

An abstract, colorful pattern with swirling, organic shapes in shades of blue, green, purple, and brown. The pattern has a textured, almost marbled appearance with some darker, more defined shapes within the lighter areas.

IDA Reloaded
Hochschule Luzern - Design & Kunst

Till Bierich
Noah Breschan
Katja Dietschi
Raffaele Giovannini
Lara Grünenfelder
Mario Gut
Kaja Saxer
Laurynas Slesariunas

IDA Reloaded 2022

Publikation des Studienbereichs
Interdisciplinarity in Design and Arts der
Hochschule Luzern – Design & Kunst

Liebe Lesende,

auch in diesem Jahr liegt wieder eine IDA-Publikation vor (IDA steht für den Studienbereich Interdisciplinarity in Design and Arts der Hochschule Luzern – Design & Kunst), die von Studierenden im Rahmen eines IDA-Moduls erarbeitet wurde und über die Aktivitäten und Ergebnisse des Studienbereichs berichtet. Das Thema, unter dem die diesjährigen acht interdisziplinären Wochen stattfanden, lautete „Unsettling Identities – Von Zu-, Um- und Neuschreibungen“ und nahm kritischen Bezug auf aktuelle Fragen von Identitätsfindung und -herstellung sowie Identifizierung im Zusammenhang mit Rassismus, Geschlecht und Gleichberechtigung, aber auch Quantifizierungsmechanismen.

Die IDA-Publikation ist dabei kein Katalog, es geht nicht um Vollständigkeit, „objektive“ Dokumentation oder Repräsentation. Vielmehr war das Jahresthema und die in den Modulen entstandenen Arbeiten Inspiration für die studentische Redaktion, die die Publikation zusammen erarbeitet hat. Diese ist vor allem auch ein Gemeinschaftsprojekt, eine Kollaboration, an der alle beteiligt waren. Es passt in diesem Zusammenhang auch, dass die Studierenden sich in diesem Jahr für ein Unikat entschieden haben. Ein grosses Buch, das man nicht erwerben oder leihen kann und das damit auch die Spuren der Benutzung in sich tragen wird.

In diesem Jahr haben wir zudem die einmalige Gelegenheit, Arbeiten aus den IDA-Modulen in der Kunsthalle Luzern zu präsentieren. Diese Publikation wird dort auch ausliegen, nicht als Katalog, sondern als gleichberechtigte Arbeit, die zudem auch die Ausstellung und die gezeigten Werke kommentiert und begleitet.

Zugleich ist diese IDA-Publikation aber auch die letzte ihrer Art. Im kommenden Jahr werden sich die interdisziplinären Module, aber auch das Format der Abschlusspräsentation entscheidend verändern. Der Aspekt der Zusammenarbeit wird künftig noch stärker als bisher im Zentrum stehen und die nachfolgenden Projekte und Publikationen werden in welcher Form auch immer darauf reagieren. In diesem Sinne ist das vorliegende Buch auch als Vorläufer*in zu begreifen.

Ich wünsche viel Spass bei der Lektüre

Florian Krautkrämer
Leiter des Bereichs Interdisciplinarity in Design and Arts

IDA Reloaded

eine Publikation für die IDA

Das IDA-Modul IDA Reloaded beschäftigt sich mit der Dokumentation der studienübergreifenden Module namens *Interdisciplinarity in Design and Arts* und den Salons während dieser Zeit. Ausgewählte IDA-Module werden von den Studierenden besucht und erforscht, sie werden festgehalten und in diesem Buch veröffentlicht. Nach einer allgemeinen Einführung in das Thema der Dokumentation und Publikation, einer theoretischen Auseinandersetzung mit den Fragen «Was ist eine Dokumentation? Wie viel Raum habe ich, um als dokumentierende Person einzugreifen?» tauchen wir in andere Module ein.

Wir Besuchenden des Moduls sind frei darin, ein Medium und ein Konzept für die Publikation zu wählen. Nach einigen Gesprächen ist unsere Entscheidung auf ein riesiges Buch gefallen. In einer digitalen Welt und nach der Online-Unterrichtszeit hatten wir Lust auf ein Projekt, welches haptisch erfassbar ist. Ausserdem lässt das Format Buch die Verwirklichung von verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten zu.

Die Salons, welche im Rahmen von Diskussionen, Gesprächen oder Ausstellungen stattfinden, werden alle unter demselben Überbegriff wie die IDA-Module behandelt.

Das Thema *Unsettling Identities – Von Zu-, Um- und Neuschreibungen* wird bei uns in das Gemeinsame interpretiert. Es ist ein gemeinsames Projekt, welches Raum für eigene gestalterische Interpretationen bietet. Acht Studierende aus acht verschiedenen Studienrichtungen der Hochschule Luzern – Design & Kunst kommen zusammen, lernen sich (besser) kennen und stellen eine gemeinsame Arbeit auf die Beine. Durch die Vielfalt unserer Skills und unserer Interessen entsteht ein spannender Austausch innerhalb des Moduls.

Dieses Buch soll einen kleinen ausgewählten Einblick in die IDA-Module geben. Zwischen seinen GIGANTISCHEN Seiten sind die Arbeiten vieler verschiedener Studierender zu finden, die an den von uns für diese Publikation ausgewählten Modulen teilgenommen haben. Trotz seiner immensen Grösse haben nicht alle IDA Module hineingepasst.

Wir haben eine Auswahl getroffen, um euch ein Gefühl für die Diversität der Module und der fantastischen Menschen zu geben, die an ihnen teilgenommen haben. Wir hoffen, dass ihr in diesem Buch herumstöbert, in seinen grossen Seiten versinken könnt und die grosse Vielfalt genießt.

Wir wünschen grossen Spass
die IDA Reloaded Redaktion 2022





Zwischen Identitätskrisen und Gesundheitskrisen – Zeit für Systemwandel?

Im Salon „Zwischen Identitätskrisen und Gesundheitskrisen – Zeit für Systemwandel?“ mit der Ärztin Maya Cosentino aus Bern und der Medizinstudentin und Klimaaktivistin Bea Albermann aus Zürich ging es ganz um Gesundheit. Die Gesundheit einzelner Menschen, aber auch global. Die Klimakrise ist die grösste Gesundheitskrise, der wir uns stellen müssen. Pro Jahr sterben mehr als 8,8 Millionen Menschen an den Folgen der Luftverschmutzung, selbst die Coronakrise sieht angesichts des Klimawandels klein aus.

Die beiden Mitglieder des Catalyst Lab's der Collaboratio Helvetica erklären die Zusammenhänge zwischen der menschlichen Gesundheit, psychisch wie auch körperlich, und aktuellen Krisen. Für eine gesunde Zukunft geben sie Tools mit, wie wir unsere Identität und Resilienz in Krisenzeiten entwickeln und stärken können.

Art meets Science and Technology

Die technische Verarbeitung eines Materials bedeutet immer einen Transfer und somit eine Verschiebung seiner Realität. Zum Beispiel kreiert ein Scanner mit jedem Scan etwas Neues, etwas mehr, etwas dazu, und so entsteht eine veränderte Variante des Eingescannten. Durch Scans kann eine andere Sicht auf die Realität gewonnen werden. Ein Zusammenspiel von Kunst, Architektur, Wissenschaft und Technik – zwischen welchen vielfältige Wechselwirkungen entstehen.

- Sind diese Wechselwirkungen
- vertauschte Perspektiven?
 - wechselseitige Inspirationen?
 - Gemeinsamkeiten?
 - diametral entgegengesetzte Positionen?

Sculptural Works and Data

Karin Sander

Durch die Wissenschaft entstehen neue Formen der Kunst.

