

Faculty of Design and Arts GOG | Projects Exhibition 17th-18th Jan 2020

klicken Sie auf der Etage!

clicca sul piano da esplorare!

select the floor

you want to explore!

4

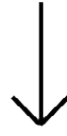
3

2

1

0

Projects



Studio Image

F0.01



**Correct
Incorrect**

F0.03

**Correct
Incorrect**

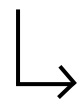
C0.06

C0.05 +
corridor

WUP Art

C0.03

C0.04 +
corridor



The big warm

D0.03



Go back!

Eva Leitolf, German A. Duarte, Giulia Cordin



DE

Das Projekt ELIZA & Frankenstein. Techtopian Image Narratives bot die Gelegenheit, sich intensiv mit der Gedanken- und Bildwelt technologischer Utopien und Dystopien auseinanderzusetzen. Unter Berücksichtigung verschiedener Themen haben wir untersucht, wie Kunstprozesse soziale, politische und mediale Diskurse in Gang setzen, unterwandern und transformieren können. Historische und zeitgenössische Bildstrategien, intensive theoretische Auseinandersetzungen, ein Filmprogramm sowie Diskussionen mit eingeladenen Künstler*Innen und Kurator*Innen lieferten Inputs, während die Studierenden ihre eigenen künstlerischen Ideen und Konzepte entwickelten. Im Laufe des Semesters realisierten die Studierenden diese in einem fotografischen und / oder videobasierten Projekt für den Ausstellungsraum sowie in Form einer individuellen Künstlerpublikation.

IT

Studio Image ELIZA & Frankenstein. Techtopian Image Narratives ha offerto l'opportunità di approfondire la ricerca sul mondo teorico e visivo delle utopie e delle distopie tecnologiche. Attraverso la lente di diversi argomenti, abbiamo indagato come i processi artistici possano mettere in moto, sovvertire e trasformare i discorsi sociali, politici e mediatici. Strategie storiche e contemporanee dell'immagine, intense esplorazioni teoriche, un programma di film e discussioni con artisti e curatori invitati hanno fornito input mentre i partecipanti sviluppavano le proprie idee e concetti artistici. Nel corso del semestre gli studenti li hanno realizzati in un progetto fotografico e/o video per lo spazio espositivo e individualmente in forma di pubblicazione d'artista.

EN

The Studio Image Project ELIZA & Frankenstein. Techtopian Image Narratives offered the opportunity to intensively research into the thought and image world of technological utopias and dystopias. Through the lens of diverse topics, we investigated how art processes can set in motion, subvert and transform social, political and media discourses. Historical and contemporary image strategies, intense theoretical explorations, a film program and discussions with invited artists and curators supplied inputs as participants developed their own artistic ideas and concepts. In the course of the semester students realised these in a photographic and/or video-based project for the exhibition space as well as in the form of an individual artist's publication.

Thomas Mayfried, Emilio Grazzi, Emanuela De Cecco

DE

Liest man die heutigen Nachrichten, erkennt man vielfältige Versuche, bei denen einzelne Politiker oder politische Gruppen die durch soziale Normen geschützten ethischen Werte in Frage stellen. Durch bewussten, groben Tabubruch zielen sie auf die Substanz der demokratischen Gesellschaften. Da die Definition, was politisch «korrekt» oder «inkorrekt» ist, einem konstanten sozialen Wandel unterliegt, ist der Einzelne daher immer mehr gefordert, sich auf seine individuelle moralische Urteilsfähigkeit verlassen zu können. Anders als in Kunst und Literatur, im Theater oder im Film sind Regelbrüche in Musik, Architektur, Mode oder im Design seltener «Tabubrüche» als vielmehr bewusste Grenzüberschreitungen. Korrekt oder inkorrekt – die gestalterischen Konventionen müssen gelernt und dürfen immer wieder in Frage gestellt werden.

IT

Se si leggono le notizie di oggi, si riconoscono vari tentativi in cui singoli politici o gruppi politici mettono in discussione i valori etici che trovano tutela nelle norme sociali. Rompendo deliberatamente e grossolanamente i tabù, essi mirano alla sostanza delle società democratiche.

Poiché la definizione di ciò che è politicamente “corretto” o “non corretto” è soggetta a continui cambiamenti sociali, gli individui sono quindi chiamati sempre più ad affidarsi al loro giudizio morale individuale. Diversamente da quanto accade nell’arte o letteratura, nel teatro o cinema, le violazioni delle regole della musica, dell’architettura, della moda o del design sono raramente percepite come “interruzioni di tabù”, ma piuttosto invece come trasgressioni deliberate di confini prestabiliti. Corretto o non corretto - le convenzioni legate alla progettazione devono essere apprese e possono essere messe in discussione ripetutamente.

EN

If one reads today’s news, one recognizes manifold attempts in which politicians or political groups question the ethical values protected by social norms. Through deliberate, gross taboo violation, they aim at the substance of democratic societies.

Social norms enable us to live together in a society. Since the definition of what is politically <correct> or <incorrect> is subject to constant social change, individuals are increasingly challenged to rely on their individual moral judgement. In contrast to art and literature, theatre or film, breaches of rules in music, architecture, fashion or design are less often <taboo breaks> than conscious border transgressions. Correct or incorrect – the design conventions must be learned and may be questioned again and again.



Stephan August Schmidt-Wulffen, Previdi Riccardo,
Julia Frank, Martin Verdross

DE

Im Rahmen des Projekts Warm Up finden die Erstsemester der Studienrichtung Kunst einen ersten Zugang zu einer eigenen künstlerischen Praxis. Eine Reihe verschiedener Aufgabenstellungen – einige davon offen und abstrakt, andere gewollt spezifisch und einschränkend – stimuliert die Studierenden zu einer Überlegung darüber, was Kunst war, ist und sein kann, darüber wie Kunst produziert wird und auf ein Publikum trifft sowie über die Entscheidung, sich innerhalb des Bereiches Kunst zu positionieren. Das wiederkehrende Thema des Selbstportraits, zusammen mit einem stetigen Blick auf die zeitgenössische Kunstszene, erzeugt zwei sich immer wieder gegenseitig ablösende Perspektiven zwischen analytischer Recherche und der Erforschung eines selbst.

IT

Nel corso del progetto Warm Up, i nuovi studenti iscritti all'indirizzo arte trovano un primo approccio alla costruzione di una propria pratica artistica. Una miscela di esercizi e consegne – alcuni dei quali piuttosto aperti ed interpretabili mentre altri volutamente specifici e limitanti – porta gli studenti di varia provenienza nazionale e formativa a riflettere su quello che l'arte era, è o può essere, su come viene prodotta e incontra un pubblico e su come scegliere una posizione all'interno del campo artistico. Il tema ricorrente attraverso il semestre, l'autoritratto, assieme a un continuo sguardo laterale verso la scena dell'arte contemporanea, stimola una costante inversione della prospettiva fra ricerca analitica e riflessione su se stessi.

