

## **Touch me, touch me now. Affekt und Design**

### **1 – CALL FOR APPLICATION**

Wir leben in einer Gesellschaft, in der das Scheitern, komplexe Verhältnisse zu verstehen, seinen Ausweg in Affekten zu finden scheint. Angst, Begeisterung, Empathie. In Echoräumen und gegenseitiger Meinungsbestärkung, in schwarmhaften Bewegungen innerhalb von Informationsnetzen, in Verweisen und Verlinkungen, im Like und in den Artikelüberschriften auf unserem Newsfeed bewegen wir uns affektiv. Freude, Verzweiflung, Wut. Ist die Welt zu groß, um sie zu nur zu denken? Entgegen Descartes „cogito ergo sum“, können wir davon ausgehen, dass Erkenntnisse nicht nur auf gedanklichen Prozessen basieren, sondern unsere Emotionen einbinden. Ich fühle, also bin ich. Ekel, Interesse, Scham.

Ist die starke Hinwendung zu den Affekten ein Resultat der möglicherweise die Affekte unterdrückenden Leistungsgesellschaft? Welche Aufmerksamkeit möchte man diesen Affekten schenken? Sie entlarven, unterwandern, zu Nutzen machen? Das Vermögen, betroffen zu sein und auf einen Anderen zu wirken setzt Offenheit voraus, braucht Bewegung und Begegnung. Welche Konsequenzen ergeben sich aus Stimmung, Gefühl und Affekt? Teilhabe, Impasse, Korruption? Welche persönlichen emotionalen Situationen werden durch herrschende Strukturen ausgelöst? Wie motivieren sie den Gestalter? Unangenehme Gefühle können Möglichkeitsräume sein, in denen sich Verbündete finden.

Wie verhält sich das Design dazu?

Sinnlichkeit, Attraktion und Provokation sind ästhetisch vermittelt – über Berührungspunkte, Reibung oder Reaktion. Ihre Gestaltbarkeit durch Oberfläche, Konstruktion, Materialität und Interaktion erfordert das Fingerspitzengefühl von Designern. Im kommenden Master wollen wir weiter gehen und die Einbeziehung des Affektiven im Design auch hinsichtlich seiner Ziele, Möglichkeiten und Gefahren untersuchen.

In dem einjährigen Masterprogramm sollen Ratio und Emotio in ihrer Wechselwirkung auf das Design, persönliche Gefühle auf ihr Potential, radikale Veränderungen hervorzurufen und die Ökonomie der Aufmerksamkeit auf ihr Verhältnis zu komplexen Abläufen betrachtet werden. Es wird ein Forum für die experimentelle, konzeptionelle, gestalterische und technische Entwicklung von Objekten, Kollektionen, Produkten, Verfahren und Szenarien geboten werden. Die Masterarbeit wird in experimentellen Untersuchungen über diverse Modellstadien prototypisch entwickelt und sowohl methodisch als auch theoretisch reflektiert. Orientierung für das eigene Mastervorhaben bieten Beobachtungen und Erfahrungen in Ästhetik, Gesellschaft, Philosophie, Technologie und Ökonomie. In dem eingereichten Masterexposé soll das Selbstverständnis des Bewerbers sichtbar werden und Fragestellungen, die relevant für

die persönliche Praxis und für den Diskurs um den Begriff des Affekts sind, vorgestellt werden.

## **2 – PROGRAMM**

### **Kooperative Autorenschaft**

Das Design–Master–Programm der UdK will die Studierenden individuell in ihrer Entwicklung zu einer kreativen und weitsichtigen Autorschaft fördern. Die Kompetenz zur interdisziplinären Kooperation soll gestärkt und erprobt werden, die Qualitäten im Einsatz von Methoden und Tools ausgeweitet und geschärft. Durch die Mitwirkung am kritischen Diskurs des Master–Programms soll das Vermögen wachsen, Theorie– und Praxisfelder in der Projektarbeit vielfältig und gezielt zu verknüpfen.