Werke aus der Präsentation:

- 3D Body Scans 1997-2022
- Art-Fair Visitors 1.7.7 ... Unlimited 2001
- Call Shots 2014-2018
- Maximilian Joseph Graf von Montgelas 2005
- XML-SVG Code / Source Code 2008-2020
- www.karinsander.de

- Rachel Whiteread: Solid Air 1993
- Christian Kerez: Incidental Space 2016
- Erwin Wurm: Fat Car 2001-2022
- Urs Fischer: Biennale Venedig 2011

„What you see is not what you get“
Exhibition Karin Sander
with Gallery Esther Schipper

Die «Neue Schweiz» – Identität und Diversität sichtbar machen



Rahel El-Maawi, Soziokulturelle Aktivistin (Zürich) und Magda Drozd, Künstlerin und Musikerin (Zürich, Turin) diskutieren darüber, wie verstärkt zur Kenntnis genommen werden kann, dass wir schon lange in einem von Migration und Vielfalt geprägtem Land leben.

Als Dokumentationsform dieses Salons wurde das Pflücken eines Blumenstrausses gewählt. Er soll die Vielfalt und Diversität, über die gesprochen wird, widerspiegeln.

AI versus ZOMBIES!

Eine AI (Artificial Intelligence – künstliche Intelligenz) versucht im Gegenteil zum Zombie, trotz der Abwesenheit eines menschlichen Körpers, immer menschlicher zu werden.

Kann man jedoch Gefühle simulieren? Kann man Gefühle für ein/e AI entwickeln und ist es für ein/e AI möglich auch noch Gefühle gegenüber Menschen zu verspüren?

In dem Film "Her" (2013) ist der Protagonist in einer Beziehung mit der AI. Die künstliche Intelligenz ist auch noch mit 631 weiteren Menschen gleichzeitig verliebt.

Androiden verfügen über Intelligenz sowie einen menschenähnlichen Körper. Der Film "Blade Runner" (1982) spielt mit dem Gedanken, dass durch das Verspüren von Empathie Androiden über Menschlichkeit verfügen können.

Seit dem Film "28 Days Later" (2003), können Zombies rennen, davor waren sie langsam und träge.

Die Verwandlung könnte überall und jederzeit passieren; man ist sich nicht immer sicher ob eine Person ein Zombie ist oder nicht.

Eine Mischung aus Zombie und AI können die Aliens sein, welche im Film "The Body Snatchers" (1993) die Gestalt von Menschen annehmen. Diese Organismen agieren untereinander. Im Gegensatz zu Zombies sind diese Aliens für die Menschheit nicht unbedingt bedrohlich, aber sie verkörpern neue, für menschliche Gesellschaft fremde Konzepte.

Es wird gesagt, dass Zombies Menschen ohne Geist sind. Sie sind dadurch im Vergleich zu Menschen unvollständig.

Die ersten Zombies waren die Zonbi, sie wurden von einer/m Schamanin/en kontrolliert. In dem kolonisierten Haiti dienten die Zonbi als eine Verkörperung der Sklaverei.

Früher war die Verwandlung langsam, heutzutage passiert sie oft rasch. Dadurch wird es wahrscheinlicher die Person wiederzuerkennen.

Mama?

In Future Conversation. About Counternarratives and Storytelling as a Feminist Practice.

Die Künstlerinnen Magali Dougoud (Lausanne) und Anna Lena Eggenberg (Bern) sprechen über ihre Kollaboration im Kunstpavillon Luzern, über ihre feministischen Konzepte und ihre Kunstpraktiken. Nach dem Gespräch sind die Anwesenden dazu eingeladen, die Ausstellung zu erkunden. Dabei wird Raum dafür geschaffen, ins Gespräch mit anderen Besucher*innen zu kommen und sich mit den Kunstschaffenden auszutauschen.



IDA Salons 2022

19.4.2022 – 31.5.2022



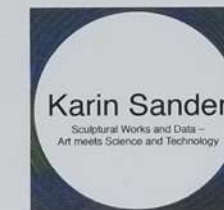
Zwischen Identitätskrisen und Gesundheitskrisen – Zeit für Systemwandel?

Die Ärztin Maya Cosentino (Bern) und die Medizinstudentin und Klimaaktivistin Bea Albermann (Zürich) haben in ihren InputsTools mitgegeben, wie wir unsere Identität und Resilienz zu Krisenzeiten entwickeln und stärken können – für eine gesunde Zukunft.



Die «Neue Schweiz» – Identität und Diversität sichtbar machen

Rahel El-Maawi, Soziokulturelle Aktivistin (Zürich) und Magda Drozd, Künstlerin und Musikerin (Zürich, Turin) diskutierten darüber, wie verstärkt zur Kenntnis genommen werden kann, dass wir schon lange in einem von Migration und Vielfalt geprägtem Land leben.



Sculptural Works and Data

In ihren Ausstellungen greift Karin Sander, Künstlerin und Professorin für Architektur und Kunst (Zürich, Berlin) mit ihren meist ortsspezifischen Interventionen in die Strukturen von Institutionen ein und verändert sie.



AI versus Zombies

AI versus Zombies Florian Krautkrämer, Filmwissenschaftler und ein riesen Zombie-Enthusiast (Luzern) und Andres Wanner, Interaction Designer und Künstler (Luzern), sprachen anhand von Beispielen aus verschiedenen Filmen und Büchern über Zombies und Künstliche Intelligenz (AI).

Zombies und AI ähneln sich, weil sie ohne den Menschen nicht existieren könnten. Künstliche Intelligenz versucht einerseits immer menschlicher zu werden, während andererseits Zombies aufgrund langsam zerfallender Körper nur eine beschädigte Kopie des Originals sind. Es stellt sich die Frage, ob die AI eine bessere Imitation ist?



In Future Conversation. About Counternarratives and Storytelling as a Feminist Practice

Die Künstlerinnen Magali Dougoud (Lausanne) und Anna Lena Eggenberg (Bern) gaben einen Einblick in ihre gemeinsamen Ideen und geteilte Erfahrungen während des Arbeitens im Kunstpavillon Luzern. Dabei stand Hydrofeminismus, Beziehungen über die vermeintlichen Grenzen von Arten hinaus, gegennarrative und Möglichkeiten von Storytelling im Vordergrund.

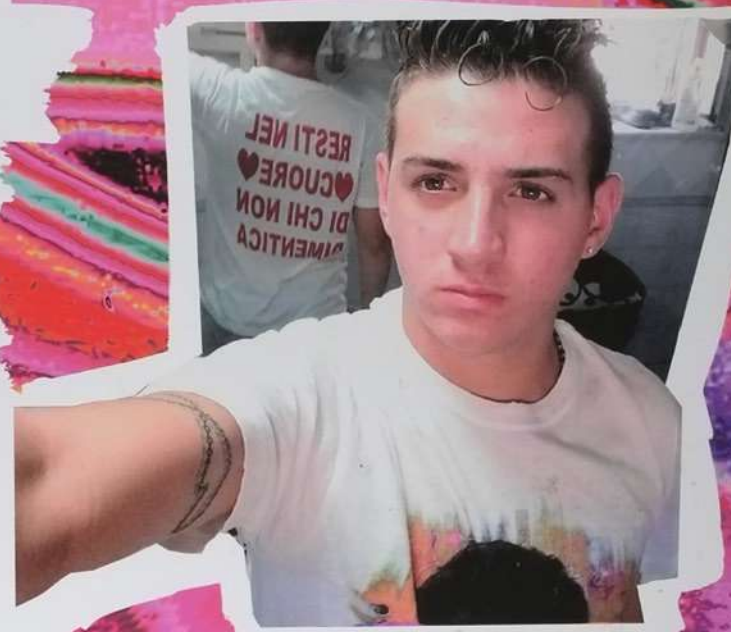
**RESTI NEL
♥ CUORE ♥
DI CHI NON
DIMENTICA**

Selfie. Ein Film von Agostino Ferrente (OmU) (2019)

Regisseur Agostino Ferrente's (Rom) Dokumentarfilm über Jugendliche in Neapel hat ein ungewöhnliches Konzept: diese sollten den Film selbst drehen und dazu einzig die Selfie-Einstellung ihrer Smartphones nutzen. Nach dem Screening des Films gab es ein intensives und aufschlussreiches Q&A mit dem Regisseur per Zoom. «Selfie» ist nicht nur ein bewegendes Portrait der Jugendlichen, sondern auch ein interessanter Beitrag zur Frage der Repräsentation und der übergebenen Kamera.