EN

During Project Warm Up, the first semester art students find a first approach to building their own artistic practice. Through a mixture of different tasks given – some of which very open and abstract while others rather specific and limiting – students from different national and formative backgrounds are pushed towards a reflection on what art is, was or could be, on how it is being made and meets the public, and on how they choose to position themselves within the field of art. The recurring theme throughout the semester is the self-portrait paired with a theoretical side gaze to the surrounding contemporary art world, stimulating a constant inversion of perspective between analytic research and self-reflection.



Giorgio Camuffo, Andrea Facchetti, Hans Höger

DE

“Die Erde beginnt, klein zu werden für uns Menschen; die uns zur Verfügung stehenden Ressourcen neigen sich rapide dem Ende zu.” Stephen Hawking

Das Projekt 'The Big Warm' konzentriert sich auf Kernkompetenzen von Entwerferinnen und Entwerfern im Bereich der visuellen Kommunikation - nämlich die Fähigkeit, etwas sichtbar zu machen und zu veranschaulichen, die Fähigkeit, auf die Wahrnehmung der Menschen einzuwirken. Die Studierenden des Kurses haben im Laufe ihrer Arbeit eine Kampagne zur Sensibilisierung im Hinblick auf Fleischkonsum und Lebensmittelverschwendung auf die Beine gestellt, gerichtet an die Nutzerinnen und Nutzer der Hochschulmensa. Des Weiteren ist eine Beilage zur Tageszeitung Alto Adige entstanden, die am 19. Januar erscheint und vom Standpunkt des Jahres 2050 aus aufzeigt, welche tiefgreifenden Veränderungen auch in Südtirol zu jenem Zeitpunkt eingetreten sein werden.

IT

“La Terra sta cominciando a diventare troppo piccola per noi, le nostre risorse fisiche si stanno rapidamente esaurendo”. Stephen Hawking

Il corso The Big Warm intende concentrarsi sulla competenza fondamentale dei designer della comunicazione visiva: la capacità di visualizzare e raccontare, e di agire dunque sulla percezione. Durante il corso gli studenti hanno realizzato una campagna di sensibilizzazione al consumo di carne e allo spreco alimentare rivolto agli utenti della mensa universitaria; un inserto distopico per il quotidiano Alto Adige (in uscita il 19 gennaio) proveniente dall'anno 2050, quando anche il territorio sudtirolese risentirà profondamente degli effetti dei cambiamenti climatici; e infine un progetto editoriale che affronta il tema del riscaldamento globale partendo da alcune storie locali.

EN

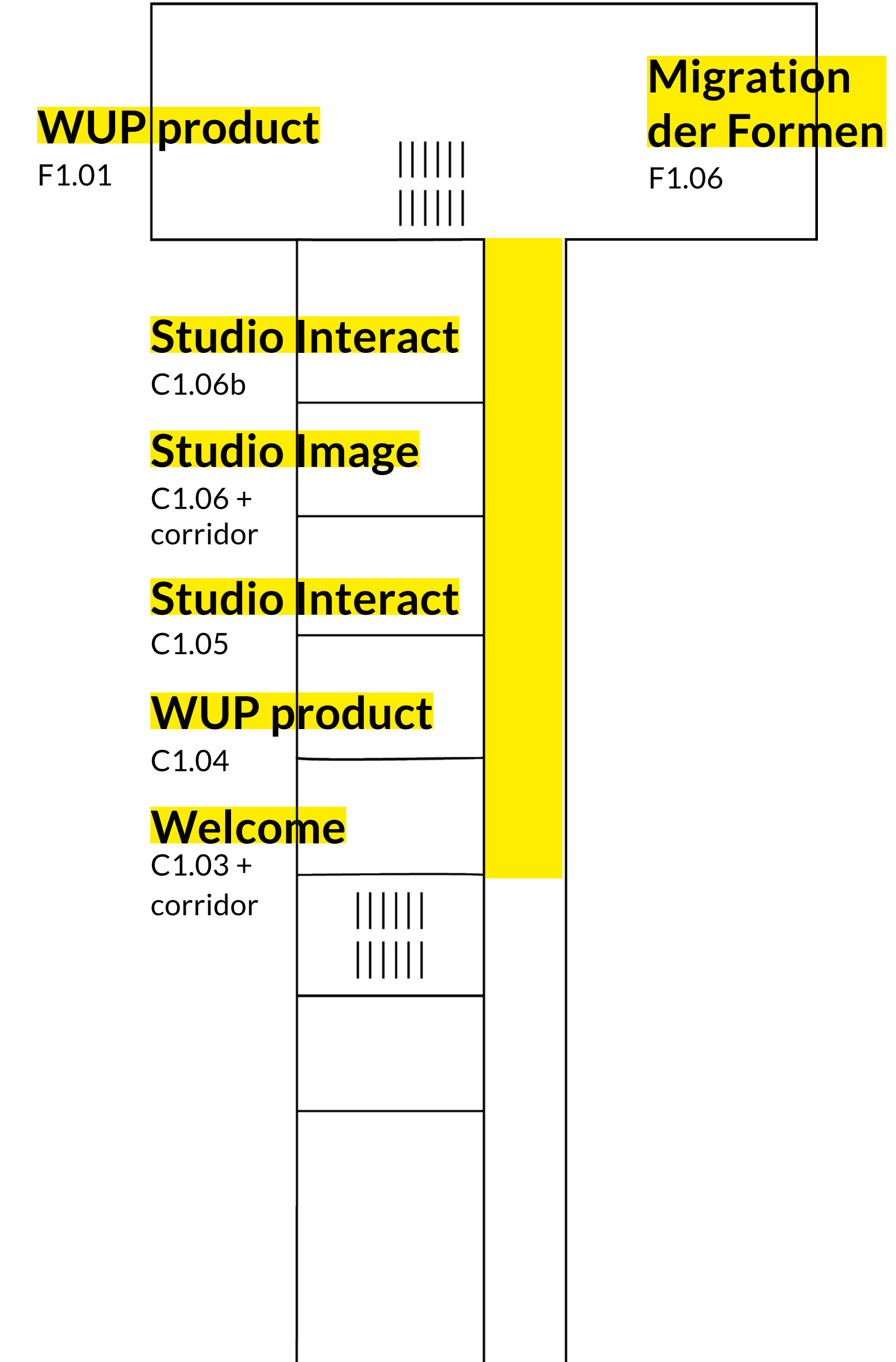
“Our earth is becoming too small for us, global population is increasing at an alarming rate and we are in danger of self-destructing” Stephen Hawking

The project The Big Warm focuses on the fundamental contribution that visual communication designers can provide: the ability to visualize and narrate, and thus to act according to our perception. During the project students have realized a communication campaign for the University's canteen users to raise awareness about meat consumption and food waste; a dystopian insert for the newspaper Alto Adige (out on January 19) from the year 2050, when South Tyrol too will be heavily affected by climate change; and an editorial project that deals with the global warming topic starting from local stories.



