

## Master-Studio

### Mensch, Mode und Gesellschaft

#### Leitung

Prof. Kai Lehmann / Modellentwurf, Schnittgestaltung/CAD

Prof. Dorothea Mink / Modedesign, Experimenteller Entwurf

Prof. Ursula Zillig / Modedesign, Unikate und Programme

#### Philosophie

Mode hat heute einen neuen kulturellen Stellenwert erlangt, sie wird nicht mehr nur als schnelllebig und vergänglich betrachtet, sondern weiß mit eigenständiger Substanz und Tiefe zu überzeugen – im Mainstream wie in der Avantgarde.

Man braucht, um die heutigen Sprachen der Mode zu lesen und zu gestalten, die Tradition ebenso wie die Gegenwart, die Bezüge zu Regeln und Ordnungen, aber auch den Mut diese zu durchbrechen.

Denn Mode bewegt sich in einem kreativen Spielraum von Originalität und Konvention, von Denken und Tun. Sie versteht es, gesellschaftliche Funktionen und narrative Fiktion zu vermitteln, die Bezüge von Geschlechtern und Generationen auszuloten und diese neu zu interpretieren.

In der zeitgenössischen Mode haben sich die Gestaltungsmöglichkeiten und interdisziplinären Schnittstellen enorm erweitert.

Das Masterstudio **Mensch, Mode und Gesellschaft** sieht sich in diesem Sinne als Trendlabor zwischen den Disziplinen, als Plattform zwischen den Märkten, Medien und Diskursen. Ausgehend von einer breiten Themenvielfalt aus Kunst und Alltag erarbeiten wir Strategien für den menschlichen Körper und seine unterschiedlichsten Wirkungskontexte.

Die Studierenden haben in dem Bremer Masterprogramm stets die Möglichkeit sich Betreuende aus allen anderen Bereichen der Kunsthochschule sowie externe Kompetenzen aus Theorie und Praxis hinzuzuziehen: Schnittstellen zu den Lehrgebieten z. B. der Visuellen Kommunikation, Fotografie, Illustration, Produkt-Design, Digitale Medien, Rauminszenierung usw.

Referenzprojekte zum Schwerpunkt an der HfK Bremen

- „Der schöne Mann – Das Magazin.“ (Hg. A. Geiger, K. Lehmann, U. Zillig)

- Tagung und Publikation „Out of Order...“ (Hg. D. Mink)

- Tagung und Publikation „Fashion, Body, Cult...“ (Hg. D. Mink, E. Bippus)

- „7 FARBEN BLAU - DAS DENIM EXPERIMENT“, Gemeinsame Modeperformance von sieben Hochschulen im Museum für Kommunikation Berlin am 19.1.2012 (D. Mink, U. Zillig)

#### Lehrprogramm

Das zweijährige Masterprogramm dient der Vertiefung aller Aktionsfelder der Mode.

Anhand von Kurzprojekten, Einzel- und Teamprojekten sowie dem individuellen Masterprojekt wird in Gruppen- und Einzelbetreuung miteinander und voneinander gelernt.

Das Studio bietet dabei den gemeinsamen Ort und die thematische Klammer, die durch übergreifende Lehrangebote aus dem Gesamtangebot und den spezialisierten Werkstätten ergänzt wird.

Ziel der Ausbildung ist das Entwickeln einer eigenständigen gestalterischen Position, die die Studierenden sich im vielschichtigen Design-Prozess von der Konzept-Entwicklung über die Realisierung zur Präsentation erarbeiten.

Dabei wird auch das Weiterverfolgen der individuellen Szenarien, ob in Kunstkontexten, der eigenen Geschäftsidee oder branchengebundenen Produktionsprozessen gefördert und begleitet.

