

Kunst og Teknologi

Semesterbeskrivelse, 6. Semester 2022



Kunst og Teknologi som oplevelse

Studienævn: *KUNST*

Studieregler: Studieordning for Kunst & Teknologi, 2019:

<https://studieordninger.aau.dk/2022/32/3085>

Semestrets temaramme: *Kunst og Teknologi som oplevelse*

Vigtige datoer:

1. februar: Semester Start

6. maj: KunST Dag - Joint Seminar med Musik & Musikterapi

10-12. maj: Semesterudstilling

Skema:

Kan findes på Moodle. Husk at tjekke skemaet regelmæssigt, da der kan forekomme ændringer.

Semesterkoordinator:

Rasmus Grøn (gron@hum.aau.dk)

Sekretær:

Elsebeth Bækgaard (elsebeth@hum.aau.dk)

Projekt og projektkatalog

I jeres BA projekt skal I arbejde med et selvvalgt emne, som ligger inden for Studieordningens rammer for semestrets projektmodul (se nedenfor). Her kan I bl.a. søge inspiration i **projektkataloget** på Moodle, hvor vejledere på Kunst og Teknologi har opstillet en række projektforslag til fri afbenyttelse.

Projektgrupper

Det er i hht. Studiereglerne frivilligt, om man skriver projekter individuelt eller i grupper. Vi vil dog anbefale jer at finde sammen i grupper af min. 3 personer, da projektets omfang og interdisciplinære karakter udgør en stor arbejdsbyrde for en enkelt studerende.

Semesterudstilling

Alle projektgrupper skal deltage i den **fælles semesterudstilling** på Kunst og Teknologi d. 10-12. maj 2022. I må gerne vælge et udstillingsrum uden for eller andetsteds på AAU (skal dog formelt godkendes af Studienævnet), så længe jeres projekt også præsenteres på semesterudstillingen. Til udstillingen skal der ud over jeres værk indgå en akademisk poster, som beskriver jeres projekts problemformulering, metoder og resultater.

Retningslinjer for BA projektet:

Alle projekter skal indeholde de følgende elementer (omfanget og rækkefølgen af elementerne kan variere med det enkelte projekt):

Abstract:

En kort tekst (1/2-1 side), som opsummerer hovedpointerne i jeres undersøgelse.

Indledning og problemformulering:

Her definerer I problemfeltet og formulerer konteksten og motivationen for jeres arbejde. Introduktionen afsluttes med en (indledende) problemformulering. Her kan I også formulere hypoteser, som I vil udfordre gennem jeres undersøgelser. Her kan I også vælge at have to faser af problemformulering, hvor I gennem projektets undersøgelser nå frem til en anden, mere præcist fokuseret problemformulering, som erstatter den indledende problemformulering.

Teoretisk ramme/State-of-the-art:

Her skal I præsentere state-of-the-art inden for det emne/område, I undersøger, i .e. centrale teoretiske perspektiver og evt. cases (fx kunstværker). Dermed demonstrerer I jeres viden om feltet, og kan bedre tydeliggøre hvordan I bidrager til feltet. Denne del kan (og vil typisk) også indeholde teoretiske perspektiver, som er mere indirekte relateret til jeres undersøgelsesområde. Husk så vidt muligt at anvende og henvise til akademiske kilder og primærkilder.

Metoder:

Hvilke akademiske og kunstneriske metoder anvender I i jeres projekt - og hvorfor? Hvordan vil I udføre jeres undersøgelser og evt. teste jeres hypoteser? Metodevalget er en af nøglerne til et godt projekt, da en given problemformulering typisk lægger op til bestemte metoder - som på deres side relaterer sig til bestemte teoretiske perspektiver.

Design & realisering:

Hvordan blev jeres værk udviklet og konstrueret? Her beskriver I processen og argumenterer for kunstneriske, æstetiske, tekniske og praktiske valg. Inddrag dokumentation i form af fx diagrammer, skitser, illustrationer i projektrapporten eller bilag. Læseren skal idealt set kunne rekonstruere jeres værk/performance på pba. af jeres informationer.

Analyse:

Her analyserer og vurderer I de resultater, I er kommet til gennem projektets undersøgelser og designproces. Hvad viste sig at være styrker og begrænsninger ved projektet? Hvordan besvarer det problemformulering og evt. hypoteser, og i hvor høj grad realiserer det projektmodulets læringsmål?

Refleksion:

Her kan man udforske spørgsmål som: hvad kunne/burde have været anderledes? Hvordan ville I videreføre processen eller ændre på værket, hvis I kunne? Og hvad ville de næste skridt i så fald være? Hvilke nye spørgsmål og forskningsperspektiver har jeres projekt affødt?

Konklusion:

Her beskriver I hvordan I har besvaret projektets problemformulering, og opsummerer og syntetiserer projektets hovedpointer og læringspotentiale - også for andre.

Litteraturliste;

Liste over referencer baseret på APA referencesystem: <https://www.apastyle.org>. Husk at citater og henvisninger i teksten også skal følge APA's retningslinjer.

Semestrets organisering

1. Kunst og Teknologi som oplevelse (projektmodul) (20 ECTS)

Koordinator: Rasmus Grøn

2. Entreprenørskab, kunst og teknologi (5 ECTS)

Koordinator: Jesper C. Sort

3. Valgfag (5 ECTS) (Play og Event)

Koordinatorer: Rasmus Grøn & Bo Allesøe Christensen

Modulerne er selvstændige enheder med egne læringsmål, men de to mindre moduler (2 og 3) kan, afhængigt af de studerendes valg af projektemne, bidrage med viden, ideer og perspektivers til projektarbejdet.