Go back!

Projects



Alessandro Masturzo, Ada Keller, Matthias Pötz



DE

Das 1. Semester, das sogenannte »WUP« bzw. Warm-Up-Semester, ist ein interdisziplinärer Design-Grundkurs. *Variationen und Weg*: dies sind die Schlüsselwörter des Kurses, die als eine Sammlung von Werkzeugen (Erfahrungen und Experimente, Fehler eingeschlossen und willkommen) gedacht sind, um sich mit der gebührenden Vorsicht ans Design heranzutasten, einer Disziplin mit Regeln, Methoden, Geschichte und Prozessen. Das Ergebnis sind Modelle von Obst und Gemüse, primitive Schläger, Zeichnungen, die von den künstlerischen Strömungen des 20. Jahrhunderts inspiriert sind, Archetypen, Autos und Haken, Analyse von Fallstudien, technische Zeichnungen, Forschung, Brainstorming, Mockups in verschiedenen Materialien, Reliefs, Vorträge, die den griechischen Tempel in Behrens mit Swatch verbinden; dynamische Erfahrungen, die manchmal miteinander verschmelzen und so Kreuzkontaminationen und Gegenkontrollen erzeugen.

IT

Il 1° semestre, il cosiddetto »WUP« o Semestre di riscaldamento è un corso di base interdisciplinare di design. *Variazioni e percorso*: queste le parole chiave del corso, pensato come una collezione di tools, esperienze e sperimentazioni, errori inclusi e benvenuti, utile per iniziare a maneggiare il design con quella cautela dovuta a una disciplina con regole, metodi, storia e processi. Il risultato sono modelli di frutta e verdura, racchette primitive, disegni ispirati alle correnti artistiche del '900, archetipi, automobiline e ganci, analisi di casi studio, disegni tecnici, ricerche, brainstorming, mock-up in vari materiali, rilievi, lecture che collegano il tempio greco a Behrens allo Swatch; esperienze dinamiche, che concatenate tra loro talvolta si fondono generando contaminazioni e verifiche trasversali.

EN

The 1st semester, the so-called »WUP« or Warm-Up Semester is an interdisciplinary design foundation course. *Variations and path*: these are the keywords of the course, thought as a collection of tools, experiences and experimentations, errors are included and welcomed, useful to start handling design with the caution due to a discipline with rules, methods, history and processes. The outcome are models of fruit and vegetables, primitive rackets, drawings inspired by the artistic currents of the 20th century, archetypes, cars and hooks, analysis of case studies, technical drawings, research, brainstorming, mock-up's in different materials, reliefs, lectures connecting the Greek temple in Behrens to Swatch; dynamic experiences, which sometimes merge together generating cross-contaminations and cross-checks.

Klaus Hackl, Alessandro Martorano, Tiziana Piccioni

DE

“Unsere materielle Welt besteht aus einer Abfolge von Schichten; Generation für Generation, Werk für Werk wird jede neue Schicht von den vorhandenen Materialschichten geprägt und im Dialog mit ihnen geschaffen” Jasper Morrison.

Mit diesem Semesterprojekt, das ich in Zusammenarbeit mit Dr. Waltraud Kofler entwickelt habe, wollte ich unsere langfristige Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe unserer Region fortsetzen. Durch Feldstudien und Museumsexkursionen haben wir einen anregenden Dialog mit den verschiedenen Schichten unserer materiellen Kultur geführt. Um die verschiedenen Transferphänomene zu beleuchten, versuchten wir die politischen, sozio-ökonomischen, geographischen und klimatischen Bedingungen zu identifizieren, die zur Mobilität von Menschen und Objekten, zum Fluss von Formen und Ideen und zur Metamorphose, zum materiellen Wandel in Design und Architektur beitragen.

IT

“Il nostro mondo materiale è costituito da una successione di strati; generazione dopo generazione, lavoro dopo lavoro, ogni nuovo strato viene informato e creato in dialogo con gli strati materiali esistenti” Jasper Morrison.
Con questo progetto semestrale, sviluppato in collaborazione con il dottor Waltraud Kofler, ho voluto continuare la nostra indagine a lungo termine sul patrimonio culturale della nostra regione. Attraverso lo studio sul campo e le escursioni nei musei, ci siamo impegnati in un dialogo stimolante con i vari strati della nostra cultura materiale. Per far luce sui diversi fenomeni di trasferimento, abbiamo cercato di individuare le condizioni politiche, socio-economiche, geografiche e climatiche che contribuiscono alla mobilità delle persone e degli oggetti, al flusso di forme e idee, al metamorfismo, al cambiamento materiale nel design e nell'architettura.

EN

“Our material world is made up of a succession of layers; generation by generation, work by work, each new layer is informed by and created in dialogue with the existing material strata” Jasper Morrison.

With this semester project, developed in cooperation with Dr. Waltraud Kofler, I wanted to continue our long-term enquiry into the cultural heritage of our region. Through field study and museum excursions, we engaged in a stimulating dialogue with the various layers of our material culture. To shed light on the different transfer phenomena, we tried to identify the political, socio-economic, geographic and climatic conditions which contribute to the mobility of people and objects, the flow of forms and ideas, and to metamorphism, the material change in design and architecture.

Italo Zuffi, Gerhard Glüher, Lucie Strecker

DE

Ziel des Studio Interaction/Performance ist es, die unterschiedlichen Ausdruckswege zu erforschen, die direkt an ein Publikum gerichtet sind. Wir haben uns dieses Semester hauptsächlich mit dem Konzept der "Adaptation" beschäftigt; Anpassung an einen neuen psychischen oder physischen Zustand, oder was es bedeutet sich dagegen aufzulehnen. Veränderungen oder neue Zustandserscheinungen zulassen oder zu verhindern, angeborene Regeln und Gewohnheiten in Frage zu stellen. Der Scheidepunkt liegt an der Grenze zwischen dem, was solche Veränderungen mit sich bringen und was sie verursachen können. "Adaptation" ist auch die Folge eines ständigen Austauschs zwischen Dozenten und Studenten, es sind diese Momente, die eine Anpassung, einer progressiven Fokussierung unterschiedlicher Prioritäten, Rollen und Auswirkungen ermöglichen.

