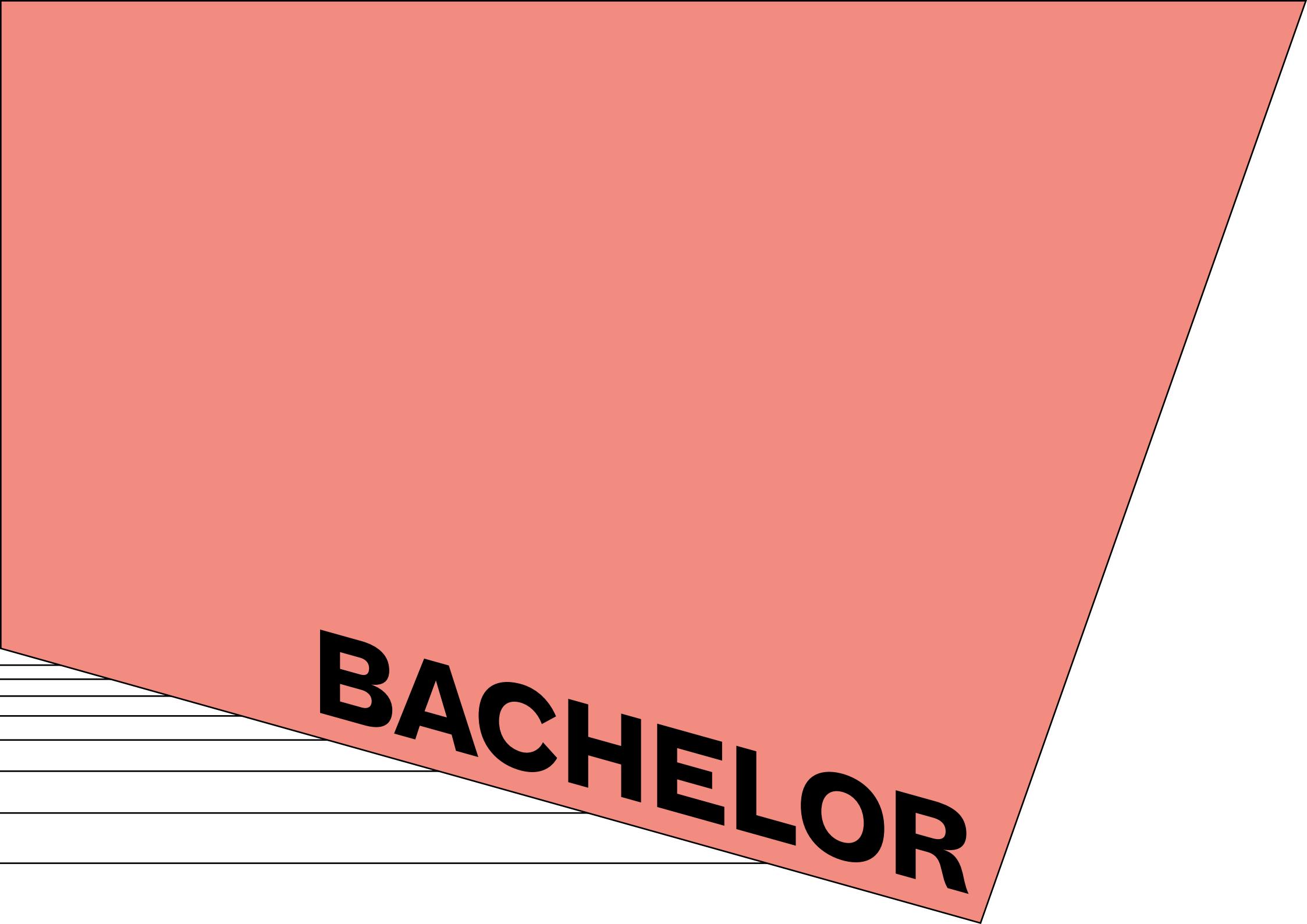


BACHELOR
**GRAPHIC
DESIGN**

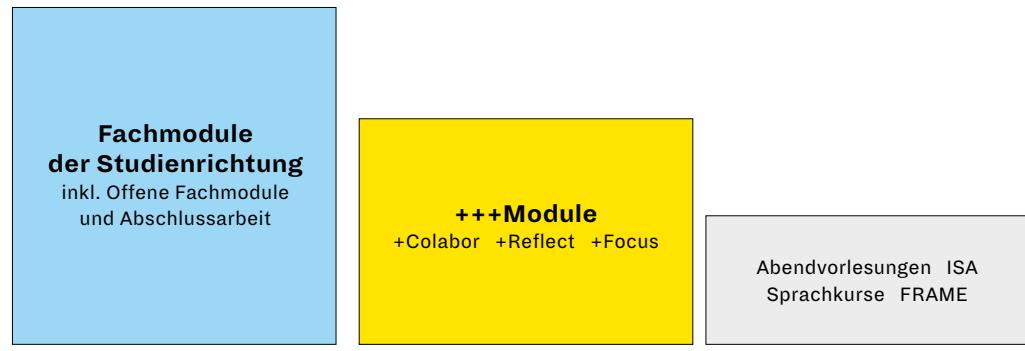


BACHELOR

Viele Wege führen zum Diplom

In eurem Bachelor- oder Master-Studium ist eines klar: Am Ende steht das Diplom in eurer Fachrichtung. Welchen Weg ihr zu diesem Ziel hin wählt, das bestimmt ihr selbst. An der Hochschule Luzern – Design Film Kunst wollen wir euch Studierenden ermöglichen, eure professionelle Identität mit euren je eigenen Kompetenzen und Stärken individuell zu entwickeln. Das Modulverzeichnis unterstützt euch dabei und bei der Zusammenstellung eurer Ausbildungsschwerpunkte.

Das Modulverzeichnis erscheint zweimal pro Jahr und listet alle Module auf, die für die Studierenden der Hochschule Luzern – Design Film Kunst angeboten werden. Ein paar davon – nämlich der Pflichtbereich –, sind fester Bestandteil eures Studiums und müssen von allen Studierenden der Fachrichtung besucht werden. Über die Offenen Fachmodule ist es euch möglich, auch ausgewählte Module anderer Studienrichtungen zu besuchen. Innerhalb des Wahlpflichtbereichs bestimmt ihr selbst, welche Themen und Methoden ihr vertiefen möchtet. Schliesslich steht es euch im Freien Wahlbereich frei, zusätzliche Angebote zu besuchen, die ebenfalls zum Teil dem Studium angerechnet werden.



Pflicht-/Wahlpflicht
148 ECTS-Credits

Wahlpflicht
22 ECTS-Credits

Freier Wahlbereich
10 ECTS-Credits

Fachmodule

Dies ist der Kern der Ausbildung innerhalb eurer Studienrichtung. Für diese Module braucht es keine Einschreibung, ihr werdet direkt von eurer Studienrichtung über das Programm informiert.

Offene Fachmodule

Ihr möchtet Kompetenzen einer anderen Disziplin erwerben? Die Offenen Fachmodule machen dies möglich. Durch sie öffnen sich jeweils am Ende des Frühlingssemesters ausgewählte Fachmodule für Studierende anderer Studienrichtungen. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

+Colabor

Die +Colabor-Module finden im Frühling statt und bringen Studierende verschiedener Studienrichtungen zusammen und regen so zum Austausch über Studienrichtungsgrenzen hinweg an. +Colabor bietet Gelegenheit, das in der Fachrichtung erworbene Wissen in neuen Kontexten anzuwenden und weiterzuentwickeln. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

+Reflect

Die +Reflect-Module bietet ein grosses Spektrum für aktuelle Fragen und Reflexionen über Kunst, Design, Ökologie, Medien, Kultur und Philosophie. Die Lehrangebote finden innerhalb von Blockwochen und Mittagsreihen statt. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

+Focus

In den +Focus-Modulen erweitert und vertieft ihr eure praktische Fertigkeiten rund um die Werkstätten und darüber hinaus. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

Abendvorlesungen

Die Abendvorlesungen bieten einen Überblick über die Kunst-, Design-, und Mediengeschichte sowie jeweils im Herbst eine transdisziplinäre Ringvorlesung zu wechselnden Themen mit Gästen.

Studierendenorganisation FRAME

Die Mitarbeit im Vorstand der Studierendenorganisation FRAME kann mit 3 ECTS-Credits pro Studienjahr im Freien Wahlbereich angerechnet werden.

Sprachkurse

Das Sprachenzentrum der HSLU bietet Kurse in neun Fremdsprachen und in Deutsch als Fremdsprache an. Ihr findet das Programm auf der Webseite [↗](#).

ISA

Die Interdisziplinären Studienangebote (ISA) sind eine Zusammenarbeit der HSLU mit der Universität Luzern und der Pädagogischen Hochschule Luzern. Diese inter- und transdisziplinären Module stehen Studierenden aller Departemente offen. Ihr findet eine Liste der ISA-Module entlang der sieben Kompetenzfelder in der [↗](#) Übersicht. Für eine aktuelle Auflistung aller Module steht euch die ISA-Webseite [↗](#) zur Verfügung.

Gasthörer:innen

Externe Personen können als Gasthörer:innen gekennzeichnete Module besuchen, sofern freie Plätze vorhanden sind. Weitere Infos und Anmeldung unter einschreibung@hslu.ch.

Kompetenzfelder

Alle +++Module und die meisten Module aus dem Freien Wahlbereich sind innerhalb von sieben Zukunftskompetenzen verortet, die bei jedem Modul einzeln angegeben werden. Sie dienen euch als Orientierung bei der Wahl der Module. Die Kompetenzfelder greifen Schwerpunkte aus Gesellschaft, Kultur, Technologie und Wirtschaft auf und bieten euch so die Möglichkeit, am Puls der Zeit zu studieren und eure Ausbildung gezielt zu gestalten. Ihr entscheidet, ob ihr euch auf einzelne Kompetenzen konzentriert, oder ob ihr euch ein breites Wissen und Können aufbaut. Eine Übersicht findet ihr in der [▶ Auflistung der Module nach Kompetenzfeldern](#).

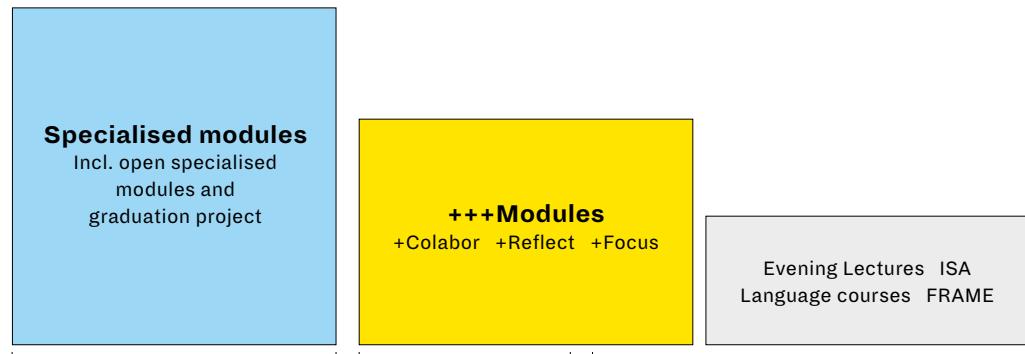
- Digitalität
- Exploratives Forschen
- Kreatives Unternehmertum
- Kritisches Denken
- Material & Praxis
- Nachhaltigkeit
- Selbstermächtigung & Engagement

Bei Fragen zu den +++Modulen und dem freien Wahlbereich steht die [Studienberatung Interdisziplinarität ↗](#) zur Verfügung.

Many roads lead to graduation

One thing is for sure in a BA or MA programme: it will end with you obtaining a degree in your chosen specialisation. The pathway to achieving this goal is up to you, however. At the Lucerne School of Design, Film and Art, we want to give you, the students, the opportunity to develop your professional identity according to your personal skills and strengths. The module catalogue is a useful tool to achieve this and to identify the focal points of your degree programme.

The module catalogue is published twice a year and contains a complete list of modules available to the students at the Lucerne School of Design, Film and Art. Some of them—they constitute the compulsory area—are an integral part of your study programme and must be taken by all students within a given specialisation. You may also take selected modules offered by other specialisations—these are called open specialised modules. Within the required-elective area, you decide for yourself which themes and methods you would like to explore in-depth. Finally, there is the free elective area with additional courses and events that you might want to take, and some of which yield ECTS credits that count towards your programme.



Specialised modules

They deliver the core content within your specialisation. There is no need to sign up for these modules, you will be notified about the curriculum by your head of specialisation.

Open specialised modules

Would you like to acquire skills associated with another discipline? Try the open specialised modules. Towards the end of each spring semester, a selected number of specialised modules open for students of other specialisations. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

+Colabor

The +Colabor modules take place in spring, bringing together students from different specialisations and fostering exchanges across disciplinary boundaries. +Colabor offers the opportunity to apply and consolidate the skills acquired in a given specialisation in new contexts. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

+Reflect

The +Reflect modules provide a comprehensive platform to discuss and reflect on current issues in art, design, ecology, media, culture and philosophy. The course-related events take place during block study weeks and as a series of lunchtime classes. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

+Focus

In the +Focus modules, you will develop and advance your practical skills in the workshops and beyond. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

Evening lectures

Evening lectures provide an overview of the history of art, design and media and in autumn, they take the form of transdisciplinary lecture series about changing topics and with guests.

FRAME students' organisation

Engagement on the board of the FRAME students' organisation is credited with 3 ECTS credits per study year that can be made to count towards the free elective area.

Language courses

The HSLU's Language Centre offers courses in nine foreign languages and German for non-native speakers. Visit the website [↗](#) for a list of courses.

ISA

The Interdisciplinary Learning Programme ISA modules are offered in collaboration between the HSLU, the University of Lucerne and the University of Teacher Education Lucerne. These inter- and transdisciplinary modules are open to students from all the HSLU's Schools. You can find a list of ISA modules, sorted along seven areas of competence, in the [↗](#) overview. For a complete list of modules, you may also visit the ISA website [↗](#).

Guest auditors

External persons can attend marked modules as guest auditors, provided that places are available. Further information and registration at einschreibung@hslu.ch.

Areas of competence

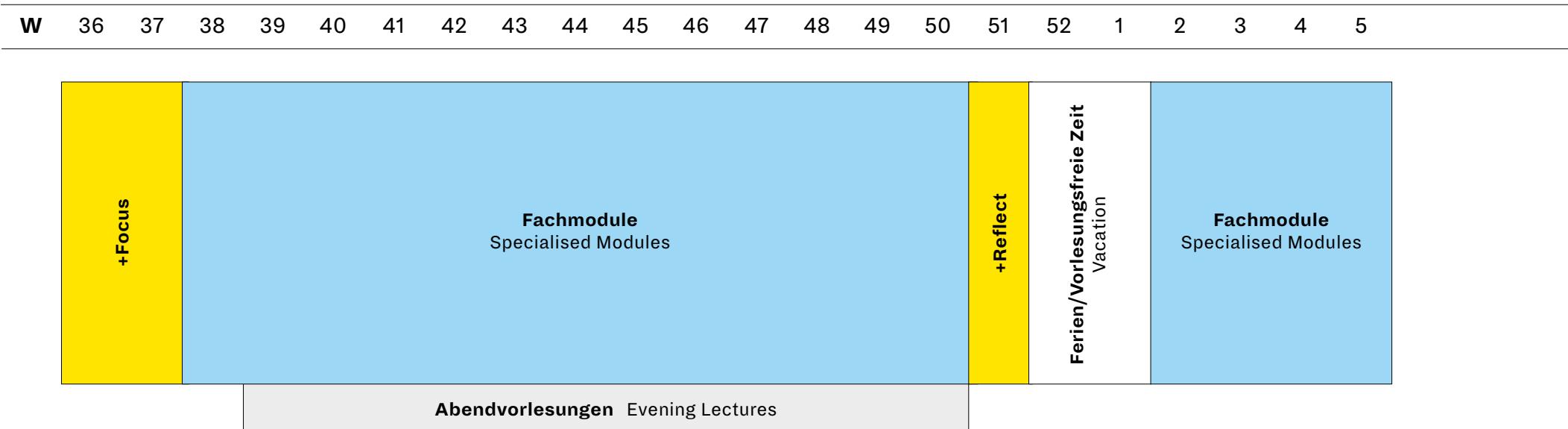
All +++Modules and most modules in the free elective area are associated with one or more of seven forward-looking areas of competence that are listed for each module. They serve as an orientation aid when choosing your modules. The areas of competence mirror key issues from the realms of society, culture, technology and business and offer you the chance to keep up with the latest trends and to shape your studies according to your individual interests and needs. You decide whether you want to focus on specific competences or develop a broad set of skills and knowledge instead. You can find an [▶](#) overview in the list of modules by area of competence.

- Digitality
- Explorative Research
- Creative Entrepreneurship
- Critical Thinking
- Materials and Practice
- Sustainability
- Self-empowerment and Engagement

If you have any questions about the +++Modules and the free elective area, the Interdisciplinarity Student Counselling [↗](#) is available.

Curriculum

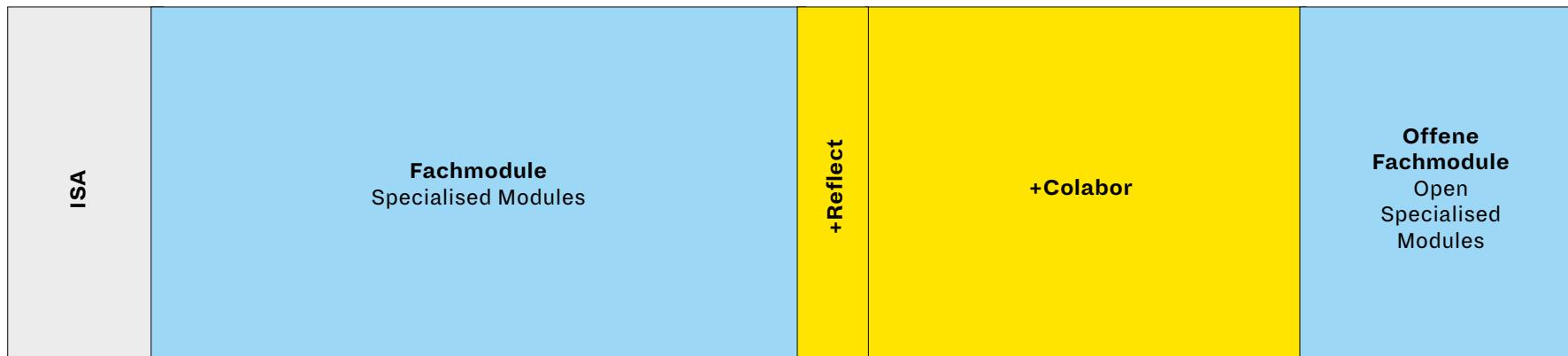
1., 3. & 5. Semester



Curriculum

2. & 4. Semester

W 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



Abendvorlesungen Evening Lectures

Im 4. Semester Praktikum möglich

Im 4. Semester Austausch möglich

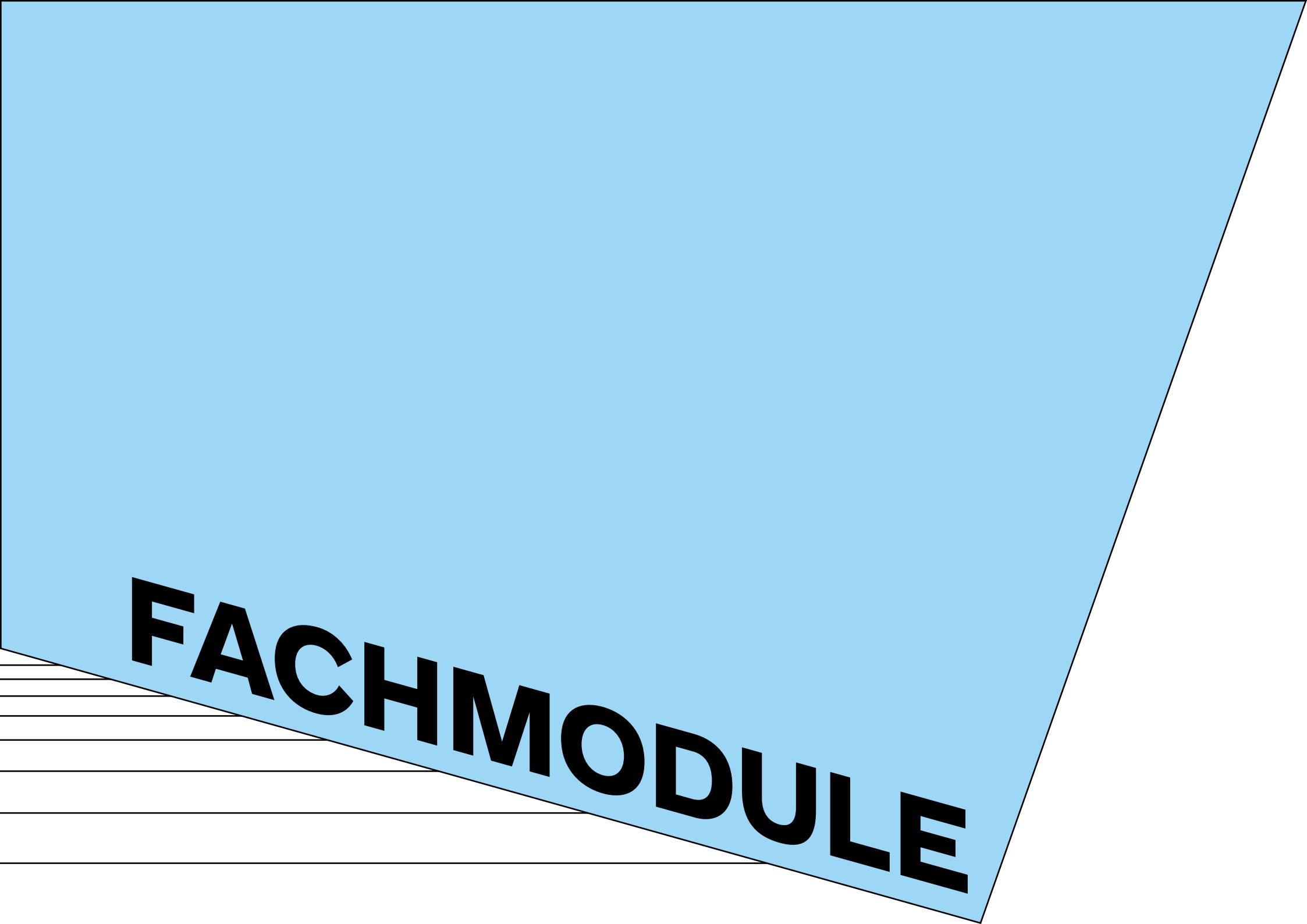
Curriculum

6. Semester

W	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
ISA																					

Bachelor-Arbeit
Bachelor Thesis

Abendvorlesungen Evening Lectures



FACHMODULE

Siebdruck/Farbe/Animation

DK.BA_GD_100.H2501

Zuerst wird die Farbenlehre aufgefrischt, danach eine analoge Schwarz-Weiss-Fotografie über verschiedene Entwurfsstrategien (analog und digital) zur mehrfarbigen Siebdruckkarte und zur Animation entwickelt. Per Augmented Reality App kann ab der gedruckten Karte die bewegte Version aufgerufen werden.

