als auch was die Fähigkeit betrifft, die richtigen Interpretationsinstrumente in jenen Kontexten zu verwenden, in denen sie gestalterisch beruflich tätig werden und/oder ihr Studium weiterführen werden, auch in Anbetracht ethischer und sozialer Aspekte. Kommunikationsfähigkeit

	Studio eigene Entscheidungen professionell zu kommunizieren und zu hinterlegen und diese vom formellen, technischen und wissenschaftlichen Standpunkt aus begründen. ein eigenes Projekt neben der eigenen Sprache auch auf professionellem Niveau in einer weiteren Sprache und korrekt in einer dritten Sprache kommunizieren und präsentieren Lernfähigkeit auf professionellem Niveau eine gestalterische Methodik – im Sinne einer Fähigkeit, Lösungen für komplexe gestalterische Probleme zu ermitteln, zu entwickeln und zu realisieren, indem die erlernten Kenntnisse im technischen, wissenschaftlichen und theoretischen Bereich angewandt werden - erlernt haben, um eine berufliche Tätigkeit zu beginnen und/oder das Studium mit einem Masterstudiengang fortzuführen. eine kreative Haltung entwickelt und gelernt haben, wie man diese steigert und nach den eigenen Neigungen entfaltet. Grundkenntnisse in theoretischen, technischen und wissenschaftlichen Fächern erlangt haben sowie eine für eine Fortsetzung des Studiums mit einem Masterstudium geeignete Studienmethodik.
Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)	
Art der Prüfung	Die Schüler müssen eine eigene Solo-Performance entwickeln und präsentieren Solo-Performance' zu den im Studio erforschten Themen und Ideen Atelier erkundet wurden. Sie müssen in der Lage sein, ihre Arbeit zu erklären und zu verteidigen Arbeit zu erklären und zu verteidigen sowie bewusste Strategien für ihre Dokumentation. N.B. ALLE STUDIERENDE DIE DAS STUDIO NICHT BESUCHEN WERDEN, SOLLEN DAS PRÜFUNGSPROGRAMM MIT DEN LEHRKRÄFTEN ABSTIMMEN.
Bewertungskriterien	Die Endbewertung basiert auf dem Inhalt aller Übungen: - Anwesenheit und Mitarbeit in den Kursen; - Aktivierung von/Teilnahme an Gemeinschaftsübungen und

	Diskussionen; - die Fähigkeit, visuell, räumlich und zeitlich zu arbeiten. - der Prozess der Fertigstellung und Präsentation eines Solos Aufführung - Fähigkeit zur Selbsteinschätzung und Kontextualisierung des/der realisierten Projekt/e.
Pflichtliteratur	Siehe die einzelnen Module.
Weiterführende Literatur	
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Gesundheit und Wohlergehen, Geschlechter-Gleichheit, Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum, Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen, Nachhaltige Städte und Gemeinden, Leben an Land, Weniger Ungleichheiten

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Interaction/Performance
Code der Lehrveranstaltung	97120A
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Deutsch
Dozenten/Dozentinnen	Mag. phil Hannes Egger, Hannes.Egger@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/45975
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	8
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	90
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	110

Vorgesehene Sprechzeiten	60
Inhaltsangabe	Der Kurs vermittelt Grundlagen, Besonderheiten, Arbeitsweisen, Methoden, Theorien und Praktiken der interaktiven und performativen Kunst.
Themen der Lehrveranstaltung	Inhaltliche Schwerpunkt der Lehrtätigkeit ist die Studierenden dazu zu ermächtigen selbst interaktive und performative Handlungsabläufe zu ersinnen und diese umzusetzen. Methodisch wird dabei dabei von Selbstlernen durch Erfahrung ausgegangen. Im Verlauf des Semesters werden die Studierenden durch eine Vielzahl von Übungen dazu angeregt interaktive Erfahrungen zu machen und erlernen damit das ABC der Performance Kunst. Lehren und Lernen sind nicht strikt getrennt, alle Beteiligten im Studio sind sowohl Lehrende als auch Lernende, Gruppendiskussionen, Kritik und Austausch sind dabei integrierter Bestandteil des Lehrplans. Verschiedene Ansätze und Blickpunkte bereichern das Studio Interact, respektvoller Dialog und Austausch sind Voraussetzung für kooperatives Lernen Bereichert wird die Lehrveranstaltung mit Exkursionen und Ausgängen. Schwerpunkte sind: 1. Der performative Alltag 2. Eintauchen in die Performance-Kunstgeschichte durch Re-enactments 3. Performative Interventionen selbst gestalten 4. Das Performance-Tagebuch Semesterthema: Unsichtbare Skulpturen erforscht ephemere, nicht-visuelle Formen der Skulptur an der Schnittstelle von Performance, Imagination und partizipativer Praxis. Im Zentrum des Projekts steht eine performative Kunstform, bei der Skulpturen nicht durch materielle Präsenz entstehen, sondern durch körperliches Handeln, Vorstellungskraft und Erinnerung geformt werden. Diese Erarbeitung des Themas beginnt mit grundlegenden Fragen zu Sichtbarkeit, Materialität und Dauerhaftigkeit in der Kunst: Was bleibt, wenn nichts sichtbar präsent ist? Kann eine Skulptur existieren, wenn sie nur in der Vorstellung oder im Moment der Bewegung Gestalt annimmt?