### **Das Master–Thema als Ausgangspunkt, Diskurs, Verknüpfung, Schlussakkord**

Das jährliche Master–Thema bietet einen gemeinsamen Ausgangspunkt, der durch die Konzeption des eigenen Entwicklungsvorhabens individuell interpretiert werden kann: als Inspiration, Fragestellung, Programm, Leitfaden, Zielstellung.

Das Master–Thema sucht den intensiven Austausch zwischen Theorie und Praxis, um durch die Spannungsfelder zwischen analytischen und experimentellen, planerischen und spekulativen, wissenschaftlichen und künstlerischen Prozessen die Qualität der Projektentwicklungen und Interaktionen zu fördern.

Im Laufe des Studiums wird das Master–Thema durch die gemeinsame Diskussion entfaltet und verknüpft sich mit den Fragestellungen und Erfahrungen, die von den individuellen Projektvorhaben ins Spiel gebracht werden. Angereichert mit diesen Interaktionen und Reflektionen wird das individuelle Projekt zur Master–Thesis entwickelt, die schließlich in eine gemeinsame Abschluss–Präsentation und –Publikation eingeht.

### **Das individuelle Projekt im Zentrum des Studiums**

Das eigene gestalterische Entwicklungsvorhaben steht im Zentrum des Master–Studiums. Ausgehend von der ursprünglichen Projektskizze werden Phasen der inhaltlichen und prozessualen Entwicklung konzipiert, umgesetzt, erprobt und zur Debatte gestellt. Abhängig von den individuellen Themen werden die Mentoren und Ateliers zugeordnet, um bestmögliche Betreuung und Umgebung zu ermöglichen. Die individuelle Arbeit wird durch die Atelieregemeinschaften, Kolloquien und Diskurse von den Inhalten und Prozessen der anderen Teilnehmer profitieren und selbst den multiperspektivischen Austausch bereichern.

## **3 – STRUKTUR UND AUFBAU**

**Der einjährige Master–Studiengang** bietet ein Atelier–Studium, das die Entwicklung persönlicher Autorschaft in Verbindung mit der Stärkung kooperativer Fähigkeiten und reflektiver Kompetenzen fördert.

**Das Master–Thema** bildet den Ausgangspunkt sowohl für die individuellen Projekt–Entwicklungen als auch für den gemeinsam geführten Diskurs, der die wesentlichen Wechselwirkungen zwischen Theorie und Praxis erzeugen und zusätzlich Synergien unter den individuellen Projekten ermöglichen soll.

**Das Master–Programm** begleitet und unterstützt die individuellen Entwicklungsvorhaben inhaltlich, methodisch, technisch und organisatorisch. Es mündet in einer kooperativ konzipierten Präsentation und Publikation der individuellen Projekte im Kontext des geführten Master–Diskurses. Die Master–Ateliers mit den Schwerpunkten Mode–Design und Produkt– & Prozessgestaltung bestehen aus jeweils bis zu 15 Teilnehmern.

**Die Master–Kolloquien** dienen dem Austausch und Diskurs von Inhalten, Ergebnissen und Positionen.

**Die Master–Seminare** dienen der Qualifizierung des selbstständigen wissenschaftlichen und künstlerischen Arbeitens und zur Vertiefung der fachlichen Fragestellungen. Ein Bezug zu den Studienprojekten ermöglicht die Aufbereitung und Anwendung theoretischer Inhalte im Entwurf.