Die Studierenden erhalten Einführungen in die Prozesse der Druckvorstufe und in den Siebdruck. Danach wenden sie diese selbstständig an.

Durch den gestalterisch-experimentellen Entwurf und durch Überdrucken wird Vielfarbigkeit erzeugt. Farbe und Raster sind Gestaltungsmittel. Die Möglichkeiten von Bild, Bildausschnitt, Text, Druck und Animation werden genutzt, um die gestalterischen Aussagen auf den Punkt zu bringen. Im Programm After Effects erlernen die Studierenden einfache Animationstechniken und bringen damit die Schrift in Bewegung.

Der Prozess, die verschiedenen Überarbeitungsphasen werden laufend dokumentiert und auf Instagram sichtbar gemacht. Mit dem erlernten Fachvokabular werden die Themen professionell versprachlicht. Die Grundlagen des Präsentierens werden geübt und die Arbeiten im Plenum präsentiert, zum Schluss wird eine PDF-Dokumentation abgegeben.

Semester

1

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Josh Schaub, Johannes Binotto, Reto Leuthold,
Kathrin Bernet, Jeanette Besmer, Lea Whitcher

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_GD_100.H2501 ↗

Schrift/Zeichen

DK.BA_GD_102.H2501

Die Grundlagen von Schrift und Schriftzeichen werden in Form von theoretischen Vorträgen sowie parallel in thematisch passenden Kurzübungen vermittelt. In den verschiedenen Lehrveranstaltungen wird ein historischer Überblick der Entwicklung des lateinischen Alphabets präsentiert und die verschiedenen Klassifikationssysteme erläutert. Der Zusammenhang von Werkzeug und Form und damit verbundene Parameter der Zeichen werden anhand formaler Entwurfsübungen gezeigt und gelernt.

In einer Hauptaufgabe lernen die Studierenden die Methodik und Tools zum Schriftentwurf und der folgenden digitalen Übersetzung kennen. Dabei wird auf das Zeichnen von Bézierkurven – beispielsweise mit dem Editor Glyphs – fokussiert. Eine kritische inhaltliche Auseinandersetzung und Reflexion wird gefördert.

Semester

1

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Robert Bossart, Johannes Lang, Céline Odermatt

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

[DK.BA_GD_102.H2501 ↗](#)

Fotografie

DK.BA_GD_101.H2501

Das Modul vermittelt ein grundlegendes Verständnis des Mediums Fotografie und beleuchtet am Rande seine Nähe und Koexistenz zum Bewegtbild sowie zu KI-generierter Fotografie. In einer praktischen Kurzübung werden die Grundkenntnisse der digitalen Kameratechnik und ein effizienter digitaler Workflow aufgefrischt und vertieft.

Die Möglichkeiten der medienspezifischen Gestaltungsmittel von Fotografie und Bewegtbild werden erprobt und in Bezug auf ihre Aussagekraft analysiert. Die Möglichkeiten und Grenzen KI generierter Fotografie fliessen in die praktische Übung und theoriebezogene Reflexion ein. Der im Laufe der Übungen entstandene Bildfundus bildet die Basis für die Entwicklung eines individuellen Bildkonzepts. Die Studierenden formulieren ihre gestalterisch-fotografischen Zielsetzungen auf Basis persönlicher Interessen sowie der ihnen zur Verfügung stehenden technischen Mittel und Geräte. Inputs und Bildbesprechungen zu verschiedenen Positionen der zeitgenössischen Fotografie, mit Fokus auf dokumentarische Erzählweisen, fördern die Fähigkeit, sich über fotografisch-künstlerische Arbeiten auszutauschen und präzise Fachbegriffe anzuwenden. Die Entwicklung ausdrucksstarker Fotografien und einer thematisch angemessenen Präsentationsform wird durch Einzel- und Gruppenbesprechungen unterstützt.

Ein Theorieinput reflektiert exemplarische Positionen von der Mitte des 20. Jahrhunderts bis heute.

Durch gezielte Übungen verbessern die Studierenden ihre Auftrittskompetenz, Präsenz und Rhetorik. Sie kennen die Mechanismen und Regeln des Präsentierens.

Semester

1

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Corina Flühmann, Istvan Balogh, Sören Schmeling, Lea Whitcher

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorhergehende Module der Studienrichtung Graphic Design; Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_101.H2501 ↗

Bilder & Zeichen

DK.BA_GD_103.H2501

Ein vorgegebenes Thema wird zeichnerisch/illustrativ interpretiert, abstrahiert und umgesetzt. Die Studierenden erproben ein zeichnerisches Spektrum an Ausdrucksmitteln (Konstruktion, Tonwert, Linearumsetzung etc.) mit dem Ziel, komplexe Inhalte auf das Wesentliche zu reduzieren.

Über Reduktion und Abstraktion entwickeln die Studierenden Bildzeichen und setzen diese innerhalb einer vorgegebenen Gestaltungsaufgabe in Bildabfolgen um. Mittels zeichnerischer Verfahren wie Konstruktion, Tonwert, Linearumsetzung usw. erzeugen sie Aussagevarianten und diskutieren deren Wirkungen. Größenunterschiede und die Darstellung von Materialität wie auch die Übereinstimmung einer Bilderserie im visuellen Ausdruck und Duktus sind ebenfalls wichtige Themen.

Die Studierenden arbeiten von Hand und am Computer. Im Laufe dieses Moduls erweitern sie ihre Kenntnisse im Programm Illustrator und es findet eine Einführung in die Risografie statt.

Theorieinputs zur historischen Einordnung und Bedeutung von Zeichen und der Entwicklung des Piktogramms mit Ausblick auf Neuerer, wie etwa Otl Aicher erweitern ihre Kenntnisse der Bedeutung von Zeichen.

Semester

1

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Martin Woodtli, Ingo Gienzendanner, Kathrin Bernet, Sören Schmeling

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorhergehende Module der Studienrichtung Graphic Design; Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_103.H2501 ↗

Grundlagen visuelle Kultur

DK.BA_GD_150.H2501

Das Modul führt in die Grundlagen der visuellen Kultur ein. Reflektiert wird der eigene Umgang mit Bildern und weiteren visuellen Darstellungsmöglichkeiten in Design und Kunst. Die Kenntnis theoretischer Ansätze zur Bildbeschreibung und -rezeption aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen ist für Gestaltende eine wertvolle Orientierung. Bildproduktion, Bildverwaltung und Bildwirkung sind abhängig von sozialen und historischen Kontexten und beeinflusst von Medientechniken und Epochen.

Bildgestaltende kennen in der praktischen Arbeit verschiedene Ansätze zum Erzeugen visueller Kommunikation – die Fragestellungen jedoch sind unter anderem: Warum wähle ich diese Darstellung? Wie wirkt das Bild auf die Bildrezipierenden? Wird es «richtig» gedeutet? Was kann die Fotografie, was die Illustration oder was leistet die digitalisierte Bildproduktion?

Der theoretische Fundus berücksichtigt Positionen aus einer allgemeinen Mediengeschichte mit Schwerpunkt auf Illustration und Fotografie ab Ende des 19. Jahrhunderts bis heute. Ein besonderes Augenmerk gilt der digitalen Bildproduktion, insbesondere durch die künstliche Intelligenz, die zunehmend Einfluss auf unser soziales Handeln hat und unser Bildverständnis beeinflusst. Gruppenreferate und die theoretischen Inputs thematisieren den Wandel in der Bildwahrnehmung und festigen die Expertise im Umgang mit Bildern.

Semester

1

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Roland Grieder, Gäste / guests

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Kritisches Denken, Selbstermächtigung, Engagement im Recherchieren

MyCampus

DK.BA_GD_150.H2501 ↗

Wissenschaftliches Schreiben

DK.BA_GD_250.F2501

Die Veranstaltung orientiert sich am konkreten Recherche- und Schreibprozess. Anhand von Schreibübungen werden die wichtigsten Techniken eingeübt. Dazu gehören unter anderem Themenwahl, Formulierung der Fragestellung, Recherche und Referenzieren, Aufbau der Argumentation, Erarbeitung theoretischer Kriterien, Gliederung und sprachliche Formulierung. Ein sehr wichtiger Bestandteil ist auch die Diskussion von Pro und Kontra, die in einem kleinen Interview zwischen zwei Studierenden vorbereitet wird.

Semester

2

Datum

17.–21. Februar 2025

Dozierende

Ulrike Felsing

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_GD_250.F2501 ↗

Typeonscreen + Print

DK.BA_GD_200.F2501

Dieses Modul vermittelt den Bereich Schrift und Schriftsatz in einer Spanne von 500 Jahre alter Bleisatztechnik bis zum heutigen Schriftdesign für Webdesign. Es knüpft mit typografischen Grundlagen für Print und Screen an das Modul «Schrift/Zeichen» an.

Das Printprodukt, bzw. Gestaltungselemente davon werden in eine webbasierte Anwendung überführt. Die Studierenden reflektieren die spezifischen Unterschiede, Eigenschaften und Möglichkeiten von Schriftgebrauch in Print- und Webmedien.

Sie lernen zentrale Prinzipien wie Interaktivität, Benutzerführung, Strukturierungsvarianten für die Gestaltung im Internet kennen, sowie dessen Begriffe. Mit den neu erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten gestalten sie eine einfachen Webseite.

Sie erhalten eine Einführung in die Technik des Bleisatzes und machen sich mit den Grundlagen und satztechnischen Kriterien und dem Aufbau der Zeichen vertraut, setzen einfache Entwürfe mit Bleilettern und drucken diese auf der Abzugspresse im Buch- bzw. Hochdruck.

Die Auseinandersetzung mit dem Bleisatz sensibilisiert die Studierenden für typografische Feinheiten, die ihnen auch für die Arbeit mit digitalen Programmen nützen, wie Spationierung, Zeilenabstand, Binnenräume, Buchstabenabstände, Schrift- und Satzproportionen u.a. Den Studierenden wird dabei die Geschichte der 500 Jahre alten Satztechnik und das zugehörige Fachvokabular vermittelt.

Semester

2

Datum

24. Februar – 17. April 2025

Dozierende

Michael Kryenbühl, Ivan Weiss, Dafi Kühne, Urs Unternährer, Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung Graphic Design. Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_200.F2501 ↗

Portfolio

DK.BA_GD+_210.F2501

Im vierwöchigen Kurs entwickeln die Studierenden ein persönliches und eigenständiges Portfolio (analog oder digital) in einer ersten präsentierbaren Version. In den verschiedenen Phasen der Portfolio-Entwicklung werden sie unterstützt und beraten: vom Sortieren und Auswählen der eigenen Arbeiten, dem Strukturieren und Konzipieren des Portfolios bis zum Reproduzieren und dem Gestalten der finalen Umsetzung.

Im Kurs können verschiedene Arten von Portfolios entstehen: sowohl gedruckte und gebundene Portfolios als auch solche im PDF-Format.

Achtung: Dieser Kurs ist keine Einführung ins Programm InDesign oder in die Entwicklung von Web-Portfolios. Es werden keine Websites gemacht.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Anika Rosen und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

- Grundkenntnisse in Adobe InDesign (können auch mittels Online-Tutorial erworben werden)
 - Grundkenntnisse in Adobe Photoshop von Vorteil
 - eigener Computer/Laptop
 - Mitbringen von mindestens fünf Arbeiten/Projekte mit Bildmaterial oder fotografischer Dokumentation
 - Dokumentationsmaterial wie Texte/Notizen zu den fünf Arbeiten/Projekten
 - Kosten für Material (spezielle Papiere etc.) tragen die Studierenden selber
-

MyCampus

[DK.BA_GD+_210.F2501 ↗](#)

Identität/Material/Beziehung

DK.BA_GD_303.H2501

Die Studierenden konzipieren und gestalten Merchandise-Objekte, die sie anschließend in Serie in einer hochschuleigenen Werkstatt selbst herstellen. Die Gestaltung von Grafik und Schrift erfolgt dabei im Zusammenspiel mit dem jeweiligen Material und dem Objekt. Im Rahmen des Moduls nehmen die Studierenden an Einführungskursen teil, lernen neue Werkzeuge kennen und arbeiten über mehrere Tage hinweg vertieft in einer ausgewählten Werkstatt. Sie erweitern ihr Wissen über spezifische Materialien und deren Verarbeitungstechniken. Entwürfe werden direkt vor Ort entwickelt, erprobt, verfeinert und fertiggestellt. Durch die praktische Arbeit gewinnen die Studierenden ein Verständnis für die Anforderungen und Prozesse der Serienproduktion sowie für den verantwortungsvollen Umgang mit materiellen und zeitlichen Ressourcen. Das Merch-Modul beginnt mit einem Einblick in die Wirtschaftspsychologie und die zentralen Mechanismen von Merchandise. Die Reflexion greift darüber hinaus die wirtschaftliche Bedeutung sowie Fragen der Finanzierbarkeit und Nachhaltigkeit auf.

Das Modul vermittelt neben der Praxis einen Einblick in die Wirtschaftspsychologie und zentrale Mechanismen des Merchandise. Dabei werden auch wirtschaftliche Aspekte, Finanzierbarkeit und Nachhaltigkeit reflektiert.

Semester

3

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Martina Perrin, Petra Hüsler, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

das Bestehen von vorangegangenen Modulen

MyCampus

DK.BA_GD_303.H2501 ↗

Publikation 1/Satzspiegel

DK.BA_GD_300.H2501

In diesem Modul erfolgt eine Auseinandersetzung der Studierenden mit dem Aufbau und der Struktur von Werksatz-Medien. Der Fokus liegt dabei auf der Gestaltung und Hierarchisierung unterschiedlicher Textelemente und -sorten. Das Thema Bild spielt eine untergeordnete Rolle und wird im nachfolgenden Modul «Publikation 2 – Bilddramaturgie» zum Fokus. Der Satzspiegel beziehungsweise der Spalten- und Rasteraufbau – also Struktur und Anordnung der verschiedenen Komponenten im Layout – stehen im Vordergrund. Die Grundlagenkenntnisse in den Bereichen Typografie- und Layoutraster sowie der Aufbau und die Struktur von Mengensatz werden erweitert und vertieft. Werksatz-Medien werden formal aufgebaut und sinnvoll gegliedert. Die Vermittlung des Wissens erfolgt durch theoretische und technische Inputs, welche durch Kurzübungen vertieft werden. Im Rahmen einer gestalterischen Hauptaufgabe, welche im Programm Adobe InDesign umgesetzt wird, wenden die Studierenden ihr Wissen an. Zudem werden in diesem Modul auch mikrotypografische Einstellungen thematisiert.

Semester

3

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Tiziana Artemisio, Mirko Leuenberger

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorhergehende Pflichtmodule der Studienrichtung Graphic Design; Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_300.H2501 ↗

Plakat Print + Animation

DK.BA_GD_302.H2501

Die Studierenden wenden die in vorgängigen Modulen erworbenen, gestalterischen Fähigkeiten an, insbesondere aus den Bereichen Schrift, Typografie, Bild und Präsentationstechniken, sowie die Programmkenntnisse von Photoshop, InDesign, Illustrator und After Effects.

Gezieltes Recherchieren, Analysieren, Interpretieren und Entwickeln eigenständiger Plakate, variantenreiches Entwerfen und schärfen der visuellen Aussagen sind Ziele dieses Moduls. Das Hinterfragen der eigenen Entwürfe und lernen Kritik entgegenzunehmen und damit konstruktiv umzugehen gehören ebenso dazu, wie zu lernen zu entscheiden, welche Entwürfe zielführend sind, wie auch sie termingerecht zu einem überzeugenden Endprodukt mit drucktechnisch einwandfreier Reinzeichnung weiterzuentwickeln.

Die Studierenden sind in der Lage, ihre Ideen und Gestaltungsziele sprachlich zu benennen, Entwürfe und Entscheidungen zu erläutern und die Arbeiten vor einer Jury/der Kundschaft nachvollziehbar zu präsentieren. Sie erhalten Unterstützung und Feedback zu Entwürfen und Umsetzungen bis zur Planung und Aufbereitung der Präsentation, deren mündliche Argumentation geübt wird. Die Auseinandersetzung mit dem Thema Bild und Bildinszenierung findet auch im Medium Fotografie statt, insbesondere in der Studiofotografie/on location, Objektfotografie, Portraitfotografie, inszenierte Bilder. Erkenntnisse und Erfahrungen aus der Studiofotografie fliessen in den Entwurf von Plakaten ein, wobei die Wirkung von Bild im Medium Plakat ausgelotet wird. Ein theoretischer Input zur Schweizer Plakatgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts bereichern das Plakatmodul.

Semester

3

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Atlas Studio, Istvan Balogh, Lea Whitcher, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

10

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung Graphic Design.

Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_302.H2501 ↗

Publikation 2/ Bilddramaturgie

DK.BA_GD_301.H2501

Im Anschluss an das Moduls Publikation 1 / Satzspiegel steht hier die intensive Auseinandersetzung mit dem Thema Bilddramaturgie ins Zentrum.

Die Einführung in die Bildrecherche eröffnet das Modul. Die Studierenden erarbeiten sich einen eigenen Bilderpool zu vorgegebenen Themen, den sie laufend erweitern. Es folgt die bilddramaturgische Arbeit an eigenen Bildergeschichten. Darauf entwickeln sie Ideen für Publikationsformate und gewichten Inhalte und Bildaussagen unterschiedlich. Sie lernen, Konzepte für eine einfache, mehrseitige Publikation mit Bild und Text zu entwickeln und erarbeiten sich so ein Repertoire an gestalterischen Ausdrucksmitteln im Editorial Design.

Die Studierenden lernen Methoden zur Formulierung, Planung und Durchführung eines Publikationsprojektes kennen und erhalten wichtige Kenntnisse für die eigene gestalterische Arbeit bezüglich Zeitmanagement, Organisation und Arbeitsabläufe.

Sie analysieren und kritisieren Produkte andere Designer:innen konstruktiv und verfassen ein schriftliches Konzept zu ihren Arbeiten.

Sie üben, ihre Ideen klar zu formulieren und eigene Gestaltungsziele und Kriterien zu benennen, argumentieren verständlich, erläutern ihre Entscheidungsprozesse und Arbeitsweisen und präsentieren die Endprodukte nachvollziehbar im Plenum. Resultate sind mindestens zwei eigenständige und unterschiedliche Formate in verschiedenen Medien (z.B. Wandzeitung/Szenografie oder Projektion/Film). Die Studierenden erlernen das Fachvokabular des Editorial Designs und der inszenatorisch-narrativen Bilderzählung.

Semester

3

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung GD. Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_301.H2501 ↗

Forschungsmethoden

DK.BA_GD_350.H2501

Die Studierenden erarbeiten eine geordnete Bildsammlung (ca. 20 bis 50 Bilder pro Student/in) zu einer selbst gewählten sozialen oder politischen Gruppierung (Visuelle Identität). Sie analysieren und beschreiben die Bildgruppen und erarbeiten spezifische Fragestellungen. Sie entwickeln Ansätze zur Ordnung und Bewertung der Bilder und Bildgruppen (Argumentation, Diskussion). Sie wählen drei Aspekte aus den theoretischen Texten aus und verwenden sie direkt in ihren Beschreibungen.

Semester

3

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Ulrike Felsing

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.BA_GD.150.22

MyCampus

DK.BA_GD_350.H2501 ↗

Corporate Design Print + Web

DK.BA_GD_400.F2501

Für einen realen oder fiktiven Auftrag werden die Gestaltungselemente und Anwendungen eines Corporate Designs entworfen und realisiert.

Die Studierenden entwickeln einzeln oder in Zweierteams ein Gestaltungskonzept mit Print- und Screen-Anwendungen. Nach einer breiten Recherche konzipieren und entwerfen sie ein umfassendes Corporate Design-Projekt und setzen es gestalterisch auf mehreren Anwendungen und Medien um.

Für die Gestaltung einer Webseite lernen sie Vorgehensmodelle und den Aufbau von Schnittstellen für die Anwendung (User Interface) kennen. Sie versetzen sich in die Rolle der Benutzer/innen und lernen, Inhalte userzentriert zu strukturieren. Ein interaktiver Prototyp wird in Adobe XD oder Figma erstellt und die Arbeitsschritte vom Entwurf bis zur Kundenpräsentation reflektiert und dokumentiert. Die Resultate des Corporate Design-Projekts werden den Auftraggebenden und dem Dozierendengremium präsentiert.