	Welche Rolle spielen Körper, Erinnerung, Ritual und Zeug*innenschaft für die Rezeption und Bewahrung künstlerischer Werke? Kann immaterielle Kunst im postindustriellen Zeitalter außerhalb des digitalen Raums existieren? Wie lassen sich Digitalität, Lebendigkeit und Körperlichkeit künstlerisch begreifen und gestalten?
Unterrichtsform	Frontalunterricht (sowohl theoretisch als auch praktisch); Aufgaben (Unterricht, Live-Improvisation, Aufführungen, Schreiben); Gruppendiskussionen; Einzelgespräche; Projekte Überprüfung.
Pflichtliteratur	Nicolas Bourriaud, *Relational Aesthetics,* Presses du Réel, 1998 Peggy Phelan, T*he Politics of Performance,* Routledge, 1996 Karen van den Berg, Cara M. Jordan, Philipp Kleinmichel, *The Art of Direct Action: Social Sculpture and Beyond,* Sternberg Press, 2019 Hannes Egger, Denis Isaia, *PERFORM!,* 2018
Weiterführende Literatur	RoseLee Goldberg, *Performance Art, From Futurism to the Present*, Thames & Hudson world of art, London, New York, 2001 Erika Fischer-Lichte, *Performativität, Eine Einführung,* Transcript Verlag, Bielefeld, 2012 Hannes Egger, Antonella Tricoli, *Web Performance Today*, Silvana Editoriale, Milano, 2014 Claire Bishop, Artificial Hells, *Participatory art and the politics of spectatorship,* Verso, London, New York, 2012 Claire Bishop, *Disoriented Attention*, Verson London 2025 Sigrid Gareis, Georg Schöllhammer, Peter Weibl, Moments – *Eine Geschichte der Performance in 10 Akten,* Verlag der Buchhandlung Walther König, 2013

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Experience Design
Code der Lehrveranstaltung	97120B

Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	CEAR-08/D
Sprache	Englisch
Dozenten/Dozentinnen	Dr. Marc Allen Herbst, MarcAllen.Herbst@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/49045
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	6
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	60
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	90
Vorgesehene Sprechzeiten	18
Inhaltsangabe	The course aims to explore issues related to intervention and performance with the aim of expanding artistic and design practices related to these areas.
Themen der Lehrveranstaltung	To be in the world, as we are, is to relate to others, socially. We are raised through social care, shaped by social expectation and socially perform to establish an identity that helps meet our needs. Intimately, how do we experience the feelings, desires, and interests contingent to this shaping? What do we formalize within our social way of being individually and collectively to sustain our past, present and futures? This all relates to performance. How do we study these things within ourself and society? What do others want from us in performative and actual relationship? By looking at ourselves and the possibilities inherent to being and wanting the same or different ways, what performance and

