
UPSTREAM

Prospects Through Design

12

UPSTREAM

Prospects Through Design

Editors

Regine Halter, Anka Semmig, Catherine Walthard

On behalf of
Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst
Institut HyperWerk

Totentanz 17/18
4051 Basel
Switzerland

Basel, 2012

CONTENT



UPSTREAM

8 /116

MOTOCO

16 /120

I
THROUGH THE
EYES OF
THE OTHER

22 /122



PLACES

40 /128



PASSAGES

26 /124



PROVISIONS

52 /132

DIPLOMA
PROJECTS

26 /124



EQUIPMENT

66 /136

TELLING THE
FOREIGN/
THE FOREIGN
TELLING

68 /137

TRAVEL KIT

80 /140

NARRATION.
BEYOND
LANGUAGE.

82 /141



COLLECTED
ADVENTURES

88 /144

ISTANBUL
COMFUSION

100 /148

IN SEARCH OF
THE RIGHT
QUESTIONS

96 /148

ATLANTIC
CROSSING

104 /150

SEVERAL
STEPS WISER

92 /146

DIE TEXTE AUF
DEUTSCH

113

IMPRINT

152

PREFACE

Since its foundation in 1999 HyperWerk moves through designed experience spaces opened up by its yearly new, comprehensive questions. *Upstream* is the tenth step on this path. Its predecessor was *select_start*, and it will be succeeded by *Gemeinschaft* (community). Thus, the intercultural design project *Upstream* is embedded in between the entrepreneurial initiative of *select_start* and the embarkation into the solidarity of *Gemeinschaft*.

Such a continuous reorientation reflects the dynamic development of HyperWerk's field of work. This dynamics, however, turns out to be a double-edged matter since, besides the inspiring forms of collaboration, of mediacy, design and production, there are the threats of centralization and of post-industrial design education being forced into line. How can the organically grown, freedom-loving, experimental and creative culture of an institute like HyperWerk be noticeable and effective within the framework of a new campus? How can, under the conditions of globalization, cultural diversity be preserved and carefully used? How can appreciation be fostered for what is foreign, and for our home qualities as well? *Upstream* provides answers – and the friendly invitation by the Museum der Kulturen Basel to present the *Upstream* achievements in a special exhibition makes sure that the results of the multidimensional test facility will find their audience.

I want to thank all who have committed themselves to *Upstream*: first and foremost the students who chose and realized such an ambitious project, and of course their external project partners as well as the lecturers who accompanied them.

Mischa Schaub
Head of HyperWerk

VORWORT

Seit seiner Gründung 1999 bewegt sich HyperWerk durch die inszenierten Erlebnisräume seiner jährlich neu formulierten, übergreifenden Fragen. Upstream ist der zehnte Schritt auf diesem Weg. Sein Vorgänger war select_start, und sein Nachfolger wird Gemeinschaft heissen, was das interkulturelle Designvorhaben Upstream zwischen die unternehmerische Initiative von select_start und den solidarischen Aufbruch in die Gemeinschaft einbettet.

Solch kontinuierliche Neuorientierung spiegelt die Dynamik des Arbeitsfelds von HyperWerk. Diese erweist sich als eine zweischneidige Sache, denn neben den anregenden Formen der Zusammenarbeit, der Vermittlung, des Entwurfs und der Produktion kommen auch Zentralisierung und Gleichschaltung auf die post-industrielle Designausbildung zu. Wie lässt sich die gewachsene, freiheitsliebende, experimentelle Kreativ-Kultur eines Instituts wie HyperWerk im Rahmen eines neuen Campus zum Tragen bringen? Wie kann unter den Vorzeichen der Globalisierung kulturelle Vielfalt erhalten und behutsam genutzt werden? Wie lässt sich Verständnis für das Fremde und auch für die eigenen Qualitäten wecken? Antworten dazu liefert Upstream – und dass die Ergebnisse der mehrdimensionalen Versuchsanlage auch ihr Publikum finden werden, dafür sorgt die freundliche Einladung des Museums der Kulturen Basel, die im Rahmen von Upstream erarbeiteten Positionen als Ausstellung zu zeigen.

Ich danke hiermit allen, die sich für Upstream engagiert haben. Zuerst und vor allem den Studierenden, die solch ein anspruchsvolles Vorhaben gewählt und engagiert umgesetzt haben, und selbstverständlich auch ihren externen Projektpartnern und den begleitenden Dozierenden.

Mischa Schaub
Leiter HyperWerk

“First, resolve preliminary questions. Throw overboard everything misused and trite the word exoticism contains. Release the word from its threadbare clothes: from the palmtrees and the camels, the sun helmet, the black skin and the yellow sun; on this occasion also get rid of those people using them with simple-minded talkativeness. Thus, no Bonnetain, no Ajalbert, no illustrated catalogue for Cook’s travels, and no hurried and verbose travelers ... Oh Hercules, what a repulsive preliminary work!”

12

UPSTREAM

Prospects Through Design

Editors

Regine Halter, Anka Semmig, Catherine Walthard

On behalf of
Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst
Institut HyperWerk

Totentanz 17/18
4051 Basel
Switzerland

Basel, 2012

CONTENT



UPSTREAM

8 /116

MOTOCO

16 /120

I
THROUGH THE
EYES OF
THE OTHER

22 /122



PLACES

40 /128



PASSAGES

26 /124



PROVISIONS

52 /132

DIPLOMA
PROJECTS

26 /124



EQUIPMENT

66 /136

TRAVEL KIT

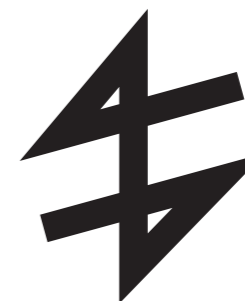
80 /140

TELLING THE
FOREIGN/
THE FOREIGN
TELLING

68 /137

NARRATION.
BEYOND
LANGUAGE.

82 /141



COLLECTED
ADVENTURES

88 /144

SEVERAL
STEPS WISER

92 /146

IN SEARCH OF
THE RIGHT
QUESTIONS

96 /148

ISTANBUL
COMFUSION

100 /148

ATLANTIC
CROSSING

104 /150

DIE TEXTE AUF
DEUTSCH

113

IMPRINT

152

PREFACE

Since its foundation in 1999 HyperWerk moves through designed experience spaces opened up by its yearly new, comprehensive questions. *Upstream* is the tenth step on this path. Its predecessor was *select_start*, and it will be succeeded by *Gemeinschaft* (community). Thus, the intercultural design project *Upstream* is embedded in between the entrepreneurial initiative of *select_start* and the embarkation into the solidarity of *Gemeinschaft*.