IT

Obiettivo dello Studio Interaction/Performance è di esplorare modalità espressive nel rivolgersi direttamente a un pubblico. Il concetto su cui ci siamo soffermati durante questo semestre è quello di 'Adattamento': adattarsi a una nuova circostanza fisica o psicologica, o anche opporvi una resistenza. Accogliere o impedire una trasformazione, innovazione, messa in discussione di una regola o di un'abitudine radicate. Il divario qui è sul confine delle sensazioni di ciò che questo cambiamento propone e produce. Adattamento è anche quello che si pratica, reciprocamente, nel continuo esercizio di scambio fra docenti e studenti, nelle forme e nei momenti che lo rendono possibile, nella progressiva messa a fuoco di istanze, ruoli e cadenze.

EN

The goal of the Studio Interaction/Performance is to explore expressive ways of addressing an audience directly.

The concept we have focused on during this semester is that of 'Adaptation': adapting to a new physical or psychological circumstance, or also resisting it. To welcome or prevent a transformation, innovation, questioning of a rooted rule or habit. The gap here is to be found on the edge of the sensations implied and produced by such change. Adaptation is also what is practised, mutually, in the continuous exchange exercise between teachers and students, in the forms and moments that make it possible, in the progressive focusing of individual priorities, roles, and cadences.



Francesco Faccin, Alessandro Mason, Federico Tarquini

DE

Das Ziel des Kurses war es, die Gastfreundschaft aus verschiedenen Blickwinkeln zu untersuchen.

“Willkommen” bedeutet, sich der Vielfalt zu öffnen. Bedeutet, sich zu engagieren, und drückt einen weiteren und tieferen Sinn aus: Respekt vor dem guten Benehmen der Gastfreundschaft. Was eigentlich auch nur als gemeinsame Gewohnheit nach kulturellen Maßstäben betrachtet werden kann.

Das hat mit dem Alltag jedes Einzelnen zu tun, aber noch mehr mit dem Handwerk des Gestalters, der Vielfalt und Andersartigkeit willkommen heißen und dann in eine sinnvolle, immer wieder neue und zeitgemäße Form bringen muss.

IT

L'obiettivo del corso era quello di indagare il concetto di ospitalità da molteplici punti di vista. “Benvenuti” significa aprirsi alla diversità. Significa mettersi in gioco, ed esprime un ulteriore e più profondo significato rispetto al buon comportamento dell'ospitalità. Che infatti può essere considerata anche solo un'abitudine comune secondo gli standard culturali. Questo ha a che fare con la vita quotidiana di ogni individuo ma ancor più con il mestiere del progettista che deve accogliere la diversità e l'alterità e poi plasmarla in una forma piena di significato, sempre nuova e contemporanea.

EN

The aims of the course was to investigate hospitality from multiple points of views.

“Welcome” means to open up to diversity. Means to get involved, and expresses a further and deeper meaning respect to the good behavior of hospitality. Which in fact can also be considered just common habit according to cultural standards. This has to do with everyday life of every individual but even more so with the craft of the designer which has to welcome diversity and otherness and than shape it into a form that is full of meaning, always new and contemporary.

Projects

Canapa in forma!

F2.01



Studio Space

C2.05

C2.04 +
corridor

**After the end
of the book**

C2.03 +
corridor



Kuno Prey, Secil Ugur Yavuz, Roberta Raffaetà



DE

Im Rahmen des Projekts canapa in forma haben wir die Eigenschaften des Hanfs, seine Geschichte, die Möglichkeiten seines Anbaus und dessen Verarbeitung vertieft. Durch verschiedene Erprobungsformen über seine Gestaltung gelang es uns Artefakte verschiedener Art und Verwendung zu schaffen. Wir haben ihn in Formen gepresst, mit Naturharzen verstärkt, mit Holz gekoppelt, oder einfach nur genäht. Wir konnten, unter anderem, folgende interessante Gegenstände erstellen: einen innovativen Schlitten; eine Konservierungsbox für Obst und Gemüse; einen Blumentopf, welcher die Pflanzen mit Nährstoffen versorgt; ein Spiel, welches den Kindern die Hanfwelt vermitteln soll; eine Lampe, welche an die Herstellung von Hanfseilen erinnert. Bei anderen Objekten hat man auf die Widerstandsfähigkeit der Pflanze zurückgegriffen, aber auch versucht ihre ästhetischen Eigenschaften zu rühmen, welche bisher wenig geschätzt wurden.

IT

Durante il progetto canapa in forma abbiamo approfondito le proprietà della canapa, la sua storia, i modi per coltivarla e per lavorarla. Attraverso varie forme di sperimentazione su come metterla in forma abbiamo realizzato artefatti di vario genere e impiego. L'abbiamo pressata in forme, rinforzata con resine naturali, accoppiata con il legno, ma anche solamente cucita. Tra gli oggetti realizzati abbiamo fra l'altro: una slitta innovativa, un conservatore per frutta e verdura, un vaso per le piante che fornisce i nutrienti per farle crescere, un gioco per avvicinare i bambini alla canapa, una lampada ispirata dalla produzione della canapa in corda. Negli altri oggetti la canapa è stata utilizzata per le sue proprietà di resistenza ma anche per esaltare le sue caratteristiche estetiche, fino ad ora poco valorizzate.

EN

During canapa in forma project we explored the properties of hemp, its history, the various ways to grow it and to process it. Through various forms of experimentation on how to give it a shape, we have created artefacts of various kinds and uses. We pressed it into forms, reinforced it with natural resins, coupled it with wood, but also only stitched it. Among the objects we have realised: there is an innovative sled, a container for conserving fruits and vegetables, a vase for plants that provides nutrients to make them grow, a game to bring children closer to hemp, a lamp inspired by the production of hemp rope. In other objects, hemp was used for its property of being resistance but also to enhance its aesthetic characteristics so far underestimated.



Massimo Bartolini, Luca Trevisani, Roberta Raffaetà



DE

Was ist Zeit? Wenn mich niemand fragt, weiß ich es. Wenn ich es aber erklären möchte, bin ich mir nicht mehr sicher. Ich erinnere mich an eine Geschichte, in der es, aufgrund der Zeitdimension, für Menschen unmöglich war, mit der Intelligenz von Außerirdischen in Kontakt zu kommen. Die Außerirdischen lebten sehr lange Leben und ihre Zeiten waren, im Vergleich zu unseren, so gestreckt, dass sie für unsere Sinne fast reglos waren. Umgekehrt nahmen die Außerirdischen unsere Signale lediglich als Flackern wahr, welches zu kurzlebig erschien, um mit Intelligenz in Verbindung gebracht zu werden. Mit Pflanzen haben wir das gleiche Problem. Menschen sind besser gerüstet, schnelle Ereignisse zu studieren und zu verstehen als umfassende Zeitdimensionen. In den zwei Räumen des STUDIO SPACE sind Arbeiten ausgestellt, die sich auf das Konzept des toten und des lebenden Baumes beziehen. Die Werke der Studierenden werden auf zwei verschiedene Arten gezeigt und sind gleichzeitig Teil einer einzigen Sequenz.