Gemeinsam mit den Dozierenden unternehmen die Studierenden eine einwöchige Reise und lernen die Gestaltungskultur und -bedingungen anderer Länder oder anderer Orte in der Schweiz kennen. Sie besuchen Ateliers, Agenturen und Designschulen und setzen sich vor Ort mit designrelevanten Themen auseinander. Dies bereichert, inspiriert und erweitert den Horizont, regt zur Reflexion der eigenen Arbeit an und eröffnet mögliche Zukunftsperspektiven. Die Teilnahme an der Exkursion ist fakultativ, die Kosten werden von den Studierenden getragen.

Semester

4

Datum

24. Februar – 17. April 2025

Dozierende

André Meier, Robert Bossart, Tiziana Artemisio, Céline Odermatt, Ulrike Felsing.

Studienreise: Megi Zumstein, Michi Kryenbühl, Ivan Weiss, (Beteiligte vor Ort)

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorhergehende Module der Studienrichtung Graphic Design; Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_400.F2501 ↗

Bildlabor

DK.BA_GD_410.F2501

In diesem Modul experimentieren die Studierenden mit analogen und algorithmisch-digitalen Bildgebungsverfahren. Sie verwenden auch Code als Entwurfsmedium, entwerfen eigene generative Systeme und explorieren Möglichkeiten des Transfers, des Remixing, des Glitching und der Verfremdung. Das spielerische Erzeugen von Bildern, der Zufall und das Experiment kommen zum Einsatz. Unerwartetes wird angenommen und weiterentwickelt, die eigene Entwurfskultur wird erkundet, erkannt, genutzt, variiert und reflektiert. Die aus zufälligen Experimenten entstandenen Ideen werden sprachlich gefasst und reflektiert. Aussagen werden überprüft und geschärft, um Inhalte gezielt zu kommunizieren.

Die Studierenden konzipieren, gestalten und programmieren eine Präsentation ihrer Entwürfe, die mit Webtechnologien (HTML5) realisiert wird. Über den kreativen und experimentellen Ansatz hinaus werden auch Webstandards/Konventionen kritisch hinterfragt und neue Darstellungsformen erforscht.

Inputs zu Medientheorie/-kunst und Textlektüre eröffnen einen Raum, um die eigenen Experimente zu befragen und im Hinblick auf Referenzen reflektierend zu verorten.

Semester

4

Datum

10. Juni – 4. Juli 2025

Dozierende

Hanna Züllig, Corina Flühmann, Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorhergehende Module

MyCampus

DK.BA_GD_410.F2501 ↗

Einführung Seminararbeit

DK.BA_GD_450.F2501

Die Studierenden vertiefen das wissenschaftliche Schreiben und lernen den korrekten Umgang mit analogen und digitalen Quellen sowie unterschiedlichen Zitiertechniken. Textbeispiele, Vergleiche von Textsorten und Meinungsbeiträge aus ästhetischen, politischen und gesellschaftlichen Debatten unterstützen das Vorhaben, einen eigenen wissenschaftlich fundierten Text zu verfassen und eine eigene These zu formulieren. In kleinen Arbeitsgruppen werden die individuellen Erkenntnisse und Positionen vertreten und kritisch diskutiert. Das Paraphrasieren und Zusammenfassen von Beispieltexten und Definitionen aus anderen Wissensbereichen schliesst auch die Analyse von Argumenten, sprachlichen Möglichkeiten und den Aufbau eines Textes mit ein.

Gegenseitige Hilfestellungen, unterstützende Stellungnahmen zu Themenvorschlägen aus der Gruppe sowie Lösungsfindung im kleinen Team oder in der Gruppe stärken den eigenen Entwicklungsprozess im Schreiben.

Semester

4

Datum

17. Februar – 21. April 2025

Dozierende

Roland Grieder und Ulrike Felsing

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Grundlagen und Weiterführung des wissenschaftlichen Schreibens. Korrekter Umgang mit Quellen und theoretischer Literatur. Kenntnisse der Pflichtlektüre (wird vor dem Modul bekanntgegeben).

MyCampus

DK.BA_GD_450.F2501 ↗

Update

DK.BA_GD_504.H2501

«Update» ist ein wöchentliches Experimentierlabor für alles, was im Graphic Design neu, frisch und unfertig ist. In circa einer Stunde pro Woche springen wir auf aktuelle Wellen technologischer, ästhetischer und kultureller Innovationen – bevor sie in festen Strukturen landen können. Wir entdecken, testen, hacken und hinterfragen neue Werkzeuge, Formate und Methoden. Dabei geht es nicht nur um technisches Können, sondern um die kreative Aneignung und kritische Auseinandersetzung mit dem Neuen. «Update» versteht sich als offener Raum für Experimente, temporäre Trends und überraschende Impulse – ohne Anspruch auf Endgültigkeit, aber mit Lust auf Entdeckung.

Semester

5

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Martina Perrin, Gäste

Modultyp

Wahl

Credits

1

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung Graphic Design.

Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_504.H2501 ↗

Buchmodul

DK.BA_GD_500.H2501

- Analyse verschiedener Buchtypen nach Genre
- Entwickeln der Buchstruktur
- Satzspiegelkonstruktionen erstellen
- Verwendung von Bildern, Texten und Schriften
- Erlernen des Fachvokabulars
- Studium verschiedener Satzarten und unterschiedlicher Schriften inklusive passender Titelhierarchien
- Entwicklung eigener Bild- und Textkompositionen
- Konstruktion von Satz- und Bildspiegel
- Dramaturgie von Bildabfolgen aber auch ganzen Kapiteln erstellen
- Adaption einer Gestaltungsidee auf verschiedene Buchteile
- Satz eines substantiellen Teils des Inhalts
- Gestaltung von mehreren Umschlägen
- Arbeiten von Mitstudierenden konstruktiv kritisieren und die eigene Arbeit nachvollziehbar präsentieren
- Fachinputs zu Produktionsverfahren der Druckindustrie, Exkursionen und Referate gewähren Einblick in Herstellungsprozesse und -Techniken, sowie branchenübliche Materialien der Buchproduktion
- Finessen von Adobe InDesign werden in Bezug auf die Satzherstellung repertiert und weiterentwickelt

Semester

5

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Megi Zumstein, Valentin Hindermann, Mirko Leuenberger,
Elvira Mühlebach

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung Graphic Design. Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_500.H2501 ↗

Infografik Screen

DK.BA_GD_501.H2501

Ausgehend von der theoretischen Auseinandersetzung zur Geschichte, Funktion und Anwendung von Infografiken entwickeln die Studierenden ein experimentelles Infografikprojekt, welches Zusammenhänge, Prozesse, quantitative oder numerische Werte anschaulich sichtbar macht. Der gestalterische Fokus liegt sowohl auf der experimentellen, bildhaften Visualisierung von Daten für eine Screenanwendung als auch auf deren Lesbarkeit und Verständlichkeit. Der Entwurf wird für ein Screenmedium als Prototyp umgesetzt und programmiert (Figma). Die Studierenden arbeiten selbstständig, formulieren und planen ihre Projektidee eigenständig und managen ihre Zeit erfolgreich. Theorieinputs zu historischen Infografiken und Kartografiken, zu Prozessmodellen und deren Verständlichkeit sowie zu Funktionen von Wissensbildern/Infografiken und ihrer Manipulation. Softwareinputs (beispielsweise Illustrator, After Effects, Experience) erfolgen nach Stand/Interesse der Studierenden.

Semester

5

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Martin Woodtli, Urs Unternährer, René Gisler, Sören Schmeling

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorhergehende Module der Studienrichtung Graphic Design; Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_501.H2501 ↗

Bachelor-Arbeit- Themenfindung

DK.BA_GD_551.H2501

Ideenfindungs- und Recherchemethoden, Selbststudium, individuelle Besprechungen und der Austausch in der Gruppe unterstützen die Studierenden dabei, ein Thema für die gesamte BA-Arbeit (die schriftliche und die gestalterische Arbeit sind inhaltlich miteinander verknüpft) zu finden und auf dessen Tauglichkeit für das BA-Vorhaben zu überprüfen.

In Besprechungen mit Mentorinnen und Mentoren aus Praxis und Theorie und mit der Studienrichtungsleitung konkretisieren die Studierenden ihr Thema verfassen das BA-Konzept schriftlich in einem Exposé.

Dieses beinhaltet Inhalt, Art, Ziele, Fragestellungen, Zielpublikum, Umfang, Medien und mögliche Methodiken zur künstlerisch-gestalterischen und zur theoretischen Arbeit sowie bereits erste Vorstellungen zur BA-Ausstellung in der Werkschau. Außerdem einen Zeitplan und einen Lebenslauf.

Das schriftliche Konzept muss vor dem Start der BA-Arbeit vom Mentor:innenengremium und der Studienrichtungsleitung genehmigt werden, oder nochmal überarbeitet werden, bis es genehmigt werden kann.

Semester

5

Datum

15. September 2025 – 13. Februar 2026

Dozierende

Sarah Klein, Ulrike Felsing, Roland Grieder, André Meier, Megi Zumstein, Martin Woodtli, Urs Unternährer, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Alle vorangehenden Module bestanden.

MyCampus

DK.BA_GD_551.H2501 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_GD_650.F2501

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/ künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

27. Januar – 14. März 2025

Dozierende

Ulrike Felsing, Roland Grieder

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlusssemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_GD_650.F2501 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_GD_600.F2501

Ideenfindungs- und Recherchemethodiken sowie individuelle Besprechungen unterstützen die Studierenden dabei, ihr Thema für die gesamte BA-Arbeit zu finden (die schriftliche und die gestalterische Arbeit sind inhaltlich miteinander verbunden). Besprechungen mit der Studienrichtungsleitung und mit Mentor:innen aus Praxis und Theorie bestärken sie darin, ihr Thema zu konkretisieren und ein schriftliches Konzept zu verfassen. Dieses beinhaltet Inhalt, Art, Ziele, Umfang, Medien, Fragestellungen, Zielpublikum, Methodiken zur künstlerisch-gestalterischen und zur theoretischen Arbeit und Vorstellungen zur BA-Ausstellung sowie einen Zeitplan und einen Lebenslauf. Das schriftliche Konzept muss vor der Weiterbearbeitung vom Mentor:innengremium und der Studienrichtungsleitung genehmigt werden.

Nach Abschluss der schriftlichen BA-Arbeit findet die Seminarwoche als Einstieg in die praktische BA-Arbeit statt. Die Studierenden setzen sich in dieser Woche in einer freien gestalterischen Form mit der Darstellung ihres BA-Themas auseinander und präsentieren das Resultat einem Dozierendegremium.

Das künstlerisch-gestalterische BA-Projekt wird – von Mentor:innen begleitet – selbstständig ausgeführt. Bestandteil ist die Entwicklung eines eigenständigen, variantenreichen gestalterischen Repertoires.

Das Endprodukt wird professionell umgesetzt und in der Abschlussausstellung auf adäquate Weise gezeigt und präsentiert. Die Komplexität des BA-Projektes zeigt sich auch darin, dass dieses in mindestens zwei Medien umgesetzt ist, wobei eines davon die Ausstellung selbst sein kann. Eine Zwischenpräsentation mit Feedback einer Jury findet in der Mitte der praktischen BA-Arbeit statt. Die Studierenden sind für Aufbau und Betreuung ihrer BA-Ausstellung selber zuständig. Den Abschluss bildet die visuelle und mündliche Präsentation der BA-Arbeit vor einer Fachjury.

Semester

6

Datum

17. März – 13. Juni 2025

Dozierende

André Meier, Martin Woodtli, Megi Zumstein, Valentin Hindermann, Martina Perrin, Sarah Klein

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Alle Module des 1. – 5. Semesters sind bestanden. Besuch der Themenfindung und Konzept-Besprechungen.

MyCampus

DK.BA_GD_600.F2501 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_GD_601.F2501

Die mündliche Verteidigung der Bachelor-Arbeiten und die Präsentation in der Ausstellung sind integrale Bestandteile der BA-Arbeit. Die Präsentation der Bachelor-Arbeit soll die theoretischen, künstlerischen und gestalterischen Intentionen und die während des Arbeitsprozesses getroffenen Entscheidungen professionell überzeugend begründen sowie den theoretischen Hintergrund, den Kontext der Arbeit, deren Relevanz und den Schaffensprozess aufzeigen. Zur Vorbereitung auf die mündliche Verteidigung ihrer BA-Arbeit können die Studierenden die Unterstützung von Marco Paniz in Anspruch nehmen. Beim Ausstellungsaufbau erhalten die Studierenden punktuellen Support durch André Meier und die Assistenz. Der Ausstellungsaufbau mit der eigenen Arbeit ist Sache der Studierenden.

Semester

6

Datum

14.–18. Juni 2025

Dozierende

Marco Paniz, André Meier, Martina Perrin & Sarah Klein
Joachim Schönenberger, Zwischen- und Diplomjury: N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Alle Pflichtmodule des 1. – 5. Semesters sind bestanden.

MyCampus

DK.BA_GD_601.F2501 ↗

++MODULE

Kompetenzfelder

+Focus

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
► 2D & 3D Stricken							
► 3D-Modelling							
► Artificial Intelligence – Creative Practices and Critical Perspectives							
► Creative Entrepreneurship							
► Digital Manufacturing – vom CAD-Modell zum realen Objekt							
► Farbe							
► Figur & Akt I – beobachten, wahrnehmen, darstellen							
► Idea2Exhibition							
► Keramik							
► Lasercutter & Schneideplotter							
► Siebdruck & Buchbinden							
► Sticken							
► Videoproduktion							
► Werkstatt für kreatives Schreiben							

Kompetenzfelder

+Reflect

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
► Alternative Gesellschaftsentwürfe: Wirklichkeit und Möglichkeit							
► Animationsfilm an den Schnittstellen zu Comics und Musik							
► B-Sides of Design: Debates and Theories							
► Das kulturelle Kapital von Kunst, Design und Branding							
► Die Kunst zu Handeln – Künstlerischer Aktivismus in Krisenzeiten							
► Digital Cultures							
► Dokumentar- und Experimentalfilm: Innovation in und zwischen den Gattungen							
► Illustration intermedial							
► Infografiken, Fotografien und Generous Interfaces: Wie Bilder Wissen vermitteln							
► Intermediality I: Video Essay, Video Note							
► Klima, Bio-Diversität und Design							
► Kulturgüter zwischen Raub, Aneignung und Dialog							
► Kulturphilosophie: Die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen nach der Postmoderne							
► News from Research 1							

Kompetenzfelder

+Reflect

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
► Performance und Körperdenken							
► Performing Code{s}							
► Philosophische Texte des Ästhetischen I							
► Sozial-ökologische Transformation gestalten: Ansätze in Forschung und Praxis							
► Soziale Fragen der Gestaltung: Alter, Klasse, Gender, Milieu							
► The Photographic. Lens-based Narratives, Arguments, and Event							
► Werbung: Design, Argument und Plage							

Kompetenzfelder

Abendvorlesungen

- ▶ Designgeschichte 1: 1789-1918
- ▶ Geschichte der visuellen Medien 1
- ▶ Kunstgeschichte 1: Kunst vor der Moderne
- ▶ Transdisciplinary Lecture Series for current social issues 2

Digitalität

Exploratives Forschen

Kreatives
Unternehmertum

Kritisches Denken

Material & Praxis

Nachhaltigkeit

Selbstermächtigung &
Engagement

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
A-B-C Interkulturelle Kommunikation ↗							
Ab ins Studio and let's Podcast! Konzipiere und produziere deinen eigenen Podcast ↗							
Airline- and Airport Management ↗							
Aktuelle Literatur Deutsch / English ↗							
Al-Andalus – Kulturreise nach Sevilla und Cordoba ↗							
Angewandte Kulturanalysen ↗							
Being exclusive: Identity creation and interpretation ↗							
Bildungs- und sozialwissenschaftliche Grundbegriffe ↗							
Capturing Lake Lucerne: Tourism, Mobility and Landscape (Deutsch) ↗							
Charisma, Autorität und Gesellschaftspolitik in Religionen Asiens ↗							
Creating Business Ideas ↗							
Critical Thinking ↗							
Design Thinking for Social Innovation ↗							
Einführung in die Ethnologie ↗							
Einführung in die Internationalen Beziehungen ↗							

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstvermächtigung & Engagement
Einführung in die Rechtswissenschaft ↗							
Einheit und Vielfalt des Judentums. Einleitungsvorlesung Judaistik. ↗						■	
Epic Europe ↗							
Ethik der Menschenrechte I ↗				■		■	
Gebäude als System ↗					■	■	
Gesund sein mit Jin Shin Jyutsu und Co ↗							
Gewaltfreie Kommunikation ↗				■		■	
Kreatives Marketing mit AI: Tools und Techniken in der Praxis ↗			■				
Mit Wirtschaftswissenschaft die Welt verbessern ↗							■
Outdoor: Business Sustainability Revisited ↗			■			■	
Philosophiegeschichte(n) ↗			■				
Politikevaluation mit Anwendungen in Politikfeldern der Schweiz ↗			■			■	
SocialLab ↗	■						
Swiss-African Business Case Challenge ↗		■					
Swissness: Schweizer Sprache und Kultur ↗				■			■

Kompetenzfelder

ISA

Switzerland and Europe in the 19th and 20th centuries ↗

Transnationale Hilfswerke im kurzen «Jahrhundert der Flüchtlinge» ↗

Vorlesung «Einführung in die Philosophie» ↗

Web-Entwicklung für alle ↗

Weltpolitik ↗

relax-concentrate-create ↗

Digitalität

Exploratives Forschen

Kreatives Unternehmertum

Kritisches Denken

Material & Praxis

Nachhaltigkeit

Selbstermächtigung & Engagement

Weitere Angebote

► Smart-up – Ideen erfolgreich umsetzen

Digitalität

Exploratives Forschen

Kreatives Unternehmertum

Kritisches Denken

Material & Praxis

Nachhaltigkeit

Selbstermächtigung & Engagement

BACHELOR
+FOCUS

2D & 3D Stricken

DK.BA_+FO_STR.H2501

Kennenlernen der Methoden der Formgebung von 2D- und 3D-Strickware, Erkunden der verschiedenen Techniken durch praktische Arbeit an der Handstrickmaschine. Grundlagen der Formgebung werden vermittelt (Weiten und Mindern, Formeln für Polygone und Kreissegmente und Schlauchgestricke, Einblicke zur Generierung einfacher Schnittanleitungen mit der Software DesignaKnit8, Standard Schnitt). Die Erkenntnisse und Übungen werden in einem Musterbuch festgehalten. Die erste Woche dient der Einführung in die Technik, die zweite Woche kann für eine Umsetzung genutzt werden. Kulturhistorische Einblicke in vergangene und aktuelle Positionen erweitern und ergänzen den Horizont zum Thema.

Datum

1.–12. September 2025

Dozierende

Christa Michel

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Das Modul steht allen Studienrichtungen offen. Besonders eignet es sich für OD, TX und Kunst-Studierende. Es braucht keine Vorkenntnisse im Handmaschinenstricken. Es müssen beide Wochen besucht werden.

MyCampus

DK.BA_+FO_STR.H2501 ↗

3D-Modelling

DK.BA_+FO_3DMOD.H2501

3D-Modelling ist in den digitalen Medien allgegenwärtig, auch begegnen wir diesem Prozess oft unbewusst im Alltag. Das Einsatzspektrum ist riesig: Filme, Games, Apps, Architektur, Schmuckdesign, Medizin, Werbung etc. Die Tools fürs 3D-Modelling wurden in den letzten Jahren erschwinglicher, aber vor allem intuitiver. Gestaltungsentscheidungen und Arbeitsprozesse müssen Anwender:innen aber immer noch selbst vornehmen.

Das Modul vermittelt einen Überblick über verfügbare Technologien, Tools und Workflows. Die vermittelten Kenntnisse werden in praktischen Übungen von den Studierenden erprobt und umgesetzt und anhand eigener Projekte alleine oder in kleinen Gruppen weiter gefestigt.

Datum

1.–12. September 2025

Dozierende

Fabio Quaggiotto

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Digitalität

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+FO_3DMOD.H2501 ↗

Artificial Intelligence – Creative Practices and Critical Perspectives

DK.BA_+FO_AI.H2501

The module provides an overview of theoretical and practical aspects of artificial intelligence and machine learning in the context of creative practices. The focus is on a differentiated understanding of the various approaches and applications of generative image AI. These are critically discussed with regard to their social and subject-specific effects.

The students develop and reflect on their own practical projects, which are situated in the area of tension between political discussions on the topic and the possibilities of application in their own creative work. By working independently with the AI tools, the students test and reflect on how their creative work relates to these tools.

Date

1.–12. September 2025

Lecturers

Thomas Knüsel (Workshop Responsibility MediaDock),
Nicolas Malevé, Fabian Offert, Guillaume Massol & guests

Modultype

Minor

Credits

3

Competences

Digitality
Critical Thinking

MyCampus

[DK.BA_+FO_AI.H2501 ↗](#)

Creative Entrepreneurship

DK.BA_+FO_CE.H2501

In the “Creative Entrepreneurship” module, students immerse themselves in the exciting world of business ideas and start-ups. From the creative idea to the convincing pitch, they learn what characterizes a successful business model and how start-ups work, for example. They will explore how business start-ups work and gain valuable insights into the art of convincing presentations. This module offers artists, designers and filmmakers the opportunity to transfer their creative ideas into the world of business and build successful companies. It enables them to turn their passion and unique approach into marketable products and services while mastering the fundamentals of entrepreneurship.