Such a continuous reorientation reflects the dynamic development of HyperWerk's field of work. This dynamics, however, turns out to be a double-edged matter since, besides the inspiring forms of collaboration, of mediacy, design and production, there are the threats of centralization and of post-industrial design education being forced into line. How can the organically grown, freedom-loving, experimental and creative culture of an institute like HyperWerk be noticeable and effective within the framework of a new campus? How can, under the conditions of globalization, cultural diversity be preserved and carefully used? How can appreciation be fostered for what is foreign, and for our home qualities as well? *Upstream* provides answers – and the friendly invitation by the Museum der Kulturen Basel to present the *Upstream* achievements in a special exhibition makes sure that the results of the multidimensional test facility will find their audience.

I want to thank all who have committed themselves to *Upstream*: first and foremost the students who chose and realized such an ambitious project, and of course their external project partners as well as the lecturers who accompanied them.

Mischa Schaub
Head of HyperWerk

VORWORT

Seit seiner Gründung 1999 bewegt sich HyperWerk durch die inszenierten Erlebnisräume seiner jährlich neu formulierten, übergreifenden Fragen. Upstream ist der zehnte Schritt auf diesem Weg. Sein Vorgänger war select_start, und sein Nachfolger wird Gemeinschaft heissen, was das interkulturelle Designvorhaben Upstream zwischen die unternehmerische Initiative von select_start und den solidarischen Aufbruch in die Gemeinschaft einbettet.

Solch kontinuierliche Neuorientierung spiegelt die Dynamik des Arbeitsfelds von HyperWerk. Diese erweist sich als eine zweischneidige Sache, denn neben den anregenden Formen der Zusammenarbeit, der Vermittlung, des Entwurfs und der Produktion kommen auch Zentralisierung und Gleichschaltung auf die post-industrielle Designausbildung zu. Wie lässt sich die gewachsene, freiheitsliebende, experimentelle Kreativ-Kultur eines Instituts wie HyperWerk im Rahmen eines neuen Campus zum Tragen bringen? Wie kann unter den Vorzeichen der Globalisierung kulturelle Vielfalt erhalten und behutsam genutzt werden? Wie lässt sich Verständnis für das Fremde und auch für die eigenen Qualitäten wecken? Antworten dazu liefert Upstream – und dass die Ergebnisse der mehrdimensionalen Versuchsanlage auch ihr Publikum finden werden, dafür sorgt die freundliche Einladung des Museums der Kulturen Basel, die im Rahmen von Upstream erarbeiteten Positionen als Ausstellung zu zeigen.

Ich danke hiermit allen, die sich für Upstream engagiert haben. Zuerst und vor allem den Studierenden, die solch ein anspruchsvolles Vorhaben gewählt und engagiert umgesetzt haben, und selbstverständlich auch ihren externen Projektpartnern und den begleitenden Dozierenden.

Mischa Schaub
Leiter HyperWerk



UPSTREAM



UPSTREAM. PROSPECTS THROUGH DESIGN

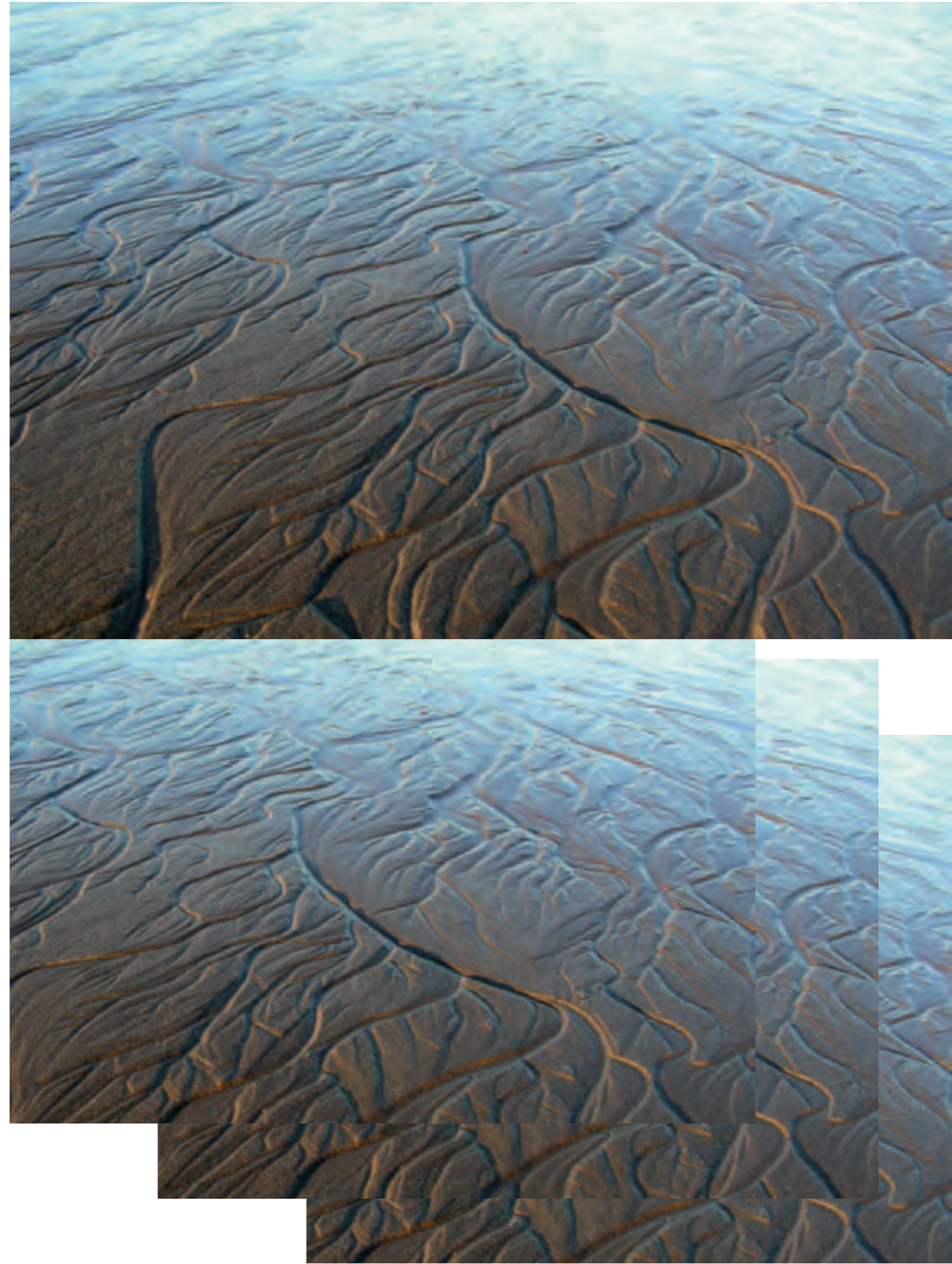
HYPERWERK ANNUAL TOPIC 2011/12

When you start an international team project and brief your team members about “the project” all members usually agree rather quickly on what needs to be done and how things should proceed. But: some time sooner or later you will have to realize that there are some deep differences in understanding. You have not reckoned with the wildly diverse cultural backgrounds of your team members from Indonesia, Belarus, and Trinidad, Tobago. You have relied on your home-grown cultural stereotypes and are most surprised when these are disappointed and one or more team members start to behave erratically. Interestingly enough, these one or two team members feel the same way about you. They are also surprised that, after apparent agreement in the beginning, you start to behave so erratically. Both parties experience something that is strange and alien to them.