**Werkstätten und Labors** können von den Studierenden nach speziellen Einweisungen für ihre Arbeiten genutzt werden.

**Lehrende Master–Atelier Entwurf:**

Prof. Axel Kufus (Produkt– und Prozessgestaltung)

Prof. Carolin Lerch (Mode–Design)

KM Lars Paschke, MA (Mode–Design)

Prof. Burkhard Schmitz (Produkt– und Prozessgestaltung)

KM Johanna Schmeer, MA (Produkt– und Prozessgestaltung)

KM Hanna Wiesener, Dipl. Des. (Produkt– und Prozessgestaltung)

**Lehrende Seminare:**

Prof. Dr. Kathrin Busch (Design–Theorie)

Prof. Dr. Ingeborg Harms (Mode–Theorie)

Prof. Dr. Gesche Joost (Designmethoden)

Prof. Jozef Legrand (Bildende Kunst)

Prof. Holger Neumann (Technologie)

Weitere Informationen zur Studien– und Prüfungsordnung MA Design sowie zum Modulplan stehen hier als download bereit: [www.design.udk-berlin.de/studienberatung/](http://www.design.udk-berlin.de/studienberatung/)

## **Zeitablauf**

1. Semester > von Oktober 2017 – Februar 2018  
Zwischenpräsentation > Mitte Dezember 2017 und Mitte Februar 2018
2. Semester > von März 2018 – September 2018  
Präsentation zum UdK Rundgang > Juli 2018  
Finalisierung der Master–Thesis, Erarbeitung, Aufbereitung  
der Publikation > Juli – September 2018  
Abschlussprüfung > September 2018

## **4 – DETAILS**

**Zugangsvoraussetzung** ist ein vierjähriger Bachelorabschluss oder ein vergleichbarer Studienabschluss in einem gestalterischen oder künstlerischen Studiengang oder in den Fächern der Geistes-, Gesellschafts- oder Ingenieurwissenschaften.

**Die Aufnahme** in das Design–Master–Programm geschieht nach erfolgreich bestandener Eignungsprüfung zum Wintersemester 2017/18.

**Die Eignungsprüfung** ist 2–stufig:

- Einreichung der Bewerbungsunterlagen mit Mappe (Projektskizze & Portfolio)
- bei erfolgreicher Auswahl Einladung zum persönlichen Gespräch

**Die Mappe** (max. DIN A3) soll folgendes enthalten:

- die Projektskizze soll ein individuelles künstlerischwissenschaftliches Entwicklungsvorhaben mit Bezugspunkten zum Master–Thema formulieren. (Exposé mit 2–3 Seiten DIN A4)
- das Portfolio soll Einblick in eigene gestalterische oder theoretische Arbeiten, Schwerpunkte und Interessen vermitteln.

**Die Bewerbungsfrist für das Design–Master–Programm 2017/18**

01.03.– 31.03.2017

Entscheidend ist der Tag des Eingangs der vollständigen Bewerbungsunterlagen, nicht der Poststempel.

Die Zulassung zum Studium erfolgt zum Wintersemester 2017/2018.

Die Regelstudienzeit ist 2 Semester und endet im September 2018.

Der Abschluss ist Master of Arts (M.A.)

## **Studienaufbau**

Das Masterstudium baut auf den künstlerischen und wissenschaftlichen Fähigkeiten und Kenntnissen auf, die im Rahmen eines berufs– quali

zierenden vierjährigen Bachelorstudiums oder eines Diplomstudiums erworben wurden.

Das Masterstudium ist als projektbasiertes Studium konzipiert und erfolgt in Entwurfsprojekten, die von einem thematischen Schwerpunkt ausgehen. Der jährlich neu ausgeschriebene Themenschwerpunkt wird jeweils zum 01.02. auf der Web-Seite des Masterprogramms veröffentlicht:  
[www.design.udk-berlin.de/ma-design-call/](http://www.design.udk-berlin.de/ma-design-call/)

Detaillierte Informationen zum Aufbau des Studiums finden Sie in der Studienordnung.

