

11.-12. JUNI 2019, 12-18 UHR



ALTE POSTSTRASSE 152, ATELIER, 4. STOCK

## ABSOLVENTINNEN LECTURE DAYS

INFORMATIONSDSIGN | COMMUNICATION, MEDIA, SOUND  
& INTERACTION DESIGN | AUSSTELLUNGSDESIGN |

## 12:00 | VERENA PÖSCHL

*Räume schaffen: über das Er- und Verschaffen von Raum*

Schaut man sich einen Horrorfilm bei Tageslicht an, ist das meist ziemlich lustig. Und in Kirchen fühlt man sich immer irgendwie klein. Macht man sich an das Erzählen von Geschichten oder – zeitgeistiger ausgedrückt – an das „Storytelling“, denkt man selten an den räumlichen Kontext. Sollte man aber, macht eine gelungene Szenografie doch oft die halbe Arbeit – quasi unbemerkt. Über den Zeitraum, den es in Anspruch nehmen kann DAS allen Projektbeteiligten klar zu machen und über das Ausloten und Schaffen von Spiel- und Freiräumen in der täglichen Arbeit erzählt der Vortrag.

Verena Pöschl (\*1982) arbeitet als freiberufliche Designerin im Bereich Kommunikation im Raum, sowie bei Kadadesign/Kadaconcept an Ausstellungs- und Museums-gestaltungen sowie an Buchpublikationen. Sie studiert(e) Ausstellungsdesign und Informationsdesign an der FH JOANNEUM. Seit mehr als zehn Jahren ist sie im Bereich Art Direction und Szenografie tätig, sowohl in selbständiger als auch in unselbständiger Tätigkeit in und für Unternehmen unterschiedlicher Größe – vom kleinen Designstudio bis zum internationalen Konzern.

## 13:30 | HELLMUT MONZ

*Game Design 500 B.C.: Wie die Spieleentwickler der Logik uns heute noch Streiche spielen.*

Lernen die Auszubildenden an Universitäten wirklich vom Universum oder bilden sich die Lehrenden eine imaginäre Bildung ein? Woher weiß man, Wissen nicht mit Glauben zu verwirren ohne nur zu glauben, dass man Wissen und Glauben nicht verwirrt? Wie weiß man, dass man nicht nur glaubt zu wissen und glaubt, nicht zu wissen? Wenn man Klarheit ohne Irre kennt, wie kann man Weisheit und Irrtum erkennen? Nur im Zentrum des Wirbelsturms ist sicher alles sonnenklar. Wenn jede Methode, die Schritt für Schritt vorgeht, Fehlschritte riskiert, welcher Weg zur Wahrheit schließt mit Sicherheit alle Fehler aus? Welcher Vorgang ist punktgenau und fehlerlos? Die einzige Methode, die nicht verfehlen kann, ist die einfachste, kürzeste und spitzfindigste von allen: die Periode. Ausschließlich der dimensionslose Punkt – der Weg der Stille – schließt sicher jeden Fehltritt aus. Dieses philosophische Schauspiel präsentiert Heraklit und Parmenides, die Gründer der westlichen Logik, als Spieleentwickler, deren verspielter Gedankengang seit Jahrtausenden die fortschreitenden Wissenschaftler mit ihren fortschrittlichen Wissenschaften auf Irrwege führt.

Hellmut Monz, (\*1984), ist dümmlich brillant: hat die erste Klasse Volksschule wiederholt und ist Doktor der Philosophie. Begann im Jahr 2000 Animationen im Computerprogramm MS Paint zu zeichnen, die zu digitalen Rätselspielen reiften, um internationale Screens zu bespielen (South by Southwest, Ars Electronica, u. a.). Arbeitete weltweit nach dem Designstudium an der FH JOANNEUM (Informationsdesign und Media & Interaction Design) als interdisziplinärer Designer und Designforscher für Kreativagenturen (Brand New School in New York, Rainbow Unicorn in Berlin, u. a.) und Laboratorien (Handheld Augmented Reality Lab in Österreich, Exertion Games Lab in Australien, u. a.). Lehrte die Praxis und Theorie von digitalem Design und Medienkunst am Royal Institute of Technology Melbourne. Seine Doktorarbeit erforschte die physischen, metaphysischen und pataphysischen Dimensionen der Digitalisierung des unbewussten Spiels psychophysiologischer Körperbewegung. Übersetzt altgriechische sowie auch französische Spiel-Philosophie ins Englische. Arbeitet momentan teils als Gestalter für ein Berliner Szenografiebüro und teils an der Veröffentlichung uralter Wortspiele der Gründer der Logik durch zukünftige Computerspiele. [www.m-o.nz](http://www.m-o.nz)