IT

Quindi che cos'è il tempo? Se nessuno me lo chiede, lo so. Se voglio spiegarlo a chi me lo chiede, non lo so più. Ricordo una storia in cui gli uomini non potevano entrare in contatto con l'intelligenza aliena a causa della scala temporale. Gli alieni vivevano una vita molto lunga e i loro tempi erano così dilatati rispetto ai nostri, da renderli quasi invisibili ai nostri sensi. Al contrario, i nostri segnali apparivano agli alieni come segni di attività troppo veloci per poter essere associati con l'intelligenza. Con le piante noi abbiamo gli stessi problemi: gli umani sono senza dubbio più equipaggiati per comprendere e studiare eventi veloci piuttosto che scale temporali più ampie e lente. Nelle due stanze di STUDIO SPACE sono esposti lavori ed opere che si sono relazionate con il concetto di albero morto ed albero vivo.

EN

So what is time? If nobody asks me, I know. If I want to explain it to those who ask me, I don't know anymore. I remember a story in which men could not get in touch with alien intelligence because of the time scale. The aliens lived very long lives and their times were so dilated compared to ours, to make them to our senses almost inert. On the contrary, our signals appeared to the aliens as flickers of activity too fast to be compatible with intelligence. With Plant we have the same problems: humans are undoubtedly more equipped to understand and study fast events rather than broader temporal scales. In the two rooms of STUDIO SPACE are exhibited artworks that have related to the concept of dead tree and living tree.

Pietro Corraini, Gianluca Camillini, Valeria Burgio



DE

Was passiert nach der Fertigstellung eines Buches?
Und wenn alle Bücher fertig sind?
Sind die neuen Formen von Büchern - elektronisch, herunterladbar, hörbar - die alten Papierbücher tötend?
Oder wird nur ihr Stützkörper sterben, während die Seelen der Geschichten in neuen Medienformen wiedergeboren werden? Und wenn es wahr ist, dass die Leichen der Bücher sterben werden, was machen wir dann mit ihren Leichen? Mit diesem provokanten Ton fand das Projekt "After the end of the book" statt. Die StudentInnen reagierten darauf und überdachten das Buch in seiner Materialität, Räumlichkeit und Struktur, angesichts der aktuellen technologischen Umwälzungen, die seine Form und Funktion in Frage stellen. Gleichzeitig haben sie mit Stolz ihre zeitgenössische Post-Buchmacherei zurückerobert.



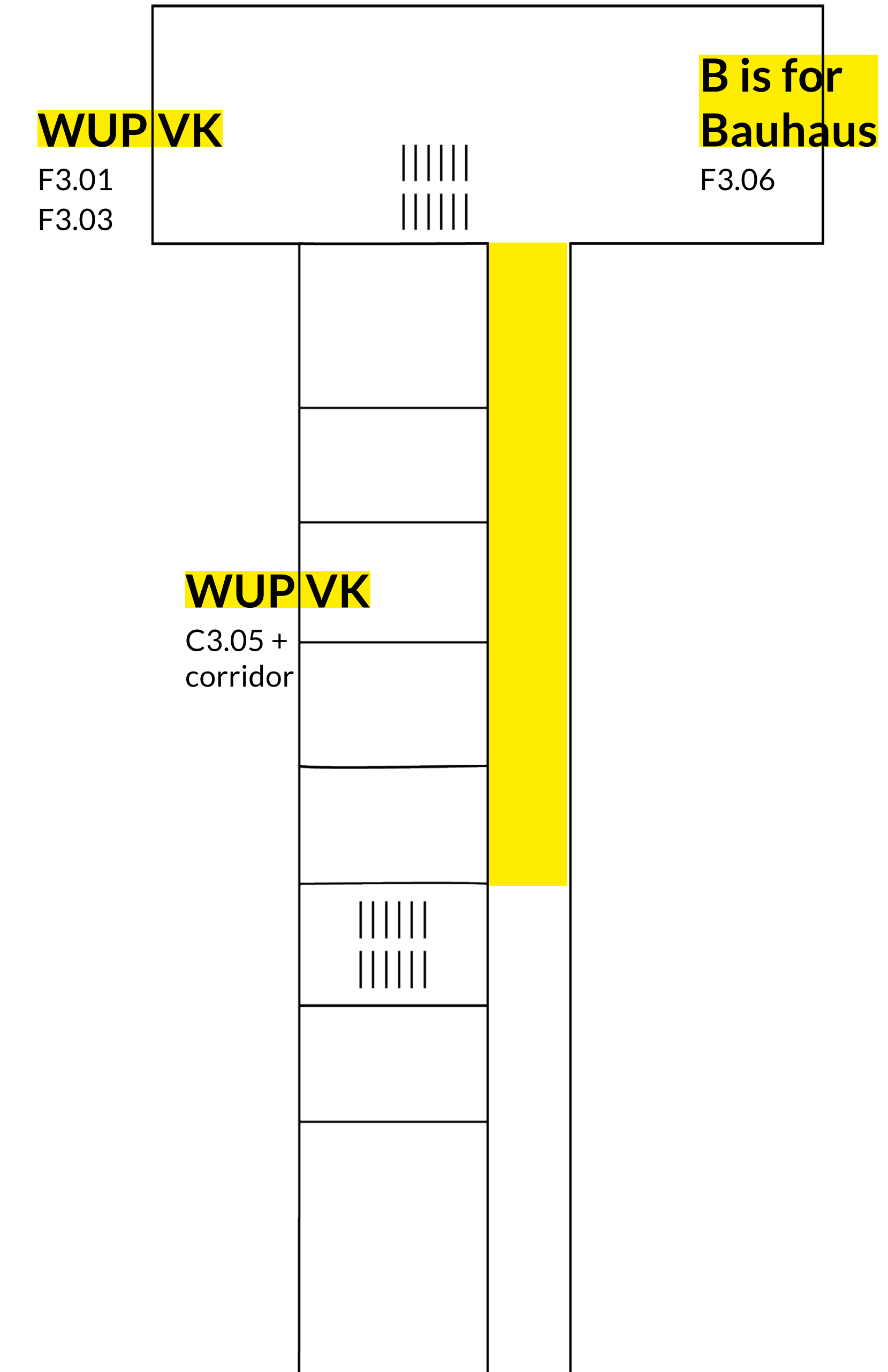
IT

Cosa succede dopo che è finito un libro?
E quando saranno finiti tutti i libri?
Le nuove forme di libro - elettroniche, scaricabili, ascoltabili - stanno uccidendo i vecchi libri cartacei? O forse a morire sarà solo il loro corpo-supporto, mentre le storie si reincarneranno in nuove forme mediatiche? E se è vero che i corpi dei libri moriranno, cosa faremo dei loro cadaveri? Con questo tono provocatorio si è svolto il progetto "Dopo la fine del libro". Gli studenti hanno reagito, ripensando il libro nella sua materialità, spazialità e struttura, alla luce degli stravolgimenti tecnologici attuali che ne rimettono in discussione forma e funzione. Allo stesso tempo, hanno reclamato con orgoglio la loro contemporaneità post-bibliofila con un atteggiamento giocoso e irriverente.