Such an incident might have to do just with different ideas about communication and online work. But if we are talking about design work the misunderstandings will become even greater since design issues are very closely and concretely related to the respective cultures and lifeworlds of all team members.

So, if you want to be an international team you better identify your cultural differences and discuss them. And then – this is our thesis – it will be possible to transform these differences from obstacles into advantages. Moreover, we think that the more “foreignness” you are able to accept as irreducibly foreign in your team the more intelligent your team will be.

Against this background HyperWerk is concerned with the question from which preconception our understanding of design originates and whether this understanding, in times of globalization, can still be valid at all. This was the question which led us together with the students towards the annual topic 2011/12 *Upstream. Prospects through Design.*



Design, as a creation of western industrial societies at the beginning of modernism, was guided by the dogma of “the good form”. “The good form” was the essence of any design achievement, claimed to be universally valid, and was thus unconcerned with cultural differences – which, according to this design concept, did not exist at all.

Even today, with industrialization having produced many 'good forms' and having long since abolished the dogma of the one and only good form, the self-conceptions of design cultures in their respective individual contexts still remain largely unreflected and unchallenged. It is as though all over the world, the act of designing originated from the same motives, had the same cultural context and followed the same requirements regarding use and application.

Once our students will have finished their studies, however, their professional lives will unfold in international collaborations, even more so than has already been the case with previous generations of HyperWerk students. Therefore, it is high time to study the related requirements while you are still at school. This amounts to more than just getting international or local experience with or within other cultures, or seeing an international project through.

We were concerned with questions such as:

What do we mean by cultural differences?

Where do we experience foreignness?

How does it occur in our everyday lives?

How can we establish new international networks?

What are the values and principles through which they operate?

How can encounters with that which is foreign – which everyone has experienced in some form or another – become more than exotic outliers in an educational biography?

How can experience acquired during a stay abroad in a foreign culture – or during work within a community of foreigners in your own country – be documented and evaluated?

How should such experience be introduced into design education?

If the future belongs to cultural diversity – how are we to build new stories functioning across national and cultural borders?

How can we thus design new and transnational networks?

BUT SOME TIME SOONER
OR LATER YOU WILL HAVE
TO REALIZE THAT THERE
ARE SOME DEEP DIFFER-
ENCES IN UNDERSTAND-
ING.

We pay attention to that which is special and deviant, to the differences from the particular design canon, and to the complex interactions on the spot. We are interested in the developments of design on a global scale and in the effects of the global competition on the respective local or regional design practices. We ask about the losses, the displacements, the elimination of cultural differences. We grant special value to the work experience of students in new, foreign life-worlds, a value going beyond the merely biographical peculiarity of a semester spent abroad.

The main objective is to develop criteria that will foster cultural diversity rather than fuel the design uniformism of the global players. And this is what we did in our HyperWerk project *Upstream. Prospects Through Design*.

Designing Diversity is the title of a colloquium to take place at the opening of the diploma exhibition *Upstream. Prospects Through Design* at the Museum der Kulturen Basel on September 15, 2012. Lecturers of the Basel Academy of Art and Design will present positions concerning the changing demands on design education. They will also report on their own work experiences in foreign cultures as well as on the effects of global competition on regional design traditions. The ensuing discussion will be concerned with the issue how we should rate the capability of perceiving that which is special and deviant, i.e. the differences from the practiced and familiar design canon.

WHAT'S NEXT

The work on the project *Upstream. Prospects Through Design*, the discussions, reflections, and results will be made available to other academies of art and design and their students. Thus, our achievements can serve as a basis for changing design education in order to face contemporary design challenges.

In this context a design colloquium will be held at the Museum der Kulturen Basel on September 15, 2012. The topic will be “Designing Diversity”. After the discussions about the demands on design education in times of globalization at our Atelier week in May, this colloquium shall make yet another contribution to this topic.

However: exhibition, Atelier week, and colloquium conclude only the first stage of the project *Upstream*. Then, we will continue our work and use this initial stage as a basis for developing specific suggestions for the curricula of academies of art and design. Additionally, there will be a publication to document and reflect our previous activities and results, research and reflections in a coherent manner.

Our research journey through the coming years shall extend its scope of action by cooperations – cooperations such as those currently emerging with the Museum der Kulturen Basel. But the connection with other institutions shall not only multiply joint activities but primarily open up new contexts and contents – very much in accordance with our leitmotiv *Upstream. Prospects Through Design*.

THE EXHIBITION

The Museum der Kulturen Basel shows the *Upstream* diploma projects realized during the academic year 2011/12. The exhibition system based on the mobile flight cases extends the issues linked to the annual topic with the central feature of mobility. Mischa Schaub explains this in his contribution *motoco* in the present publication. The exhibits mark very diverse positions within the thematic field and approach their respective questions from as many different directions. However, despite their diversity, they share a vantage point, namely the concern with each student's own understanding of culture, of the ties it produces, the changes to which it subjects us and to which it is subject itself. There are, of course, common features, either in the methodic approach or in the perspective on content. Therefore, we arranged the exhibition in three sections:

Picture
Catherine Walthard (page 11)

More information
upstream.hyperwerk.ch

PASSAGES



Page 26/124

*Peter Bichsel, Anna Studer,
Johanna Mehrrens, Jonas Gschwind,
Niku Alex Muçaj, Elie Kioutsoukis*

This section is about movements crossing already existing structures as well as about documenting or initiating cultural transformation processes in physical and in digital space.

Topics are the digital challenges to traditional cultural values, as exemplified by the issue of intellectual property, thus the necessity to develop new paradigms suitable for the Internet culture (Peter Bichsel); the effects of permanent cultural transfer on commuting women and their self-conception (Anna Studer); design strategies for reviving cultural heritage, especially for children of migrants (Johanna Mehrrens); the transformation – the cultural hacking, actually – of bunkers as symbols of Albanian isolation during communism (Nicu Alex Muçaj); strategies and networks for establishing alternative culture spaces within existing structures (Jonas Gschwind); and participative as well as interactive cooperation in development aid and peacekeeping (Elie Kioutsoukis).

PLACES



Page 40/128

*Corinna Kammüller,
Michel Winterberg, Ronny Jäger,
Jaime Luis Oberle, Lea Baltisberger*

The research work focused on locations: research is done on the spot, new spaces are established, old ones are deconstructed. Location itself is an important medium of knowledge.