Modulbeskrivelser

Kunst og Teknologi som oplevelse (BA Projekt; 20 ECTS)

Modulkoordinator: Rasmus Grøn

Arbejdsform & sprog:

Forelæsning, øvelser, workshops, projektarbejde i grupper eller individuelt.

Dansk & Engelsk

Formelle rammer (fra Studieordningen):

Bachelorprojektet skal baseres på en syntese af teknologiske, æstetiske-kunstneriske og oplevelsesmæssige dimensioner og metoder. Modulet fokuserer på at konceptualisere, udvikle og præsentere/udstille et kunstnerisk projekt inden for kunst og teknologi. Projektet kan udformes som fysiske og/eller virtuelle artefakter, installationer, performances m.v., der inkorporerer relevant teknologi. Projektets formål er at skabe signifikante oplevelser inspireret af relevante teknologiske muligheder, typisk i form af nye teknologier. Projektet skal både være teoretisk og analytisk funderet, hvilket skal afspejles i konceptet, forskningsdesignet, de teknologiske valg, anvendelsen og den æstetiske præsentation samt i evalueringen af projektet.

Fag:

I forbindelse med modulet vil der blive udbudt følgende fag:

- Kunst og teknologi som oplevelse
- Kunstnerisk og videnskabelig metode VI

Andre fag kan blive udbudt inden for følgende områder:

- Oplevelsesteori og filosofi
- Performance Teknologi II
- Programmering IV

LÆRINGSMÅL

VIDEN

Formålet med modulet Kunst og teknologi som oplevelse – bachelorprojekt er at styrke den studerendes viden om teorier og metoder i forbindelse med udarbejdelse af interaktive artefakter, installationer og performances af både akademisk, kunstnerisk og æstetisk-oplevelsesmæssig kvalitet.

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- kunstneriske projekter som en del af oplevelseskulturen
- kunstneriske projekter, der har til formål at underholde, inspirere, skabe opmærksomhed eller på anden måde engagere publikum eller deltagere
- metoder i forbindelse med udarbejdelse af installationer, artefakter eller performative events som en del af oplevelseskulturen.

FÆRDIGHEDER

I dette modul skal den studerende opnå **færdigheder** i at:

- identificere og formulere kunstneriske og akademiske udfordringer og oplevelsesorienterede krav på baggrund af en problemformulering udarbejdet af den studerende
- analysere en kunstnerisk problemstilling og udvikle alternative koncepter for håndtering heraf
- udvælge og tilrettelægge kunstneriske strategier og anvendelse af teknologi i projektarbejdet
- udvikle og realisere installationer eller artefakter som en del af oplevelseskulturen.

KOMPETENCER

Kompetencer i at:

- skabe signifikante oplevelsesdesign som en syntese af kunstneriske undersøgelser, anvendelse af teknologi og deltagerengagement
- anvende teoretiske og analytiske færdigheder i udformningen af et artefakt og reflektere over dets funktionalitet, teknologiske valg og kunstnerisk-æstetiske udtryk
- beskrive det færdige design på et professionelt niveau og formidle dette til eksterne samarbejdspartnere og modtagere.

UNDERVISNINGSFORM

Arbejdsmetode: Projektarbejde i grupper eller individuelt

Emnet skal forelægges studienævnet i form af en kort problemformulering. Emnet for bachelorprojektet skal godkendes af studienævnet. Studienævnet fastsætter dato for indlevering af problemformulering.

Modulaktiviteter

Artistic and Academic Methodology VI (1,5 ECTS)

Underviser: Bo Allesøe Christensen

General

The course will comprise of two sections. The first will focus on philosophy of technology, with a particular focus on the relation between humans, technology and the contextual frame in which this relation takes place. Notice here the double meaning of the wording “taking place” connoting both an event in which things – sometimes unknown influences – happen to you and others, as well as the intentional direction of an effort of controlling, or taking control over the context (and probably the participants involved) in which things are happening. We will here read excerpts from P. P. Verbeek’s book, *What do things want*, introducing to theories of technology, including the recent post-phenomenology. The second part consists of philosophy of science in relation to your bachelor projects. This part will consist of workshops where you recapitulate what you have already used of theories and academic methods in relation to different positions within philosophy of science (eg. phenomenology, hermeneutics, natural science, qualitative and quantitative methods). Furthermore, you will get to work on the theory and method section of your bachelor projects.

Lecture 1

In the first lecture we will introduce to the course as a whole, and start up with thinking about technology. We will use a broad introduction to technology, Verbeek’s *What things do*, as a platform for thinking about experiences and the use of technology.

	Pri. Lit. No. of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Verbeek, P. P. (2005) <i>What Things Do</i> . The Pennsylvania State University Press. University Park, Pennsylvania (pp. 1-46)	46		x
Franssen, M. Lokhorst, G-J.; van de Poel, I. (2018) <i>Philosophy of Technology</i> . Stanford Encyclopedia of Philosophy. Access online: https://plato.stanford.edu/entries/technology/		66	

Lecture 2

In this lecture we will continue using Verbeek's book *What things do*. The point of departure will be his depiction of how we are to understand Heidegger's view of technology. Verbeek shows that classical approaches to technology often reduced technological artifacts to nontechnological elements such as social organization and the will to power, thereby lacking a frame for understanding technology as a phenomena in itself.

	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Verbeek, P. P. (2005) <i>What Things Do</i> . The Pennsylvania State University Press. University Park, Pennsylvania (pp. 47-96)	46		x
Franssen, M. Lokhorst, G-J.; van de Poel, I. (2018) Philosophy of Technology. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Access online: https://plato.stanford.edu/entries/technology/		66	

Lecture 3

In this lecture we will, again via Verbeek, move forward to the theory of post-phenomenology. The aim of this theory is understanding technology as mediating humans and world in different ways. It thereby addresses the shortcomings noted in the previous lecture, of understanding technology without reducing it only to a reflection of social organization or a question of power.