Date

1.–12. September 2025

Lecturers

Alexander Werbik, Sebastian Utzni

Modultype

Minor

Credits

3

Competences

Creative Entrepreneurship
Self-empowerment and Engagement

MyCampus

DK.BA_+FO_CE.H2501 ↗

Digital Manufacturing – vom CAD-Modell zum realen Objekt

DK.BA_+FO_3DCAD.H2501

In der ersten Woche nähern wir uns dem Thema «3D-Druck und additive manufacturing in Kunst, Design und Industrie» theoretisch an. Wir erlernen das Erstellen und Modellieren von Objekten mittels CAD- Software und machen erste Druckübungen mit den Filamentdruckern. Während dem zweiten Teil des Moduls spezialisieren sich die Studierenden auf eine bestimmte Technik, wie Keramikdruck, Wachsdruck, Filamentdruck oder 3D-Scan. Die gewählte Technik bietet die Ausgangslage für das eigene gestalterische Vorhaben während der zweiten Woche. Es bleibt dabei genügend Zeit für eigene Experimente.

Datum

1.–12. September 2025

Dozierende

Thai Hua, Felix Bänteli

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Digitalität

Material & Praxis

MyCampus

[DK.BA_+FO_3DCAD.H2501 ↗](#)

Farbe

DK.BA_+FO_FARBE.H2501

Das reiche Angebot des Farbraums wird genutzt. Die Studierenden erhalten einen Einblick in das Herstellen von Farben und in den Umgang mit Hilfsmitteln. Die Malerei als Experimentierfeld mit Farbe bildet in diesem Modul ein Schwerpunkt, es können aber auch andere konzeptuelle Ansätze in Bezug auf den Gebrauch von Farbe erörtert und in praktischen Arbeiten umgesetzt werden.

Das Erfahren der Materialität und der mit ihr verbundenen Wirkung wird ein wichtiger Teil des Moduls sein. Die Studierenden erwerben die Kompetenz, ihren Umgang mit Farbe zu begründen. Durch dieses erweiterte Bewusstsein verfügen sie über ein grösseres gestalterisches Selbstverständnis in ihrer persönlichen Arbeit.

Datum

1.–12. September 2025

Dozierende

Francisco Sierra

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+FO_FARBE.H2501 ↗

Figur & Akt I – beobachten, wahrnehmen, darstellen

DK.BA_+FO_FA1.H2501

Vom Fuss bis zum Scheitel wird der menschliche Körper als Ganzes und in seinen Teilespekten, erfahren und analysiert. Welche Kräfte wirken auf die Füsse und wie kommt die Beweglichkeit bei gleichzeitiger Stabilität im Becken zustande? Wie kann ich darstellen, dass die Figur tatsächlich auf dem Stuhl sitzt und wo beginnt der Impuls beim Aufstehen vom Stuhl? Solche und mehr Fragen werden wir im Kurs behandeln und uns zeichnerisch und malerisch annähern. Körperhaltungen, Körperspannungen und Bewegungskoordination stehen im Zentrum. Dabei gibt es nicht die eine richtige Vorgehensweise, sondern Ausprobieren, Experimentieren und ausdauerndes Üben sind gefragt.

Ein eigenes Repertoire an Formen und Methoden soll aufgebaut und/oder erweitert werden. Verschiedene Teilespekte werden nach Bedarf in der Gruppe genauer untersucht.

In einem zweiten Teil steht die Umsetzung ins Bild im Vordergrund und die Figur wird in einen erweiterten Kontext gestellt. Das eigene Repertoire wird erweitert und mit aktuellen Positionen aus Illustration, Kunst und Animation verglichen. Damit werden neue Sichtweisen eröffnet und die eigenen vertieft. Der Transfer in eigene Projekte wird thematisiert.

Datum

8. September – 25. November 2025

Dozierende

Ursula Bachman

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+FO_FA1.H2501 ↗

Idea2Exhibition

DK.BA_+FO_I2E.H2501

The skill of exhibiting is important for art and design students for final presentations, exams or exhibitions. In this module we deal with exhibiting our own work and especially our own work process and the thoughts that led to the result. The skills can be applied directly in studies and professional life. The students gain insight into the practice and theoretical background of exhibiting. The aim is to translate their own creative project, which was developed at university, in the preparatory course or elsewhere, conceptually and using a model into an exciting spatial narrative. It is not the pure presentation of objects, works or media as a result that is required, but the communication of the idea, the content, the working method and the path to the result. The exhibition visitors should gain a deep understanding of the work and perceive the artwork or design work sensually and rationally.

Date

1.-12. September 2025

Lecturers

Barbara Mutzbauer

Modultype

Minor

Credits

3

Competences

Explorative Research

Materials and Practice

MyCampus

DK.BA_+FO_I2E.H2501 ↗

Keramik

DK.BA_+FO_KER.H2501

In diesem zweiwöchigen Modul erhältst du Einblicke in verschiedene keramische Techniken. Spielerisch wollen wir uns dem Material annähern und seine Eigenschaften erkunden. Wir setzen uns mit verschiedenen Aufbautechniken, wie Modellieren, Pinchen, Wulsttechnik, Plattentechnik, Drehen auf der Töpferscheibe sowie der Form-, Farb- und Oberflächengestaltung auseinander. Im ersten Teil erkunden wir anhand von vielen praktischen Übungen die Möglichkeiten des Werkstoffs. Unvoreingenommen wollen wir mit dem Material spielen und mit Formen, Farben und Volumen experimentieren. Im zweiten Teil des Moduls hast du die Möglichkeit, ein einfaches, eigenes keramisches Projekt mit unserer fachkundigen Unterstützung umzusetzen.

Datum

1.–12. September 2025

Dozierende

Christine Aschwanden, Sibylle Meier

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+FO_KER.H2501 ↗

Lasercutter & Schneideplotter

DK.BA_+FO_LCSP.H2501

Das Modul beschäftigt sich mit der Flächen- und der Materialgestaltung mittels digital gesteuerten Maschinen. Es startet mit der Einführung in die Praxis und Theorie der Medien Illustrator, Lasercutter, Flachbettplotter Zünd und Folienschneideplotter. Es werden die Grundlagen vermittelt und mit diversen Materialien experimentiert.

Davon ausgehend werden Interessensfelder festgelegt und erste gestalterische Entwürfe ausgeführt. In der Folge soll jeweils ein individuelles Vorhaben mit dem Lasercutter und dem Schneideplotter umgesetzt werden, um so den Arbeitsprozess sowie den Umgang mit Material und Technik zu vertiefen. Abschliessend werden die Arbeiten im Plenum präsentiert und besprochen.

Datum

1.–12. September 2025

Dozierende

Christof Sigerist, Fabian Stacoff, Unterstützung: Florina Moser und Kathrin Bernet-Bucher

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Das Modul steht allen Studienrichtungen offen. Besonders eignet es sich für GD, Illustration, OD, TX und Kunststudierende. Kenntnisse in Illustrator sind optimal, aber nicht Voraussetzung.

MyCampus

DK.BA_+FO_LCSP.H2501 ↗

Siebdruck & Buchbinden

DK.BA_+FO_SBD.H2501

Die Studierenden erhalten technische Einführungen in Theorie und Praxis mit dem Medium Siebdruck und Buchbinden.

In der ersten Woche wird ein Entwurf für einen Umschlag gestalterisch umgesetzt und die Möglichkeiten der Siebdrucktechnik (Farbauftrag, Überdruck und Farbexperimente) entdeckt und ausprobiert. Die Druckvorlagen und Farbauszüge werden von Hand oder digital hergestellt und zweifarbig gedruckt. In der zweiten Woche werden anschliessend die gedruckten Umschläge in unterschiedlichen Heftungen (einlagige und mehrlagige Broschüren, Schmetterlings-Heftung, Heftungen auf Band) von Hand zu Skizzenheften und Bücher gebunden.

Zum Schluss werden die Arbeiten im Plenum präsentiert und besprochen.

Datum

1.-12. September 2025

Dozierende

Nadine Spengler, Marco Backer

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Material & Praxis

MyCampus

[DK.BA_+FO_SBD.H2501 ↗](#)

Sticken

DK.BA_+FO_STI.H2501

Das Modul bietet einen breiten Einblick in die Möglichkeiten der Stickerei als textiler Flächenveredelung. Dies beinhaltet einen Überblick über Geschichte, Hersteller und Anwendungen von unterschiedlichen Stickerei-Techniken, das Kennenlernen verschiedener Sticharten, eine Einführung in das Bedienen der Lorraine-Handmaschine (analog) sowie die computergesteuerte Bernina Artista (digital). Durch das Üben des ABC der Sticharten und das gezielte Kombinieren von Trägermaterial und Garnen werden erste Erkenntnisse vertieft, welche auch als Übersetzungsmöglichkeiten für Maschinen in der Industrie (Schiffli- sowie Mehrkopfstickerei) dienen können. Ergänzend können Handstickerei-Techniken geübt werden. Ein eigenes Lernziel definieren und umsetzen, ist Ziel der 2. Woche.

Datum

1.–12. September 2025

Dozierende

Daniela Zimmermann

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Das Modul steht allen Studienrichtungen offen. Besonders eignet es sich für OD, TX und Kunst-Studierende. Es braucht keine Vorkenntnisse in der Stickerei. Es müssen beide Wochen besucht werden.

MyCampus

DK.BA_+FO_STI.H2501 ↗

Videoproduktion

DK.BA_+FO_VIDEO.H2501

Auch wenn die Aufnahme und Verbreitung von Videos durch Digitalkameras und Smartphones heute sehr einfach geworden ist, gibt es viele technische und gestalterische Aspekte, die professionelle Videos auszeichnen. Das Modul gibt einen Einstieg in Equipment, Theorie und Schnittsoftware. Die vermittelten Kenntnisse werden von den Studierenden in kleinen Gruppen und Projekten erprobt und umgesetzt.

Datum

1.–12. September 2025

Dozierende

Timo Schaub

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Neugier, Interesse an der Produktion eigener Videos

MyCampus

DK.BA_+FO_VIDEO.H2501 ↗

Werkstatt für kreatives Schreiben

DK.BA_+FO_WKS.H2501

Die Studierenden bringen aktuelle Arbeiten oder Projekte mit, formulieren offene Fragen und Bedürfnisse im Hinblick auf Vertiefung und Aneignung benötigter oder erwünschter Techniken. Im Zentrum steht das individuelle und selbständige Arbeiten aber auch das Lesen und Diskutieren im Plenum. Es gilt die innere Zensur auszuschalten und den eigenen Sound zu finden. Dazu gehören die Entdeckung der eigenen Art des Denkens, der Wahrnehmung wie auch der Imagination. Techniken der Strukturgebung und das Experimentieren mit Dramaturgien helfen das Material in einen Text zu bringen, der sowohl der Autor:innenpersönlichkeit wie auch den Anforderungen der konkreten Aufgabe und des gebrauchten Mediums gerecht wird.

Datum

1.–12. September 2025

Dozierende

Johanna Lier

Modultyp

Wahl

Credits

3

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+FO_WKS.H2501 ↗

BACHELOR
+COLABOR

(Let's make an) Existential Probe

– How can we define being human through art & design interventions?

DK.BA_+CO_117.F2501

What does it mean to be human? We have been in a technological race since the end of the last century. As technology speeds up, do we need to be more efficient? If artificial intelligence is the new genie in the bottle, do we need to stop creating?

In this module, students will explore human existence through making. They will create artistic probes that introduce different skills for making 'functional' art objects. These objects will be analysed through different philosophies of existence. Our motto is "make, realise and question".

For one week the students will experience being "artists in residence" in 's-Hertogenbosch, the Netherlands. They will be guests at an artist studio and stay in residence. This visit will include excursions to studios and museums. The final challenge of the module is to create an existential probe that defines a new relationship between human organisms and their environment. If we want to overcome the impact of humanity on our environment, we need to overcome what humanity is (Cimatti 2016). The creative output of this module will serve as the basis for a deeper understanding of the concept of humanity.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Stijn Ossevoort, N.N.

Modulotype

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research

Critical Thinking

MyCampus

[DK.BA_+CO_117.F2501 ↗](#)

(Un)Creative Machines

DK.BA_+CO_116.F2501

Das Modul (Un)Creative Machines beschäftigt sich kritisch mit der Rolle Künstlicher Intelligenz im Bereich Gestaltung und Kunst und bietet einen Einstieg um KI in die eigene künstlerische Arbeit einzubinden. In interdisziplinärer Zusammenarbeit entwickeln die Studierenden mehrere kleine Projekte und lernen Grundtechniken von KI wie Tracking, Detection, Classification oder Generative AI kennen. Im Zentrum steht das spielerische Experimentieren mit KI basierter Software und einsteigerfreundlichen Code Libraries um zu verstehen wann, wo und wie KI einen Nutzen für die eigene künstlerische Arbeit darstellt. Gestalterische Inputs von Designer- und Künstler:innen sowie theoretische Inputs zu ökologischen, ökonomischen, sozialen und politischen Herausforderungen von KI begleiten das Modul und unterstützen die Studierenden dabei ihre eigene Haltung zu beziehen.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Michael Flückiger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+CO_116.F2501 ↗

Bilder-Stadt-Texte

DK.BA_+CO_100.F2501

Du bist eingeladen, dich mit den zahlreichen Facetten der Stadt und ihren unterschiedlichen Lebensorten und -räumen dokumentarisch und semiotisch zu befassen. Orte der Feldrecherchen sind Emmenbrücke und Luzern oder der eigene Wohnort, Lieblings- oder Hassorte. Themen können zum Beispiel sein: Orte der Macht oder des Vergnügens; Orte der Stille oder der Unwirtlichkeit, Orte des Konsums oder der Biodiversität. Jede Zwischen- und Umnutzung eines Areals oder eines Gebäudes hinterlässt ihre Spuren und Zeichen. Du begibst dich im Feld auf Spurensuche, liest, sammelst und interpretierst die Zeichen. Du suchst Menschen, die mit dem Ort deiner Wahl verbunden sind und sprichst mit ihnen. Du dokumentierst diese Gespräche und Begegnungen. Die gesammelten Materialien sind Ausgangspunkt für deine künstlerisch-/gestalterische Umsetzung.

Du bestimmst den Ort und das Thema, erkundest ihn in all seinen Widersprüchen und Aufälligkeiten mit Hilfe von historischen oder aktuellen Unterlagen (Texte, Pläne, Bilder, ...). Teil der Recherche sind Gespräche, Stakeholder-Interviews, Teilnehmende Beobachtung und Dokumentation im Medium deiner Wahl (Illustration, Graphic Design, Fotografie, Tonaufnahmen etc.). Die Erkenntnisse aus deinen Recherchen bereitest du so auf, dass du sie ansprechend einem breiten Publikum vermitteln kannst.

Das Modul ist damit in drei Phasen aufgeteilt: Wir starten mit Inputs zu Interviewführung und Beobachtungsmethoden, Literatur- und Feldrecherchen, gefolgt von vertieften Studien an Objekten und Orten und ordnen des Material-Fundus, der die praktische Arbeit stützt. Der dritte Teil beinhaltet das Vermitteln der Erkenntnisse, eine kritische Auseinandersetzung und die Gestaltung einer Projektarbeit für ein definiertes Zielpublikum. Theoretische Vertiefungen zu Themen von Stadt, Stadtentwicklung, Gentrifizierung etc. begleiten die Auseinandersetzungen.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Franziska Trefzer, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Freude am Interpretieren von Zeichen; Freude an Feldrecherchen im urbanen Raum; Neugierde für unbekannte Themenfelder; Spass an der Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams; Bereitschaft, die Stadt neu zu entdecken; Interesse an Lektüre aus anderen Wissensgebieten, Interesse für Architektur und Stadtgestaltung.

MyCampus

DK.BA_+CO_100.F2501 ↗

Concept

DK.BA_+CO_107.F2501

The module is structured into three iterative sprints, combining theoretical lectures, practical hands-on classes, and interdisciplinary group project work. Each sprint concludes with a presentation and debate. Then the groups and methodologies will change in the next iteration.

First Sprint: Students learn design methods and their application in project settings. Working in interdisciplinary pairs, they create artifacts based on a specified, current topic that depict near-future scenarios. Discussions also cover the fundamentals of conceptualization, including refinement and storytelling for presentation techniques.

Second Sprint: Focus shifts to artistic methods, where students create artworks related to a predetermined topic parallel to practical hands-on classes and interdisciplinary project work.

Third Sprint: Emphasizes hybrid methodologies for conceptual development. The design & artistic methods are combined in order to reflect and find their own creative method. Outcome will be similar like in the sprints before.

The project work results in a variety of artifacts, including images, objects or videos, where students have the opportunity to express and articulate their conceptualizations through their chosen medium into aesthetic experiences for discussion and reflection.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Christophe Merkle, N.N.

Modultype

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Materials and Practice

MyCampus

DK.BA_+CO_107.F2501 ↗

Crafting interactive narratives for art & design

DK.BA_+CO_128.F2501

At the intersection of art, technology, and human interaction, this module, aimed for artists and creators at large, allows you to explore the expansive world of interactive multimedia art. It's an explorative module, process-driven, to uncover the potential of visual storytelling mixed with interactive experiences.

Based on a yearly theme we will explore how interactions have evolved over time and how you can adapt them to convey your story and strengthen your narrative, while using today's technologies. You will research and analyse past and present projects, dissect them, and apply your findings to your own work.

You'll collaborate with experts from diverse creative backgrounds, and venture into the realm of interactive multimedia artistry. You will explore themes such as: nuances of interaction design, spatial narratives, sensory engagement, and more.

The workshop is a combination of hands-on exercises, technical instruction, artistic research, and collaborative discussions. You will work on projects encapsulating core principles of interactive art, in a structured learning environment. The process-driven approach allows you to refine your vision through iterative exploration. Those explorative weeks will ultimately lead to the creation of unique, interactive installations; Translating your artistic vision in a technological innovation.

During the module we will cover a range of interactive installations, from classic to contemporary examples, enhancing understanding of the evolution and diversity in this field. We will explore the foundational principles of physical interaction within art and design spaces. How do artists and designers utilize spatial dynamics to engage audiences? How do they create environments to be experienced and not to be viewed only? Via analysis of techniques of sensory manipulation, spatial configuration, participatory design, and more, students will gain insights into the methods used to craft immersive experiences.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

David Schwarz, Guillaume Massol

Modultype

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Explorative Research

MyCampus

DK.BA_+CO_128.F2501 ↗

Creative Coding.

DK.BA_+CO_112.F2501

We will explore coding in a playful, collaborative way to generate visuals – experimentation and allowing for chance will be part of this process. Different sprints will guide our curiosity, each involving learning about historical and theoretical contexts from early computer art, generative design, net art and algorithmic design in related fields such as literature, music, architecture and exploring artistic strategies in the realm of digital culture. For each sprint work groups alternate. The focus is on building the ability to prototype quickly in order to test and iteratively improve ideas, with an emphasis on experimentation. Collaboration is important here as well – coding as craft and as a caring activity. Basic programming concepts are taught practically and with reference to topics from art, design and computer aesthetics. Work is carried out in particular in the relevant technologies such as JavaScript and p5.js. The entire process is reflected upon in individual portfolios, documented and published on a web platform.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Hanna Züllig, Stefanie Bräuer (und weitere Dozierende)

Modultype

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Materials and Practice

MyCampus

DK.BA_+CO_112.F2501 ↗

Critical zone – Protest, Produkt und Publikum

DK.BA_+CO_126.F2501

Wir beginnen das Modul mit schnellen, praktischen Übungen. Der Begriff Protest wird parallel dazu ein erstes Mal breit aufgefächert – mit Referenzen zu internationalem Kollektiven, Pussy Riot, Extinction Rebellion, Bitnik, Renovate Switzerland, Guerilla Girls, Liv Strömquist u. v. a.

Wir gelangen über das Produzieren zu einer «Schüttung» von eigenen Positionen, Referenzen, ästhetischer Verfahren. Wir arbeiten gross, laut und zusammen.

Wir schaffen einen Ort für Kunst- und Resonanzerfahrung, durch Zeichnung, Malerei, Photographie, Filmskizzen, Materialskizzen, Prozessskizzen. Dabei soll ein Verständnis umweltpolitischer und gesellschaftspolitischer Protestformen erarbeitet werden. In wechselnden Gruppenzusammenstellungen werden in Kurzprojekten Umsetzungen ausprobiert. Themen für die weitere Zusammenarbeit werden geclustert und so Interessenverbindungen für Teamarbeiten ausgelotet.

Dazu nutzen wir Provokation, Irritation, Humor, Ausprobieren und Produzieren. Diese Prozesse werden immer wieder mit theoretischen Inputs (Berger: Kunst und Aktivismus; Geene: Interventionismus und Aktivismus; Latour: Kampf um Gaia; Metzger: Manifeste, Schriften, Konzepte; Hedinger/Popper: Provokation – Protest- Kunst; Held: Zur Materialität des feministischen Widerstands, etc.; siehe auch Literaturliste) gespiegelt.

Damit die Einflüsse vielfältig sind, werden Studierende aus allen Studienrichtungen angesprochen, ihre eigene Perspektive einzubringen.

Daraus ergeben sich Projektskizzen, die individuell oder kollektiv zu Postern, Slogans, narrativen Bildsequenzen, Ansätzen von Kollektionen, Konzepten, Aktionen, Interventionen etc. umgesetzt werden.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Ursula Bachman, Sören Schmeling, Kati Rickenbach,
Gäst*innen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Engagierte Teilnahme, Bereitschaft für kollaboratives Arbeiten im Team. Unterrichtssprache ist Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_126.F2501 ↗

Foodwaste

DK.BA_+CO_127.F2501

Die Studierenden recherchieren praktisch und theoretisch aktuelle Diskurse in Bezug auf Ernährung, nachhaltige Lebensmittelproduktion, Kreislaufwirtschaft und Zusammenhänge zwischen Gesellschaft, Natur und gegenwärtigen Veränderungen der damit verbundenen Systeme.