### **Zulassungsvoraussetzungen**

- ein Hochschulabschluss in einem vierjährigen Bachelorstudiengang oder in einem gleichwertigen Studiengang der gestalterischen oder künstlerischen Disziplinen oder in den Fächern der Geistes-, Gesellschafts- oder Ingenieurwissenschaften
- künstlerische Begabung
- für Ausländer und Ausländerinnen ausreichende deutsche Sprachkenntnisse – Bewerber und Bewerberinnen, die lediglich ein Bachelorstudium mit 180 LP bzw. 210 LP vorweisen können, müssen nach dem Bestehen der Zulassungsprüfung ein Anpassungsstudium absolvieren. Innerhalb von bis zu zwei Semestern müssen 60 bzw. 30 Leistungspunkte erworben werden. Die restlichen Leistungspunkte erwerben die Studierenden in Veranstaltungen aus dem Spektrum des Bachelorstudiums.

### **Zulassungsverfahren**

Das 2-stufige Zulassungsverfahren besteht im ersten Schritt aus der Beurteilung der eingereichten Projektskizze und des Portfolio. Nach erfolgreicher Auswahl werden die Bewerber zu einem Gespräch mit der Prüfungskommission eingeladen.

Die Mappe, die Projektskizze und Portfolio enthält, soll nicht größer als DIN A3 sein.

Die Projektskizze soll ein individuelles künstlerischwissenschaftliches Entwicklungsvorhaben mit Bezugspunkten zum Master-Thema formulieren. (Exposé mit 2–3 Seiten DIN A4)

Das Portfolio soll Einblick in eigene gestalterische oder theoretische Arbeiten, Schwerpunkte und Interessen vermitteln.

Ergänzende audiovisuelle Arbeitsproben können auf DVD/CD in den Formaten .avi / .mp4 / .mov abgegeben werden. Alternativ können diese auch auf YouTube oder vimeo mit entsprechenden Zugangsdaten bereitgestellt werden.

### **Bewerbungsunterlagen**

Innerhalb der Bewerbungsfrist (02.03 – 31.03.2017) sind folgende Unterlagen einzureichen:

- Zulassungsantrag (online)
- tabellarischer Lebenslauf
- Nachweis des Hochschulabschlusses
- Sofern im Zeugnis kein Hinweis über die erbrachten Leistungspunkte enthalten ist, bitte gesonderte Bescheinigung der Hochschule einreichen
- Nachweis über die allgemeine Hochschulreife
- Projektskizze zum thematischen Schwerpunkt des Masterprogramms
- Portfolio
- Ausländische Studienbewerber/-innen müssen deutsche Sprachkenntnisse nachweisen
- Zur Bewerbung: Sprachnachweis entsprechend der abgeschlossenen Qualifikationsstufe B1
- Zur Immatrikulation: Sprachnachweis entsprechend der abgeschlossenen Qualifikationsstufe C1
- Bildungsinländer (Ausländer mit deutschem Schulabschluss) müssen diesen Nachweis nicht erbringen.
- Für Bewerber/-innen aus der VR China gibt es ein spezielles Visumverfahren. Bitte wenden Sie sich in jedem Fall vor der Bewerbung an die Akademische Prüfstellung APS der Deutschen Botschaft in Peking: [www.aps.org.cn](http://www.aps.org.cn)

Die Bewerbungsunterlagen per Post einsenden. Bewerbungen per Fax oder E-Mail sind nicht möglich.  
Entscheidend ist der Tag des Eingangs der vollständigen Bewerbungsunterlagen, nicht der Poststempel!

### **Achtung! 2 Bewerbungsadressen!**

#### **1) Die Mappe mit Portfolio und Projektskizze senden Sie bitte an:**

Universität der Künste Berlin  
Masterstudiengang Design  
Einsteinufer 43-53,  
10587 Berlin

#### **2) Die formalen Bewerbungsunterlagen senden Sie bitte an:**

Universität der Künste Berlin  
Immatrikulations- und Prüfungsamt  
Masterstudiengang Design  
Postfach 12 05 44  
10595 Berlin

**Persönlich kann die Mappe am 31.3.2016 zwischen 10:00 – 13.00 Uhr  
abgegeben werden (letzter Tag Bewerbungsfrist)**

Universität der Künste  
Berlin 3D-Haus / Raum 110  
Straße des 17. Juni 118  
10623 Berlin