	Pri. Lit. No. of p.	Sec. lit. no. of p.	Dig. upload
Verbeek, P. P. (2005) <i>What Things Do</i> . The Pennsylvania State University Press. University Park, Pennsylvania (pp. 99-145)	46		x
Franssen, M. Lokhorst, G-J.; van de Poel, I. (2018) Philosophy of Technology. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Access online: https://plato.stanford.edu/entries/technology/		66	

Lecture 4

We will here begin the philosophy of science section and in relation to your bachelor projects. This lecture will introduce to the notion of method, and we will focus on your chosen academic methods and the difficulties as well as affordances they present.

	Pri. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Andersen, Hanne & Hepburn, Brian (2015) "Scientific method" in <i>Stanford Encyclopedia of Philosophy</i> . Stanford: Stanford University	Online		
Silvermann (1993/2008) <i>Interpreting Qualitative Data</i> . Sage (part 1, chap. 1 + 2): find these chapters here: https://books.google.dk/books/about/Interpreting Qualitative Data.html?id=uooz4p82sDgC&redir_esc=y	48		48

Lecture 5

This lecture will introduce the fundamental concepts of philosophy of science, as well as present key theories and paradigms. We will then try to place your experiences with theories within these paradigms. The lecture concludes with a model for understanding how we can use methods, theories and problematics as a way of thinking about art and technology projects. You will get an assignment, trying to fill out this model in relation to your bachelor projects and present your thoughts in the last lecture.

	Pri. lit. No of p.	Sec lit. No of p..	Dig. upload
Andersen, Hanne & Hepburn, Brian (2015) "Scientific method" in <i>Stanford Encyclopedia of Philosophy</i> . Stanford: Stanford University	online		

<p>Silvermann (1993/2008) <i>Interpreting Qualitative Data</i>. Sage (part 1, chap. 1 + 2):</p> <p>find these chapters here: https://books.google.dk/books/about/Interpreting Qualitative Data.html?id=uooz4p82sDgC&redir_esc=y</p>	48		
---	----	--	--

Lecture 6

This final lecture will focus on your projects and you will present your first thoughts on the relationship between theories, methods, problematics and possible results using the model described in Lecture 5, and receive feedback.

Oplevelsesteori og -filosofi (1,5 ECTS)

Underviser: Rasmus Grøn

Generelt

Dette modul vil ud fra filosofiske, psykologiske og æstetik- og kunstteoretiske perspektiver behandle og diskutere oplevelsesbegrebet og dets relationer til æstetik. Det er her nødvendigt at tale om oplevelse og erfaring (som på engelsk er samlet i 'Experience'), da disse begreber er tæt forbundne og begge kan henvise til såvel momentane pirringer som lærende og identitetsgivende hændelser, fra praktisk læring til kognitive erkendelser. Samtidig er de dog også forskellige, og bruges til at lave både deskriptive og normative sondringer mellem kvaliteten af fænomener og deres mentale og kropslige effekt på os. Det gælder også if. æstetiske produkter og events, som først og fremmest er særegne oplevelses- erfaringsfænomener, der underholder, stimulerer, udfordrer og ryster os på forskellige måder. Målet med modulet vil være at præsentere forskellige forståelser af oplevelser/erfaring og hvordan man kan arbejde med disse i analysen eller produktionen af kunst o. a. æstetiske udtryk. Undervisningen vil forløbe som forelæsninger suppleret af diskussioner og øvelser.

Kursusgang 1: Oplevelse og æstetik

Denne kursusgang vil som introduktion til modulet præsentere centrale perspektiver på modulets to centrale begreber og (ikke mindst) deres indbyrdes relation.

	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Goodman, Nelson. <u>Ways of Worldmaking</u> (1978) (Chapter IV: "When Is Art" pages 53-70). (pdf)	17		
Jantzen, C. (2013). Experiencing and Experiences, A Psychological Framework. In: J. Sundbo & F. Sørensen (Eds.). <i>Handbook of Experience Economy</i> , s. 310-25. Cheltenham: Edward Elgar Publ. Ltd.	25		
Shklovsky, V. " <u>Art as Technique</u> ", 1965. (pdf)	5		
Dewey, John. <u>Art as Experience</u> (1934). (pdf)	21		
Having An Experience (pdf)* alternate https://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/us/an-experience.html			

Kursusgang 2: Atmosfære

Atmosfære, eller det ambiente, adresserer hvordan steder og rum påvirker os æstetisk på både bevidste og ubevidste måder. Atmosfære handler om hvordan vores omverden som en orkestrering af materielle og sensoriske elementer altid udgør en æstetisk-fænomenologisk interface, og hvordan vi både kan forholde os kritisk og konstruktivt til denne atmosfæreproduktion

	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload

Böhme, G. (1993). Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. <i>Thesis eleven</i> , 36(1), 113-126 (pdf)	13		
Bjerregaard, P. (2015). Dissolving objects: Museums, atmosphere and the creation of presence. <i>Emotion, Space and Society</i> , 15, 74-81	8		
Berleant A. Berleant A. " <u>Environmental Sensibility</u> " in <i>Ambiances in Action</i> (pdf)	4		

Kursusgang 3: Oplevelsens fænomenologi og teknologi

Denne kursusgang introducerer til Maurice Merleau-Ponty's æstetik og perceptionsfænomenologi. For Merleau-Ponty er vores levende krop udgangspunkt for mening og viden om verden, da den forankrer os i verden og gør det umuligt at adskille selvbevidsthed fra omverdensbevidsthed. En teori, som radikalt udfordrer filosofiens traditionelle fokus på bevidstheden som videns- og erfaringskilde, og som har været en stor inspirationskilde for såvel erfarings- og perceptionsteorier som for kunstpraksisser.