**RESTI NEL
♥ CUORE ♥
DI CHI NON
DIMENTICA**

Dieser berührende Film über zwei Jugendliche aus dem Problemviertel Traiano in Napoli, ermöglicht einen Einblick in deren Alltag und zeigt die Auswirkungen der mächtigen Camorra auf. Die Protagonisten filmen sich während des ganzen Filmes im Selfie-Modus ihrer Smartphones. Regisseur Agostino Ferrente entschied sich nach dem Todesfall eines Jugendlichen des Quartiers für die Produktion des Filmes. Der junge Italiener wurde von den Medien als Drogendealer abgestempelt, obschon er unschuldig war. Im Film werden die Jugendlichen aufgefordert, sich mit ihrer Situation und ihren Zukunftsperspektiven auseinanderzusetzen. Zwischen Espressi und Pistolenschüssen wird die enge Beziehung zwischen den Protagonisten aufgezeigt, die sich trotz ihrer widrigen Umstände gegenseitig Mut zusprechen. Am Ende des Filmes stellt sich die Frage, ob die Jugendlichen ohne die Begleitung der Filmcrew zwischenzeitlich schon einen anderen Weg eingeschlagen hätten oder inwiefern der Filmdreh sie verändert und ihnen neue Möglichkeiten aufgezeigt hat.



Remember the future

-about growing old

Konzepte



Generationenaustausch

Ein magnetisches Pinboard ist in Altersgruppen eingeteilt. Man kann der gewünschten Generation eine Frage stellen, indem man ein Kärtchen faltet und die Frage darauf schreibt. Falls eine Person auf eine Frage antworten möchte, kann sie das Kärtchen aufklappen und die Antwort aufschreiben, und sie schließlich wieder zurückhängen. Das Pinboard dient zur Beantwortung von Fragen, die vielleicht nicht im Internet zu finden sind. Vielleicht ist dein neues Lieblingsrezept oder eine wertvolle Lebensweisheit nur eine Frage entfernt!

Pastcards

Durch die Past Cards sollen Menschen aus verschiedenen Generationen auf analogen und digitalen Wegen verbunden werden. Die Pastcards sind Poster, welche einen QR-Code und eine Frage beinhalten, beispielsweise: „Was sind deine Gedanken zum Klimawandel?“. Auf diese Frage kann man via QR-Code oder mit einer Postkarte antworten und so eine Konversation starten. Vielleicht entsteht mithilfe der Pastcards eine neue und unerwartete Freund*innenschaft.



ZÄME – EN GUETE

ZÄME – EN GUETE, das Generationen Dinner funktioniert so: Jede/r kann sich anmelden, um an einem gemeinschaftlichen Dinner-Event teilzunehmen. Jemand kann sich als Gastgeber/in eintragen. Diese Person kann eine/n Bekannte/n einladen und diese Person wiederum eine weitere und so weiter. Jede/r Teilnehmer/in beteiligt sich, indem er/sie etwas mitbringt (Essen, Getränke, Instrumente, Spiele etcetera). Das Ziel von ZÄME – EN GUETE ist es den Austausch zwischen den Generationen zu fördern. Durch das Dinner lernt man neue Menschen kennen, was auch helfen kann mögliche Vorurteile gegenüber diesen Personen abzubauen.

Dialog 3000

Innerhalb von jeweils 3000 Sekunden, also 50 Minuten, wird das Wissen über Malerei, Töpferei, Textildesign, Drucken und Kunstvermittlung von Menschen aus einer jeweils anderen Generation weitergegeben. Vor allem junge Menschen profitieren von dem Wissen und schon ältere Menschen können ihr Wissen anderen Generationen übergeben (und auch die andere Richtung ist natürlich möglich). Durch Dialog 3000 werden alle schlauer und besser!



Spielst du mit ?

Vorübung

Mit mehreren kleineren Vorübungen wurden schrittweise unterschiedliche elektronische Mittel und Programme eingeführt und ausprobiert. Dazu zählen Makey und Arduino. Daraufhin mussten die Studierenden verschiedene Game-Ideen erarbeiten, jeweils innerhalb von einer Minute, fünf Minuten und 15 Minuten. Auf der Grundlage der dort entstandenen Ideen wurden die Arbeitsgruppen gebildet, die je nach Interesse zusammenkamen.

Realisation

In einer längeren Arbeitsphase wurden die Projekte umgesetzt. In dieser Zeit arbeiteten die Studierenden selbstständig. Die Dozierenden standen für Fragen und Hilfe zur Verfügung.

Präsentation

Das Modul kommt zu einem Ende. Die Prototypen werden präsentationsfähig fertig- und vorgestellt.

Start

Zu Beginn des Moduls wurde ein Escape Room besucht, was als Einführung in die Welt interaktiver Games diente. Aufgrund dieser Erfahrungen und zur weiteren Vertiefung wurde anschließend als Übung in kürzester Zeit von den Studierenden ein Mini-Game entwickelt. Ziel war es, mögliche Formen von Spielen zu erdenken, die mit mehreren Spieler*innen funktionieren.

Zwischenpräsentation

Die Arbeitsgruppen erarbeiteten ein Konzept für ihr Projekt, das an der Präsentation gezeigt wurde. Ausserdem wurden die ersten Entwürfe erstellt, die ebenfalls präsentiert wurden.

Denk was du willst!

Eine interaktive Installation von Konstantin Zygus und Luca Signorini

Ablauf

Beim Betreten des dunklen Raums überkommen einer*em gemischte Gefühle. Man sieht einen grossen Rahmen inmitten eines Tisches platziert, welcher mit leuchtenden Dingen bestückt ist. Zwei Stühle laden ein, sich hinzusetzen. Beim Platz nehmen, sieht man einen Screen, welcher auffordert, ihn zu drücken, um zu starten. Instruktionen leiten die Teilnehmenden durch die Startphase und gehen daraufhin in eine Einschätzungspartie über. Man wird aufgefordert, die gegenüberliegende Person anhand von Fragen einzuschätzen und hat dazu einen Regler, welche wie bei einer Umfrage von «überhaupt nicht» bis «sehr stark» reicht. Die Fragen sind nicht immer angenehm und versetzen eine*n in manchmal unbequeme Situationen. Zu diesem Zeitpunkt ist auch noch nicht bekannt, ob oder wann die gegenüberliegende Person die gewählten Antworten zu Gesicht bekommt; was die Antworten sichtlich beeinflusst. Die am Ende aufleuchtenden LED's bespielen die Gesichter der Teilnehmenden mit Farbpunkten, die auf eine unbekannte Weise mit den gegebenen Antworten korrelieren. Nach dem Verlassen des Raums lassen sich die eingefärbten Gesichter als Bilder auf einem Screen vergleichen, was zur Diskussion anregt.



Fragen

1. Wie sympathisch ist die Person?
2. Wie sportlich ist die Person?
3. Ist die Person ein*e Träumer*in oder ein*e Realist*in?
4. Ist die Person introvertiert oder extrovertiert?
5. Wie intelligent ist die Person?
6. Wie attraktiv ist die Person?
7. Wie stark ist die Person sexuell aktiv?
8. Wie glücklich ist die Person?
9. Wie wohlhabend ist die Person?
10. Wie viel Alkohol konsumiert die Person?
11. Ist die Person entspannt oder gestresst?
12. Ist die Person ausgeschlafen?