Unsere Ernährung und insbesondere auch unsere Lebensmittelverschwendungen haben weitreichende Auswirkungen auf Klima und Umwelt. Die damit verbundenen Zusammenhänge, aktueller Stand und mögliche Lösungs-ansätze lernen die Studierenden in diesem Modul mittels verschiedenster Referate, Inputs und Workshops von Fachpersonen kennen.

In einem ersten Teil recherchieren, lesen und diskutieren die Studierenden ausgewählte Texte aus Bezugswissenschaften und lernen Referenzpositionen aus Kunst und Design kennen. Mittels angeleiteter Übungen, experimentellen Selbstversuchen und dem konstanten Austausch von subjektivem Wissen und individueller Erfahrung wird eine breite thematische Grundlage im Modul geschaffen. In Teams, die aus Studierenden aus verschiedenen Studiengängen interdisziplinär zusammengesetzt sind, entwickeln die Studierenden Ideen für weitere gemeinsame Untersuchungen und legen gemeinsam ihr Interessensbereich fest. Es sollen neue Wege gefunden werden, wie die Bevölkerung für das Thema Foodwaste sensibilisiert werden und dazu animiert werden kann, Denkweisen und Verhalten lustvoll in Frage zu stellen. Es kann sich dabei um reine Vermittlungsprojekte oder auch künstlerische Interventionen handeln, die in den verschiedensten Medien umgesetzt werden. Die einzelnen Gruppenprojekte sollen innerhalb des Moduls zu fertigen Prototypen, Konzepten, Druckvorstufen, Choreografien etc. ausgearbeitet werden, aus denen eine Jury eines oder mehrere zur Umsetzung mit foodwaste.ch empfehlen kann.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Theres Waeckerlin, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+CO_127.F2501 ↗

Grimsel Open

DK.BA_+CO_114.F2501

Grimselwelt is a unique world between nature and technology. Dreamlike landscapes meet hard-hitting concrete. The large hydroelectric power plants are an essential part of the European power grid, which is more in the spotlight than ever in the current energy crisis. With their CO2-neutral electricity production, they are also a symbol of sustainability and have shaped the landscape at the same time. Naturresort Handeck also stands for sustainability – as a nature-oriented tourism destination in the rapidly changing environment of the Alps due to climate change. What role do we humans play in this context? How are the topics connected? What contribution can we make with our strategies from design, film and art and what experiences do we create in the process? All of this will be explored in this interdisciplinary project in cooperation with the Grimselwelt region and will result in contributions for a temporary art walk for the 2025 summer season along a one-kilometre hiking trail in the 100th anniversary year of Kraftwerke Oberhasli (KWO). The content of the module includes the relationship between people, people and nature as well as the creation of interfaces between society and nature in contexts such as sustainability, identity, communication and history.

The inputs come from social, ecological and touristic backgrounds (especially through the cooperation with the partner Grimselwelt), but also from the practical areas of art and design. Lectures and discussions encourage a critical examination of the topic and the creative approaches and positions of designers and artists are discussed and reflected upon.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Sebastian Utzni, N.N.

Modultype

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research

Sustainability

MyCampus

DK.BA_+CO_114.F2501 ↗

HSLU goes international

DK.BA_+CO_122.F2501

Im Vordergrund des Moduls steht die interdisziplinäre Arbeit und die Auseinandersetzung mit dem Thema Gestaltung, Umsetzung und Kommunikation eines adäquaten Inhalts in einer Ausstellungsgestaltung im internationalen Kontext.

Es wird in der Gruppe ein gemeinsames Konzept erarbeitet, projektiert und das Projekt dann in einem weiteren Schritt vor Ort praktisch umgesetzt. Durch ein im grossen Team erarbeitetes Projekt, erlangen die Studierenden relevante fachliche und soziale Kompetenzen im Umgang mit einem realen Gestaltungsauftrag.

Über entsprechende Inputs, Recherchen und Analysen sowie der Vermittlung von Enturfsmethoden werden die Studierenden «angeleitet-vorbereitet» für ihre Aufgabe zur Konzeption, Projektierung und Ausführung der Ausstellungsgestaltung, sowie deren Ablauf und Inszenierung des Ausstellungsbetriebs/ Besuchererlebnises.

Die Dozierenden sowie externe Fachpersonen reflektieren den Prozess und das Ergebnis im realen, internationalen Kontext und geben den Studierenden Feedback.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Florian Hauswirth, Line Numme, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

Das Modul eignet sich für alle Studienrichtungen, die sich mit Gestaltung und Vermittlung im Raum beschäftigen.

Offenheit, Neugier an der Beziehung von zwei- und dreidimensionaler Gestaltung, Bereitschaft zu Teamarbeit!

MyCampus

DK.BA_+CO_122.F2501 ↗

Idee Material Zeitgeist

DK.BA_+CO_121.F2501

Wie wichtig ist das ‹Material› in der Kunst? Ist Kunst (und Design) nicht zunächst eine intellektuelle Betätigung, und Materialien wie Farbe, Papier oder Acryl sind notwendige Mittel zum tieferen Sinn der Aussage? Unser Modul beschäftigt sich mit diesem Verhältnis: Wie sieht eine jeweils aktuelle Verschränkung von Material und Idee/Inhalt aus.

Als Diskursrahmen verfolgen sie zunächst die kulturellen Resonanzen eines gewählten Mediums mit einer Recherche – warum war ein Medium zu einer bestimmten Zeit stärker als andere geeignet eine Idee/Konzept zu verkörpern, warum lag in ihm eben der ‹Zeitgeist›. Beispiele hierfür könnten autochthone Materialien im Tafelbild sein (etwa Lack als Malerei-Medium in Asien, ab 1920), der Gebrauch von Textil als bildhaftes Medium oder auch Spiegelungen im erzählenden Video zwischen Westeuropa und Nordafrika (um 2000). Im Zentrum steht der kulturelle Transfer, hin (von Europa/Nordamerika) und zurück (vom Globalen Süden).

Parallel zu den Diskussionen und Recherchen entwickeln die Teilnehmenden in kleinen Gruppen eine künstlerisch-gestalterische Arbeit. Die Gruppen werden transdisziplinär gebildet, d.h. mit nur je einer Vertreter:in pro Studienrichtung (3 Personen/Gruppe). Die Projekte sollen ein aktuelles Thema/eine Idee jeweils in verschiedenen Medien umzusetzen versuchen, um zu eruieren, wo ihnen ein ‹Zeitgeist› (im Material) am unmittelbarsten entgegenschlägt.

Dies setzt einen Prozess in Gang, indem diese Medien nicht nur historisch reflektiert, sondern auf ihr spezifisches Potenzial für das Heute befragt werden: Indem die Studierenden das Augenmerk auf die Wirkungsmacht des Materials richten, reflektieren sie auch ihre eigenen Rollen als Kunst- und Designschaffende: Es folgt nicht die Form der Funktion, sondern die Idee folgt dem Material.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

André Rogger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+CO_121.F2501 ↗

Images Out of Control – reclaiming spaces through post-photographic interventions

DK.BA_+CO_103.F2501

Photography has played a major role historically in perpetuating and enabling social control through practices of surveillance, forensics and analysis. Throughout this module, students will first learn about image-based control strategies that are put in place in public and networked spaces. From CCTV cameras to face recognition technologies on Instagram filters, students will learn to critically engage with hidden logics of control, and how they shape identities and behaviours through photographic technologies.

The course will offer a series of artistic positions that subvert, disrupt and ultimately reclaim control of these spaces, including surveillance strategies and extended documentary practices. Artistic examples will be accompanied by practical tutorials with the goal to teach students skills related to a number of image technologies: from AR in urban spaces to face filters, from CCTV camera “hacking” to projection mapping on architecture. Each student will experiment with a number of different approaches to misuse, challenge and disobey image control and reclaim urban and networked spaces through different interventions experimented throughout the module.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Marco De Mutiis, Leonardo Angelucci

Modulotype

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Critical Thinking

Entry requirements

Basic command of English is required. Students are expected to be curious and open-minded, willing to experiment with different image technologies and contemporary network visual culture.

MyCampus

DK.BA_+CO_103.F2501 ↗

Investigative Methoden in der Forschungspraxis

DK.BA_+CO_101.F2501

- Einführung in Erzähltechniken und kollaborative Schreibformen.
- Einführung in investigative, forschungsbasierte Methoden zur Informationserhebung in Kollaboration mit aktuellen Forschungsprojekten der HSLU – DFK.
- Auseinandersetzung mit Theorie und Praxis der Informationsbeschaffung und Wissensdarstellung (Epistemologie).
- Anwendung der investigativen Methoden für das explorative Forschen zu einer gewählten Thematik/ Fragestellung.
- Exploration der Möglichkeiten der prototypischen Darstellung von multiperspektivischen Informationen in unterschiedlichen medialen Formaten (bspw. Karten, Infografiken, interaktive Web-Plattformen, analoge und digitale 3D-Modelle) und der damit verbundenen Erzähltechniken.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Samuel Frei, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+CO_101.F2501 ↗

Iterative Processes – An Open Space Roofed by Colabor's Annual Theme

DK.BA_+CO_119.F2501

This course's objective is to study artistic processes that develop in iterations along the visual artefacts created with the aim to become more and more precise and meaningful. Different procedural particularities can be identified and studied depending on the tools used to generate these visual artefacts, to transfer the findings to a next stage, and to realize an output. Starting out from a subject inspired by the annual +Colabor theme cross-disciplinary teams of students will define a project to tackle. The course of these projects and the working methods applied will be observed, compared and reflected on individually. The expected outcome of the course is a visual report of personal learnings as well as a team work in art and/or design—a worked-through concept, prototype or design—as well as a verbal and/or visual account of personal procedural and methodological learnings.

The participants—although highly encouraged to leave their technical and procedural comfort zones—may work in any technique meeting the demands of their project. Preliminary exercises will play with digital and analog possibilities of working with images. Analog work automatically results in artefacts revealing—once spread out—what is going on, allowing to step out of a running process, to think it over in order to decide on the next questions to ask, the next measures to take. To sort out the stream of digital images selection criteria have to be discussed and decided on, rules have to be defined. Welcome to unexpected outcome and lucky mishaps. Digital images may materialize physically, analog matter liquefies once digitized.

By the end of the first week teams will be formed and projects will be pitched. The following three iterations will take about a week each and end with a ten-day-phase of sharpening the projects' outcomes and reflection. It remains to find an appropriate and communicative visual form for the personal reflection on methods and processes.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Anja Sitter, N.N.

Modultype

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research

Materials and Practice

MyCampus

DK.BA_+CO_119.F2501 ↗

MOVING THE PUBLIC – object hacks for urban spaces

DK.BA_+CO_108.F2501

The students explore their interests in the shaping of places and urban spaces 'off campus'. They work in an explorative and methodical way and examine public spaces either in a target-oriented or open-ended way. They carry out interviews, provoke reactions, observe, document and substantiate their ideas in appropriate visualisation formats. Short assignments stimulate exploratory research. With the help of self-made or customised objects, students test and refine their ideas and push them further.

Regular coaching sessions and group discussions offer students the opportunity to exchange ideas with their peers and tutors. Students sharpen and reflect on their ideas in response to the feedback they receive. Guests from the fields of design and art, psychology, fitness and health, urbanism, policy-making and landscape architecture support the current discourses on urban co-existence, co-creation and participation in social and public spheres.

Date

28. April – 6. June 2025

Lecturers

Christoph Zellweger, Xiaocun Zhu; guests: Dr. Sandro Steudler (artist, researcher, lecturer) (not yet confirmed), Jörg Scheller (art-theorist, journalist, fitness trainer) (not yet confirmed), Sara Uwer (head HEPA (health enhancing physical activity network)) (not yet confirmed)

Modultype

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research

Sustainability

MyCampus

DK.BA_+CO_108.F2501 ↗

Non/humane Interaktionen

DK.BA_+CO_115.F2501

Dieses Modul beschäftigt sich mit non/humanen, posthumanen Ko-Existenzformen und Erkenntnisweisen. Im ersten Teil geben einführende Inputs Einblicke in aktuelle Diskurse, die an exemplarischen Beispielen aus Kunst, Design, Film diskutiert werden. Parallel dazu lernen die Studierenden in transdisziplinären Methoden-Workshops und mittels praktischer Übungen verschiedene Interaktions-, Aufzeichnungs- und Datentransfermöglichkeiten kennen (etwa mit Blick auf Bewegungsströme) und setzen sich mit den wechselseitigen Beziehungen von unterschiedlichen Akteur:innen und deren Mehrdeutigkeiten auseinander, indem sie auch eigene Kommunikations-Protokolle erproben. Während des Moduls ist auch ein Ausstellungsbesuch/eine Exkursion zum Thema oder zu einer entsprechenden Institution geplant. Die interdisziplinären Studierendengruppen entwickeln anschliessend in experimentellen, koproduzierten Versuchsreihen geeignete gestalterisch-künstlerische (analoge und/oder digitale) Praktiken und Prototypen für ihr eigenes Projekt, das an einer individuell gewählten Schnittstelle zwischen Menschen, Tieren, Pflanzen, Dingen und Technologien/künstlicher Intelligenz angesiedelt ist. Die Prozessschritte werden fortlaufend dokumentiert – dabei reflektieren die Studierenden auch die Chancen und Herausforderungen einer nicht-binären, horizontalen Kommunikation. Die Prozesserkenntnisse und die entstandenen Prototypen werden am Schluss des Moduls vorgestellt.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Marie-Louise Nigg, Gordan Savicic und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Exploratives Forschen

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_115.F2501 ↗

Prinzip Collage

DK.BA_+CO_124.F2501

Jede_r kann kleben und schneiden! Genau das werden wir im ersten Teil intensiv selbst tun. Und zwar analog. Gleichzeitig machen wir uns mit verschiedenen Collageprinzipien vertraut, indem wir einen Blick auf die Geschichte und Gegenwart der Collage werfen und verschiedene Methoden und künstlerische Strategien und Handschriften kennen lernen.

Unter dem Prinzip Collage verstehen wir auch eine Qualität des Denkens. Weshalb wir schnell über den Tellerrand des Blatt Papiers hinausschauen wollen. Wir studieren die Collage nicht nur in der Kunst, sondern auch im Film (Foundfootage), der Literatur, der Audiokunst usw., um dort überall das Prinzip Collage zu finden, wie es Max Ernst beschrieb als «systematische Ausbeutung des zufälligen oder künstlich provozierten Zusammentreffens von zwei oder mehr wesensfremden Realitäten».

Sobald wir das Prinzip kennen, wenden wir es auf Medien unserer Wahl an und erarbeiten Projekte. Das Prinzip Collage wird den Blick schärfen und ist eine Suche nach Verbindungen im Dazwischen. Es kann aus wenig viel schaffen, was wir mit gezielten Übungen und Arbeitsprozessen umsetzen. Wir werden in Workshops auch digitale Tools kennen lernen. Zudem setzen wir uns theoretisch und praktisch mit dem Thema KI auseinander. Braucht es uns in Zukunft noch? Und warum ist die Antwort darauf definitiv JA?

Die Collage kann auch als soziale Struktur und Vermischung zwischen high and low verstanden werden. Durch verschiedene Formate wird dieses Prinzip kollaborativ erlebt und erarbeitet. Zum Schluss kuratieren wir gemeinsam ein öffentliches Format, welches von einer Publikation abgerundet wird.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

René Gisler, Mischa Camendzind, Gäst_innen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_124.F2501 ↗

Raum aus Raum

DK.BA_+CO_110.F2501

Das Modul vermittelt das explorativ-künstlerische Forschen als Arbeitsmethodik. Die Studierenden entdecken das prozess-orientierte Arbeiten, das durch eine konkrete Untersuchungsfrage als Orientierungsrahmen strukturiert und ausgerichtet wird, ohne klares Ziel bspw. einer Vorstellung des Endprodukts.

Durch das Arbeiten mit einem Raum und Kontext als Ausgangslage lernen die Studierenden mehrschichtig Bezugspunkte (Akteur:innen) miteinzubeziehen. Über das Erkennen und Mitgestalten-lassen von Akteur:innen befragen sich die Studierenden selbst, wie sie mit den vorhandenen Ressourcen und Wirkungenskräften umgehen und welche Rolle diese materiellen Gegenüber einnehmen. Die «response-ability» und «responsibility» im Sinne des Neuen Materialismus bildet eine wichtige theoretische Grundlage für diese Auseinandersetzung. Die Studierenden lernen die Denkströmung des Neuen Materialismus kennen und finden eigene Wege den Perspektivenwechsel von Material als Akteur:in in ihrer Entwurfspraxis anzuwenden. Neben dem hands-on Experimentieren liegt der Fokus des Moduls auf der Wahrnehmung von Bezugspunkten und dem Miteinbeziehen dieser Akteur:innen aus dem räumlichen Kontext im Sinne einer Ko-Kreation. Der Unterricht findet teilweise in einem spezifischen Raum/Kontext ausserhalb der Hochschule statt.

Nach einer kurzen Phase individueller Auseinandersetzung werden Ende der Woche 2 Interessensgruppen gebildet, die gemeinsam ein Untersuchungsfeld und Forschungsfragen formulieren. Innerhalb des gemeinsamen Forschungsinteresses können gemeinsame wie auch individuelle Explorationen und Untersuchungsstränge ausgelotet werden. Im iterativen Prozess von Experiment und Reflexion arbeiten die Gruppen an ihrem Forschungsinteresse und bringen die Erkenntnisse zusammen, verdichten und diversifizieren die Antworten und präsentieren gemeinsam den Prozess.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Cornelia Gassler, Fabienne Immoos, Dagmar Steffen, Martin Huwiler

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen
Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+CO_110.F2501 ↗

Sammlung: Vermitteln und Publizieren

DK.BA_+CO_125.F2501

In der Gestaltung und in der Kunst dienen Sammlungen bzw. Archive und deren Objekte, Texte, Bilder als Inspiration und Initialzündung für die Entwicklung neuer Ideen und Konzepte. Häufig zeitgebunden, werden sie immer wieder neu betrachtet und eingeordnet. Im Colabormodul «Publizieren» wird der Blick auf unterschiedliche, den Studierenden zur Verfügung gestellte Ansammlungen von Dingen geworfen. Wann wird eine Ansammlung zur Sammlung? Was zeichnet eine Sammlung aus?

Welche Geschichten erzählt das vorliegende Material? Inwiefern steht es in Bezug zur eigenen Gestaltungshaltung? Wie kann der Charakter der Sammlung in einer gedruckten Publikation widerspiegelt werden? Wie können Bewegtbilder eingesetzt werden? An welchen Stellen ist ein interaktiver Eingriff in den Inhalt sinnvoll bzw. notwendig?

Von Anfang an wird ein Konzept erarbeitet, das sowohl einer gedruckten als auch einer interaktiven Auseinandersetzung mit der Sammlung gerecht wird. Eine experimentelle Herangehensweise, welche bisherige vertraute Prozessabläufe des Publizierens hinterfragt und auf den Kopf stellt, ist Teil der konzeptionellen Arbeitsweise. In einer interdisziplinären Gruppenarbeit wird die Sammlung analysiert und ein Storytelling entwickelt, das einen Mehrwert für die Sammlung generiert. Das Prototyping-Tool Figma wird eingesetzt, um gedruckte und interaktive Teile zu verknüpfen und schliesslich für die Veröffentlichung aufzubereiten.

Theoretische Inputs zu Themen digitaler Sammlungen, Museen und der Frage ihrer Dekolonialisierung sowie den Aspekten von Wegwerfen und Behalten begleiten die Arbeit. Das zur Verfügung gestellte Material sichten und konzeptionelle Vorarbeit leisten. Die Sammlung kontextualisieren und Hintergründe recherchieren. Überlegungen zur Form, bzw. zum Format machen. Neue Wege andenken, wie die Sammlung auf unkonventionelle Weise repräsentiert werden kann.

Non-lineare Strukturen entwickeln. Herausfinden, wie der Charakter

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Lea Häfliger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+CO_125.F2501 ↗

Spielst du mit?

DK.BA_+CO_109.F2501

Das Modul hat die Auseinandersetzung mit kollaborativen Spielkonzepten sowie Mechaniken zum Inhalt. Wie wird ein Regelwerk definiert, welches die Zusammenarbeit als Team nicht bloss vorsieht, sondern eben eine zentrale wesentliche Rolle innehaltet? Es werden dabei Räume geschaffen, welche durch den kollektiven Austausch der Teilnehmer*innen spiel- und erfahrbar werden.

Zunächst werden grundsätzliche Prinzipien und Dynamiken von Spielen aller Art vorgestellt, von der großen kommerziellen Game-Produktion, über Museums-Installationen, bis zum Hüpfen über den Gehweg. Es wird die natürliche Verbindung des Menschen mit dem Spiel aufgezeigt: Was hat «fun» mit «play» und «game» zu tun? Was unterscheidet «Kooperation» von «Kompetition»? Die im Kurs umzusetzenden «kooperative interaktive Rauminstallation» wird anschließend in diesem Gedankenfeld kontextualisiert.

In der ersten Woche entwickeln Kleingruppen Prototypen von Multiplayer-Spielen im Raum mit vorgegebenem simplen Material (Bindfäden, Bauklötze). Theoretisch werden die Regeln eines Spiels und deren Abgrenzung zum freien Spiel behandelt.

In der zweiten Woche werden die Gruppen durchgemischt und entwickeln Prototypen von Multiplayer-Spielen mit elektronischen Inputs und Outputs. Theoretische Inputs thematisieren digitale Aspekte und Subjektkonstitution in Computerspielen.