	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Merleau-Ponty, M. <i>Phenomenology of Perception</i> (uddrag). I: T. Baldwin (ed) (2004). <i>Maurice Merleau-Ponty. Selected Writings</i> (pp. 62-85). Routledge (pdf)	24		
McCarthy, M. Wright, P. (2004). <i>Technology as Experience</i> . (Kpt. 1: "A Pragmatist Approach to Technology as Experience" p. 49-78) (AAU Primo- Online). MIT Press	29		

Kursusgang 4: Den performative vending: performance som kunstnerisk og æstetiske oplevelse

Den performative vending repræsenterer et paradigmeskifte inden for human- og socialvidenskaberne, der har haft stor indflydelse på kunst, kunstteori - og kulturen generelt. På kursusgangen vil dette paradigmeskifte blive behandlet med udgangspunkt i Michael Fried's klassiske essay "Art and Objecthood" (1974). Fried kritiserer her den minimalistiske kunsts "theatricality", og påpeger hvordan den gør modtagerens oplevelse, frem for de relationelle kvaliteter ved kunstværket, til grundlaget for mening og fortolkning. Den spænding mellem kunst og 'objecthood', Fried beskriver, åbner for en diskussion af karakteren af og betingelserne for modtagerens perception og oplevelse af kunsten. En diskussion, som har dybe implikationer for såvel visuel kunst som performancekunst.

	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Fried, M. (1967). "Art and Objecthood" (pdf)	10		
Born, G. et al. (eds.) (2017). <i>Improvisation and Social Aesthetics</i> (Introduction: "What is Social Aesthetics"; pp. 1-30). Duke University Press https://read.dukeupress.edu/books/book/2347/chapter/920882/introduction/What-is-Social-Aesthetics	31		
Fischer-Lichte, E. (2008) <i>The Transformative Power of Performance</i> (pp. 11-23). Routledge (pdf)	14		

Kursusgang 5: Sensoriske og kropslige perspektiver på oplevelse

Somatiske praksisser og andre kropsoverrettede perspektiver er yderst relevante for oplevelsesteori og -filosofi, da den fysiske krop udgør ikke blot en fysiologisk, men også æstetisk enhed, som vi både erfarer og erfarer med. Denne kursusgang vil primært introducere til somaæstetik, en æstetisk teori, som udforsker hvordan kroppens kultivering kan forstås som æstetisk praksis, og hvordan vi kan vurdere individuelle kropslige erfaringer og smag i et kritisk, teoretisk perspektiv.

	Pri. Lit. no of p.	Sec lit. no of p.	Dig. Upload
Shusterman, R. Pragmatist Aesthetics. Living Beauty, Rethinking Art. http://www.fau.edu/humanitieschair/pdf/Somaesthetics_A_Disciplinary_Proposal.pdf	14		
Artaud, A. (1958). <i>The Theater and its Double</i> (pp. 7-13 & 84-100). Grove Press. (pdf)	24		

Kursusgang 6: Den virtuelle og digitale æstetiks fænomenologi

Computer software og hardware, kombineret med den revolutionære udvikling inden for animation og CGI programmer, har frembragt nye, generative og performative kunstgenrer som cyberkunst og virtuel kunst. Genre, hvis værker ofte kun eksisterer i virtuelle miljøer og bl.a. gennem sin algoritmiske og kopierbare karakter udfordrer den gængse forståelse af kunst og kunstnerisk erfaring. Vi vil på denne kursusgang undersøge disse kunstformers erfaringspotentiale fra et semiotisk og fænomenologisk perspektiv.

	Pri. lit. no of p.	Sec. lit. no of p.	Dig. upload
Blau, H. " Virtually Yours: Presence, Liveness, Lessness ", 2007. (pdf)	14		
Wilson-Smith, M. The Total Work of Art: From Bayreuth to Cyberspace (pdf)	36		
Latham, William. The Emergence and Growth of Evolutionary Art (pdf)	20		

Programming IV (1 ECTS)

Lecturer: Markus Löchtefeld

General

The purpose of this course is to introduce techniques in image and video processing that can be used in programming real-time interactive systems. Specifically, the course will focus on the mapping of visual information into artistic representations. The course will be workshop based where students will be introduced to a topic and then work in small groups on a related exercise. The course is meant to complement Performance Technologies II in providing basic knowledge about programming performance-based and interactive artworks.

The primary tool used for the course will be the OpenCV computer vision library (<http://opencv.org>). The main sources of information will be the following as they are the most up-to-date:

"OpenCV API Reference", <http://docs.opencv.org/modules/refman.html>

"OpenCV Tutorials", <http://docs.opencv.org/doc/tutorials/tutorials.html>

OpenCV for Processing Reference: <http://atduskgreg.github.io/opencv-processing/reference/>

Lecture 1 – Image processing

Basic ways of manipulating images including blur, edge detection, other convolution-based filters, and median filtering.

	Pri. lit. No of p.	Sec. Lit. No. of p.	Dig. upload
Smith, S. W. (2011). "The Scientist and Engineer's Guide to Digital Signal Processing", Chapter 23: Image Formation & Display: Digital Image Structure, http://www.dspguide.com/ch23/1.htm	Online resource		Yes
Smith, S. W. (2011). "The Scientist and Engineer's Guide to Digital Signal Processing", Chapter 24: Linear Image Processing: 3x3 Edge Modification, http://www.dspguide.com/ch24/2.htm	Online resource		Yes
http://docs.opencv.org/modules/imgproc/doc/filtering.html			Yes
http://docs.opencv.org/doc/tutorials/imgproc/erosion_dilatation/erosion_dilatation.html			Yes
http://www.imagemagick.org/Usage/convolve/			Yes

Convolution figure:

https://developer.apple.com/library/ios/documentation/Performance/Conceptual/vImage/Art/kernel_convolution.jpg

Lecture 2: Video Capture

Displaying video from files and cameras. Time-based video effects including feedback and motion and Object Detection

Lecture 3: Blob detection

Identifying regions of similarity using blob detection as well as estimation of apparent motion in visual scenes using optical flow.