Nach dem Spiel

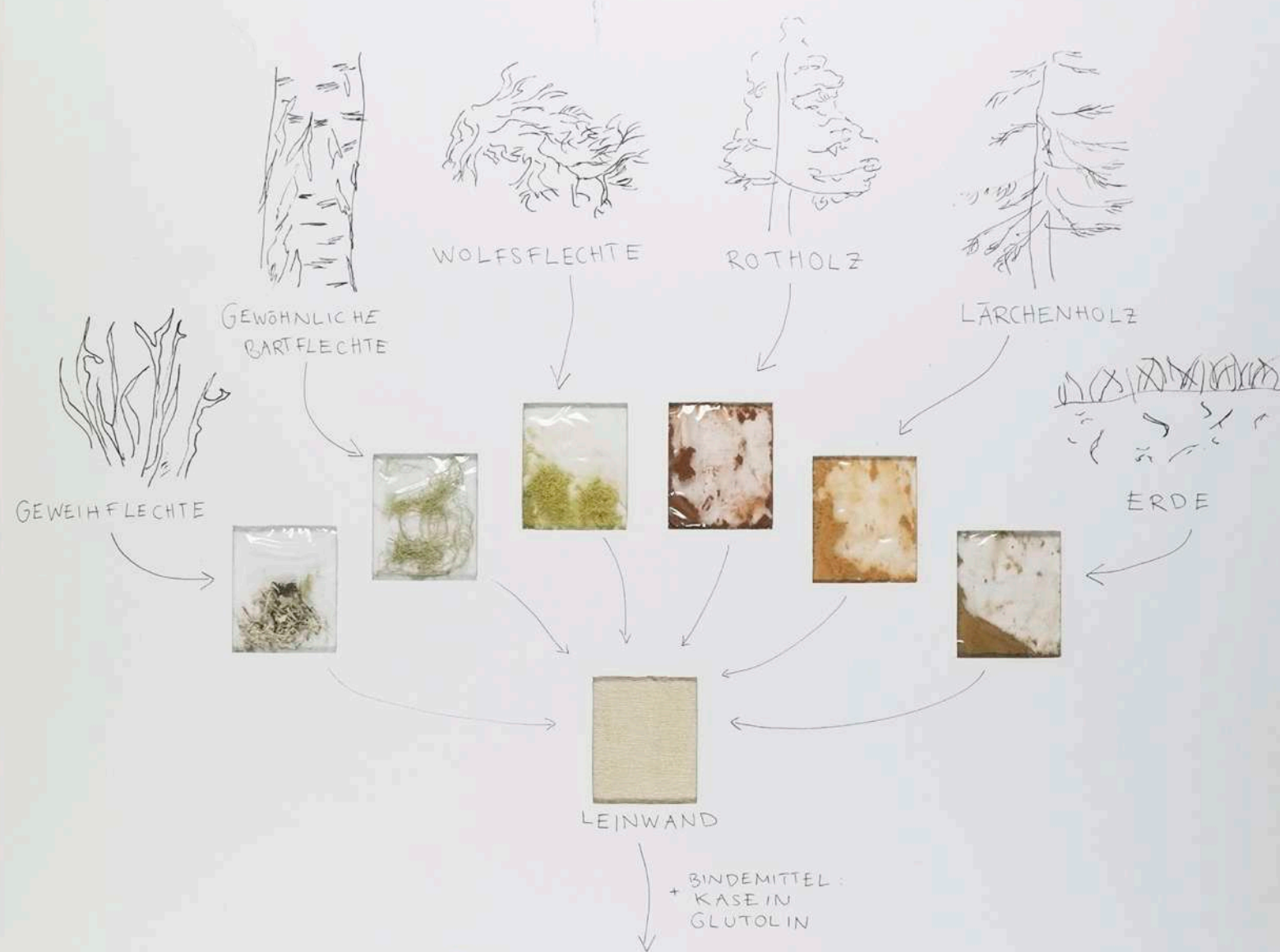
Die Installation spricht auf diversen Ebenen an und hinterlässt ein Gefühl der Zerstreuung, welche zu einer Neuorientierung führen kann. Durch die simple und durchaus banale Auseinandersetzung mit einem Gegenüber und sich selbst, entsteht eine Tiefe, welche individuelle Fragen aufwirft und so ein intensives Erlebnis für beide Beteiligten erschafft.

Selbst nachspielen

Für das Spiel braucht es mindestens eine*n Spielleiter*in, der*die die Fragen stellt und zwei Spielende, die die Fragen beantworten und ihr Gegenüber einschätzen. Die Fragen sind oben rechts zu finden. Natürlich kannst du auch eigene Fragen kreieren und deine eigene Version des Spiels gestalten.



AUF DEN RÜCK- SEITEN DER ABGELEBETEN SPIELKARTEN BEFINDEN SICH ARBEITEN DES GANZEN MODULS DER SCHRECKLICHEN ALPEN. DIE KÜNSTLER*INNEN SIND VON OBEN UNTER NACH RECHTS.	TIMO HÄNNI ANDRIN ENGEL NATHAN STYNER ALEXANDER VON ENGELBERG	LINNEA KÖLLEN LINA BRAZEROL ELIZABETH DESINTAPUTRI NINA BAGGENSTOS UND JULIAN RUPP	LARA BISCHOFF BARBARA TRUOG MARK TSCHANZ FRANZISKA KLEINSORG	JULIAN WALSS UND CYRIL FORTMANN NICOLAS GIGON LAURA SCHOCH

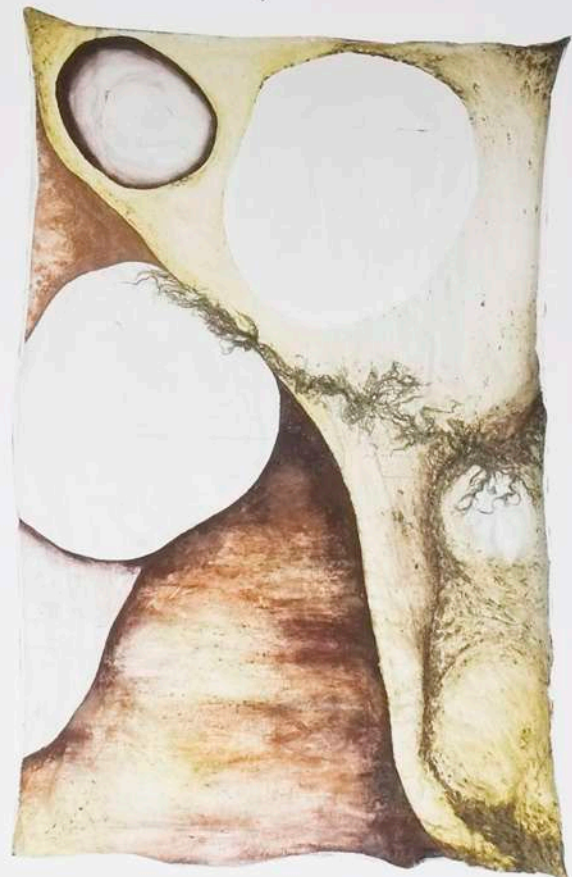


Lara Bischoff sammelt auf Entdeckungsreisen durch das Gomsen Gebiet organische Materialien ein. Diese wählt sie während ihren Spaziergängen und Wanderungen aufgrund deren Farbe oder Materialität aus. Die Kunst & Vermittlung-Studierende mörstert aus diesen Rohstoffen Pigmente, um damit zu malen. Ihr Ziel ist es, nur natürliche Mittel zu verwenden: Lärchenholz, Erde, verschiedene Flechten, etc. Auch die Bindemittel enthalten keine chemischen Stoffe.