Undergo a change of perspective and you turn into a foreigner yourself (Corinna Kammüller); through a woman-machine-interaction, the myth of the “neutral technology” is confronted with the cultural codes of body language (Michel Winterberg); long forgotten edible wildflowers are reintegrated into contemporary gastronomy (Ronny Jäger); the contradictory context “local-global” is related to the concept of sustainable tourism and then revised (Jaime Luis Oberle); and community culture establishes a common space for creative work (Lea Baltisberger).

PROVISIONS



Page 52/132

Gaspard Weissheimer, Michael Ochmann, Fabian Zaehner, Niculin Barandun, Ruben Salzgeber, Fabian Frei

In this cluster, tools, objects, instruments, and processes emerge which facilitate new perspectives on ourselves and on others.

A mobile screen-print facility serves as a mediator between different lifeworlds and cultures (Gaspard Weissheimer); a vade mecum for the way into economic independence defines the culture of failing as a significant means to gain insight (Michael Ochmann); through a collaborative practice which does not focus on a fixed outcome but concentrates instead on designing the unforeseeable, conventional ideas about design work are abandoned in favor of processual methods (Fabian Zaehner); live video is explored, visualized, and then explained as a cultural technique (Niculin Barandun); cultural memory as an emotional and not as an archival problem is the subject of a children's book (Ruben Salzgeber); and digital-cultural viewing habits are challenged by generative design (Fabian Frei).

THE MOTOCO MANIFESTO

*Digital technology has transformed the world.
International and interdisciplinary
collaboration and education are the new hopes.
motoco uses these potentials
in the field of design education.*

*motoco is non-profit-oriented
and based on collaborative creativity.
motoco is about self-help for empowerment,
exchange and exploration.
motoco is fascinated by difference, mobility
and multitude as resources for design.*

*motoco creates equipment, furniture, tools,
methods, structures, rules, manuals,
networks, media, skills, and strategies
for design under post-industrial conditions.
motoco results are open-sourced, actively shared
and for free.*

*motoco welcomes the undefined and unknown
as a challenge and condition of invention.
motoco contributes to the development of
a global exploration space.
motoco is a full-scale model
for the next generation of design education.*

*Students, educators, alumni and start-ups
from design form motoco.
motoco calls for the creative minds of all cultures.*

<http://motoco.me>



HyperWerk is an institute for process design steering through post-industrial times and developing forms of education and work for the design sector. The institute understands itself equally as an object of research and as a platform for realizing post-industrial design projects. Thus, HyperWerk works on project-oriented, experimental strategies such as *motoco*, which is presented in the following.

In September 2014 HyperWerk will move onto a new campus of its Academy of Art and Design. The two years until then give us the opportunity of consistently designing the imminent change. So we do not just want to be sad about having to move from the baroque palais in the center of town out into the industrial space on the outskirts; rather, we want to appreciate this situation as a design challenge. *motoco* started out in September 2011 as an – in terms of ambition and format – extended continuation of the nomadic laboratory *tryplex*, with which HyperWerk gave guest performances at various European academies.

motoco is about developing a system for making creative work easier. How can we use furniture and machines in order to promote the exchange within the team, between inside and outside world, with partners and public? In order to facilitate this, *motoco* searches for an integration of movables and methods, of interaction and information that is as seamless as possible.

The orientation according to annual topics as well as the specific structuring of HyperWerk into six modules over the academic year – from forge of thought to management school to interaction space to design studio to technical university to marketing agency – presupposes a multiversal convertibility of all components, a convertibility with an ambition far beyond spatial mobility. Thus, the temporal flexibility of the furnishings shall be increased – they shall be produced on the spot by their users, with means and methods of immediate production in order to react instantaneously to specific demands. Furthermore, it shall be possible to move the whole institute, including all its machines, materials, and some one hundred work spaces, within 24 hours – to other academies, to festivals, and to industrial fallow areas. And in order to meet sustainability requirements, these strange furnishings should be dismountable into their elements and be thus re-usable in new contexts.

WITH MOTOCO, A SYSTEM FOR PRODUCING AND USING COMPONENTS FOR CREATIVE, FLEXIBLE AND MOVABLE EDUCATION WORK IS BEING DEVELOPED.

With *motoco*, a system for producing and using components for creative, flexible and movable education work is being developed; it is complemented with the growing body of experience regarding the qualities and needs of an institute consistently oriented towards mobility. This requires the development of an appropriate design vocabulary, consistent storage conceptions as well as the logistic capabilities of an enterprise which can move vital divisions to its customers, partners, and exhibitions. The results shall be disclosed completely and be at everyone's disposal. The proposed solutions shall contribute to international networking.

The flexibility emphasized above is to be achieved on all levels, i.e. also in logistics, cooperation, investment, production, and documentation. Since we see the preparation for an autonomous existence after graduation as important, *motoco* trains movability, swiftness of action, flexibility. Prestigious investments in a machine pool to be operated only by experts are deliberately avoided, as well as technologies that can be used only under specific conditions. *motoco* searches adaptable procedures for one-off productions or short runs, which can be used without environmental specifications in a studio or in a store.

With regard to content and financing, the ambitious design enterprise will be made possible through the integration into the next annual topics. The concentration of resources on this project over several years will yield visibility and networking going beyond the Campus Dreispitz.

FINAL RUN

In order to make the most of the time before the acid test on the new campus *motoco* ran already a number of trials: a bus trip to art academies between Basel and Istanbul, a two-week workshop at Yildiz University in Istanbul, an appearance at the DMY design fair in Berlin, and the design of the *Upstream* diploma exhibition in the Museum der Kulturen Basel. For the first time the diploma exhibition shall not be trashed but survive as a traveling show and as an expression of a unique research on an international level.

The filmmakers Kamal Musale and Andreas Hössli are documenting the dense experiential process which shall go on for quite some time. By the way: the outcome of the research does not necessarily have to be spectacular – it would be satisfying if the basic groundwork on intercultural cooperation culminated in a successful appearance of the urban HyperWerk in front of its country audience in some multi-purpose hall.

Picture
Simon Krieger

More information
motoco.me



“The animosity, or at least the annoyance aroused by the foreigner (‘What are you doing here, Mac, this is not where you belong!’), hardly surprises him. He readily bears a kind of admiration for those who have welcomed him, for he rates them more often than not above himself, be it financially, politically, or socially. At the same time he is quite ready to consider them somewhat narrow-minded, blind. For his scornful hosts lack the distance he has to see himself and to see them.”



I THROUGH THE EYES OF THE OTHER

Reflection on the point of view from which you yourself are perceived within a foreign culture is an essential part of every experience of being foreign. However, this examination of the others' perspective on you is often neglected since to gain access to this kind of view means to undergo the change of roles which puts your own person into the passive. Then, the other person is called upon to design and bring her impressions of you into a medium with its specific form – for instance photography. The resulting “portrait” allows you to look yourself in the face through the eyes of a foreign culture. Where can you find such peculiar mirror images in Basel? We searched for them in order to get the diploma students portrayed, and we found a Turkish photographic studio in Hammerstrasse in Kleinbasel. An experiment on ourselves: Diana Pfammatter, Jan Knopp, and me.