In der dritten Woche entscheiden neue Gruppen, ob sie kooperative oder Wettbewerbs-Interaktionen gestalten wollen, kombinieren Inhalte der ersten beiden Wochen und nutzen sowohl Elektronik als auch den Raum, Körper und Objekte. Theoretische Inputs behandeln Spiele des Wettbewerbs und der Kooperation.

In den Wochen vier und fünf wechseln die Teams ihre Projekte und Ziele, um von Kooperation auf Konkurrenz oder umgekehrt zu wechseln.

Ab Mitte der fünften Woche reflektieren die Studierenden über die Inhalte und Prozesse, und wählen die Prototypen aus, die in der Ausstellung präsentiert werden sollen und kontextualisieren diese.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Sebastian Hollstein, Livia Blättler

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Exploratives Forschen

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache ist Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_109.F2501 ↗

Stage Lab

DK.BA_+CO_201.F2501

Die Studierenden entwickeln die textile Ausstattung einer musikalischen Inszenierung auf der Bühne im Austausch mit der «Hochschule Luzern Musik». Sie agieren dabei als Team, innerhalb dessen sie die Verantwortung für einzelne Aufgaben übernehmen. Die individuelle Entwurfsarbeit wird in Bezug zu einem gemeinsam angestrebten Gesamtbild entwickelt. Die Recherche beinhaltet eine Auseinandersetzung mit Inhalt und Atmosphäre des Stücks sowie der Charakterisierung der auftretenden Figuren über das Kostüm. Mit Mood- und Materialboards, Volumenskizzen und Figurinen werden Ideen visualisiert und diskutiert und für die Umsetzung verschiedene (textile) Techniken und ressourcenschonende Strategien (Remanufaktur, Upcycling, Recycling, ReUse) eingesetzt.

Mit professioneller Unterstützung und einfachen Mitteln lernen die Studierenden, die Kostümteile an den Körper zu bringen und mit Accessoires und Vorschlägen für Frisur und Make-up zu ergänzen. Im Fokus sind dabei die Aussagekraft und Wirksamkeit auf der Bühne. Zudem wird die Arbeit mit einem Fotoshooting dokumentiert.

Inputs, Gastbeiträge und Probenbesuche geben einen Einblick in die Rolle und die Arbeit des/der Kostümdesigner/in. Das Projekt bedingt eine Mitwirkung über die Modulzeit hinaus bis zu den Endproben vor der Premiere.

Alle Inhalte stehen im Kontext des folgenden Ziel für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goal, SDG):

12 – nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Franziska Born, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Modul DK.BA_TX_200.22 CONSTRUCT oder Nachweis äquivalenter Kompetenzen

MyCampus

DK.BA_+CO_201.F2501 ↗

Südpol: Design & Kunst schafft Öffentlichkeit

DK.BA_+CO_113.F2501

Die Studierenden beschäftigen sich praktisch und theoretisch mit dem Thema der Kulturvermittlung ausgehend von exemplarischen Beispielen aus Kunst und Design. Diese werden basierend auf theoriebildender Lektüre kritisch verhandelt. Im Zentrum steht die Auseinandersetzung mit Texten von Birgit Mandel, Carmen Mörsch, Mark Terkessidis, Rohit Jain, Simone Gretler Heusser, Karin Kraus.

Nach einer Einführung lernen die Studierenden den Kulturbetrieb Südpol «backstage» und mittels Besuchen von Konzerten, Clubnächten, Theater- oder Tanzperformances, Ausstellungen oder Proben kennen. Parallel entwickeln sie in interdisziplinären Teams ein eigenes Projekt mit Vermittlungscharakter und dazugehörigen Kommunikationsstrategien und -massnahmen. Dabei lernen sie «on the Job» einen Projektbeschrieb, Budget und Finanzierungsgesuch zu erstellen.

Auf Basis ihrer Beobachtungen, Gespräche, Recherchen und Erkenntnisse erarbeiten sie für eine bestimmte Zielgruppe ein künstlerisch bzw. gestalterisches Projekt mit Vermittlungscharakter unter Verwendung von Medien ihrer Wahl.

In der Vorbereitungsphase ist die kritische Auswertung der eigenen Ideensammlung und Recherche, die Entwicklung narrativ-dramaturgischer Strategien, das Kennenlernen unterschiedlicher Beschreibungs-, Visualisierungs- und Dokumentierungsmöglichkeiten für die Eingabe eines Projekts wichtig.

In der Realisierungsphase sind es praktische Erfahrungen im Kontakt mit Kunstschaftern, dem Publikum, dem eigenen Auftritt und der Zeit- und Materialplanung für das Gelingen des eigenen Projekts. In der Abschlussphase steht die (öffentliche) Umsetzung bzw. Präsentation, Reflexion und Dokumentation im Vordergrund.

Die Arbeit in studiengangsübergreifenden Gruppen in Begleitung von Dozierenden und Verantwortlichen des Südpols unterstützt die Entwicklung der eigenen Position und die Bildung eines für die Zukunft wichtigen Netzwerks.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Eva-Maria Würth, Nika Spalinger und Mitarbeitende des Kulturbetriebs Südpol

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache ist deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_113.F2501 ↗

Visualisierungen mit Bewegtbild und Musik

DK.BA_+CO_105.F2501

Das Modul befasst sich mit verschiedenen Möglichkeiten des Zusammenspiels von Bewegtbild und Musik, insbesondere Live-Musik. Schwerpunkt bildet dabei der Bereich der zeitgenössischen, klassischen Musik. Visuelle Gestalter*innen experimentieren in Zusammenarbeit mit Musiker*innen und Komponist*innen der HSLU Musik und entwickeln daraus Live-Settings, die als Abschluss des Moduls gemeinsam aufgeführt werden. Dies kann von Visuals mit Live-Musik bis hin zu Installationen mit Film oder Performances mit Objekten, Bild- und Tonfragmenten sowie Tanz gehen.

Recherche in den Bereichen Kunst, Performance, Musik, Film, Videoclips, Literatur usw. nach relevanten Beispielen begleitet den ersten Teil des Moduls, von welcher ausgehend dann eine nach persönlichen Interessen geordnete Sammlung angelegt wird. Weiterer Bestandteil des Abschlusses ist neben der Live-Aufführung eine Projektdokumentation.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Robert Müller, Patrick Portmann, Dozierende Hochschule Musik

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse am experimentellen Umgang mit filmischen Bewegtbildformaten und Interesse an zeitgenössischer Musik von Jazz bis Klassik.

MyCampus

DK.BA_+CO_105.F2501 ↗

Von der Dunkelkammer zum Expanded Cinema: Analoge Film und Fotomanipulationen

DK.BA_+CO_111.F2501

Analoge Film- und Fototechniken sind nicht nur die Grundlage heutiger digitaler Bildtechnologien, bis heute haben sie die Ästhetik und Begriffe bis in die Software hinein geprägt. Das Modul setzt sich mit einer Reihe unterschiedlicher Verfahren und Bearbeitungen im Bezug auf das fotografische Abbild auseinander: vom Foto zum Film zur Installation, von der Aufnahme zur Entwicklung bis hin zur Projektion. Studierende lernen, (1) selbst Entwickler anzusetzen und dabei unterschiedlichste Zutaten zu benutzen (Kräuter, Pflanzen, Kaffee etc.), (2) sie nehmen Foto und Film analog auf und benutzen dabei experimentelle Techniken und entwickeln die Resultate selbst. (3) Die Ergebnisse werden am Schluss zu einer Expanded-Cinema-Installation und/oder -Performance zusammengesetzt und präsentiert. Dabei werden historische Verfahren wie die Lochkamera-Photographie ebenso vermittelt wie zeitgenössische, bei denen bspw. alte Objektive an digitale Kameras montiert werden.

Das Modul gliedert sich in drei Teile: die Aufnahme, die Entwicklung und Bearbeitung sowie die Expanded-Cinema-Installation/Performance. In allen drei Teilen arbeiten die Studierenden in jeweils unterschiedlichen Gruppen zusammen, so dass nicht das individuelle Werk am Schluss steht, sondern die gemeinsame Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Techniken, Medien und Präsentationsformen. Begleitet werden alle drei Phasen durch Theorie und Analyse des Experimentalfilms und des Expanded Cinema. Insbesondere letzteres soll das Modul erweitern in eine Richtung, die zwar kinematographisch denkt, aber nicht mehr festgelegt ist auf das filmische Werk, da Performance, Installation und Konzept wichtige Rollen übernehmen. Die theoretische Reflexion dient dazu, ästhetische Phänomene einschätzen zu können, ist aber auch vorbereitend gedacht zur weiteren Forschung in eine Beschäftigung mit hybriden Praxen in Film und Photographie.

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Florian Krautkrämer, Julius Lange

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Nachhaltigkeit

Eintrittsvoraussetzungen

Das Modul richtet sich sowohl an Studierende mit Erfahrung in Film und Photographie als auch an Studierende ohne Vorerfahrung.

MyCampus

DK.BA_+CO_111.F2501 ↗

Was will ich mit mir rumtragen?

DK.BA_+CO_129.F2501

Wir tragen eine Vielzahl von Dingen mit uns herum – am Körper, in unseren Taschen oder in unseren Gedanken. Diese Objekte, von Glücksbringern über Smartphones bis zu ID-Karten, erfüllen ästhetische, technologische, identitätsstiftende und therapeutische Bedürfnisse. In diesem Modul erforschen wir das Phänomen von Schmuck und Werkzeug sowie die Praktiken des «Wearing», «Tooling» und «Self-equipment». Inspiriert von Ursula K. Le Guin und ihrer «Tragetaschentheorie der Fiktion» untersuchen wir das Tragen von Objekten, besonders Schmuck und persönliche Gegenstände des täglichen Gebrauchs. Die Verflechtungen zwischen Menschen, Dingen und Technologien werden kulturwissenschaftlich betrachtet und kritisch wird hinterfragt welche Aufgabe tragbare Objekte in unserer heutigen digitalen Ära erfüllen. In Gruppen werden Konzepte für Wearables und Tools mit poetischen oder technischen Funktionen entwickelt. Theoretische Inputs und Übungen unterstützen die Themenfindung und Reflexion über die Kultur des Tragens. Der Fokus liegt auf experimentellem Arbeiten und der Kombination bekannter und neuer Methoden, um kreative Strategien durch unkonventionelle Kombinationen zu entwickeln. Fundstücke können neu interpretiert und integriert werden. Die Studierenden werden ermutigt, ihre bekannten Arbeitsmethoden und Techniken mit neuen Ansätzen zu kombinieren. Durch den experimentellen Schaffensprozess und die Zusammenarbeit in Gruppen betreten die Teilnehmenden unbekanntes Terrain und finden innovative Lösungen. Ein Dialog zwischen Materie, Ideen und kollektiven Handlungen wird angestrebt, um eine Verbindung zwischen körperlicher Erfahrung und intellektueller Reflexion zu ermöglichen. Tragbare Objekte sind performativ. Dies bildet die Grundlage für eine intermediale Darstellung der Konzepte und Arbeitsprozesse. Alle Medien sind zugelassen: fotografische oder filmische Dokumentation, illustrierte Gebrauchsanleitungen, Schmuckkollektionen, Toolkits und Performances

Datum

28. April – 6. Juni 2025

Dozierende

Wiebke Meurer, Ilona Schwippel, Monica Gaspar, Guy Markowitsch

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum
Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_129.F2501 ↗

BACHELOR
+REFLECT

Alternative Gesellschaftsentwürfe: Wirklichkeit und Möglichkeit

DK.BA_+RE_100.H2501

Wirklichkeit und Möglichkeit sind basale Kategorien menschlicher Lebensorientierung. Auch die Wirklichkeit war einmal nicht mehr als eine Möglichkeit unter mehreren. Das Möglichkeitsdenken ist insofern immer ein kritisches Denken; es lehnt sich auf gegen den «Absolutismus der Wirklichkeit» (Blumenberg), es entwirft Alternativen, die im Kleinen oder auch Grossen wirklich werden könnten. Das Modul lotet diesen kritischen Raum zwischen Wirklichkeiten und Möglichkeiten aus – mit einem dreifachen Akzent: In hermeneutischer Perspektive stellt sich die Frage nach dem Instrumentarium zur Erfassung des Wirklichen als Wirklichen bzw. zu allgemeinen Modellen, das Wirkliche pluralisierend auf Möglichkeiten hin zu überschreiten. In gesellschaftstheoretischer resp. sozialpolitischer Perspektive stellt sich die Frage nach den «normativen Ordnungen» (Forst et al.), die unsere Wirklichkeiten wie deren Erfassung bestimmen (u. a. Ökonomie und Ökologie). In medienanalytischer Perspektive stellt sich die Frage nach paradigmatischen Formaten des Möglichkeitsdenkens, insbesondere der Utopie wie Dystopie, aber auch dem Gedankenexperiment.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Andreas Mauz

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+RE_100.H2501 ↗

Animationsfilm an den Schnittstellen zu Comics und Musik

DK.BA_+RE_130.H2501

Im Mittelpunkt stehen die komplexen Beziehungen des Animationsfilms zu anderen Ausdrucksformen.

Animationsfilm und Musik: Seit den Anfängen des Tonfilms ist die Beziehung zwischen Animationsfilm und Musik sehr eng – nicht erst seit den 1980-er Jahren mit dem Aufkommen animierter Musikvideos. Mit Fokus auf Filme der letzten hundert Jahren wird Wechselwirkung zwischen Musik und bewegten Bildern zu ergründet.

Animationsfilm und Comic: Die wechselseitige Anziehung, Beeinflussung, Durchdringung, aber auch Abgrenzung von Comic und Animation ist offensichtlich. Der direkte Vergleich von Comics und ihren Verfilmungen soll den Blick auf die Gemeinsamkeiten und Unterschiede schärfen.

Der Schweizer Animationsfilm seit 1990: Noch nie wurden in der Schweiz so viele Animationsfilme geschaffen, noch nie waren sie auch international so erfolgreich wie heute. Anhand exemplarischer Filme schauen wir auf die ästhetischen, inhaltlichen und technischen (aber auch ökonomischen) Entwicklungen zurück.

Das Gastreferat eines/einer prominenten Vertreters/in des Schweizer Animationsfilms vertieft den Einblick in das gegenwärtige Schaffen und die zukünftigen Perspektiven.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Christian Gasser

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_130.H2501 ↗

B-Sides of Design: Debates and Theories

DK.BA_+RE_103.H2501

What does design mean in the 21st century? Which stories are told about and through design? Which ones are not? The module provides insight into current debates in design history and theory that have challenged understandings of design since the 2000s, as a result of a critical engagement with their disciplinary blind spots.

Potential futures and repressed pasts of design are explored through the lens of an intersectional perspective and discussed, using examples from product and graphic design.

The emergence of new paradigms in design theory and practice and the unprecedented environmental crisis call for an urgent rethinking of the dominant “A-side” of design represented by narratives of economic growth, mass production and consumption. Through inputs, group discussions and designing reparative narratives, the “B-sides” of design are activated and made fruitful as transformative tools for one’s own practice

Date

15.–19. December 2025

Lecturers

Mònica Gaspar

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Explorative Research

Critical Thinking

Entry requirements

English language skills required.

MyCampus

DK.BA_+RE_103.H2501 ↗

Das kulturelle Kapital von Kunst, Design und Branding

DK.BA_+RE_126.H2501

Kooperationen führender Künstler:innen mit der Luxusgüterindustrie sowie allgemein mit wirtschaftlichen Akteuren nehmen in den letzten Jahren kontinuierlich zu. Nicht nur in der Schweiz streben Unternehmen eine engere Anbindung an den Kunstbetrieb an – jenseits traditioneller Formen des Kulturrengagements wie des Museums- oder Ausstellungssponsorings. Auf globaler Ebene lässt sich eine Verschiebung hin zu einer «neuen Auftragskunst» (Sabine B. Vogel) beobachten, in deren Rahmen durchaus kunstaffine Mäzene ihre Ansprüche an die Kunst zunehmend explizit formulieren – mitunter auf Kosten von deren Autonomie.

Selbst bei den kleineren Kunstankäufen im Rahmen von Unternehmenssammlungen steht häufig nicht mehr die klassisch verankerte Förderung junger Kunst oder ein soziales Engagement im Zentrum. Vielmehr suchen Unternehmen die strategische Assoziation mit zeitgenössischen künstlerischen Hero:innen, deren Prominenz gezielt zur Reputationssteigerung und Imagepflege genutzt wird. Der Kurs analysiert die Wechselwirkungen dieser aktuellen Konstellationen und stellt grundsätzliche Fragen zu den Implikationen und Potenzialen der sich intensivierenden Verflechtungen zwischen Kunst und Wirtschaft. Aus theoretischer Perspektive bietet das Konzept Pierre Bourdieus – insbesondere seine Kapitaltheorie – ein geeignetes Instrumentarium zur Beschreibung dieser Prozesse: Es handelt sich um ein dynamisches Wechselspiel unterschiedlicher Kapitalformen (ökonomisch, kulturell, symbolisch, sozial), in dem Akteur:innen ihre jeweiligen Positionen auf dem sozialen Feld der Kunst neu verhandeln.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

André Rogger

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_126.H2501 ↗

Die Kunst zu Handeln – Künstlerischer Aktivismus in Krisenzeiten

DK.BA_+RE_127.H2501

Im Modul stellen wir die Frage nach Handlungsfeldern und Handlungsformen in einer Zeit der «Polykrisen» wie der unseren. Dabei gehen wir von philosophischen und künstlerischen Theorien des Handelns aus nach Hannah Arendt und Gustav Metzger. Wir fragen nach antifaschistischen Praktiken in der Vergangenheit und übertragen sie auf die Gegenwart.

Im Fokus steht dann der künstlerische Aktivismus mit seinen Strategien des Widerstands, des Ungehorsams, der Intervention und der Solidarität. Dabei möchten wir gemeinsam die Vielfalt von individuellen und kollektiven Handlungsweisen in der Kunst (im Design / im Film) in den Blick nehmen und im Kurs an kleinen Konzepten arbeiten, die sich weiterverfolgen liessen.

Wir fragen damit natürlich immer, was Kunst tun kann, wie sie es tun kann und wie sie zu Empowerment, Hoffnung und einer Kunst des Trotzdem führt.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Silvia Henke Dean, Sören Schmeling

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_127.H2501 ↗

Digital Cultures

DK.BA_+RE_104.H2501

This course on digital cultures highlights the intersection of technologies and design. The focus is thus on the relationship between techniques and histories of the digital on the one hand and design and artistic practices on the other, which always includes a reflection on social implications. Digital cultures are analyzed by looking at case studies ranging from early computer graphics to experimental video, operative images, and sound art, as well as contemporary applications of machine learning algorithms.

Date

15.–19. December 2025

Lecturers

Stefanie Bräuer

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Digitality

Critical Thinking

MyCampus

DK.BA_+RE_104.H2501 ↗

Dokumentar- und Experimentalfilm: Innovation in und zwischen den Gattungen

DK.BA_+RE_123.H2501

Der Kurs Dokumentar- und Experimentalfilm führt in filmische Formen abseits des Mainstreams ein. Die Filme, die wir in diesem Kurs näher betrachten werden, entsprechen den Minimalanforderungen einer Gattung, die heute vorsichtig als Filme mit Realitätsanspruch gegenüber der historischen Welt bezeichnet werden – Je experimenteller der Zugang eines Films, desto spekulativer kann sich dieser Anspruch aber artikulieren. Wir interessieren uns in diesem Modul für unterschiedliche Strategien filmischer Annäherungen an die Realität und für die Zugänge zur historischen Welt, die (erst) durch diese Formen möglich werden.

Zu den vorgestellten Strategien, gehören unter anderem der Essayfilm, soundbasierte Arbeitsweisen, lyrische und radikal subjektive Formen, sowie performative «dokumentarische Modi», sowie Mischformen zwischen Fiktion und Dokumentation.

Die Themen werden anhand von Beispielen vorgestellt und mit Theorie angereichert. Daraufhin werden die Studierenden in praktischen Übungen aufgefordert, selbst Beispiele zu entwickeln, mit denen sie ihre eigene Realität dokumentieren.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Katharina Knust, Fred Truniger

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+RE_123.H2501 ↗

Illustration intermedial

DK.BA_+RE_116.H2501

Illustrationen sind meistens in ein Medium eingebettet: in ein (Kinder)bilderbuch, eine Zeitung/ eine Zeitschrift, ein Plakat, eine Ausstellung, eine Website, eine Animation, ein Game etc. Der gleiche Inhalt wird in verschiedenen Medien unterschiedlich vermittelt und wirkt entsprechend anders auf die Betrachter:innen. Diese Medienwechsel zu reflektieren, heisst, sich der Eigengesetzlichkeit der verschiedenen Medien und Disziplinen bewusst zu werden und dieses Wissen in die eigene Arbeit einfließen lassen zu können. Das Nachdenken über formale und narratologische Differenzen findet anhand exemplarischer Beispiele aus den verschiedenen Medien statt; die Lernformate dazu sind Diskussionen, Selbststudium in Gruppen, Kurzübungen und Präsentationen.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Agnes Laube

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_116.H2501 ↗

Infografiken, Fotografien und Generous Interfaces: Wie Bilder Wissen vermitteln

DK.BA_+RE_124.H2501

Seit den 1990er Jahren und mit dem «Iconic Turn» erfahren Bilder eine neue Aufmerksamkeit – auch in allen wissenschaftlichen und eher bildfernen Bereichen. Für die Gestaltung mit Bildern ergibt sich daraus die Notwendigkeit, Bilder in ihrem medialen und gesellschaftlichen Kontexten zu untersuchen. Welche medialen Eigenschaften zeichnen Infografiken, Datenvisualisierungen, Fotografien und Interfacevisualisierungen aus? Es wird diskutiert, wie die jeweils gewählte Darstellungsform das zu vermittelnde Wissen beeinflusst. Im Hinblick auf konkrete Beispielanalysen sind folgende Fragen wichtig: Wer sammelt Daten/Informationen von wem? Mit welchen Interessen? Warum wird Bildern ein hohes Evidenzpotenzial zugeschrieben? Wie verändert sich dieses in Zeiten von KI?