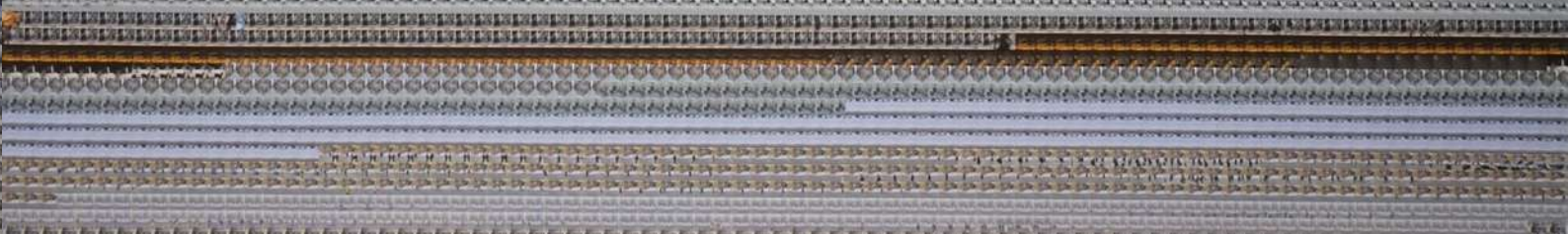
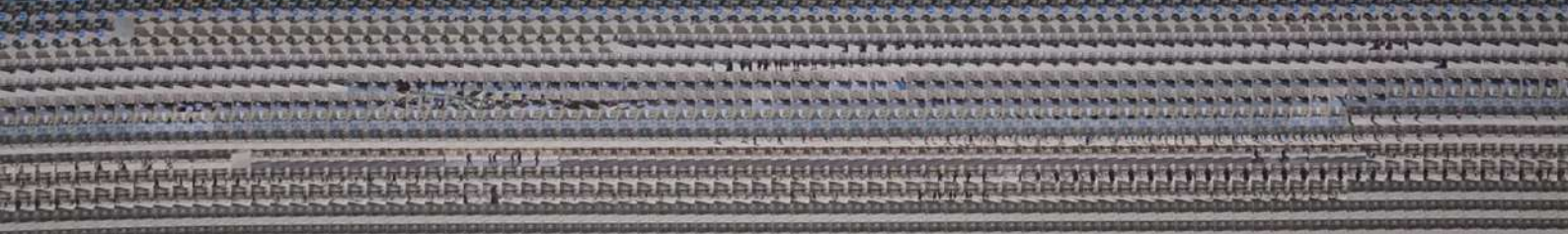
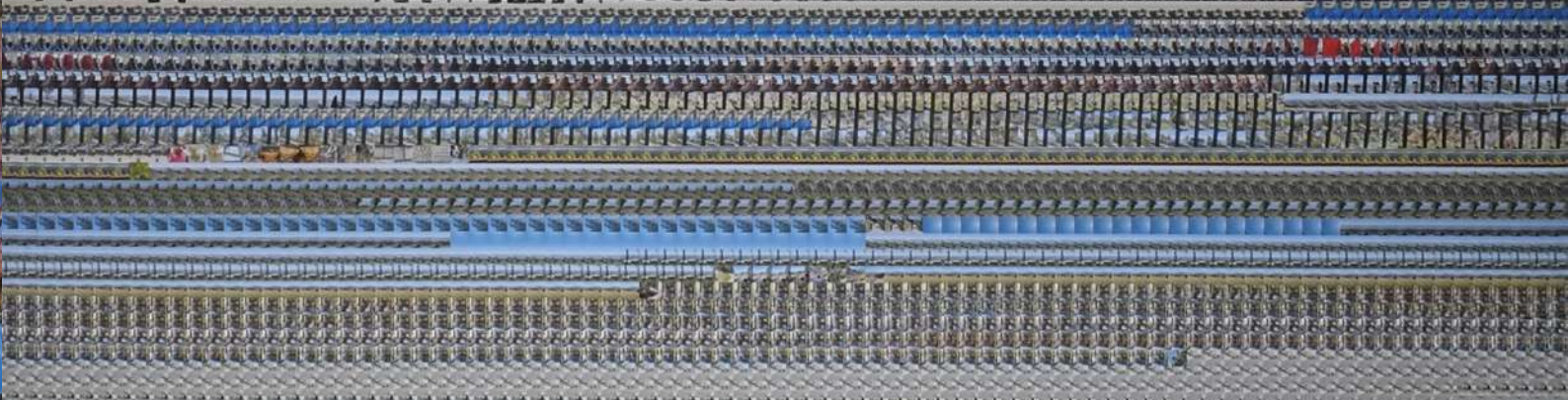
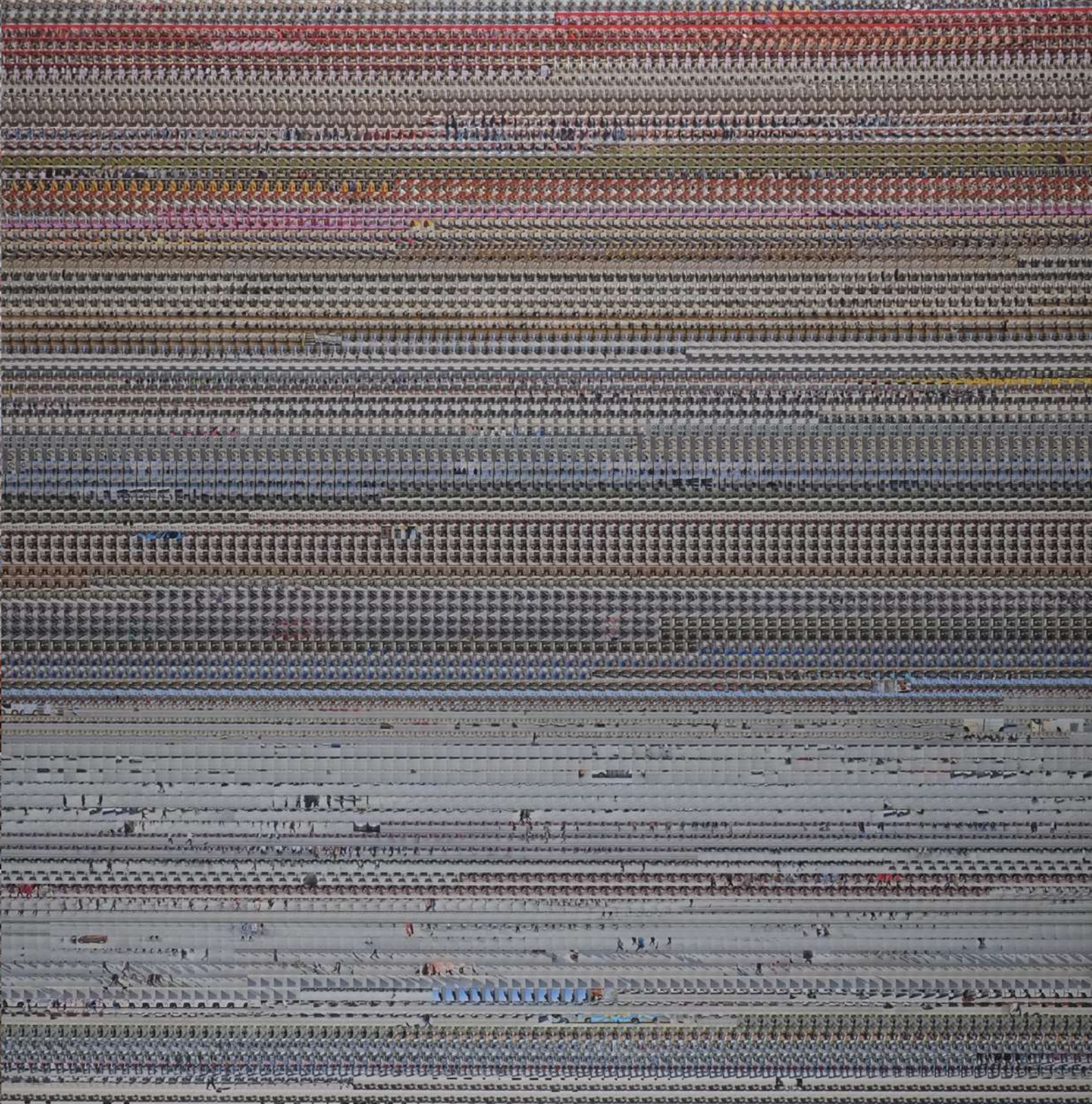
Bindemittel und selbstgemachte Farbe werden auf eine nicht aufgespannte Leinwand aufgetragen. Diese verformt und wölbt sich während des Trocknens, eine Dreidimensionalität erzeugend. Zuerst entstehen 15 kleinere Experimente, danach malt Lara ein grosses Bild auf eine Leinwand von 200 x 150 cm.