Literature

http://docs.opencv.org/modules/features2d/doc/common_interfaces_of_feature_detectors.html#simpleblobdetector

"Blob Detection Using OpenCV", <http://www.learnopencv.com/blob-detection-using-opencv-python-c/>

"Optical flow - Wikipedia, the free encyclopedia", http://en.wikipedia.org/wiki/Optical_flow

Further study:

"Blob Detection", <http://www.labbookpages.co.uk/software/imgProc/blobDetection.html>

"ACCESS - an interactive art installation by Marie Sester"

Lecture 4: Processing and Kinect

To get a Kinect running in Processing you will have to install one of the following libraries from the normal library manager in Processing:

MacOS: Open Kinect for Processing

Windows: Kinect4WinSDK

Windows user will on top of that have to download and install the Kinect SDK 1.8 that you can find here: <https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=40278>

Including: integration; interactivity; hypermedia; immersion; and narrativity/composition;
Performing interaction; Technology of dynamic light mocap; Gesamtkunstwerk/Total Artwork;
Spectators (passive/active); ...

Literature

	Pri. Lit.- No of p.	Sec. lit. No of p.	Dig. Upload
Multimedia Performance (2012) by Rosemary Klich, E. Scheer. Palgrave	1-66		

Play og Event (5 ECTS)

Undervisere: Bo Allesøe (boallesoe@hum.aau.dk) & Rasmus Grøn (gron@hum.aau.dk)

Modulet giver en introduktion til forskellige tilgange til udvikling af projekter med fokus på leg, begivenheds- og oplevelsesdesign. Desuden introduceres den studerende for mobile teknologier og deres anvendelse inden for tilrettelæggelsen deltagelsesbaserede begivenheder og events.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende områder:

- Play og event

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- teorier inden for leg og deltagelse
- oplevelser og events som kulturelt fænomen
- forskellige teknologier og deres anvendelse inden for deltagelsesbaserede projekter og events.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- udarbejde og beskrive koncepter for lege- og spilbaserede projekter og events.
- inddrage teknologier i kunstneriske formater indenfor legebaserede projekter og events.
- anvende som leg og spil som strategier til deltagerinvolvering

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- designe, implementere og reflektere over lege- og spilbaserede projekter og events.
- Identificere og reflektere over leg og spil som strategi for deltagerinddragelse inden for andre fagområder.

UNDERVISNINGSFORM

Gruppearbejde i forhold til fagets aktiviteter

Kursusbeskrivelse

Dette kursus vil omhandle ludiske og eventbaserede kunstpraksisser ud fra et kritisk og kunstsociologisk perspektiv. Kunstværker baseret på leg, events og deltagelse er blevet en stadig mere markant del af den moderne og senmoderne kunstscene. Værker, som udfordrer klassiske institutionelle kunstforståelser til fordel for mere sociale og partcipatoriske kunstformer - men som dermed også problematiserer kunstens autonomi ved at tilnærme sig en generel oplevelsesorientering i samfundet. Et gennemgående spørgsmål for kurset vil derfor være hvorvidt disse kunstformer rummer et kritisk potentiale, og hvordan dette potentiale skal forstås. Her vil vi bl.a. hente inspiration i kritisk design; en designretning, som i et mellemfelt mellem design og kunst bruger bl.a. leg og æstetik til at skabe kritiske forstyrrelser og refleksioner. Kursusgangene ud over forelæsning rumme studenteroplæg og mindre øvelser, som relaterer sig til de centrale temaer i kursusgangens tekster. Derudover skal de studerende i løbet af modulet arbejde med deres eget kritiske designprojekt pba. tekster og diskussioner på undervisningen. Projekterne vil blive præsenteret på den afsluttende kursusgang.

Kursusgang 1 - Introduktion

På denne første kursusgang vil de studerende blive introduceret til modulets struktur og temaramme. Vi vil således introducere til begreberne kritik og erfaring og hvordan de tjener som perspektiver til at undersøge 'play' og events roller i kunst og design - og æstetik generelt. Som del af kursusgangen vil vi se og diskutere filmen *The Square* i relation til kursets temaer.

	Sec. lit. No of p.	Pri. Lit. No of p.	Dig. upload
Jay, M. (2005). Songs of Experience (Chp. 8: Lamenting the Crisis of Experience: Benjamin and Adorno; pp. 312-61). Berkeley: University of California Press (available online at AUB)	49		
Reckwitz, A. (2017). <i>The invention of creativity</i> . Cambridge: Polity. (85-126)		41	
Koselleck, R. (2006) Crisis. <i>Journal of the History of Ideas</i> , 67(2): 357-40		43	
Total	49	84	

Kursusgang 2 - Kritik - kunst og oplevelse/erfaring

I forlængelse af første kursusgang vil vi her fokusere på den stigende æstetisering af det senmoderne samfund, der bl.a. har afstedkommet en økonomisk og instrumentel kolonisering af kunst og æstetik. Denne udvikling har medført en massiv udbredelse af æstetiske praksisser og erfaringer, ikke mindst af ludisk og eventmæssig karakter, men truer samtidig med at undergrave det kunstnerisk-kritiske potentiale I disse erfaringer. Kursusgangen vil forløbe som kombination af forelæsninger, studenteroplæg, diskussion og øvelser