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Ulrike Felsing

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_124.H2501 ↗

Intermediality I: Video Essay, Video Note

DK.BA_+RE_106.H2501

Video essay is thinking in audiovisual form. Instead of studying images and films in text form only, in video essays the audiovisual material itself becomes an analytical tool. In this module, we get to know the potential of video essays and create our own video notes and video essays based on exemplary examples, joint exercises and text readings. The students research and examine existing audiovisual material (found footage) using their own cinematic-artistic methods and place the material and its examination in a scientific-theoretical context. The students finalize this investigation as a video essay within communally defined conceptual parameters and present the finished result for discussion. Their own video essay (and, if desired, the video notes) are then published online (after any necessary revisions).

Date

15.–19. December 2025

Lecturers

Johannes Binotto

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Explorative Research

Critical Thinking

Entry requirements

Openness, curiosity, a willingness to experiment, the ability to explore and conduct artistic-scientific research, existing experience with editing software are not essential, but helpful.

MyCampus

DK.BA_+RE_106.H2501 ↗

Klima, Bio-Diversität und Design

DK.BA_+RE_121.H2501

Die menschliche Lebensweise überschreitet in Industrienationen sichere Bereiche der eigenen Lebensgrundlagen, physischer sowie mentaler Gesundheit und gefährdet auch andere Spezies. Die damit verbundene Klimakrise sowie der dazugehörende Artenverlust sind globale Herausforderungen, mit welchen wir uns auseinandersetzen. Human Centered Design wird hinterfragt und im Sinne des More Than Human-Centered Designs (Wakkary, 2021) erweitert, welches Menschen nicht mehr allein ins Zentrum der Gestaltungsperspektive stellt und zudem werden nicht-westliche Perspektiven mit eingeschlossen (Escobar, 2018). Inputs zu relevanten Fokusthemen unter ökologisch-sozialen, kulturellen und wissenschaftlichen Perspektiven dienen als Ausgangspunkt für die Weiterentwicklung einer eigenen Projektidee. In Auseinandersetzung mit der Gegenwart, einem Blick in die Vergangenheit und spekulativen Ausblicken im Rahmen einer ONE Planet Perspektive, lernen sich die Studierenden zu verorten und können ihr aktuelles gestalterisches Tun kritisch reflektieren. Die Forschungsergebnisse stellen sie künstlerisch dar und halten sie dokumentarisch fest.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Myriel Milicevic und Daniela Zimmermann

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+RE_121.H2501 ↗

Kulturgüter zwischen Raub, Aneignung und Dialog

DK.BA_+RE_111.H2501

Die aktuellen Fragen der Restitution haben in den letzten Jahren die positive westliche Perspektive auf «Weltkunst» auch in der Schweiz verschoben. Ob in Museen oder im öffentlichen Raum, muss sich auch unsere Kulturpolitik neu in Beziehung setzen zu postkolonialen Verstrickungen. Diese Verschiebungen macht das Modul mit drei Themenfeldern zum Thema. Es geht dabei um Provenienzforschung, Möglichkeiten des Kulturdialogs sowie Strategien der Dekolonialisierung. Wie sind Objekte aus dem «globalen Süden» in die europäischen und auch schweizerischen Museen gekommen? Was passiert mit den Benin-Bronzen? Wem gehören Kulturgüter, wenn sie geraubt wurden? Solche und weitere Fragen sollen an konkreten Objekten und Situationen untersucht werden. Schwerpunkte bilden ein Museumsbesuch und die Auseinandersetzung mit aktuellen Beispielen.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Nina Bandi und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_111.H2501 ↗

Kulturphilosophie: Die Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen nach der Postmoderne

DK.BA_+RE_125.H2501

Kein Präfix wird wohl momentan so inflationär gebraucht wie ‹post›: Es wird der Moderne wie der Postmoderne, aber auch Kolonien, Fakten oder Ateliers vorangestellt; nicht nur Tourist:innen, Humanist:innen, Held:innen und Tee-nies tauchen in seiner Begleitung auf, es verändert auch unseren Humor und unser ethisches wie politisches Selbstverständnis. Zur Einführung werden im Modul zentrale post(post)moderne Theorien vorgestellt und an exemplarischen Beispielen aus dem Alltag und den Künsten diskutiert. Anschliessend wird die komplexe inhaltliche wie zeitliche Beziehung des Präfixes zu seinen Wirt: innen in kleinen interdisziplinären Studierendengruppen an einem selbst gewählten Gegenstand untersucht und auf ihre gesellschaftliche Tragweite und Relevanz für das Alltagshandeln wie für das künstlerisch-gestalterisch Schaffen hin beleuchtet. Zum Abschluss des Moduls werden die Erkenntnisse im Plenum in einem geeigneten Präsentationsformat vorgestellt und in einem «Panorama des Postwissens» zusammengeführt.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Marie-Louise Nigg

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_125.H2501 ↗

News from Research 1

DK.BA_+RE_119.H2501

The lecture series presents various case studies from the fields of design, film and art research. Problem-oriented, evidence-based and stakeholder-oriented, as well as process-oriented, critical and open-ended research, will be presented. Various biographies of our researchers show which paths can lead to practice-based research in design, film and art. It is of great importance to emphasise that research always has an impact on an artist's, filmmaker's or designer's own practice – a real adventure. The lecture series presents design, film and art research at the HSLU DFK (Hochschule Luzern Design Film Kunst) through various case studies. Students learn about different epistemologies and methods of artistic-scientific and practice-based research. They learn critical and reflective skills.

Date

15.–19. December 2025

Lecturers

Researchers from the competence centers Visual Narrative, Product & Textile, Art, Design & Public and Design Management.

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Explorative Research

Critical Thinking

MyCampus

DK.BA_+RE_119.H2501 ↗

Performance und Körperdenken

DK.BA_+RE_133.H2501

Das Modul fokussiert auf queer-feministische Zugänge zu Körpern und Wissen in und durch künstlerisch-performativen Prozesse. Wir denken, lesen, reden, spielen, performen, beschreiben und poetisieren Körper. Wir gehen dem situierten Wissen, dem embodied knowledge auf den Grund und enthüllen dessen Potenziale. Wir performen Theorie und theoretisieren unsere Performances. Was geht verloren, was entsteht neu, was verändert sich. Und was bleibt zurück?

Datum

15.–19. Dezember 2025

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_133.H2501 ↗

Performing Code{s}

DK.BA_+RE_101.H2501

Algorithms are instructions by means of which humans tell computers what to do. This form of separation of rules and realisation, of design and execution, did not emerge with digitisation, but is equally determinant for the performing arts, performative formats in the visual arts and various forms of design.

With the advance of digitalisation, the boundary between digital and analogue instructions for action has itself become a site that art, design and research think of and play on as more permeable.

In the module, examples of performativity from different times and disciplines are presented and analysed. The aim is to work out both similarities and differences with regard to concepts such as authorship, authenticity, etc.

In a coding workshop, basic concepts of working with algorithms are introduced. The aim is not so much to create complex programmes, but to experiment with what happens when transferring from and into the computer and how to design the coexistence of humans and algorithms.

Date

15.–19. December 2025

Lecturers

Joana Chicau

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Digitality

Critical Thinking

Entry requirements

English language skills

MyCampus

DK.BA_+RE_101.H2501 ↗

Philosophische Texte des Ästhetischen I

DK.BA_+RE_128.H2501

Ästhetik als philosophische Disziplin umfasst die Theorie des Schönen, der Kunst und der sinnlichen Erkenntnis. Das Modul «Philosophische Ästhetik I» behandelt den Zeitraum von der Antike bis zur Aufklärung und wird fortgeführt in «Philosophische Ästhetik II». Das Modul kann aber auch unabhängig vom Folgemodul besucht werden. Inputs und die gemeinsame Lektüre von Originaltexten führen in die wichtigsten historischen Positionen ein, die den ästhetischen Diskurs bis heute prägen.

Folgende thematische Schwerpunkte stehen im Zentrum: Eros und Kunstkritik (Platon), Mimesis und Katharsis (Aristoteles), Lichtmetaphysik (Pseudo-Dionysios), Proportion und Perspektive (Alberti), Geschmacksurteil und Kunstlehre (Kant).

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Guy Markowitsch

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Das Modul richtet sich an interessierte Studierende, welche die Bereitschaft mitbringen, sich auf die Lektüre philosophischer Texte einzulassen.

MyCampus

DK.BA_+RE_128.H2501 ↗

Sozial-ökologische Transformation gestalten: Ansätze in Forschung und Praxis

DK.BA_+RE_132.H2501

Gestalterisches Handeln im Kontext der multiplen Krisen unserer Zeit benötigt mehr als kreative Antworten – es erfordert neue Kompetenzen, Herangehensweisen und Denkweisen, um aktiv an sozial-ökologischen Transformationsprozessen mitzuwirken.

Dieser Kurs beleuchtet, wie gestalterische und künstlerische Praktiken dazu beitragen können, Transformationsprozesse zu verstehen, mitzugestalten und zu begleiten. Wir setzen uns mit Modellen und Theorien aus Bereichen wie sozialer Innovation, Transition Design, Eco-Social Design und Critical Futures Studies auseinander – und verbinden diese mit praktischen Explorationen.

Dafür analysieren wir aktuelle und zukünftige Narrative über gesellschaftliche Zukünfte – von staatlichen Strategien bis hin zu Visionen aus zivilgesellschaftlichen Bewegungen – und nutzen sie als Ausgangspunkte für spekulative, praxisorientierte Übungen. Welche Fähigkeiten und Praktiken könnten in einer transformierten Welt relevant sein? Wie könnten Menschen sie erlernen und weitergeben – durch Rituale, verkörperte Erfahrungen, immersive Technologien oder KI-gestützte Lernformen? Und wer würde durch diese Literacies gestärkt – oder womöglich ausgeschlossen?

Der Kurs kombiniert Inputs, Diskussionen und gestalterisches Prototyping. Er lädt Studierende dazu ein, zu experimentieren, Kritik zu üben und ihre eigene Rolle in gesellschaftlichen Veränderungsprozessen zu reflektieren.

Das Modul bietet einen fundierten Einstieg für alle, die aus der Perspektive von Design, Kunst und verwandten Disziplinen einen Beitrag zu sozial-ökologischer Transformation leisten möchten.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

Eintrittsvoraussetzungen

Studierende sollten ein Interesse an gesellschaftlichen und ökologischen Fragestellungen im Kontext von Gestaltung, Kunst und kreativem Arbeiten mitbringen. Erwartet werden die aktive Teilnahme an Diskussionen, Gruppenarbeiten und experimentellen Formaten sowie Offenheit gegenüber theoretischen Texten und spekulativen Denkansätzen. Vorausgesetzt werden zudem grundlegende gestalterische oder künstlerische Ausdrucksfähigkeiten sowie Neugier auf interdisziplinäre Zusammenarbeit und kritische Selbstreflexion.

MyCampus

DK.BA_+RE_132.H2501 ↗

Soziale Fragen der Gestaltung: Alter, Klasse, Gender, Milieu

DK.BA_+RE_129.H2501

Der Inhalt des Moduls besteht in der Analyse von historischen und gegenwärtigen Entwicklungen und deren Konsequenzen für das Produktdesign. Anhand von Objekten wird die kulturhistorische und soziale Bedingtheit von Designprozessen untersucht. Unter Zuhilfenahme des historiographischen und soziologischen Methodenrepertoires werden gesellschaftlichen Aspekte und deren Einfluss ins Produktdesign definiert und recherchiert. Zugleich werden ausgewählte Stationen der Designgeschichte kennen gelernt, wobei ein Schwerpunkt auf dem 20. Jahrhundert liegt.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Jonas Leysieffer

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_129.H2501 ↗

The Photographic. Lens-based Narratives, Arguments, and Event

DK.BA_+RE_102.H2501

The course is dedicated to basic problems and uses of the medium of photography, in and outside of art. Aesthetic, economic and political aspects of the use of photographs for the production of meaning will be discussed in areas of tension between staging and documentation, subjectivism and objectivity, media justice and post-mediality, exhibition and archiving, sequence and single image, aesthetics and the politics of representation. Examples of everyday and experimental media use will be discussed, as well as problems of pictorial truth and the iconisation of famous photographs and the influence of forms of publication and archival practices on the meaning of individual images. A consideration of the transition to post-photographic media constellations is part of the event.

Date

15.–19. December 2025

Lecturers

Wolfgang Brückle

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Digitality

Critical Thinking

MyCampus

DK.BA_+RE_102.H2501 ↗

Werbung: Design, Argument und Plage

DK.BA_+RE_131.H2501

Der Einsatz von Wort, Bild und Technik dient der Manipulation, aber auch der Aufrechterhaltung von Lebensstilen und Einstellungen zum Konsum. Es gibt legendäre Produkte und Werbeleistungen, die Ausdruck ihrer Zeit und exemplarisch sind. Sie zu identifizieren, einzuordnen und ihre Wirksamkeit zu prüfen, erfolgt mit unterschiedlichen methodischen Mitteln: Text- und Bildanalyse sind seit jeher wichtige Werkzeuge zur Erschliessung des Phänomens und helfen, die versteckten Mechanismen (oder Mängel) ausfindig zu machen, warum eine Kampagne oder ein Produkt erfolgreich ist oder nicht. Sozialphilosophische Schriften animieren zu neuen Fragestellungen, die ausserhalb einer rein werbetechnischen Analyse liegen, aber erklären können, warum die Werbung fester Bestandteil unseres Lebens ist. Nicht zu kurz kommen auch kritische Fragen, beispielsweise, ob Werbung ethische und moralische Grenzen verletzt oder unser Privatleben zunehmend angreift. Das Kennenlernen unterschiedlicher Gesellschaftsmodelle und der Einblick in die empirische Sozialforschung ergänzen das Thema. Zudem sollen auch angrenzende Begriffe wie Propaganda, Kampagne, Manifest usw. klarer eingefasst werden. Die Studierenden wählen ein Schwerpunktthema (Konsumgüter- oder Dienstleistungswerbung, politische Propaganda, Präventionskampagnen usw.) und erreichen in Gruppen interdisziplinär und im Austausch mit den anderen vertiefte Erkenntnisse. Sie erlangen fachliche und sprachliche Sicherheit über das Themengebiet, um fundiert argumentieren und allfällige Thesen generieren zu können.

Datum

15.–19. Dezember 2025

Dozierende

Roland Grieder

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse an theoretischer Literatur aus verschiedenen sozialen und ökonomischen Bereichen, um Phänomene der Werbegestaltung erklären, erschliessen und einordnen zu können, sowie Bereitschaft zur Recherche in der Gruppe, unter Umständen auch ausserhalb des Hauses. Freude, die gewonnenen Kenntnisse mithilfe unterschiedlicher Mittel und Techniken dem Plenum zu präsentieren.

MyCampus

DK.BA_+RE_131.H2501 ↗

Collecting and Display

DK.BA_+RE_213.F2501

The course is dedicated to the concepts and history of the presentation of collection objects, preferably those of art and cultural history (but also natural history). Museums have not always existed. Changes in the perception and evaluation of art, history, religion, national identity and cultural heritage, as well as the relationship between culture and nature, the development of scientific discourses and the representational needs of individuals and states, have all played a role. This can be seen in the collection commissions, the buildings of the new institutions and the presentation of the objects. Since the 18th century, the reinterpretation of former everyday objects as testimonies of the past or artistic creativity can be seen in the way they are presented in collections. We trace the possibilities, tendencies and utopias associated with this. We deal with famous collections and progressive designs of exhibition spaces and theories of collecting and the museum. Visits to museums and presentations of the findings are part of the course.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Wolfgang Brückle

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Explorative Research

Critical Thinking

MyCampus

DK.BA_+RE_213.F2501 ↗

Digitale und analoge Vermittlung

DK.BA_+RE_207.F2501

Die Studierenden entwickeln in direkter Zusammenarbeit mit Anspruchsgruppen Instrumente, Trainingsprogramme und Tools, um technische Weiterbildungen und (interne) Wissensvermittlung aus unterschiedlichen Themenfeldern durchzuführen. Doch welches ist der beste Weg, dieses Wissen nachhaltig zu gestalten und auf dem neuesten Stand zu halten? Welche Instrumente und Methoden eignen sich, analoge und digitale Inhalte weiterzugeben? Mit diesen Fragen beschäftigen sich die Studierenden und lernen so auch ihre ganz besonderen Fähigkeiten kennen. Bewusst sollen diese zusätzlichen Skills in Arbeitsgruppen zum Tragen kommen und in die Lösungsfundung einfließen.

Die Studierenden evaluieren im Vorfeld die Bedürfnisse möglicher Anspruchsgruppen (dies können auch fiktive Aufgabenstellungen sein) und passen die Tools den zur Verfügung stehenden Ressourcen an. Die digitalen und analogen Umsetzungsmöglichkeiten sind auf das Zielpublikum abgestimmt. Illustration, technische Kreativität, Animation, Foto, Textkompetenzen und explorativer Umgang mit unterschiedlichen Tools, aber auch Flipchart und Performances kommen zum Einsatz. Produktion und Organisation berücksichtigen die individuellen Fähigkeiten der interdisziplinären Arbeitsteams.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Roland Grieder

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Digitalität

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

- Interesse an Recherche
- Präsentation und Vermittlung in schriftlicher und mündlicher Form
- Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams
- Einarbeitung in neue Themenfelder

MyCampus

DK.BA_+RE_207.F2501 ↗

Generative Art & Design: Algorithms in Motion

DK.BA_+RE_211.F2501

Since industrialisation, people have been preoccupied with the question of how they can use machines, and today computers, not only as tools but as active partners in design processes. From this, the field of generative design developed in the 20th century, which attempts to make the logic of algorithms visible as part of a digital culture.

On the one hand, the module provides an overview of the development of generative design and, on the other hand, introduces students to the creation of complex patterns and structures using code. The students investigate in their own projects which possibilities working with code offers for expanding their own vocabulary. This also involves questioning concepts such as authorship, creativity and the like.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Joana Chicau

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Digitality

Explorative Research

Entry requirements

English language skills

MyCampus

DK.BA_+RE_211.F2501 ↗

Ich und die Welt: Autobiographie und Autoethnographie in Kunst und Medien

DK.BA_+RE_216.F2501

«Ich ist ein anderer», sagt einst der Dichter Arthur Rimbaud. Dennoch (oder gerade deshalb?) beginnen viele künstlerische, literarische und filmische Arbeiten früher oder später bei der eigenen Biographie und finden Stoff in dieser. Der Zugang zur Welt, deren Logik und deren Geschichte führt über das unbekannte Ich und die eigene Erfahrung. Doch was heisst Erfahrung? Und wie führt sie zur Erkenntnis, die über den eigenen persönlichen Horizont hinausweist? Wie verbinden sich subjektive Perspektive und «die Vernunft der Welt» (Lévy-Strauss)? Dieser Frage geht das Modul nach in Übungen, Lektüren, Diskussionen und im Entwurf einer eigenen autoethnographischen Disposition.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Silvia Henke

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen
Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_216.F2501 ↗

Intermediality II: Media Aesthetics, Media Technology, Media Theory

DK.BA_+RE_215.F2501

Whether pen, paper, software or camera – all these media are not just tools. They all have their own potential. Different media work and think with us in our work and in our thoughts. This module is about learning a reflective, theoretically grounded, but also new and fun way of dealing with the media and tools of our own art and design practice. Based on exemplary examples of how aesthetic practice, theoretical reflection and experimental research are linked in a medium, students turn their own artistic medium into an object of study. They research its technology and aesthetics as well as its media-theoretical implications and present their investigation in the form of an artistic-scientific experiment.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Johannes Binotto

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Explorative Research

Critical Thinking

Entry requirements

Openness, curiosity, willingness to experiment, ability for exploration and artistic-scientific research, existing experience with editing software are not mandatory but helpful.