Die Künstlerin fragt sich, welchen Einfluss die Umgebung auf die Materialien hat, welchen Einfluss sie selbst auf die Materialien ausübt. Es ist eine Auseinandersetzung mit der Vergänglichkeit und der Unkontrollierbarkeit der Natur.

Die abstrakten, organischen Formen, die Lara entstehen lässt, führen die Betrachtenden durch die Alpen und ihre Umgebung, die sie durchwandert und erforscht hat. Sie nimmt uns mit nach Glurigen, ins Obergoms, in die Berge, ins Wallis, in die Schweiz.



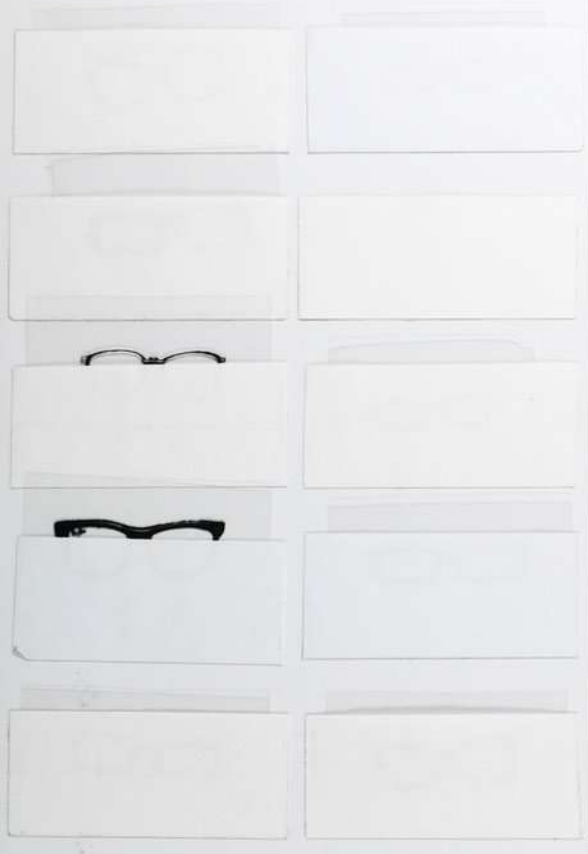
Lara Bischoff 2022, 200 x 150 cm



Sonnenbrillen Rätsel von Sophie Koetter

Zuerst sollte es eine humorvolle Infografik darüber werden, wie viele Leute sich mit wie viel Sonnencreme eingeschmiert haben. Doch als die Design Management-Studentin Sophie Koetter an einem Sonnenbrillengeschäft vorbeiflog, kam ihr die Idee, zu analysieren, welche Person wohl welche Sonnenbrille kaufen würde und warum. Denn im Gegensatz zu Sonnencreme ist die Sonnenbrille ja nicht nur ein Sonnenschutz, sondern auch ein ästhetisches Accessoire.

Anstatt aber einfach nur aufzulisten, wer welche Brille trägt, entschied sie sich, diese Information spielerisch zu vermitteln: mit Hilfe eines Rätselspiels, bestehend aus Spielkarten, welche mit Siebdrucktechnik hergestellt wurden. Das Spiel besteht darin, dass die Spieler*innen anhand des Gesichts und einiger Aussagen der abgebildeten Sonnenbrillenräucher*innen erraten müssen, welche Person sich welche Sonnenbrille zugelegt hat. Viel Spaß beim Ausprobieren!



Worum geht es hier?

Sophie Koetter | Design Management

Identität

1. Echtheit einer Person oder Sache; völlige Übereinstimmung mit dem, was sie ist oder als was sie bezeichnet wird
2. Selbst erlebte innere Einheit der Person
3. Völlige Übereinstimmung mit jemandem, etwas in Bezug auf etwas; Gleichheit

Die Sonnenbrille

1. Brille mit dunkel getönten Gläsern, die die Augen vor zu starkem Helligkeit des Sonnenlichts schützen soll.

Stellt man die Sonnenbrille, ein Objekt, das einem auf der Nase sitzt, mit Identität gegenüber, wird einem vor Augen geführt, wie vielfältig beides sein kann. In dieser Hinsicht habe ich neun von unseren über tausend Visusstudenten nach ihrer Beziehung zu ihrer persönlichen Sonnenbrille befragt. Daraus entstanden ist ein spielerisches Rätsel, das dich als Betrachter ansprechen soll. Leute aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten.

Lies dir die Sammlung Ihrer Antworten durch und beurteile aus deiner eigenen Perspektive, welche Sonnenbrille gehört wohl zu wem?

Wem gehört welche Brille?

Die Aussagen stammen aus einer Befragung, bei der unter anderem die Frage lautete: Was verbindet du mit deiner Brille?

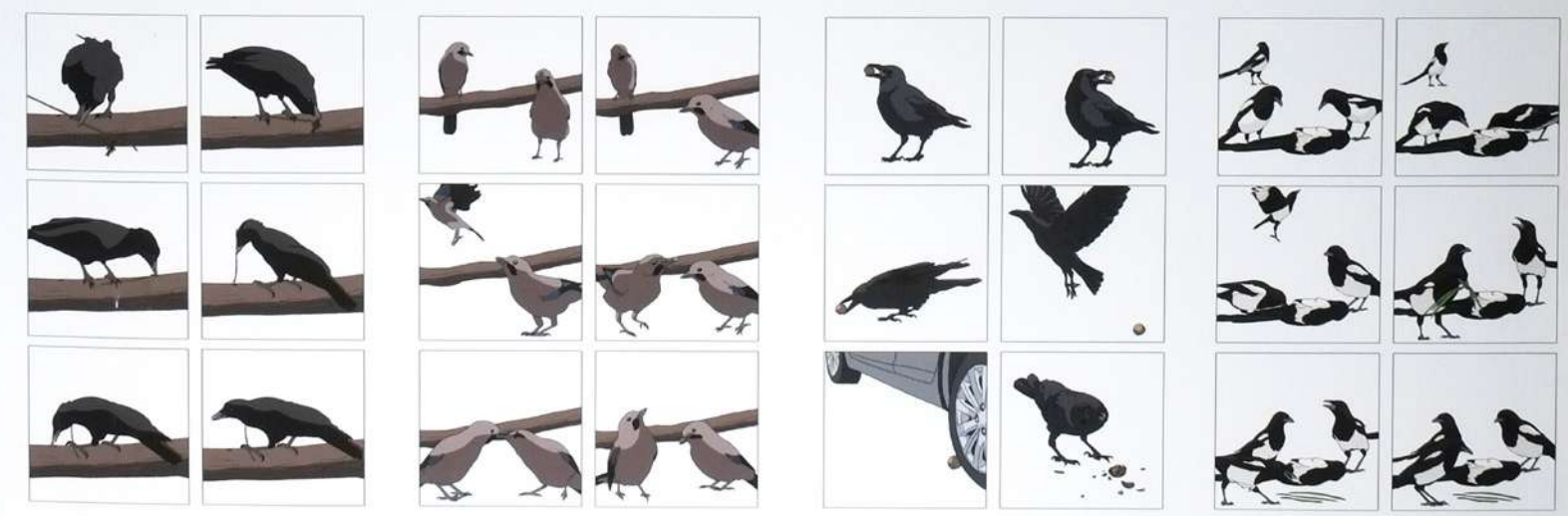
Ich denke an Après-Ski und ich finde es cool wenn die Leute gucken. Ich bekomme Aufmerksamkeit.	Die Brille ist eine Entspannung für meine Augen. Und sie sieht auch ein bisschen wie ein Versteck.	Was ich mit meiner Brille verbinde? Party, guten Vibes, disguise und Sonnenstrahlung.
Ich verbinde damit Freiheit. Besonders den Sommer als ich die Matras abgeschlossen habe. Und ich fühle mich cool.	Wenn ich an meinen Sonnenbrillenclip denke, denke ich an meine Brille. Sie hinterlässt Spuren.	Ich denke an Levin, einer meiner besten Freunde und daran wie mir die Brille am Anfang gar nicht gefallen hat.
Ich fühle mich weniger attackiert von der Sonne und niemand sieht was ich anschau. Ich fühle mich auch anders. Ich fühle mich cool.	Wenn ich meine Sonnenbrille trage, verbinde ich damit Sommer, gutes Wetter und gute Laune.	Die Brille habe ich von meinem Vater geschonkt gekriegt. Wenn ich sie trage, fühle ich mich gut, denn die Sonne blendet mich nicht.