	Pri. Lit. No of p.	Sec. lit. No of p.	Dig. upload
--	-----------------------	-----------------------	----------------

Adorno, T. (1997) <i>Aesthetic Theory</i> . London and New York: Continuum. (pp. 225-262)		37	
Boltanski, L., Chiapello, E. (2005). <i>The new Spirit of Capitalism</i> (pp. 419-82). London: Verso		63	
Hantelmann, D. v. (2010). <i>How to do Things with Art</i> (pp. 8-24). Zürich: JRP/Ringier	17		X
Thevenot, L. (2014). Engaging in the politics of participatory art in practice. In: T. Zambylas (Ed.) <i>Artistic Practices. Social interactions and cultural dynamics</i> (pp. 132-51). New York: Routledge (available online at AUB)	20		
Reckwitz, A. (2017). <i>The invention of Creativity</i> (chp. 4: pp. 78- 93 & 121-126). <i>Polity Press</i>	22		X
Böhme, G. (2003a). Contribution to the Critique of the Aesthetic Economy. <i>Thesis Eleven</i> , 73, 71-82		12	
Jalving, C. (2017). Introduction. In: C. Jalving (Ed.) <i>The art of Taking Part: Participation at the Museum</i> (pp.5-17). Ishøj: Arken Museum for Moderne Kunst (available at: https://www.arken.dk/wpcontent/uploads/2017/04/bulletin-2017_lowres.pdf)		13	
Lykkeberg, T. (2019). The Critique of Critique & theories about conspiracy theories. Available at: http://dismagazine.com/discussion/59621/the-critique-of- critique/		X	
Evans, B. (2014). Emerging Artists and the New Spirit of Capitalism. Available at: http://www.publicseminar.org/2014/11/emerging-artists- and-the-new-spirit-of-capitalism/		X	
Total	59		

Kursusgang 3 – leg, kunst og kritik

I denne kursusgang vil vi undersøge de sociale, psykologiske og æstetiske dimensioner af 'play' som begreb og aktivitet. Gennem litteraturen og en række eksempler på ludiske kunstprojekter vil emnet blive relateret til modulets hovedtemaer gennem en diskussion af den ludiske kunsts kritiske og oplevelsesmæssige potentialer. Kursusgangen vil forløbe som kombination af forelæsninger, studenteroplæg, diskussion og øvelser.

	Pri. Lit. No. of p.	Pri. Lit. No. of p.	Dig. Upload
Sutton-Smith, B. (1997). <i>The ambiguity of play</i> . Cambridge, Mass: Harvard University Press (pp. 1-17)		18	
Feezell, R. (2010). A Pluralist Conception of Play. <i>Journal of the Philosophy of Sport</i> , Vol.37(2), 147-165 (available online via AUB)	19		
Turner, V. (1988). Images and Reflections: Ritual, Drama, Carnival, Film, and Spectacle in Cultural Performance. I: <i>The Anthropology of Performance</i> (s. 21-32). New York: PAJ Publications.	12		X
Muse, J. H. (2010). Flash Mobs and the Diffusion of Audience. <i>Theater</i> , 40(3), 9-23. (available online via AUB)	15		
Brejzek, T. (2010). From social network to urban intervention: On the scenographies of flash mobs and urban swarms. <i>International Journal of Performance Arts and Digital Media</i> , 6(1), 109-122.	13		
Getsy, D. J. (2011). Introduction. In D. J. Getsy (Ed). <i>From Diversion to Subversion. Games, Play, and 20th Century Art</i> (pp. XI - XIV). Pennsylvania: Pennsylvania University Press.	4		X X
Schleichner, A-M. (2011). Dissolving the Magic Circle of Play: Lessons from Situationist Gaming. In D. J. Getsy (Ed). <i>From Diversion to Subversion. Games, Play, and 20th Century Art</i> (pp. 149 - 58). Pennsylvania: Pennsylvania University Press	10		

Todd, C., & Scordelis, A. (2009). <i>Causing a scene: Extraordinary pranks in ordinary places with Impro Everywhere</i> . William Morrow.		200	
Thompson, N., Sholette, G. (2004) <i>The interventionsits. User's manual for the creative disruption of everyday life</i> . MIT Press		154	
Total	73	354	

Kursusgang 4 - Eventen som kritisk og æstetisk strategi

I forlængelse af sidste kursusgang fokuserer vi denne gang på eventen som æstetisk strategi, især i relation til ludiske og sociale kunstprojekter. I sammenhæng hermed vil de studerende arbejde med de situationelle dimensioner af deres kritiske designprojekt. Kursusgangen vil forløbe som kombination af forelæsninger, studenteroplæg, diskussion og øvelser

	Pri. Lit. no of p.	Sec. Lit. no of p.	Dig. upload
Holt, F. & Lapenta, F. (2013). The social experiences of cultural events: conceptual findings and analytical strategies. In: J. Sundbo & J. Sørensen (eds.). <i>Handbook on Experience Economy</i> (pp. 363-81). Cheltenham: Edward Elgar	18		X
Bishop, C. (2012). <i>Artificial Hells</i> (chp. 1: The Social Turn: Collaboration and its Discontents; pp. 11-41). London: Verso	31		X
Rojek, C. (2013). <i>Event power. How global events manage and manipulate</i> . London: Sage Publications		202	
Getz, D. (1989). Special Events. Defining the product. <i>Tourism Management</i> , 10/2, 125-37.	12		

Total	61	202	
-------	----	-----	--

Kursusgang 5 - Kritisk design

Vi vil her introducere til kritisk design som en hybrid kategori, der overskrider og udfordrer grænsen mellem kunst og design, og diskutere hvor kritisk design kan bidrage til en forståelse af legens og kritikens rolle i æstetisk-kunstneriske strategier. Kursusgangen vil forløbe som kombination af forelæsninger, studenteroplæg, diskussion og øvelser.