MyCampus

DK.BA_+RE_215.F2501 ↗

Komplexität und Objektgeschichten

DK.BA_+RE_201.F2501

Objekte, unsere Wahrnehmung, soziale Praktiken, kollektives Handeln wie auch unser Denken und Fühlen sind geprägt von der materiellen Kultur. Begehen nach Fortschritt, Innovation, Effizienz bringen stets neue Dinge hervor. Verstärkt erleben wir jedoch die Kehrseiten von Globalisierung, Konsum und Mobilität und finden uns in einer zunehmend zugemüllten, verrümpelten und vergifteten Welt wieder. Ausgehend von einer vertieften Objektstudie analysieren die Studierenden die Komplexität von Produktion, Wertschöpfung, Lebenszyklen und Obsoleszenz. Die Studierenden entscheiden sich für ein Objekt ihrer Wahl und zerlegen dieses in seine gegenständlichen und/oder emotional wahrgenommenen psychosozial aufgeladenen «Bestandteile». Sie recherchieren die Materialien, deren Herkunft sowie deren sozialen Produktionsbedingungen und die globalen Lieferketten im gesellschaftlichen Kontext. Zudem setzen sich die Studierenden aus ihrer fachlichen und autoethnografischen Position in Relation zum untersuchten Objekt. Sie schärfen ihr Denken in globalen und transdisziplinären Zusammenhängen und loten kritisch neue suffiziente Wohlstandsmodelle aus. Zuletzt erproben sie eine künstlerische Intervention am Objekt und zeigen Zukunftsszenarien einer enkeltauglichen Welt auf.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Wiktoria Furrer und Daniela Zimmermann

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+RE_201.F2501 ↗

Kostümgeschichte im Kontext des Theaters

DK.BA_+RE_200.F2501

Die Bühne des zeitgenössischen Theaters bietet Raum, Aspekte aus der Kostümgeschichte immer wieder neu zu betrachten. Jede Inszenierung ist ein hochkomplexer, dynamisch kreativer Prozess, der in konkreten Strukturen und Zeitabschnitten entsteht. Das Kostümbild ist Teil davon. Dies umzusetzen erfordert ein gemeinsames Konzept, Fantasie, kultur- und kostümgeschichtliches Wissen und eine intensive Auseinandersetzung mit dem Stück. Das Modul richtet sich inhaltlich nach dem aktuellen Spielplan des Luzerner Theaters. Der Besuch verschiedener Vorstellungen (mindestens eine) im Vorfeld des Moduls stellt eine persönliche Erfahrungsebene her. Die gesehenen Produktionen können ebenso wie andere Fallbeispiele aus Film, Fernsehen oder Videogames als Thema in Gruppen bearbeitet und in Form einer Kurzpräsentation in den Unterricht integriert werden. Ein gemeinsamer Probenbesuch während des Moduls, ein Blick in die Werkstätten und den Kostümfundus werden angestrebt. Mit anschaulichen Beispielen aus dem Arbeitsalltag am Theater erklärt der/die Dozierende, wie Kostümbild entwickelt und umgesetzt werden kann. Der theoretische Teil der Kostümgeschichte wird chronologisch über die Woche verteilt vermittelt.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Jonas Leysieffer, Ulrike Scheiderer

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+RE_200.F2501 ↗

Kunst-, Design- und Architekturgeschichte: Vom Jugendstil zur Art Deco (1890-1930)

DK.BA_+RE_214.F2501

Als eine der ersten international wirkenden Kunstströmungen der Avantgarde gingen die Impulse des Jugendstils von den Rändern des europäischen Kunstbetriebs in Nancy, Glasgow oder La Chaux-de-Fonds aus und wirkten von hier auf die Zentren Paris, Berlin und Wien. Als Reaktion auf klassische Modell-Studien an den Kunstakademien einte ein grosser Erneuerungswunsch alle Schulen des geografisch weit und fein verästelten Jugendstils: Eine moderne Ästhetik und mit ihr eine Lebensreform war im direkten Naturstudium und nicht in den überlebten Vorbildern des Klassizismus zu finden, und zwar für Architektur, Design und Kunst gleichermaßen.

Das Modul behandelt die Strömungen des Jugendstils in dieser Wechselwirkung zwischen kreativer Peripherie (Schulen) und vermittelndem Zentrum (Ausstellungs- und Vermarktungsorte). Es ist als Seminar mit höchstens 20 Teilnehmenden geplant, sodass eine objektnahe Diskussion der ausgewählten Kunstwerke/Themen im Zentrum stehen wird.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

André Rogger

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+RE_214.F2501 ↗

Materialität in Kunst und Design

DK.BA_+RE_209.F2501

Das Material im Blick: Was heisst es, im und mit oder auch gegen das Material zu arbeiten? Fungieren Werkstoffe als Herausforderer, Ideenlieferanten, Spielverderber, Sparring-Partner, Fetische oder Metaphern oder sind sie schon das Werk selbst?

Zunächst geht es darum, verschiedene Herangehensweisen kennenzulernen, wie mit Materialien künstlerisch und gestalterisch gearbeitet wird. Die Frage, welche Rolle das Material im gestalterischen Prozess spielt, wird analysiert. Anhand von Werkbeispielen wird dann auf die verschiedenen, je nach Kontext wechselnden Bedeutungen der verwendeten Materialien eingegangen und Fragen der Material-Ikonologie beziehungsweise Material-Semantik diskutiert. Begriffe wie «Haltbarkeit/ Veränderlichkeit/ Vergänglichkeit», «Gebrauchsspuren/ Patina als Bedeutungsträger», aber auch Strategien der Wiederverwendung, Repairability und Ressourcenschonung werden untersucht und zur Diskussion gestellt. Eine ganztägige Exkursion in Museen gibt die Möglichkeit zur Überprüfung dieser Fragestellungen an Originalen.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Thomas Zirlewagen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_209.F2501 ↗

Naturwahrnehmung in Kunst(-) und (Natur-) Wissenschaft

DK.BA_+RE_204.F2501

Haben aktuelle künstlerische und (natur-)wissenschaftliche Visualisierungen von Naturzusammenhängen und -phänomen – etwa zur Klimadebatte – historische Vorbilder? In den Blick genommen werden sowohl frühere wie heutige «Wissensbilder» sowie die Netzwerke von visuell arbeitenden (Natur-)Wissenschaftler/innen und Künstler/innen und deren Auseinandersetzung mit Natur(-wahrnehmung). Dabei werden aktuelle Forschungsdebatten zur Bildkritik in Kunst, Wissenschaft und Technik aufgegriffen. Die Studierenden erarbeiten eigene thematische (Um)Setzungen in Sprache, Schrift und Bild und (v)erarbeiten Interviews mit Wissenschaftler/innen, Illustrator/innen, Kurator/innen, Autor/innen auch vor Ort.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Sören Schmelting und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+RE_204.F2501 ↗

News from Research 6

DK.BA_+RE_202.F2501

The lecture series presents various case studies from the fields of design, film and art research. Problem-oriented, evidence-based and stakeholder-oriented, as well as process-oriented, critical and open-ended research, will be presented. Various biographies of our researchers show which paths can lead to practice-based research in design, film and art. It is of great importance to emphasise that research always has an impact on an artist's, filmmaker's or designer's own practice – a real adventure. The lecture series presents design, film and art research at the HSLU DFK (Hochschule Luzern Design Film Kunst) through various case studies. Students learn about different epistemologies and methods of artistic-scientific and practice-based research. They learn critical and reflective skills.

Date

24. February – 16. May 2025

Lecturers

Researchers from the competence centers Visual Narrative, Product & Textile, Art, Design & Public and Design Management.

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Explorative Research

Critical Thinking

MyCampus

DK.BA_+RE_202.F2501 ↗

Perspektiven auf aktuelles Zeitgeschehen 1

DK.BA_+RE_220.F2501

Im Modul werden von Woche zu Woche Texte journalistische, wissenschaftliche oder literarische Texte gelesen und besprochen zu einem aktuellen Feld gesellschaftlicher Debatten. Gesellschaftspolitische Reizwörter wie Identitätspolitik oder Cancel Culture sollen ebenso beleuchtet und befragt werden wie neue Konzepte und Diskurse der kulturellen Reflexion. Für die Diskussionen werden Methoden der Cultural Studies zu Grunde gelegt, um Strategien der Dekolonialisierung, postkoloniale Positionen und Klassiker der postcolonial Studies zu analysieren, zu verstehen und auf aktuelle Phänomene zu beziehen. Dabei sollen auch Vorschläge der Teilnehmenden berücksichtigt werden.

Datum

24. Februar – 11. April 2025

Dozierende

Waseem Hussain

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_220.F2501 ↗

Philosophische Ästhetik II

DK.BA_+RE_210.F2501

Ästhetik als philosophische Disziplin umfasst die Theorie des Schönen, der Kunst und der sinnlichen Erkenntnis. Das Modul «Philosophische Ästhetik II» knüpft an «Philosophische Ästhetik I» an und behandelt den Zeitraum vom 19. Jahrhundert bis in die Moderne; Es kann aber auch unabhängig vom ersten Modul besucht werden. Inputs und gemeinsame Lektüre von Originaltexten führen in die wichtigsten historischen Positionen ein, die den ästhetischen Diskurs bis heute prägen.

Folgende thematische Schwerpunkte stehen im Zentrum: Schönheit als sinnliches Scheinen der Idee (Hegel) – Artistenmetaphysik (Nietzsche) – psychoanalytische Kunsttheorie (Freud und Mulvey) – Kunst als Sich-ins-Werk-Setzen der Wahrheit (Heidegger) – Ästhetik als Ideologiekritik (Adorno) – ästhetische Sprachspiele (Wittgenstein) – Kunstwelt und Aboutness (Danto).

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Guy Markowitsch

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Das Modul richtet sich an interessierte Studierende, welche die Bereitschaft mitbringen, sich auf die Lektüre philosophischer Texte einzulassen.

MyCampus

DK.BA_+RE_210.F2501 ↗

Recht und Ethik in Kunst, Film und Design: Grundlagen und Perspektiven

DK.BA_+RE_219.F2501

Ob Kunst, Film oder Design: Künstlerisches und kreatives Arbeiten findet im Spannungsfeld von Freiheit und Beschränkung statt. Das Recht regelt den Umgang mit geistigem Eigentum, Autorschaft und Privatsphäre. Es gewährleistet die Freiheit der Kunst und soll vor Diskriminierung jeglicher Art schützen. Parallel dazu existieren gesellschaftliche Normen und Wertevorstellungen, die ethisch oder politisch begründet sind und die das Recht ergänzen – manchmal aber auch in Widerspruch zu diesem stehen.

Anhand von Inputs und Diskussionen mit Fachpersonen sowie eigener Recherchen erarbeiten wir in dem Modul Grundlagen- und Hintergrundwissen innerhalb des Kunstrechts und dessen Bedeutung für Kunst, Film und Design. Wir beschäftigen uns mit den (rechtlichen und ethischen) Aspekten der Kunstfreiheit und dem Spannungsfeld beispielsweise zwischen künstlerischer Freiheit und Persönlichkeitsrecht. Eine «Fall-Werkstatt» bietet zudem die Möglichkeit, auch Fragen aus der eigenen Arbeit zur Diskussion zu stellen.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Christian Ritter, Mischa Senn und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_219.F2501 ↗

Spaces in Transition. Raumpraktiken in transmedialer und transkultureller Perspektive

DK.BA_+RE_205.F2501

«Spaces in Transition» sind auch «Transition Spaces», ambivalente, nomadische Zonen der verunsichernden Veränderung, des Empowerments und der Utopien. Sie stellen Beziehungen zwischen den unterschiedlichen (non-humanen) Akteur/innen her, werden umgekehrt aber auch laufend von ihnen neu «performat»: So sind Räume als transmediale und transkulturelle (Aus-) Handlungsorte selbst physisch wie konzeptuell ständig in Bewegung und eröffnen darin auch alternative, neue gesellschaftliche Spielräume. Anhand von Inputs, Textlektüren und konkreten Diskussionen von Kunst-, Design- und Architekturbeispielen werden im Modul raumtheoretische und methodische Grundlagen erarbeitet, die anhand von selbst gewählten Fallbeispielen und Zugängen in interdisziplinären Studierendengruppen praktisch erprobt, kritisch reflektiert und mit verschiedenen medialen und sinnlichen Zugängen erfahrbar gemacht werden (sei es via Bildessay, einer Soundcollage, einer Skateboardfahrt, ...). Wir beschäftigen uns mit narrativen, kollaborativen, interventionistischen Methoden der Raumkundung und Raumproduktion. Dabei sollen in den Studierendengruppen auch unterschiedlichen transdisziplinären, transkulturellen Perspektiven verschiedener Akteur/innen genutzt und produktiv gemacht werden.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Marie-Louise Nigg

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_205.F2501 ↗

Stories of Making: Craft between, Art, Design and Environment

DK.BA_+RE_212.F2501

How do materials shape back on you, when you engage in practices of hand-making? Why people from over 40 countries come together to crochet a giant model of a coral reef? Ever heard of makers' movement, where hackers subvert political correctness of technology? What is the relevance of the handmade in today's world? Which colour, gender or class have those making hands? And are they still human?

Craft Studies and environmental humanities will provide the theoretical frame to meet the handmade in different scenarios: in artistic and designerly practice, in anonymous factories, on the street as form of protest, in the jungle as a source of knowledge, in neuroscience laboratories or in cosy living-rooms.

After having examined and discussed several examples together, a project in smaller groups will focus you on a particular practice of handmaking and set up a research wall about it. The resulting "ecologies of critical making" will visualise your insights through text, images and sketches. They will be presented in plenum to shed further light into the phenomenon of the handmade with its complex, emotional and often contradictory relations with the material world.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Mònica Gaspar

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Critical Thinking

Sustainability

Entry requirements

English language skills

MyCampus

DK.BA_+RE_212.F2501 ↗

Technofeminism

DK.BA_+RE_206.F2501

Do certain ideas of masculinity and technical competence belong to the past or are they still alive? How do the categories of gender and technology influence each other? An introduction to the topic of gender and technology will be elaborated on the basis of fundamental texts. In addition, artistic projects and activist approaches will be discussed. In an experiment with self-experience and exchange about it, a personal connection of the topic with each student will be established.

Date

21.–25. April 2025

Lecturers

Cornelia Sollfrank

Modulotype

Related

Credits

1

Competences

Critical Thinking

Self-empowerment and Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_206.F2501 ↗

Visuelle Soziologie: Einführung in Theorien und Methoden

DK.BA_+RE_208.F2501

Durch die zunehmende Verbreitung und Nutzung von bildbasierten Instant-Messaging-Diensten wie Snapchat, Computerprogrammen zur KI-Bildgenerierung wie Dall-E und (audio)visuellen Plattformen à la YouTube, TikTok, Imgur oder Instagram wächst die Intensität und der Umfang visueller Kommunikation als Modus der alltäglichen zwischenmenschlichen Verständigung. Gleichzeitig spielen Bilder, Videos und andere visuelle Medien in unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen eine immer bedeutendere Rolle – sei es in Form von bildgebenden Verfahren in der Medizin, durch den spätestens seit der Corona-Pandemie allgegenwärtigen Einsatz von Videokonferenzen in der Wissenschaft oder im Kontext von Non-Fungible Token, der GameArt und digitalen Kunstexponaten im Metaverse in den Künsten.

Der Kurs thematisiert diese Konjunktur und fragt nach den sozialen und sozialisierenden Wirkungen von Bildern, nach ihren kulturellen Funktionsweisen und gesellschaftlichen Bedeutungen sowie nach der grundsätzlichen Bestimmung ihres epistemischen Charakters. Hierzu erarbeiten wir uns einerseits mittels ausgewählter Texte theoretische Überlegungen, die sich mit Bildern, Visualität und visueller Kommunikation befassen. Neben Grundlagen und zentralen Begriffen aus klassischen und aktuellen soziologischen Theorien werden dabei vor allem kunstphilosophische Ansätze und Konzepte aus den Bildwissenschaften, den Medienwissenschaften und den Visual Studies vermittelt. Andererseits bietet der Kurs anhand unterschiedlicher empirischer Beispiele – von Wissenschaftsillustrationen und Werbeplakaten über Infografiken und Kunstfotografien bis hin zu Reels in sozialen Medien und KI-generierten Visualisierungen – eine Einführung in verschiedene theoretische wie methodologisch-methodische Zugänge zur Bildanalyse und Interpretation visueller Kommunikation. Neben etablierten Verfahren stehen dabei insbesondere neue Entwicklungen der visuellen Methodenforschung im Zentrum, die in Kleingruppen eingeübt und erprobt werden.

Datum

21.–25. April 2025

Dozierende

Sebastian W. Hoggenmüller

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_208.F2501 ↗

BACHELOR

ABENDVORLESUNGEN

Designgeschichte 1: 1789-1918

DK.BA_+RE_ISA_104.H2501

Im 19. Jahrhundert wurde das Design professionalisiert. Der damals einsetzende radikale technische und gesellschaftliche Wandel ist die Grundlage, auf der die heutigen westlich-globalisierten Kulturen geschaffen wurden. Damit etablierten sich gestalterische Praxen, die bis heute prägend sind. Das Modell der westlichen Konsumgesellschaft kannte seit seiner Entstehung kaum Alternativen. Exklusion und Distinktion, Machtanspruch und Monopole verhinderten zudem in vielen Fällen auch eine Reorganisation der sozialen Positionen. Der Einfluss dieser Phänomene auf den sozialen Wandel und die Arbeitswelt und das zunehmend ökonomisch besetzte Privatleben passten sich den Dynamiken an.

Diese Vorlesung operiert aus historischer und soziologischer Perspektive und diskutiert die Designtendenzen und Designdebatten im Kontext soziokultureller und sozioökonomischer Entwicklungen. Die Industrialisierung der Produktionssysteme, die damit einhergehende Umstellung auf eine nicht nachhaltige Wirtschaft und die Ausbeutungslogik der Globalisierung werden ebenso thematisiert wie die Medien der Warenpräsentation, die Vermittlungsinstanzen der Geschmacksbildung und die Prämissen und Folgen des aufkommenden Massenkonsums.

Datum

15. September 2025 – 30. Januar 2026

Dozierende

Roland Grieder, Jonas Leysieffer

Modultyp

Wahl

Credits

2

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Gasthörerschaft möglich

MyCampus

DK.BA_+RE_ISA_104.H2501 ↗

Geschichte der visuellen Medien 1

DK.BA_+RE_ISA_100.H2501

Die zweisemestrig aufgebaute Vorlesungsreihe nimmt sowohl die mediale Entwicklung visueller Medien von der Neuzeit bis zur Gegenwart in Blick als auch die inhaltlichen Veränderungen, die damit einhergingen und -gehen. Thematisch werden dabei Schlüsselmedien und assoziierte Formate in einer eher lockeren Chronologie behandelt und jeweils hinsichtlich der beteiligten Studienrichtungen vertieft.

Medien werden dabei nicht aufgefasst als neutrale Werkzeuge, sondern als Formen des Denkens und Handelns, denen eine Eigendynamik innewohnt. Die Studierenden werden sensibel gemacht für diese Potenziale der Medien, mit denen sie in ihrer Praxis umgehen, um sie weniger als auswechselbare Tools und stattdessen als Mitarbeitende zu verstehen.

Datum

15. September 2025 – 30. Januar 2026

Dozierende

Sören Schmeling, Johannes Binotto u. a.

Modultyp

Wahl

Credits

2

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Gasthörerschaft möglich

MyCampus

DK.BA_+RE_ISA_100.H2501 ↗

Kunstgeschichte 1: Kunst vor der Moderne

DK.BA_+RE_ISA_109.H2501

In der Lehrveranstaltung werden von mehreren Dozierenden Gegenstände der Kunstgeschichte nach Inhalten und Einsatzweisen sowie nach Ausdrucksmitteln und Inszenierungsstrategien befragt und in Raum und Zeit eingeordnet. Kunst soll als Tätigkeitsbereich, Gefäß für die Entfaltung von Ausdrucks- und Mitteilungsmöglichkeiten und Mittel gesellschaftlicher Auseinandersetzung begreifbar werden. Die Lehrveranstaltung ist Bestandteil einer viersemestrigen Einführung in die Kunstgeschichte. Gegenstand dieser Lehrveranstaltung ist die Frühe Neuzeit, einsetzend mit dem Ende des Mittelalters und bis in die Aufklärungsepoke des 18. Jahrhunderts reichend.

Datum

15. September 2025 – 30. Januar 2026

Dozierende

Wolfgang Brückle sowie Rachel Mader, Guy Markowitsch, Marie-Louise Nigg, André Rogger

Modultyp

Wahl

Credits

2

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Gasthörerschaft möglich**MyCampus**

DK.BA_+RE_ISA_109.H2501 ↗

Transdisciplinary Lecture Series for current social issues 2

DK.BA_+RE_ISA_114.H2501

The West and the Rest? Kolonialität und die Künste Unsere Vorlesungsreihe verbindet Beiträge von Vertreter:innen aus unterschiedlichen Disziplinen zu einem Dialog zwischen Kunst, Politik, Wissenschaft und Gesellschaft. Aktuelle Fragen sollen besondere Berücksichtigung finden. Wir untersuchen Beziehungen der Schweiz mit dem europäischen Kolonialismus in Geschichte und Gegenwart, Strategien der Dekolonialisierung, Herausforderungen für den öffentlichen Raum, für künstlerische Praktiken, für Archive und für die Hochschule selbst.

Datum

15. September 2025 – 30. Januar 2026

Dozierende

Silvia Henke, Marie-Lousie Nigg, Wolfgang Brückle, Mònica Gaspar

Modultyp

Wahl

Credits

2

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen
Kritisches Denken

Gasthörerschaft möglich**MyCampus**

DK.BA_+RE_ISA_114.H2501 ↗

BACHELOR
**WEITERE
ANGEBOTE**

Smart-up – Ideen erfolgreich umsetzen

DK.SMART-UP

Smart-up verfolgt das Ziel, Studierende und Alumni aller Studiengänge sowie Mitarbeitende der Hochschule zu motivieren und zu befähigen, ihre Geschäftsideen umzusetzen und sie auf dem Weg in die Selbstständigkeit zu begleiten. Hierfür führt Smart-up individuelle Coachings zu allen Themen rund um die berufliche Selbstständigkeit und die Unternehmensgründung durch: Das Spektrum umfasst Standortbestimmung und Klärung der nächsten Schritte, Businessplan, rechtliche Aspekte (Geschäftsform, Schutzrechte), Portfolioberatung, gestalterische und technische Beratung für Prototyping, Kommunikation, Marketing, Verkauf und Vertrieb, Antragstellung bei Förderinstitutionen (z.B. Filmförderung, BRIDGE) u.a.m. Ergänzt wird das Coachingangebot durch verschiedene Netzwerkaktivitäten.

The program is also suitable for English speakers.

<https://www.hslu.ch/de-ch/design-kunst/ueber-uns/smart-up/>

Dozierende

Dagmar Steffen

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse an beruflicher Selbstständigkeit oder eigener Unternehmensgründung, Zuverlässigkeit, Verbindlichkeit.