Sonnenbrillen und ihre Besitzer



Rabenvögel Verhalten von Catarina Da Rocha

Comic und Animation wollte die Illustration non fiction Studentin Catarina Da Rocha in ihrer Arbeit zusammenbringen. Da bot sich das Modul *You are here* natürlich sehr gut an, wo es doch eine spielerische Informationsübermittlung unterstützt. Auch sie wusste schon früh, dass Tiere und Natur das zentrale Thema sein sollten und auf ihrer Suche stiess sie auf die Rabenvögel, eine Gattung, die rund 120 Exemplare umfasst. Diese Vögel sind sehr schlau, Catarina wollte sich vor allem mit dem Verhalten dieser Tiere befassen. Comics bieten sich bei diesem Thema sehr gut an: Wie knackt ein Rabe z.B. mit Hilfe eines Autos eine Nuss? Diesen Prozess hat Catarina als kurze Bilder-geschichte dargestellt. Einige Handlungen der Tiere hat sie auch animiert, durch das scannen der QR-Codes lassen sich diese abrufen. Die Bildgeschichten werden auf einem Plakat präsentiert, welches dank eines Faltsystems auf-und zugeklappt werden kann.

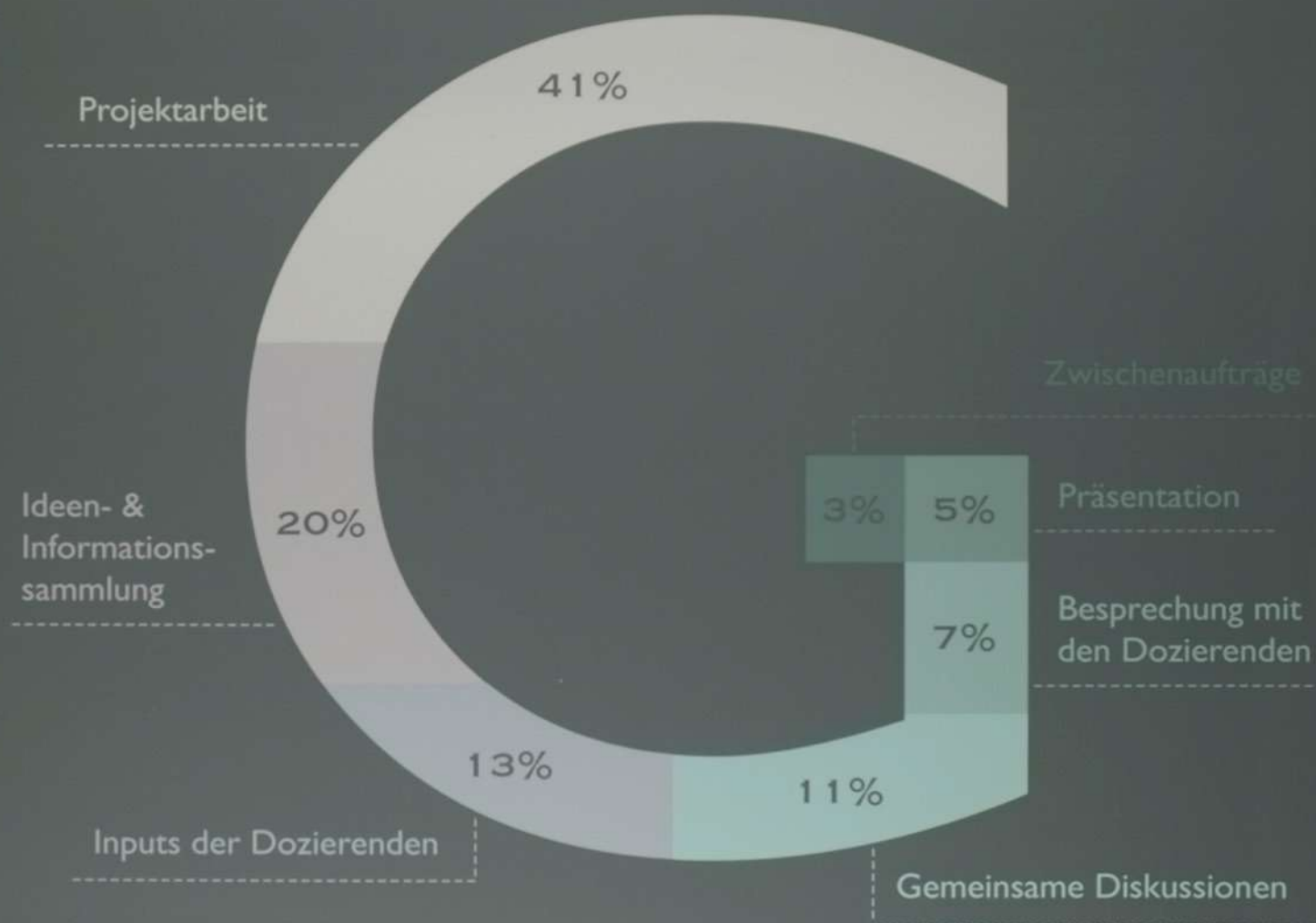


emotional
 interessant
 GESCHLECHTERROLLEN
 Diversität
 feminism
 AUGENÖFFNEND
 Artivism
 unbekannt
 Queerness
 LGBTQIA+
 very open and queer
 familiär
 Rollenfindung
 unsichtbar
 divers

GENDER AS A TOOL

MODULAUFBAU

Die gesammelten statistischen Daten und Aussagen beziehen sich auf eine Umfrage welche mit den Studierenden des Moduls durchgeführt wurde.



56 TAGE

15 STUDIERENDE

9 PROJEKTE

„Ich habe viele neue Dinge über den Aufbau des Systems unserer Gesellschaft gelernt (Patriarchat, und mit was es so zusammenhängt, und was es beeinflusst), über Frauen in der Kunstgeschichte und den Feminismus der 70er Jahre.“

„Ich habe Vieles gelernt: Beispielsweise weiterzudenken; Weiterbildung rund um Gender-Themen; dass es mir grosse Freude macht, in einem Kollektiv zu arbeiten; und dass eine angenehme Gruppenstimmung, (und Gesprächskultur) durch Vertrauen und Offenheit (beziehungsweise durch wiederholtes Fragen, wie es einer*in geht und Grenzen setzen, entsteht.)“

GENDER AS A TOOL

EINIGE EINBLICKE



KÖRPERRAUM

Körperbasierte Auseinandersetzung mit verschiedenen Art und Weisen des Raumeinnehmens von Körpern.



MUSIC AND GENDER

Comic, welcher vordefinierte Geschlechterrollen in Songs anspricht und über deren Auffassung von Hörer*innen berichtet.



THE HERSTORY OF RIOT GRRRL

Informative Erzählung über die revolutionäre Bewegung der „Riot Grrrls“ aus den 1990er Jahren.



WTF! ICH WILL DAS NICHT REPRODUZIEREN

Symbolische Darstellung über das Thema Gender mithilfe einer Anordnung zerbrochener Platten.



ALL ABOUT WHO

Materielle Umsetzung über das Thema Vergeschlechtliche Lingerie/Queerung von Normen.