The first things to catch our attention are the two shop windows watching over the narrow entrance like two broad-shouldered doormen. Both are adorned with the same bright yellow lettering “Fotostudio Özlem”. In both windows, the shelves as well as the bottom and side surfaces are covered with photos with no gaps between them, thus completely obstructing any view into the interior and making it a secret. The abundance in the shop windows states: This is possible. And this. And this. And this.

It seems that you are not – as would be customary here – looking at a few selected versions of a certain product; rather, you are looking at the full range of possibilities. The most common subject – besides the small child – is the bridal couple. Shown in portrait, whole body, standing, lying, tenderly touching each other; rarely looking into the camera. The skin of the models seems pore-deep clean, as if coated by a fine layer of wax. The eyes are sumptuously made up and would already in themselves deserve extensive com-

ments. And finally, the perfect hairstyle crowns the impression of a lavish yet clearly rewarding procedure. The backdrops in front of which the models pose seem to contribute vitally since they as well are tremendously rich in variations: the palette ranges from shiny white with no subject to the glistening turquoise river bank.

The longer I indulge in contemplating the world inside the shop windows the clearer I sense how the gap is widening between these photographic compositions and my own sense of aesthetics. It takes a while for me to recognize its full extent and be overwhelmed. We are divided by thousands of kilometers linear distance and hundreds of years of cultural history. The ideas manifest in these pictures belong to traditions and values which, compared to my environment, developed under vastly different circumstances. No wonder that it is difficult for me to “read” these photos.

The sound of the shop door opening awakens me rudely from my mental paperchase. I follow Diana and Jan past the “doormen” through the entrance. We enter a small and light room. White marble floor greets us; at the walls there are shelves with a silvery lustre, chock-full of framed pictures as well. Amidst this exhibition there is a TV set showing Turkish news and bestowing the room with an atmosphere which turns words like “Hammerstrasse” and “Basel” into names of faraway places. Ipek stands behind a counter occupying almost the entire right part of the room and welcomes us with a friendly smile and a firm handshake. Ipek is the owner of the photographic studio; with her we had set the date for these test photos. In order to avoid misunderstandings we explain our project once again. She listens attentively, nods every now and then, asks a few questions, and responds to our explanation with a confident smile.

She leads us through a blue curtain into a sparsely furnished room: the actual photographic studio. High up on the wall hang reels of paper to be rolled out and serve as backdrops.

AFTER FIVE SECONDS
I CANNOT SAY ANY-
THING MORE THAN
THAT I DON'T KNOW
THE MAN ON THE
PHOTOGRAPH.



When we ask Ipek about them she is a little surprised – nowadays, you have your picture taken in front of a neutral background which is then digitally reworked. We follow her advice – after all, every design decision shall be entirely up to her. Ipek nods contentedly, vanishes briefly into an adjoining room and comes back with a camera. Then everything happens very quickly. Even before I can entertain the idea of being photographed I am already sitting on the chair in the middle of the room, trying to follow Ipek’s instructions while flashlights are exploding all around me. Her instructions come right at me like arrows, are very precise and make perfectly clear that the picture is already in her head before the camera registers it. As suddenly as this started it is all over. After not even a minute I am standing where I stood before, and Ipek holds out the camera towards me in order to show me the pictures. I look at them for a while, but even after five seconds I cannot say anything more than that I don’t know the man on the photograph. My feeling has little to do with the shallow rejection you experience so often when you see yourself on a photograph. Rather, it feels as if I were looking at a person entirely unfamiliar to me. It will take a few minutes to recover from this sight.

Meanwhile, it’s Jan’s and then Diana’s turn. They are also sitting on the chair for hardly more than 30 seconds until Ipek finds in their faces what she was looking for. Back in the reception room we sit in front of a screen in order to choose one picture for each of us. The memory card vanishes into the reading device. Expertly, Ipek steers her way through the forest of files, and after a very short time we see the unfamiliar man’s face on the screen. Now the selection proceeds as follows: two photos are compared directly, the better one survives, the other one is deleted quicker than I’m able to think “but”. Ipek’s trained look scans the pictures so fast as if she wanted to set up a record. However, you never get the impression of her working inexactly. Rather, it seems as if she were searching for a particular passage in a book she already read several times. After some time, without having made a substantial contribution, I am sitting in front of the lucky winner. This guy will be worked on in the next couple of days. Slightly speechless in view of such efficiency we get up, settle some administrative matters, say thank you, and leave the photographic studio Özlem heading out into Hammerstrasse, Basel, Switzerland.

Pictures
Ipek Yilma
Fotostudio Özlem
Hammerstrasse 155
4057 Basel



PASSAGES



OPEN CULTURE

ABOUT OPEN SOURCE AND FREE CULTURE

Idea — The aim of my project is to provide detailed insight into the world of freely accessible information; moreover, my work suggests solutions for the use of digital media. After some experience with open publication, I became very interested in Open Culture. With new methods, this young global culture tries to spread information, knowledge and products.

Context — Together with the rapid increase in the number of participants in digital information exchange over the past 25 years, the potential of individual information search and distribution has grown enormously as well. Many see a great threat in this development and often demand undivided control of the circulated contents.

Content — In contrast to the information industry's former common practice, Open Culture deliberately dispenses with control and regulations exerted by individuals. However, this does not mean that no measures are taken to protect private property. Rather, the very process of collectively working out such measures opens up opportunities for everyone to participate. Thus, existing barriers are criticized publicly, and there are public discussions about regulations and censorship imposed by state-run or private instances. This happens no longer only in small interest groups; the discourse is increasingly taken up and circulated by politicians and the media. Often such discussions are concluded by accusations and dreary forecasts – which are, however, based on false or incom-

plete reports and which are concomitant phenomena emerging due to the enormous pace at which this culture is developing.

Upstream — Open Culture is not just a phenomenon occurring in modern societies. Mutual help and the formation of communities have always been essential to the survival of humankind. In contrast, the spreading of information – regardless of place and time – is a development of our post-industrial societies. This yields a completely new dimension to the ways cultures form and spread. Today, in the post-digital era, these cultures should negotiate the common objectives, practices and values of a global open culture and back it up on a broad basis.

Coaches

Internal: Prof. Dr. Regine Halter

External: Niklas Roy

Team & Credits

First and foremost, I would like to thank my coaches Regine Halter, Niklas Roy, and Martin Fuchs. Then, my sincere thanks go to my project team: Adrian Demleitner, Felicia Schäfer and Daniela Vieli; to Fabian Frei and Philip Whitfield for their collaboration and continuous advice. Last but not least I would like to thank the mostly anonymous members of the community who invest their precious time in Open Resources, without which there would be no basis for my diploma project.

