

Prof. Michael Dreyer

## **Visuelle Praxis & Konzeption**

*visual practice & conception*

Das Angebot richtet sich an Studierende mit eigenen Ideen für künstlerisch-gestalterische Vorhaben. Sie wählen Themen je nach ihren Interessen und verwenden verschiedenste Medien. Engagement und Eigenreflexion bilden den Ausgangspunkt für Entwicklungsprozesse, die sich über ein Semester hinaus erstrecken und im Bachelorprojekt münden können.

**Visuelle Praxis & Konzeption** ist ein Teilangebot im Studiengang „Gestaltung, Kunst und Medien“ mit ganzheitlichem Ansatz und Vertiefungsmöglichkeit durch Theorie und experimentelle Werkstattarbeit.

Kunst und Gestaltung wird als eine auf die Gesellschaft bezogene kommunikative Praxis vermittelt. Die Lehre zielt speziell auf die Ausbildung von Autor\*innen mit einem konzeptuellen Schwerpunkt und kritischer Haltung zu den Werkzeugen. Digitales und analoges Arbeiten greifen ineinander, jedoch nicht nach der Logik der Softwarehersteller und der Gewohnheit, sondern vielmehr aus den Notwendigkeiten der jeweiligen Projekte heraus. Eigenständigkeit steht vor Marktlogik.

(Programmatisches): *An dieser Stelle leisten wir uns den Luxus folgender Überlegungen (wer sie überlesen will, springe nach unten zu „Methodisches“):*

*Eine grundsätzliche Frage für die eigenständige Projektarbeit lautet: Wie entsteht eine Idee und wie wird daraus Kunst und Gestaltung? Bereits 1918 betonte Albrecht Leo Merz die Verbindung von Kopf- und Handarbeit, indem er „Erkennen und Gestalten“ zur Devise seiner Schule machte. Zwei Tendenzen – passiv betrachtend und aktiv verändernd – prägen die künstlerische Praxis. Ob wir „mehr kontemplativ oder mehr aktiv asketisch“ handeln, und ob wir nun „mehr individuelles Heil oder mehr kollektiv-ethisch-revolutionäre Weltänderung suchen“ (Max Weber), das ist bereits in der Themenwahl stets die Frage. Hier drei Antworten, die uns zu denken geben:*

*”It takes a lot of time to be a genius. You have to sit around so much doing nothing, really doing nothing.” - Gertrude Stein -*

*„Der Künstler empfindet das, was die Nichtkünstler ‘Form‘ nennen, als Inhalt.“  
- Friedrich Nietzsche -*

*”Be strong, be wrong” - No Means No (Band) -*

(Methodisches): Die wöchentliche Beratung schließt konkrete Hinweise zur **Konzeption** und zur Ausformulierung erster Ansätze, zu persönlichen Interessen, zu Quellen und Recherche und natürlich besonders zum Entwerfen und Verwerfen ein. In der *praktischen Anleitung* wird an erster Stelle die grafische Verbildlichung von Ideen und Überlegungen unterstützt (Mindmaps und Moodboards). Zeichnen ist dabei Entwurfsmittel und/oder Disziplin. Im Weiteren kommen die wichtigsten und auch experimentelle technische (analoge/digitale) Verfahren zum Einsatz, um zwei- und dreidimensionale, zeit- und interaktionsbezogene Medien wirkungsvoll einzusetzen.

**Illustration** und **Zeichnen** ist eine Kernkompetenz und wird in diesem Projektbereich als handelndes Denken und/oder als eigene Disziplin verstanden, jedoch nicht per se als Talent oder Können. Es gibt keine „schlechte Zeichnung“, jede\*r kann in selbstgewählter Weise visualisieren. Manuelles grafisches Darstellen (auch digital unterstützt) ist eine Form der Spezialisierung, die gezielt gefördert wird, ebenso wie **Typografie** und **Fotografie**.

Wirkungsvolle **Realisation** und **Publikation** stellen Herausforderungen dar, die in Zusammenarbeit mit den Werkstätten und Kooperationspartnern der Hochschule bewältigt werden.