CHECK YOUR PRIVILEGES

Präventive Plakate aufgrund einer durchgeführten Umfrage über Diskriminierung.

GENDER AS A TOOL

EINIGE EINBLICKE

WIE WAHRSCHEINLICH IST ES, DASS DICH DIE THEMEN, WELCHE IN DEM MODUL BESPROCHEN WURDEN, NOCH WEITERVERFOLGEN WERDEN?

„Ich habe vor, ein paar Bücher über die Themen zu lesen, da ich über einige Dinge noch nicht ausführlich Bescheid weiss.“

„Gender wird mich weiterhin als riesiges Themenfeld begleiten und einige Ansätze aus dem Modul werde ich in meiner Arbeit weiterverfolgen.“

WAS SOLLTE SICH DEINER MEINUNG NACH IN UNSERER GESELLSCHAFT ÄNDERN, WENN ES UM DAS THEMA GENDER GEHT?

„Gendernormen sollten keine Rolle spielen. Generell sollte mehr Information über das Thema Gender gegeben werden, beziehungsweise es zugänglicher gemacht werden wie beispielsweise bereits während der Primar-, und Sekundarschule darüber geredet werden.“

„Es braucht mehr Wissen, Sichtbarkeit, Aufklärung (alles sollte unbedingt gelebt werden), damit eine grössere Offenheit und Fluidität generiert werden kann.“



MIT LANGEN HAAREN HAST DU BESSER AUSGESEHEN

Text und Verbildlichungen über wie Gendernormen und Haarschnitt aufgefasst wird.

MIT LANGEN HAAREN HAST DU BESSER AUSGESEHEN
Textstellen
- von Michelle Stöckli



SO VIEL MEINUNG, SO WENIG AHNUNG

Konventionelle Zusammenfassung vom Buchklassiker „Das andere Geschlecht“ von Simone de Beauvoir.

SO VIEL MEINUNG, SO WENIG AHNUNG
Textstellen
- von Samuel Herzog



WIR BRAUCHEN EINE MENSCHLICHE REVOLUTION

Textliche Auseinandersetzung darüber wie unsere Welt auf eine positive Art und Weise verändert werden sollte.

WIR BRAUCHEN EINE MENSCHLICHE REVOLUTION
Textstellen
- von Nikoleta Tomelkou



MIT LANGEN HAAREN HAST DU BESSER AUSGESEHEN
Ausschnitte der Arbeit
- von Michelle Stöckli



SO VIEL MEINUNG, SO WENIG AHNUNG
Ausschnitte der Arbeit
- von Samuel Herzog



WIR BRAUCHEN EINE MENSCHLICHE REVOLUTION
Ausschnitte der Arbeit
- von Nikoleta Tomelkou



Eileen Spescha
ich traf

ich traf menschen.
manche treffe ich immernoch.
manchmal denke ich an sie.
manchmal denke ich oft an sie.
ich kenne ihren vor und nachnamen.

i met people.
some of them i still meet.
sometimes they cross my mind.
sometimes they often cross my
mind.
i know their first and last name.

IMPRESSUM

Redaktion	Kaja Saxer Katja Dietschi Lara Grünenfelder Laurynas Siesariunas Mario Gut Noah Tristan Breschan Raffaele Giovannini Till Bierich
Dozierende	Ursula Bachman Stijn Ossevoort Max Heinrich Lea Häfliger
Unterstützung Buchbinden Unterstützung Druck	Marco Backer Kathrin Bernet Bucher
Leitung IDA-Module	Florian Krautkrämer
Studienbereich Interdisciplinarity in Design & Arts	Hochschule Luzern – Design & Kunst

HSLU Hochschule
Luzern

Einleitung	Till Bierich Kaja Saxer
Vorwort	Florian Krautkrämer

Zwischen Identitätskrisen
und Gesundheitskrisen –
Zeit für Systemwandel?

Salon IDA mit:
Bea Albermann
Maya Cosentino

Beitrag von:
Noah Tristan Breschan
Till Bierich

Die «Neue Schweiz» –
Identität und Diversität sichtbar machen

Salon IDA mit:
Rahel El-Maawi
Magda Drozd

Beitrag von:
Kaja Saxer
Lara Grünenfelder
Mario Gut
Raffaele Giovannini

Sculptural Works and Data

Salon IDA mit:
Karin Sander

Beitrag von:
Noah Tristan Breschan

AI versus Zombies

Salon IDA mit:
Andres Wanner
Florian Krautkrämer

Beitrag von:
Laurynas Siesariunas

In Future Conversation.
About Counternarratives and Storytelling
as a Feminist Practice

Salon IDA mit:
Anna Lena Eggenberg
Magali Dougoud

Beitrag von:
Kaja Saxer
Lara Grünenfelder

Selfie. Ein Film von Agostino
Ferrente (OmU) (2019)

Salon IDA mit:
Agostino Ferrente

Beitrag von:
Mario Gut
Raffaele Giovannini

Remember the future:
about growing old

Erwähnte IDA-Modularbeiten von:

Adrian Swirldorff
Alena Weber
Alison Wettstein
Chantal Jaun
Charlie Mehaffey
Enea von Fellenberg
Florine Witzig
Josephine Meylan
Karolina Pelaez
Lars Kupper
Lou Vernier
Luisa Koster
Michelle Arocha
Sebastian Erb
Yves Ballarini

Beitrag von:
Laurynas Siesariunas
Till Bierich

Spielst du mit?

Erwähnte IDA-Modularbeiten von:

Konstantin Zygas
Luca Signorini

Beitrag von:
Raffaele Giovannini

Die schrecklichen Alpen

Erwähnte IDA-Modularbeiten von:

Alexander von Engelberg
Andrin Engel
Barbara Truog
Cyril Portmann
Elizabeth Desintaputri
Franziska Kleinsorg
Julian Rupp
Julian Walss
Lara Bischoff
Laura Schoch
Lina Brazerol
Linnea Köllen
Mark Tschanz
Nathan Styner
Nicolas Gigon
Nina Baggenstos
Timo Hänni

Beitrag von:
Kaja Saxer

Kult(o)ur – Wahrnehmung
auf Reisen

Erwähnte IDA-Modularbeiten von:

Maurin Gerber
Zora Weidkuhn

Beitrag von:
Lara Grünenfelder
Mario Gut

You are here

Erwähnte IDA-Modularbeiten von:

Catarina Henrique
Pia Weintögl
Sophie Koetter
Vanessa Renggli

Beitrag von:
Laurynas Siesariunas
Till Bierich

Gender as a tool

Erwähnte IDA-Modularbeiten von:

Andreas Zesiger
Charlotte Mayland
Delia Perrez
Ella Rocca
Jeanne Fischbacher
Jolanda Rechsteiner
Maria Pensa
Michelle Stoeckli
Nikoletta Temelkou
Nola Ursula Quambo
Pascal Bolzern
Sabrina Berger
Samuel Herzog
Sara Andreani
Sebastian Gill
Tamara Maxine Früh

Beitrag von:
Katja Dietschi

Language is a Virus

Erwähnte IDA-Modularbeiten von:

Aline Silja Peter
Alissa Furler
Charlotte Mayland
Danja Bader
Eileen Spescha
Elena Blättler
Elisabeth Binotto
Helena Hunziker
Imah Rahim
Jasmin Ungricht
Julia Leppin
Marina Frey
Nail Rompietti
Sammi Khuu
Sarah Valérie Steiner
Sol Jarkovich

Beitrag von:
Noah Tristan Breschan

Utopian Dreams – Real
Identities

Erwähnte IDA-Modularbeiten von:

Cyrill Forster
Julia Ahlberg
Jodie Schulthess
Kateryna Belzym
Kateryna Klymenko
Levia Stauber
Lisa Kraan
Nathan Werlen
Oleksandra Loktik
Polina Bogatishcheva
Saskia Morgenegg
Sven Schneider
Iryna Raikhel
Tatjana Stutz
Tetiana Titareva

Beitrag von:
Lara Grünenfelder
Mario Gut