Contact

mail@openculture.ch
openculture.ch



HIN UND HER

SEARCHING FOR LIFE COMMUTERS

Idea — My diploma project is about creating portraits of people coming from cultural backgrounds other than my own. In this context, I am particularly interested in the link between people and places. Therefore, my aim is to become immersed in other people's environments and approach them by means of interviews and methods of design. In particular, the project focuses on research about women living in Poland and Switzerland.

Context — My work is a contribution to answering the question of identity in an intercultural context. The topics I intend to explore on the basis of individual biographies are globalization, transit, and migration. Moreover, I tackle the question of how these topics can be presented by using design means of expression.

Content — Against this background, I looked for a suitable topic and came across female Polish commuting migrants. These women travel to and from Switzerland, where they work and live for a certain period of time with families who have members in need of care, and Poland, where they stay with their own families. Often they are life commuters, who live in different social contexts and travel to and fro between two different everyday lives. My aim is to try to find out what the above-described situation means for the Polish women. In order to do so, I set off on a search for these women in Switzerland and Poland. The search itself, too, is part of my project

as well as my own ideas about the women, whom I try to understand by creating a fictitious portrait. Another central point is the bus trip between Switzerland and Poland, a symbol for these commuters' lives. While searching for life commuters, a question accompanying me is how strong the influence of my own perspective and ideas of 'the other' is on my perception of these people.

Product — The result of my work will be a publication combined with an object for the exhibition.

Upstream — I deal with both an environment alien to me as well as a special form of traveling. At the same time I reflect on my own view of 'the other' and travel like a tourist in the life commuters' everyday lives.

Coaches

Internal: Anka Semmig

External: Linda Cassens Stoian

Team & Credits

Diana Pfammatter – photography

Donat Kaufmann – text

Stefanie Daumüller – photography

Thomas Koch – concept

Yuyu Chen – design

I would like to express my sincere thanks to my coaches and my team; to the women who allowed me to portray them; to Sarah Schilliger and Izabella Paluch; to all the others who were involved and supported me with small and big favors; to my student-mates and teachers; and to my family and friends.

Contact

anna.studer@hyperwerk.ch

hin-und-her.tumblr.com



ANKERPUNKT

CULTURAL IDENTITY THROUGH DESIGN

Idea — The project ankerpunkt looks into the question whether the use of design methods for dealing with one's own and with foreign cultures can generate identity and resolve conflicts. The aim is to initiate, observe and examine relevant processes of reflection within the framework of workshops for adolescents.

Context — ankerpunkt positions itself in urban areas where people from very diverse cultural backgrounds live side by side. In the social microcosms of schools and youth centers cultural origins play an important role. In order to create space and set up a framework for cultural reflection, ankerpunkt develops concepts for workshops which follow the approach of aesthetic education: sensory experiences shall train the abilities of self-reflective perception and sensation.

Content — First of all, the project team considered questions about the meaning of origin and identity and examined which design methods could be used for reflecting on these topics. A point which turned out to be problematic was that dealing with cultural origins carries with it the danger of idealizing and stereotyping cultures: this is how we delineate and conceptualize ourselves as separate from others and reduce people to their national origins. – To avoid this danger we chose the image of the scarab beetle as a symbol for the feeling of attachment which constantly changes and is made up of several different elements: the

beetle rolls a ball of animal feces. The ingredients the ball is made up of are parts of the way the beetle is taking. Then we decided to focus on manual printing techniques and to print designs on t-shirts. The adolescents themselves should develop the designs. At workshops, in schools and youth centers we were able to test our concept and found that it yielded lively discussions among the youngsters about their origins as well as about what they consider to belong to their identity and what not. These observations encouraged us to continue to offer these workshops. With my project I want to contribute to the acknowledgement of cultural differences. Diversity is nothing unusual – it is part of our everyday lives and of everyone's identity.

Product — My product consists of concepts for workshops in which design methods are used to deal with culture, identity and origin. Additionally, there will be a documentation of these workshops with texts and pictures.

Upstream — ankerpunkt is concerned with experiences of cultural differences. To experience cultures different from mine during my diploma year I traveled to India – for me a symbol of diversity – to do research. Looking at this country with my foreign eyes, I had the opportunity to evaluate the approach I use in my project.

Coaches

Internal: Anka Semmig

External: Gaby Fierz

Team & Credits

Big thanks to all involved: Nathalie Fluri and Daniela Vieli for project assistance. Eliane Gerber for her outstanding editorial work.

Sandra Kessler, Diana Pfammatter, Florian Giraudel, Markus Schmet, Felicia Schäfer, Manuel Wüst, Jonas Grieder, Sarah Zussy, Yuyu Chen, and Florian Bitterlin.

Contact

kontakt@ankerpunkt.ch
ankerpunkt.ch



SZENARIO | FAKT

A MANUAL FOR CREATING
YOUR OWN PROJECT SPACE

Idea — My objective is to work out and publish recipes for the individual realization of alternative cultural spaces.

Context — The ongoing commercialization and regulation of public and semi-public space puts pressure on people engaged in the cultural sector and increases the need for autonomously designed open spaces. Without being linked to institutions and authorities in some kind of network, it is extremely difficult to create cultural spaces. Therefore, new strategies must be found.

Content — Unconventional projects inspire the cultural industry. This add-on to the existing range of offers is a gain for the entire cultural scene. The interaction between the different actors has many positive effects. FAKT takes a new path to individualized cultural space. Working in an interdisciplinary project team, we have realized an alternative strategy for the use of temporary space, an independent, multi-layered concept for funding as well as an innovative gallery concept. The realization of FAKT represents both a set of model guidelines in the form of a handbook entitled SZENARIO and a real experiment. Nonetheless, the individual chapters can be read

independently from one another. My work is based on my experiences from similar, previously realized projects. During these processes I was faced with numerous problems and difficulties. These problems and my current approaches to solving them, which I worked out all by myself, provide the topics and focus of my project.

Product — My product is a set of instructions in the form of a handbook for do-it-yourself installation of cultural project spaces. Its aim is to motivate others to engage in similar initiatives.

Upstream — Autonomously designed open cultural spaces make a contribution to cultural variety in specific places, beyond the influence of established institutions and their systems of selection.

Coaches

Internal: Anka Semmig

External: Jonas Mettler

Team & Credits

I would like to thank my team who made FAKT and SZENARIO possible: Dominic Kummeler, Dominik Grob, Nicolas Friedli and Manuela Meier.

Further thanks go out to Cyril Jocz, Daniela Vieli, Parzelle403, TH3, Michael Egger, Jonas Stirnimann, HeubiWG, HyperWerk, Aarehütte, nogalera, Fässler&Horst, Smash137, ATA"TOAST"BOZACI, ONUR, the rehearsal, Max Provo, Ralf Neubauer, Zum Bewegten Bild, Dubscope, hidden stash, weCreate, Garage Basel, DRUCKBUS, Claudia Jeger, JETZT, Co-Des, RonOrp, Radio X and Hotel D.