	Pri. Litt. no of p.	Sec. lit. No of p.	Dig. upload
Malpass, M. (2016). Critical Design Practice: Theoretical Perspectives and Methods of Engagement. <i>The Design Journal</i> , 19 (3), 473-489. (Available online via AUB)	16		
Malpass, M. (2015). 'Criticism and function in critical design practice'. <i>Design Issues</i> , 31(4), 59–73. (Available online via AUB)	14		
Jensen, R., H., and T. U. Lenskjold. (2004). Designing for social friction: Exploring ubiquitous computing as means of cultural interventions in urban space. In Proceedings of Computers in Art and Design Education Conference (Malmö, Sweden, 29 June – 1 July 2004)		10	
Fuad-Luke, A. (2009). <i>Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world</i> . London: Earthscan		270	
Latour, B. (2009). 'A cautious prometheus? a few steps towards a philosophy of design with special attention to Peter Sloterdijk'. In Glynne, J., Hackney, F., and Minton, V. (eds), <i>Networks of Design: Proceedings of the 2008 Annual Conference of the Design History Society</i> . Universal Publishers, pp. 2–10. (Available online via AUB)	8		

Markussen, T. (2011). The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design between Art and Politics. Helsinki: Nordic Design Research Conference 2011. (Available online via AUB)	9		
Rancière, J., & Corcoran, S. (2010). <i>Dissensus: On politics and aesthetics</i> . London: Continuum Intl Pub Group		230	
Total	47	270	

Kursusgang 6 - Studenterpræsentationer og afrunding

På den sidste kursusgang præsenteres og diskuteres de studerendes modulprojekter, hvorefter afrundes og evalueres.

Entrepreneurship (5 ECTS)

Lecturers: Jesper C. Sort (JSO), Kristina Maria Madsen (KMM) & Peter Poulsen Thomsen (PPT)

MODULETS INDHOLD, FORLØB OG PÆDAGOGIK

Modulet fokuserer på forskellige tilgange til entreprenørskab, som er relevante for kunst og teknologi. Modulet omfatter analyse af potentielle markeder for oplevelsesteknologiske produkter og metoder til undersøgelse og evaluering af idéer, markeder og virksomheder. Modulet omfatter også kommunikation med forskellige aktører om idéer og projekter indenfor entreprenørskab, kunst og teknologi.

Fag:

I forbindelse med modulet kan der blive udbudt fag inden for følgende områder:

- Entreprenørskab, kunst og teknologi

LÆRINGSMÅL

VIDEN

I dette modul skal den studerende opnå: Grundlæggende **viden** om

- metoder og teoretiske tilgange til entreprenørskab inden for kunst og teknologi
- særlige forhold der gør sig gældende for entreprenørskab indenfor oplevelsesøkonomi og i de kreative brancher
- metoder til analyse og fortolkning af oplevelsesteknologiske produkter i en given kommerciel kontekst.

FÆRDIGHEDER

Færdigheder i at

- anvende metoder for entreprenørskab i en given kommerciel kontekst
- analysere og identificere potentielle markeder samt forbruger- og målgrupper
- identificere potentialer vedrørende entreprenørskab ved den studerendes egne oplevelsesteknologiske projekter og -aktiviteter
- reflektere over rollen som oplevelsesteknologisk iværksætter.

KOMPETENCER

Kompetencer i at

- anvende viden om entreprenørskab i forbindelse med eksisterende og fremtidige oplevelsesteknologiske projekter
- skabe synergi mellem entreprenørskab og kunstneriske artefakter.

UNDERVISNINGSFORM

Individuelt eller gruppearbejde i forhold til fagets aktiviteter og seminarer

Prøvens navn	Entreprenørskab, kunst og teknologi
Prøveform	<p>Aktiv deltagelse/løbende evaluering</p> <p>Aktiv deltagelse i modulets forelæsningsrække og andre fagrelaterede aktiviteter er påkrævet. Aktiv deltagelse forudsætter, at den studerende læser obligatorisk litteratur, deltager i 80 % af modulets forelæsninger og andre fagrelaterede aktiviteter, bidrager til modulets diskussioner gennem oplæg og deltager aktivt i diskussioner samt afleverer alle opgaver.</p> <p>Hvis en studerende ikke opfylder kravene til aktiv deltagelse, afholdes følgende re-eksamen:</p> <p>Intern skriftlig eksamen i modulet "Entreprenørskab, kunst og teknologi"</p> <p>Eksamensform:</p> <p>Aflevering: individuelt</p> <p>Eksamen er en fri opgave af syv dages varighed. Opgaven bedømmes af én eksaminator.</p> <p>Omfang: det skriftlige arbejde må ikke overstige 15 sider.</p>
ECTS	5
Bedømmelsesform	Bestået/ikke bestået
Censur	Intern prøve
Vurderingskriterier	Vurderingskriterierne er angivet i Universitetets eksamensordning

General

Welcome to the Entrepreneurship course.

We hope you are ready for two exciting weeks, that might be a little different than you are used to. The course is based on a mixture of activities, including lectures, workshops, seminars, as well as “out of the building” elements, where the students will work on their own. The semester will include weekly lessons-learned presentations and written assignments, which all are related to the entrepreneurial process of creating new business activities within existing organizations.

The course will apply the LEAN start-up methodology and have lectures every other day and the days in between we expect you to "go out of the building" and interact with potential customers, stakeholders or similar to get feedback on your ideas. This will be explained further in during the intro the first day.