## 15:00 | DANIELA GRUBER

*Spekulation als Gestaltungsform*

Ein Buch über das Thema Autismus liefert einen Beitrag zur Diskussion, was GestalterInnen in Bezug auf zentrale gesellschaftliche Themen leisten können. Jede Gestaltung und die dazu entworfenen Gesetze können Auswirkungen auf das Verhalten und die Kommunikation einer Gesellschaft haben. Es obliegt unserer Entscheidung, wie wir Design verorten. So kann Design auch als politische Aktivität oder als Medium zur Spekulation über erdachte gesellschaftliche Zukünfte fungieren. In dem Buch wurde ein Phänomen gestalterisch untersucht und das führt damit zu neuen Einsichten über scheinbar altbekannte Dinge. Es vermittelt jedoch außerdem neue und unmittelbare Sichtweisen, die zu einem umfassenden Verständnis des Themas beitragen. Diese Erkenntnisse wurden nicht nur auf das Buch als ein Designobjekt übertragen, sondern lösten eine zweite Forschungsphase aus, mit den zentralen Fragen: Wie kann Autismus durch formale und funktionelle Methoden zum Vorschein gebracht werden? Wie findet die Vermittlung des Phänomens im jeweiligen Medium statt?

Daniela Gruber, MA (\*1984) arbeitet als Gestalterin in Graz. Sie studierte Informationsdesign an der FH JOANNEUM, zuvor war sie fünf Jahre als Grafikerin tätig. Im Rahmen des Studiums absolvierte sie ein Auslandssemester an der Hochschule der Künste in Bern (HKB), mit der Vertiefung Editorial sowie ein Praktikum bei „komunikat“, Agentur für Informationsgestaltung in Zürich, wo sie auch später während des Masterstudiums mitarbeitete. Anschließend begann sie das Masterstudium an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) in der Vertiefung Kommunikation. Ihre Diplomarbeit wurde ausgezeichnet mit dem Förderpreis „Master of Arts in Design 2016“. Seit 2017 lebt sie wieder in Graz und ist derzeit in Mutterschaftskarenz.

## 16:30 | SANJA ZDRNJA

*Kunst, Design und andere Geschichten. Verschiedene Möglichkeiten der Konzeptualisierung in der künstlerischen Praxis.*

Sanja Zdrnja hat an verschiedenen künstlerischen Projekten teilgenommen und u. a. in folgenden Bereichen gearbeitet: Fotografie, Grafik, Video Design, Assistant Producer Theater, Ausstellungspräsentation und deren Organisation, Forschung und Vorträge über zeitgenössische bildende Kunst. Zurzeit arbeitet Sanja Zdrnja an internationalen Projekten und forscht über die Möglichkeiten der Skulpturentransformation im Raum durch die Anwendung verschiedener interdisziplinärer Verfahren der neuen Medien. Ihr gegenwärtiges Kunstwerk widmet sich der Erforschung des physischen, intimen, emotionalen und intellektuellen Raums und den verschiedenen Möglichkeiten seiner Konzeptualisierung.

Nach dem Abschluss an der Universität der Künste in Belgrad im Jahr 2012 hat Sanja Zdrnja ihren Dokortitel (Doktor artium) im Fach Digitale Kunst erlangt – „Der menschliche Körper in der musikalischen Leistung, die Ausstellung von audiovisuellen Skulpturen“. Im selben Jahr beendete sie ihren Master in Communication, Media, Sound & Interaction Design an der FH JOANNEUM – „The Concept of Artistic Beauty in Contemporary and Media Arts, visual impressions and collages“. Im Oktober 2014 hat sie ihr zweites Doktorat im Fach Bildende Kunst/Bildhauerei zum Thema „Ironie, Ideal, Identität – Inspiration in der feministischen Praxis der zeitgenössischen bildenden Kunst“ abgeschlossen.

## 12:00 | EVELYN SCHLAGBAUER

*Orientierungs:LOS!*

Umleitung, Einbahn, Sackgasse, Stopp. Selten laufen in der Designbranche die Dinge so geradlinig wie geplant. Anhand von vielen Beispielen aus der Praxis wird erzählt wie man mit Störungen, Hindernissen und Katastrophen umgeht, worin dabei die Chancen liegen und warum man trotz mangelnder Orientierung einfach loslegen sollte. Nur Mut!

Evelyn Schlagbauer ist eine erfahrene Grafik- und Web-Allrounderin. Sie hat Grafik Design an der HTBLA Ortwein und Informationsdesign an der FH JOANNEUM in Graz studiert sowie einen Diplomlehrgang für praxisorientiertes Projektmanagement in Wien absolviert. Ihre Erfahrung in der Steuerung von komplexen, länderübergreifenden Designaufträgen als Head of Design in einer Marketingagentur in Barcelona spiegelt sich in zahlreichen internationalen Projekten – offline wie online – wider. Seit 2012 lebt und arbeitet sie in Wien. Neben der Corporate Identity Entwicklung und Umsetzung von klassischem Corporate Design im Print- und Webbereich konzentriert sie sich insbesondere auf Beratung, Planung und Workshops für eine langfristig angelegte visuelle Unternehmenskommunikation. Außerdem unterrichtet Evelyn Schlagbauer in Graz an der HTBLVA Ortweinschule für Kunst & Design zu den Themen print- und screenbasierte Technologien.