Special thanks go to my coaches Anka Semmig, Max Spielmann and Jonas Mettler as well as to all the others who supported me and my ideas and without whom all this would not be possible.

Contact

szenario@fa-k-t.ch

fa-k-t.ch



KONVERSKENË/ CONVERSCENE

Idea — The project addresses the change in Albanian society. Its aim is to create an open-air theater stage which, consisting of converted bomb shelters – the most prominent symbol of Albania’s isolation during the times of communism –, shall initiate and stimulate discussion in Albanian society. This is an enterprise very much in line with that of “Cultural Hacking”. This theater can be understood as agora – a public space where the process of democratization takes place physically. At the same time, the theater serves as an artistic platform for discussing topics such as isolation, collective memory, identity in various ways.

Context — The bomb shelters are the key symbol of Albanian isolation under communist dictatorship. For 40 years a wild form of totalitarianism governed the country, coupled with a rigid closure of the country to the outside world. 20 years after opening up, Albania is now going through a phase of transition towards a democratic society.

Content — With the offspace gallery Tirana Ekspres I have found a suitable partner. In collaboration with Tirana Ekspres I am going to build the theater in the outdoor area of the gallery, where it will be used for different events throughout the summer months. At the same time an exhibition will take place at the Kunst Raum Riehen in August. This exhibition is conceived to be a window for live broadcasting from Konverskenë/Converscene. In addition to different documentary works about the bunker theme, an event will be broadcasted live from Konverskenë/Converscene.

Meanwhile, my diploma project was invited as one of four winning projects to the Architecture Biennale in Venice, where it will be presented in the Albanian pavilion.

Product — The transformation of the bomb shelters is relevant in a symbolic as well as in a material respect. In the conversion of the shelters to a theater – two objects which could not be more different in terms of their functions – social change in Albania becomes manifest.

Upstream — In my work, I consider the different perspectives of design to be present on two axes. On the one hand, objects from the past, from a past social order, receive new life in the present. On the other, the project assembles people in the real world and thus confronts the different places, working methods and conceptions of society in Switzerland and Albania which I embody myself.

Coaches

Internal: Catherine Walthard

External: Rubin Beqo

Team & Credits

Benedict Dackweiler – HyperWerk

Reto Thüring – Kunstwollen

Tumasch Clalüna – Musiker

Artan Hoxha – University of Tirana

Ronnie Füglistner – Studio Sport Graphic Design

Adrian Demleitner – HyperWerk

Demian Bichsel – 6th Bridge GmbH

Enio Hasanaj – Bauingenieur

Yvo Waldmeier – HyperWerk

I dedicate this theater to Gemma.

Contact

info@converscene.org

converscene.org



CAMEO

AT THE INTERFACE BETWEEN INTERNATIONAL DEVELOPMENT,
PEACE WORK AND UNIVERSITIES — AN ORGANIZATION FOR
DEVELOPING METHODS FOR PARTICIPATIVE PROJECTS

Idea — CAMEO develops tools for the realization of participative projects in international cooperation settings. Its focus is on audio-visual documentation media as tools for collective problem-solving processes involving social actors.

Context — In cooperation with Helvetas, CAMEO tests the application of a media training and technology packages with various groups in Mozambique. The different facets of the project were presented at the International Geneva Forum on Social Change 2012 (GFSC).

Content — CAMEO has laid the foundation for far-reaching and extensive development and aims at establishing itself as a reliable service provider in international development cooperation. Working as the interface between universities and organizations for international cooperation such as Helvetas, InnovaBridge Foundation or ABC Ulawazi, CAMEO explores and develops methods for designing participative processes. As research partners in the role of laboratories, the universities develop sustainable solutions which CAMEO realizes then in different environments and cultures as pilot projects. For instance “RecAndShare”, a multi-media solution developed by HyperWerk Institute, was further developed and optimized by CAMEO.

In June 2012, a project was launched on behalf of Helvetas in Mozambique, which employs CAMEO’s new approach to audio-visual documentation. By using this approach, the effects of a humanitarian project on native target groups can be recorded in a unique way. Another part of the CAMEO diploma project is concerned with networking, crowdfunding, crowdsourcing, and online marketing via social media.

Product — CAMEO facilitates the formation of research partnerships and supports interactions in the areas of international development cooperation and transformation of social and political conflicts. The focus is on creating intercultural and cross-disciplinary relationships for sustainable development through the innovative use of resources and innovative process design.

Upstream — CAMEO enables social groups to document and spread their own culture. This supports the exchange with other communities and contributes to strengthening the

notion of shaping globalization by means of a multilateral approach (Global Governance). At the same time, through the permanent use of documentation media, the preservation of cultural diversity is supported.

Coaches

Internal: Max Spielmann

External: Dieter von Blarer

Team & Credits

Georg Egli – project management assistant

Mannik Keng – technical manager, assistant

I want to thank my team and my coaches sincerely for their enthusiasm and commitment; many thanks go also to my family and to the crowd of supporters.