You can find the specific curriculum for each lecture under each theme here in Moodle, please read in advance of the lecturer as we will use most of the lecture applying the knowledge. If you have any questions you are welcome to contact the course coordinator Jesper at jso@business.aau.dk

We are looking forward to meeting you.

Academic content

The course focuses on various approaches to entrepreneurship relevant to the field of art and technology. The module entails analysis of the potential markets, with the view to create suitable entrepreneurial strategies for art and technology products. The module also includes methods for researching, testing and evaluating ideas, markets and outlets, as well as communicating with different actors about entrepreneurial ideas and projects.

Scope and expected performance

5 ECTS credits. 1 ECTS credit = 27,5 hours of work. 5 ECTS = 137,5 hours of work consisting of preparation for course sessions, course participation, group work, exercises, counselling and exams.

Scope:

The course is based on a mixture of activities, including lectures, workshops, seminars, as well as “out of the building” elements, where the students will work on their own. The semester will include weekly lessons-learned presentations and written assignments, which all are related to the entrepreneurial process of creating new business activities within existing organizations

Literature:

SOM: Blank & Dorf (2012). Start-up Owner's Manual.

Osterwalder & Pigneur (2010). Business Model Generation - free version

Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). Value proposition design: How to create products and services customers want. John Wiley & Sons. - free version

Mason & Stark (2004) - What do Investors Look for in a Business Plan? A Comparison of the Investment Criteria of Bankers, Venture Capitalists and Business Angels. International Small Business Journal.

Schedule:

Week	Day:	Theme:	Lecturer:	Note:
12	Monday	Intro, BMC, LEAN start-up, customer discovery	KMM/PPT	2x2 hour lectures
	Tuesday	Out of the building		Student activity
	Wednesday	Value proposition	KMM	1x2 hour lecture
	Thursday	Out of the building		Student activity
	Friday	Student Presentations + Channels + Customer relations	PPT	Student presentation and 1x2 hour lecture
Week				
13	Monday	Key resources, Key activities, Key partners	PPT	1x2 hour lecture
	Tuesday	Out of the building		Student activity
	Wednesday	Cost, revenue and investor	JSO	1x1 hour lecture
	Thursday	Out of the building		Student activity
	Friday	Student Presentations	PPT/JSO/KM M	Student presentation

Detailed description for each theme:

1+2 Intro, BMC, LEAN start-up, customer discovery

Lecturers: Peter Thomsen (PPT), Kristina Maria Madsen (KMM)

The focus on this lecture will be the basic understanding and main principles in the LEAN start-up approach. This will include topics such as structuring an idea in the Business Model Canvas and the key principles in the Lean Start-up including Customer discovery and Agile development.

3. Value proposition

Lecturer: Kristina Maria Madsen (KMM)

We will focus on understanding the importance of creating the right value proposition for your solution. This lecture will build on your work with customer development, to understand how the value proposition should fit your customer profile. The ambition is to identify how the value proposition is both beneficial to your customer as well as differentiating from the solutions the customer already has available.

Talk to at least 10 potential customers to gain insights and to generate findings (15 or more should be the goal)

4+5. Channels and Customer relationship

Lecturers: Peter Thomsen (PPT)

We will focus on understanding the impact a channel can have on its revenue streams and discuss channel economics. Students will learn that channels are a strategy. Discovering the right channel fit is an art. Furthermore, the focus will be the customer relationship to your customers. You will be presented with insight to how you can get keep and grow your customers.

Talk to at least 10 potential customers to gain insights and to generate findings (15 or more should be the goal)

Student presentations

6. Key Activities / Key Resources / Partners

Lecturer: Peter Thomsen (PPT)

The focus will be directed towards the infrastructure management of the business, namely key activities, key resources, key partners. Which key resources, activities are the most important to your business idea and which key partners will you need to further emphasize your value proposition. These are some of the questions that will be addressed in this lecture.

Talk to at least 10 potential customers to gain insights and to generate findings (15 or more should be the goal)

7. Cost, revenue and investor

Lecturer: Jesper Sort (JSO)

This topic is about how companies segment make money. We will focus on different revenue models (e.g., licensing, freemium, leasing, direct sales) and you will learn to differentiate revenue model from pricing tactics. Furthermore, the topic is about cost structure, operational plan and fundraising. We will focus on how you combine cost structure and operational plan into different cash flow and budget models.

Talk to at least 10 potential customers to gain insights and to generate findings (15 or more should be the goal)

8. Student presentations:

For these presentations the students need to prepare a short presentation, which will be given in front of the class. After the presentation there will be time for feedback from the lecturer and the rest of the class.

Literature for each theme:

Theme:	Litterataure:
Intro, BMC, LEAN start-up, customer discovery	SOM pp. 1-75: Intro to Customer Development and Customer Discovery, Market Size + Free pages in Osterwalder & Pigneur (2010)
Out of the building	Student activity
Value proposition	SOM, pp. 76-84: Value Proposition and MVP + Free pages in Osterwalder et al. 2014
Out of the building	Student activity
Student Presentations + Channels + Customer relations	SOM pp. 98-111: Channels; 243-244: Meet the Channel; 332-343: Channel Roadmap; pp. 296-351: Get/Keep/Grow
Key resources, Key activities, Key partners	SOM pp. 169-175; pp. 267-269: can we make money; review again pp. 437-456: Metrics and Matter
Out of the building	Student activity
Cost, revenue and investor	SOM pp. 169-175: Resources; pp. 267-269: Can We Make Money; pp. 437-456; SOM pp. 180-188: Revenue and Pricing Hypotheses; pp. 260-269: Verify Business Model; pp. 438-456 + Mason & Stark (2004)
Out of the building	Student activity
Student Presentations	Student presentation