EN

What happens after the end of a book? And after the end of all the books?
Are the new digital, downloadable, audible forms of books destroying the old ones? Or is it just their material support that risks to disappear, while the stories will incarnate in new mediatic forms? And if it is true that the bodies of the books are dying, what are we going to do with those corpses? It is on these provocative premises that the project "After the end of the books" is based. The students reacted, rethinking the book in terms of its materiality, spatiality and structure. The theoretical background of the project questioned indeed the transformation of the form and function of the book in the light of new technological developments. Nevertheless, the students proudly reclaimed their roots on their time, through a playful and irreverent post-bibliophile approach.

Projects



Antonino Benincasa, Maximilian Boiger, Andreas Trenker

DE

Das 1. Semester, das sogenannte »WUP« bzw. Warm-Up-Semester, ist ein interdisziplinärer Design-Grundkurs.

1. Grundlagen des digitalen Zeichnens: Anfertigung von Vektor-Grafiken und Reinzeichnungen, mit der Software Adobe Illustrator.
2. Grundlagen der Schriftgestaltung: fortgeschrittenes digitales Zeichnen. Gestaltung einer editierbaren Open Type.
3. Typeface Specimen: Präsentation ihrer 2 erstellten Schriften (Serifen- und Sans-Serif-Schrift), in einem einfachen Print-Booklet mit der Software Adobe InDesign.
4. Grundlagen Editorial Design: lernen, wie man eine komplexere Print-Publikation gestaltet: Layout-Raster, typografische Grundlagen und Layout mit der Software Adobe InDesign.

IT

Il 1° semestre, il cosiddetto »WUP« o Semestre di riscaldamento è un corso di base interdisciplinare di design.

1. Nozioni di base di disegno digitale: imparare a creare grafica vettoriale e disegni esecutivi con il software Adobe Illustrator.
2. Nozioni di base del Typeface Design: disegno digitale avanzato. Progettazione di un font Open Type | OTF modificabile, con il software Adobe Illustrator e FontSelf.
3. Typeface Specimen: imparare a presentare, spiegare e impaginare i 2 caratteri tipografici (Serif e Sans Serif Font), in un semplice libretto di stampa con il software Adobe InDesign.
4. Fondamenti di Design Editoriale: imparare a progettare una pubblicazione cartacea più complessa: Griglie di layout, fondamenti tipografici e impaginazione con il software Adobe InDesign.

EN

The 1st semester, the so-called »WUP« or Warm-Up Semester is an interdisciplinary design foundation course.

1. Digital Drawing Basics: learning to create vector graphics and executive drawings with the software Adobe Illustrator.
2. Typeface Design Basics: advanced digital drawing. Designing an editable Open Type | OTF font, with the software Adobe Illustrator and FontSelf.
3. Typeface Specimen: learning to present, explain and layout the 2 Typefaces (Serif and Sans Serif Font), in a simple print-booklet with the software Adobe InDesign.
4. Fundamentals of Editorial Design: learning how to design a more complex print publication: Layout grids, typographical basics and layout with the software Adobe InDesign.

Christian Upmeier, Gehrard Glüher, Gianluca Seta

DE

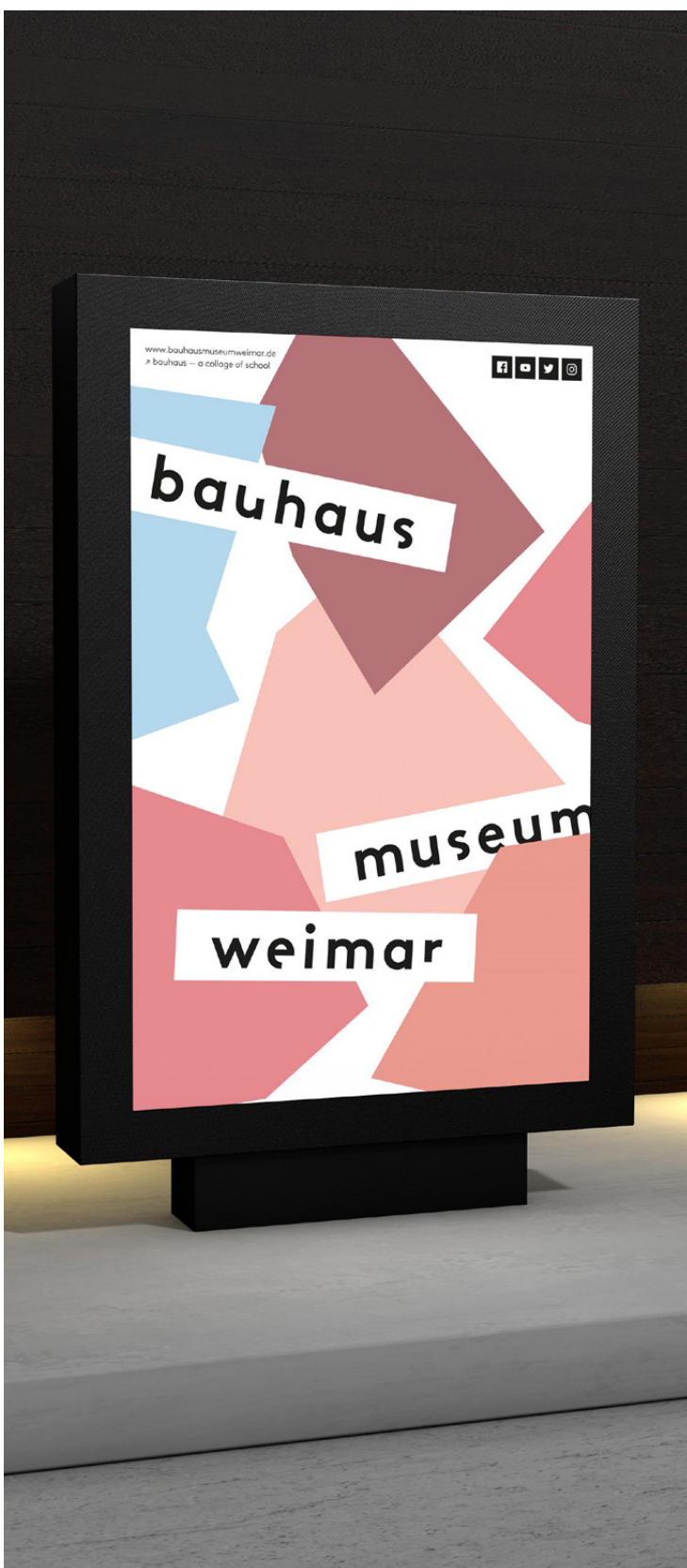
B is for Bauhaus ist ein Gestaltungsprojekt, in dem die Markenbildung des Bauhaus-Museums in Weimar entwickelt wurde. Das fiktive Projekt wurde in Zusammenarbeit mit der deutschen Institution durchgeführt, die Materialien und einen kontinuierlichen und fruchtbaren Informationsaustausch zur Verfügung stellte. Die Studierenden analysierten, interpretierten und übersetzten die Inhalte und Identität eines Museums, das die erste Periode des 1919 in Weimar geborenen Bauhauses bis 1925 erzählt, so in eine Bildsprache. Die Komplexität der Arbeit bestand gerade darin, eine Bildsprache zu entwickeln, die nicht den Stil jener Jahre kopiert, sondern diese historische Periode in einem zeitgenössischen und aktuellen Schlüssel neu interpretiert.