	performative structures can we articulate and build? This all relates to psychology, social history, gender performance, questions of social production, and desire. In general, this course module will investigate these questions through embodied research, movement exercises, group discussions and reading.
Unterrichtsform	Within the convivial space of a learning enviornment, the teaching/learning approach is through practice-based exercises and experiments, frontal lectures and large and small group in-class readings leading to discussion.
Pflichtliteratur	Excerpts from: Rae Johnson, *Embodied Activism*, Pauline Oliveros *Quantum Listening,* Marcel Mauss, *Techniques of the Body* Douglas Crimp, *Militancy and Mourning* Vanessa Machado de Oliveira, *Hospicing Modernity* Michael Tausig, *The Devil and Commodity Fetishism in South America* Valeria Graziano, Marcell Mars and Tomislav Medak, *Pirate Care*
Weiterführende Literatur	Eve Kosofsky Sedgwick, *Touching Feeling* Dorothy Wiener Noldan, *Agency and Emboidment*. Sylvia Wynter, On Being Human as Praxis Anna Tsing, *Friction* Langston Kahn, *Deep Liberation, Shamanic Teachings for Reclaiming Wholeness* Resmaa Menakem, *My Grandmother's Hands*

Kursmodul

Titel des Bestandteils der Lehrveranstaltung	Media Culture
Code der Lehrveranstaltung	97120C
Wissenschaftlich-	PHIL-04/A

disziplinärer Bereich	
Sprache	Italienisch
Dozenten/Dozentinnen	Dott. Federico Ettore Maria Tarquini, FedericoEttoreMaria.Tarquini@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/42709
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Zweites Semester
KP	5
Verantwortliche/r Dozent/in	
Vorlesungsstunden	30
Laboratoriumsstunden	0
Stunden für individuelles Studium	95
Vorgesehene Sprechzeiten	15
Inhaltsangabe	The 'Media Culture' module conveys specific perspectives on the discipline covered by the call for applications, taking into account the particular processes involved in the realisation of artistic projects. It offers an introduction to the theories, research areas, positions and methods in the discipline covered by the call for applications that have been developed and applied between the second half of the 20th century and the present day.
Themen der Lehrveranstaltung	The analysis of culture has strongly characterized the history and evolution of the humanistic, philosophical, aesthetic, and social disciplines. Within such a stimulating and complex framework, the course intends to illustrate how much the media have fostered profound transformations in the cultural sphere and, at the same time, how much the media themselves have been the product of certain cultures. In particular, the complex relationship that media have historically had with the human senses will be examined. Sight, hearing, taste and touch literally give 'body' to specific forms of perception that constantly shape and inform our experience of the world. Media, at the same time, give 'meaning' to our specific visual, auditory and tactile

	experiences, shaping, amplifying or reducing our perceptual capacities. To carry out this kind of analysis the course will be based on mediology, a discipline that, starting from the analysis of authors such as Georg Simmel, Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Edgar Morin, and others, analyses the media not as "communication tools", but as real cultural forms that structuring the individual, and orienting his behavior and emotions. In particular, the course will address the following themes: - Media as environment. - Social aesthetics and sociology of the senses. - The scopic regimes of modernity. - The metropolitan experience. - The work of art in the age of its technological reproducibility. - The photographic experience. - Mass culture. - The television experience. - The aestheticisation of everyday life. - Digital spaces, screens and devices. - The digital experience.
Unterrichtsform	Frontal lectures; group discussions; screening films; individual talks; projects reviewing.
Pflichtliteratur	Benjamin W., The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction, Penguin, London, 2008 De Certeau, L'invenzione del quotidiano, Edizioni Lavoro, 9/9 Roma, 2010 Kittler F., Preparare la venuta degli dei. Wagner e i media senza dimenticare i Pink Floyd, L'Orma editore, Milano, 2013. McLuhan M., Understanding Media. The Extensions of Man, Cambridge Massachusetts: MIT Press Simmel G., The Metropolis and Mental Life, New York:

	Free Press, 1976. Tarquini F., L'esperienza dei media. Autori, teorie e metodi, Maggioli Editore, 2017
Weiterführende Literatur	Adalma F., Nericcio W., Rafele A., Cultural studies in the digital Age, San Diego University Press, 2020 Clifford J.,The Predicament of Culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature, and Art , Harvard University Press, 1988 Engell L., Thinking Through Television, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2019. Morin E., Lo spirito del tempo, Meltemi, Milano, 2007 Simmel G., The sociology of secrecy and of secret societies Speroni F., Sotto il nostro sguardo. Per una lettura mediale dell'opera d'arte, Genova, Costa & Nolan, 2005 Tarquini, F. (2017). Immagini senza segreto. Media, simulazione e rappresentazione in Baudrillard e Simmel. Mediascapes Journal, (9), 14–29