Die Schwerpunkte des Masterstudios bilden die folgenden Studienfelder:

Experimenteller Entwurf  
Entwerfen durch Zeichnen

Unikat-, Programm- und Kollektionsentwicklung:  
Modellentwicklung (Konstruktion / Draping / 2D+3D)  
Material- und Prototypenentwicklung (klassisch/experimentell)  
Konstruktion / Schnittgestaltung (Konfektion, Jersey/Strick)  
Verarbeitungstechniken- und Methoden

Darstellungsmethoden mit traditionellen und neuen Medien  
Präsentation / Inszenierung (analog, digital und im Raum)

Theorie und Geschichte der Kunst, Kultur und Gestaltung  
Marketing / Professionalisierung (Portfolio/ Existenzgründung)

Die Bremer Modeausbildung hat zudem einen Schwerpunkt in der Männermode – von der klassischen Schneiderkunst/Tailoring bis zu alternativen Geschlechterkonstruktionen. Die Entwicklung einer unabhängigen und experimentellen Mode für alle Identitäten und Generationen, von der Bekleidung zum Accessoire steht im Zentrum des Studios.

Neben den spezialisierten Mode-Werkstätten stehen den Studierenden allen weiteren Werkstätten der HfK Bremen ([Werkstätte der HfK](#)) ebenfalls offen.

## Die Module im Überblick

### 1. Semester

ID.M1.02 Kurzprojekt im Team:

"HfK Netzwerke"

Inkursion und Kurzprojekt mit Themenstellung durch Bremer oder Exbremer (Bremer Institutionen/Unternehmen/Alumni):

Kennenlernen und Vorstellen

Teambildungsprozess

Positionsanalyse, auch um einen möglichen Inhalt für das Modul „Skill-Update ID.M1.04“ zu entwickeln

ID.M1.03 Individuelles Projekt

Kurzkonzept für individuelles Thema

Vorstellung und Diskussion

Konkretisierung und realistische Zeitplanung für eine Umsetzung

Präsentationsform „Work in Progress“ im Studio

Begleitendes Plenum

ID.M1.01 Designmethoden:

### 2. Semester

ID.M2.02 Teamprojekt:

z.B. Kollektion/Schau/Inszenierung/Außenauftrag:

Aus Einzelpositionen ein gemeinsames stilistisches Konzept/Haltung/

Handschrift entwickeln

in zeitl. Überschneidung zum 3. Semester:

ID.M2.03 und ID.M3.03:

Professionalisierung

Neben Präsentationsmethoden/Existenzgründung,

z.B. Recherche klassische Absatz- und Beschaffungsmärkte:

Pitti Filati/Bologna pelle/milano unica/munich fabric start/PV/fashion week

Berlin, Kopenhagen, Paris Tranoi, Vertriebsagenturen

ID.M2.01 Forschungsmethoden:

### **3. Semester**

ID.M3.02 Kurzprojekt im Team

(neben einer eigenständig konzipierten Projektphase mit den neuen Erstsemestern Exkursion „Bremen und die Welt“: Individuelle Recherche (ggf. Teambildung für Masterprojekt)

ID.M3.03 Masterprojekt

„precollection“ | Recherchephase | Themenformulierung

Präsentation und kontinuierliche Diskussion im Plenum und durch Gastkritiker (siehe Übergriffe UdK/ausgewiesene Spezialisten)

ID.M3.01 Forschungsmethoden:

### **4. Semester**

ID.M4.21 Masterkolloquium

Moderierte Diskussion der Masterstudierenden

begleitet die inhaltliche und formale Konzeptentwicklung der Masterarbeit

ID.M4.22 Masterarbeit

Individuelle Realisierung des eigenen Themas

### **Bewerbung / Organisatorisches**

Zielgruppe:

- AbsolventInnen aus Mode- und Textildesign, Bekleidungstechnologie sowie anderen Gestaltungsdisziplinen,
- AbsolventInnen der Geistes-, Sozial und Kulturwissenschaften mit praktischen Erfahrungen in der Mode

[Zur Bewerbung](#)