IT

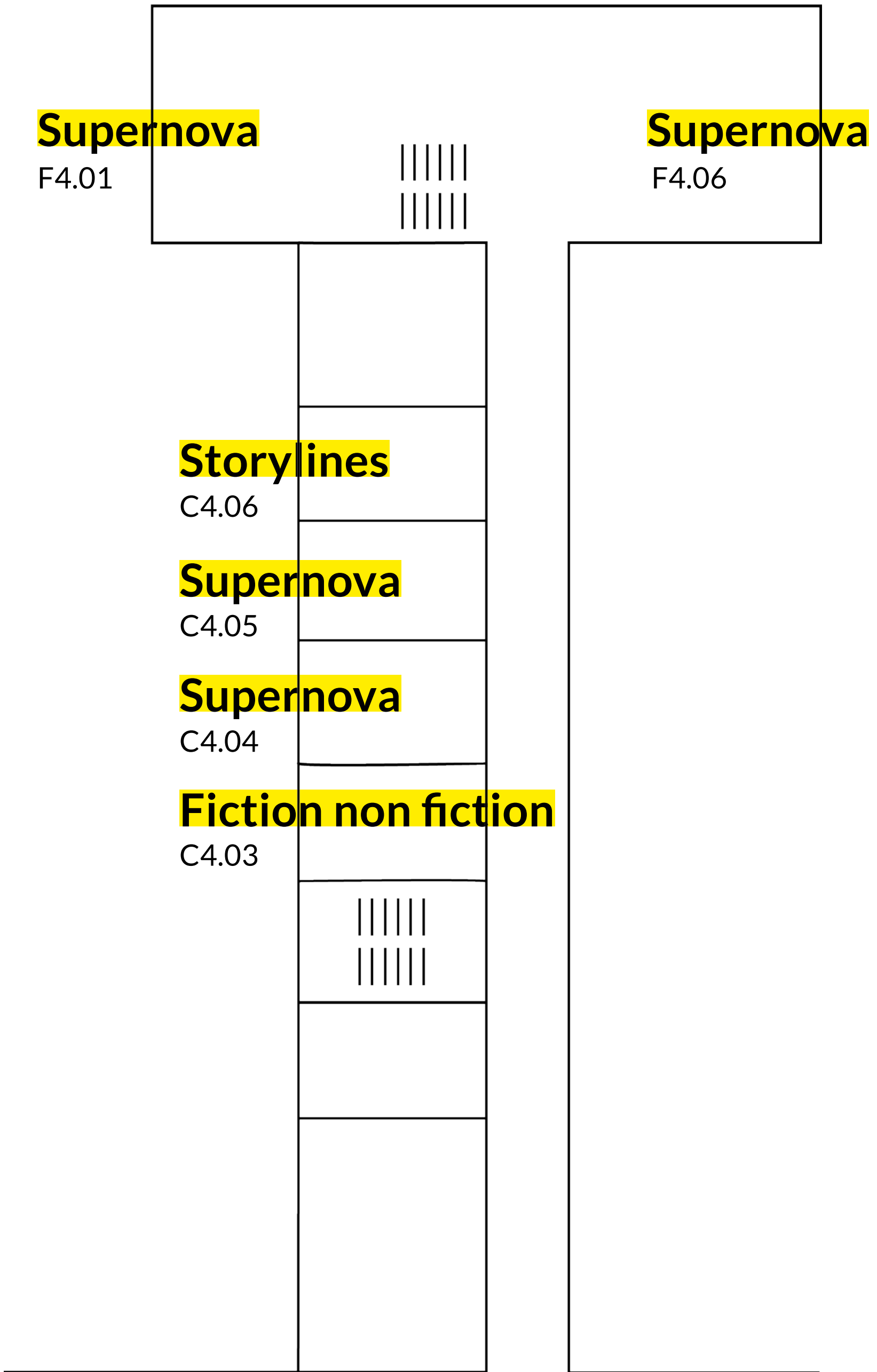
B is for Bauhaus è il corso di progetto in cui si è sviluppato il progetto di brand identity del Museo del Bauhaus di Weimar. Il progetto fittizio si è svolto in collaborazione con l'ente tedesco che ha fornito materiali e uno scambio di informazioni continuo e proficuo. Gli studenti hanno studiato, interpretato e tradotto in un linguaggio visivo, il contenuto e l'identità di un museo che racconta il primo periodo del Bauhaus nato a Weimar nel 1919 fino al 1925. La complessità del lavoro è stata proprio quella di sviluppare un linguaggio visivo che non copiasse lo stile di quegli anni ma reinterpretasse quel periodo storico in chiave contemporanea e attuale.

EN

B is for Bauhaus is the project course in which the brand identity project of the Bauhaus Museum in Weimar was developed. The fictitious project was carried out in collaboration with the German institution that provided materials and a continuous and fruitful exchange of information. The students thus studied, interpreted and translated into a visual language, the content and identity of a museum that tells the first period of the Bauhaus born in Weimar in 1919 until 1925. The complexity of the work was precisely that of developing a visual language that did not copy the style of those years but reinterpreted that historical period in a contemporary and current way.



Projects



Kris Krois, Karl Pircher, Alastair Fuad-Luke, Lisa Borgenheimer, Alvise Mattozzi



DE

Anfang Oktober 2019 begannen Student*innen des Masters in Eco-Social Design, Casanova zu erkunden, um sich seine Potenziale als lebendiges Viertel und öffentlichen Raum für die gemeinschaftliche Nutzung vorzustellen. In Zusammenarbeit mit OfficineVispa entwickelten die Student*innen Prototypen von sozialen Infrastrukturen, die "in Form eines physischen oder virtuellen Raumes gestaltet werden können, der persönliche Begegnungen ermöglicht. Soziale Infrastrukturen können kleinere und einmalige Interventionen sein, oder auch größere und permanenten Strukturen". Die Arbeiten wurden zunächst in Casanova ausgestellt, um den Bewohner*innen zu einem kreativen Dialog einzuladen und die Ideen weiterzuentwickeln.