## 13:30 | TINA FLECK | VALENTIN ZHUBER-OKROG

*Thru the heart – Design im Spannungsfeld zwischen Gefallen und Auffallen*

Gutes Design ist, was der Kunde erwartet. Großartiges Design ist, wenn es einen unerwartet trifft – mitten ins Herz. Tina und Valentin von EN GARDE geben Einblicke in ihre divergenten Arbeiten, reden über mutige Kunden und darüber, dass Design manchmal auch wehtun muss.

Tina Fleck und Valentin Zhuber-Okrog absolvierten gemeinsam den Studiengang Informationsdesign an der FH JOANNEUM. Gemeinsam leiten sie als Art Direktoren die Design Unit bei EN GARDE.

EN GARDE versteht sich als Designunternehmen mit den Schwerpunkten Print- und Screendesign, der Kreierung von Kreativ- und Kommunikationskonzepten sowie Beratung im Bereich Online und Social Media. EN GARDE betreut Kunden wie A1, Erste Bank, Lena Hoschek, Grawe, Salzburger Festspiele, Steirische Winzer, diverse Theaterhäuser und Kulturinstitutionen. [www.engarde.net](http://www.engarde.net)

## 15:00 | KSENIIA ERÖSS

*Zeichnen für Designer: Kreative Skills, die uns beim Arbeiten unterstützen*

Müssen alle Designer zeichnen können? Wann ist das Zeichnen für Designer von Vorteil? Wie kann diese ursprüngliche Darstellungsmethode im künstlerischen Ausdruck unterstützend sein? Wie kann man die Fähigkeit zu zeichnen bei der Ausstellungsgestaltung nutzen? Diese Fragen werden gemeinsam mit den Studierenden besprochen, persönliche Erfahrungen geteilt und Kseniia Eröss berichtet, wie ihr Hobby zum Beruf wurde.

Kseniia Eröss ist Illustratorin, Künstlerin und Ausstellungsdesignerin. Nach dem Abschluss der Kunstschule hat sie das Bachelor- und Masterstudium „Umgebungsdesign“ (entspricht Raum & Designstrategien) an der Universität für Kunst und Kultur in Kiew (Ukraine) absolviert. 2016 hat sie den Masterstudiengang Ausstellungsdesign an der FH JOANNEUM abgeschlossen. Zeichnen war schon immer ihr Hobby, jedoch hat sie nie vorgehabt, es zum Beruf zu machen. Durch Zufall ist es schließlich doch so passiert. Seit 2015 arbeitet sie hauptberuflich als Illustratorin und gestaltet Lernmaterialien für Kinder. Nebenberuflich ist sie als freie Künstlerin an unterschiedlichen Projekten bzw. Ausstellungen tätig. [Instagram: kseniiaeross](https://www.instagram.com/kseniiaeross)

## 16:30 | ANNABELL SPÖTL

*Lessons Learned – Lektionen, die ich als Designer bisher gelernt habe*

Ob es sich um ein Objekt in einer Ausstellung, eine Installation bei einem Event oder ein Produkt in einem Shop oder auf einer Messe handelt, all diese Dinge benötigen eine entsprechende Inszenierung, um richtig zur Geltung zu kommen – Funktionalität und Aspekte der Produktionstechnik und Wartungsmöglichkeiten haben dabei zusätzlichen Einfluss und wirken auf die Gestaltung ein. Als Designer steht man zu Beginn eines neuen Projekts vor einem aufregenden Lernprozess, und durch das Arbeiten in diesem Berufsfeld stößt man ständig auf Problemstellungen, welche es durch intensive Recherchen oder diverse Pretests zu lösen gilt. In ihrer Lecture wird Annabell Spötl ihre Learnings anhand praktischer Beispiele erörtern und die hilfreichsten an das Publikum weitergeben.

Als Exhibition Designer bei Swarovski entwickelt sie Konzepte für Messen, Pop-Up-Stores und Events und bringt ihre Erfahrung aus den Bereichen Ausstellungsgestaltung und Szenografie in das international tätige Unternehmen ein. In ihrer Position leitet sie weltweit Projekte und betreut diese vom Briefing bis zur Realisierung. Ihre Ausbildungen in den Bereichen Design und Innenraumgestaltung ermöglichen ihr das Generieren ganzheitlicher Gestaltungskonzepte mit komplexer technischer Ausführung. Durch ihre langjährige Projekterfahrung und ihre Zeit als Entrepreneur kennt sie die Anforderungen, welche die Betätigungsfelder im Kultursektor sowie auch in der Privatwirtschaft gestalterisch mit sich bringen. [Instagram: studioambibell](https://www.instagram.com/studioambibell)

11. JUNI 2019

12. JUNI 2019