IT

Gli studenti del Master in Eco-Social Design hanno esplorato il quartiere di Casanova immaginando i suoi spazi come bene comune. In collaborazione con OfficineVispa hanno sviluppato prototipi di infrastrutture sociali, che "possono assumere la forma di uno spazio fisico oppure virtuale, il quale facilita l'incontro faccia a faccia". I diversi progetti sono stati dapprima esposti a Casanova, invitando gli abitanti ad un dialogo creativo con gli studenti, per sviluppare ulteriormente le idee.

EN

The newly arrived students of the Master in Eco-Social Design started exploring Casanova for envisioning its potentials as a vivid neighbourhood and a public space for commoning. In collaboration with OfficineVispa the students developed prototypes of social infrastructures, that "can take the form of a physical or virtual space, which facilitates face-to-face encounters between people. They can range from smaller-scale one-off interventions to larger permanent structures." The works have been first exhibited in Casanova to invite the inhabitants to a creative dialogue for developing the ideas further.

Peter Senoner, Paul Thuile

DE

Der Kurs "Drawing and Storytelling" unter der Leitung von Peter Senoner erzählt Geschichten durch Zeichnungen und bewegte Linien. Die Linie wird zum direkten Ausdruck narrativer Bildzusammenhänge. Mittels großformatiger Bildfindungen werden vielfältige Facetten der zeitgenössischen Zeichnung auf eine poetische Art und Weise beleuchtet.

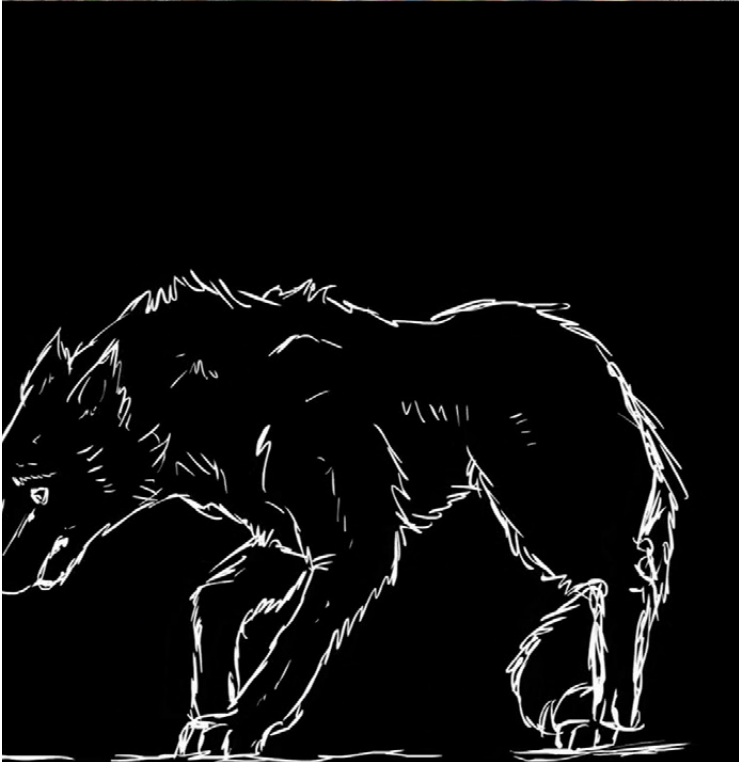
IT

Il corso "drawing and storytelling" diretto da Peter Senoner racconta storie tramite disegni e linee in movimento. La linea diventa mezzo d'espressione di immagini in sequenza. Tramite figurazioni di grande formato vengono messi in luce diversi aspetti del disegno contemporaneo nella loro poeticità.

EN

The course "Drawing and Storytelling" under the direction of Peter Senoner reveals stories through drawings and the movement of lines. These lines become an immediate expression of the narrative contexts. Large-format drawings shed light on diverse facets of contemporary drawings in a poetic way.

Francesco Mattuzzi



DE

Die Studierende haben während des Kurses einen Kurzfilm der Gesamtdauer von 10 Minuten gedreht. Es handelt sich dabei um eine „character driven“ Erzähldokumentation, bei welcher der Hauptdarsteller sich selbst spielt, ohne den Einsatz von Interviews und Voice-Over. Der Studierende hat das Thema, die Geschichte und den Ort nach einer langen „site specific“ Recherche ausgewählt und sich regelmäßig mit den Protagonisten der Geschichte zwecks Aufbau eines Vertrauens- und Solidaritätsverhältnis getroffen. Endziel des Kurses war es einen Dokumentarfilm herzustellen und gleichzeitig in der Lage zu sein, die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und die Kunst des Beobachtens zu lernen - ähnlich wie Leonardo da Vinci den Flug der Vögel beobachtete - denn das Beobachten ist eine rückbezügliche Aktion, nicht nur ein rein körperlicher Akt wie die Sicht.

„Alle großen Fiktionsfilme tendieren zum Dokumentarfilm, wie alle großen Dokumentarfilme zur Fiktion tendieren“ Jean Luc Godard.

IT

Durante il corso gli studenti hanno realizzato un cortometraggio cinematografico di dieci minuti. Un documentario narrativo “character driven” il cui protagonista interpreta sé stesso, senza l’uso di interviste e l’utilizzo della voce fuori campo. Lo studente ha scelto il tema, la storia e il luogo, dopo una lunga ricerca “site specific”, incontrando regolarmente i protagonisti della storia, instaurando un rapporto di fiducia e solidarietà. L’obiettivo finale del corso è di scrivere un documentario e riuscire ad alzare l’asticella dell’attenzione, imparare a guardare, come Leonardo da Vinci guardava il volo degli uccelli, perché guardare è un’azione riflessiva, non solo un semplice atto fisico come il vedere.

“Tutti i grandi film di finzione tendono al documentario, così come tutti i grandi documentari tendono alla finzione” Jean Luc Godard.

EN

During the course students made a 10’ short film. A “character driven” narrative documentary whose protagonist interprets himself, without the use of interviews and voiceover. After a long “site specific” research and regular meetings with the protagonists with the aim to establish trust and consensus, students chose the topic, the story and the location. The final goal of the course is writing a documentary and being able to raise the threshold of attention, learning to watch, as Leonardo da Vinci used to watch the flight of birds. This because watching is a reflective action, not just a simple physical act like seeing. “All great fiction films tend towards documentary, just as all great documentaries tend toward fiction” Jean Luc Godard.

Faculty of Design and Arts GOG | Projects Exhibition 17th-18th Jan 2020

*bis zum nächsten GOG!
ci vediamo al prossimo GOG!
see you next GOG!*

*FB: @unibzdesignart
IG: @unibz_designxart*