Contact

elie.kioutsoukis@hyperwerk.ch

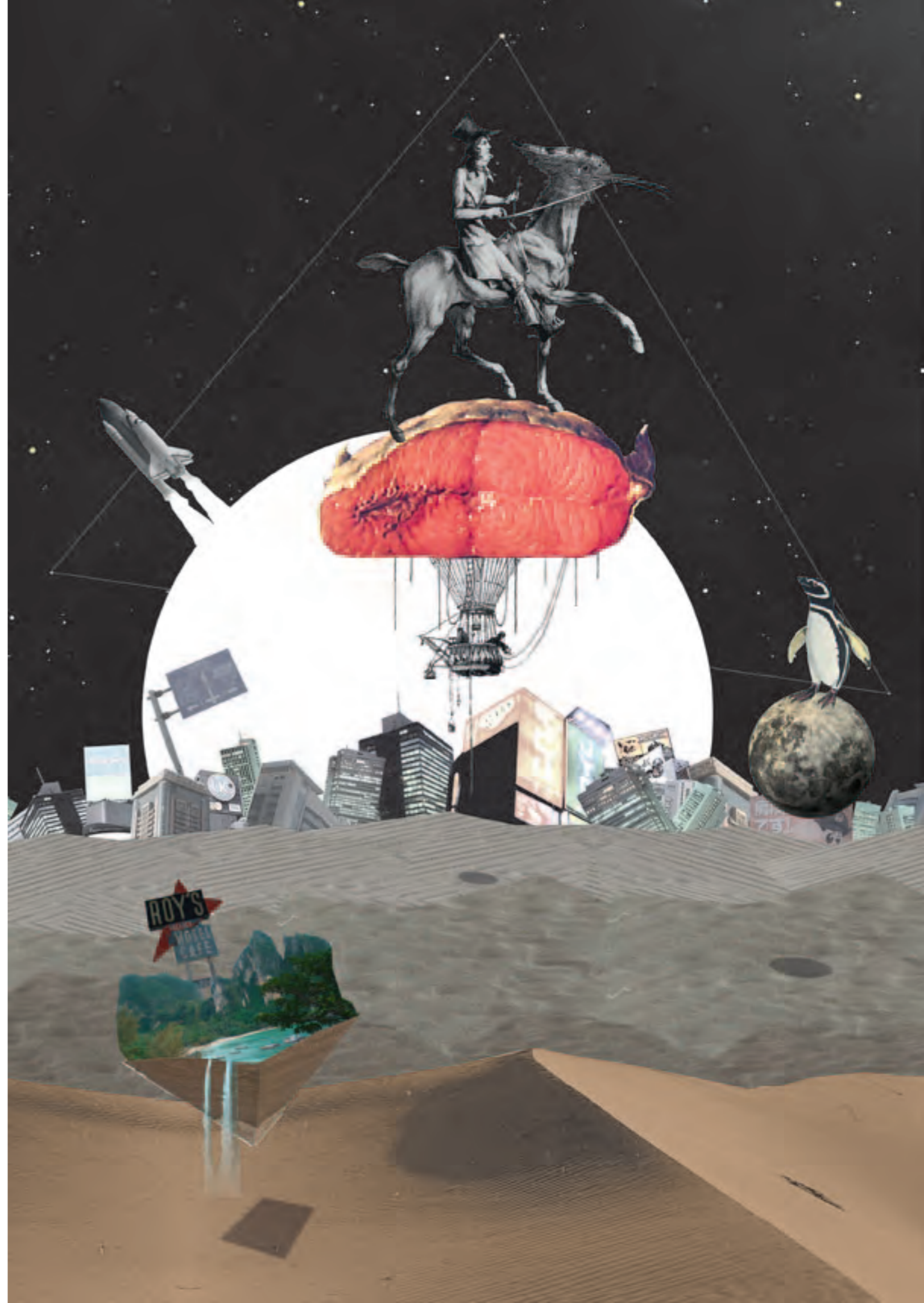
info@cameoorg.ch

cameoorg.ch





PLACES



FREMD UNTER FREMDEN

Idea — In immigration societies and a world acting on a global scale, the acceptance of foreign elements is central to the formation of communities. Foreign elements – different cultures, moral concepts and modes of behavior – are, however, often seen as threats. In order to contain such feelings, attempts are made to integrate what is foreign and unknown and make it familiar – incorporate it. However, what tends to be forgotten is that in this way and in contrast to the formulated intentions, an important part of society (and life in general) is suppressed. Therefore, in my graduation project, the aim is to turn the view and see from a new perspective: I pay visits to the “foreigners” and take the part of a foreigner myself.

Context — In my diploma project I intend to discuss the clash of different cultures and environments and, as a consequence, join in the work on a politically important mode of thought and action, which helps “the special, the non-identical, other, foreign, i.e. difference to come to the fore” (cf. Heinz Kimmerle, *Philosophien der Differenz*). The ‘other’ can and may remain different; the challenge is to understand it as a valuable resource of productive discussions and creativity.

Content — In the course of my project I enter into contact with migrants previously unknown to me whose cultural background seems strange to the native people here. I spend one to three days with them in order to get to know and understand their view of our culture, which we are so familiar with. During these encounters I intensely observe my host on the one hand and myself on the

other – my own experiences, emotions, conclusions, my bewilderment, uncertainty and self-reflection. I analyze and evaluate these observations of what is foreign and strange to me and write them down. The visits are documented with pictures as well.

Product — My observations, analyses and pictures are assembled to make a report. As a print medium, this genre is more open than film in that it channels viewers’ reception less strongly. Thus, through the use of a report, it becomes, to a certain extent, possible for everyone to identify with the personal experiences I had.

Upstream — Among other things, this year’s topic *Upstream. Prospects Through Design* deals with experiences of foreign environments, with exploring and “trying out” cultural differences. I take this path in my diploma project when I visit people from foreign

cultures who live in my environment and when I experience what it means to be a foreigner myself.

Coaches

Internal: Prof. Dr. Regine Halter

External: PD Dr. Heidrun Friese

Team & Credits

For their hospitality, openness and time I would like to thank all the people who opened their doors for me. Also, I would like to thank all those who supported me during my project, who helped me with their advice or criticism, or took their time to listen to me.

Contact

corinna.kammuller@hyperwerk.ch



METOSO

IMAGE AND SOUND THROUGH MOTION IN SPACE

Idea — I intend to tackle various questions in the context of technology and multimedia aesthetics through a series of interactive audio-visual media installations and performances. My instruments are movements in space as well as gestures and facial expressions, which I use to manipulate the audio-visual media. On the basis of various multimedia installations and performances I am building up experience in order to work as an author and service provider.

Context — My work takes the form of a design process and examines possible applications of interactive media technologies in artistic and communicative projects. Additionally, I look into commercial applications.

Content — The project focuses on the realization and, in particular, the presentation of media contents and the conceptualization of human-machine interaction. For instance, one of the questions arising in the context of a space installation performance operated by a dancer is: how can the interaction interface respond to the dancer's repertoire of movements? This process is worked out in close collaboration with the dancer. — For my installations I use hardly any spoken language, symbols from the history of art, or codes used in the visual arts. However, the question remains to what extent tradition is noticeable in my media installations. I have always wanted to generate complete products and no mock-ups, because the central challenge for me is the realization of fully functional installations. What is more, immersive effects can only be tested by presenting a finished installation.

Therefore, I was faced with a multitude of challenges: programming, motion tracking, designing the interaction interface, and the resulting manipulation of media contents. For my professional advancement I have gathered new experience with interactive multimedia installations and performances as well as with their applications in art, advertising and entertainment.

Product — The results of my experiments are interactive audio-visual works. The insights yielding my stock of experience are further cornerstones for my professional future.

Upstream — My multimedia installations all share the same theme in that they explore globally understandable, non-verbal forms of expression. The central questions concern the cultural codes of body language, the arrangements or basic narration of an installation, and cultural norms regarding behavior in public space.

Coaches

Internal: Max Spielmann

External: Raphael Perret

Team & Credits

My sincere thanks to my ever-changing team:

Georg Egli, Simon Burkhalter, Adrian Demleitner, Florian Bitterlin, Gabriel Wolf, Felicia Schäfer, Valentin Felber, Eliane Gerber, Florian Giraudel, Daniela Vieli, Mannik Keng, Pan Thurneysen, Yvo Waldmeier, Leon Heinz, Donat Kaufmann, Susanne Lindau, Julian Gresenz, Stephan Athanas, Mauro Tammara, Ralf Neubauer, Rasso Auberger, Nathalie Fluri, Diana Pfammatter, and Martin Sommer.

Contact

michel.winterberg@hyperwerk.ch

michelwinterberg.ch



WILD & ARTIG

BACK TO THE ROOTS — AN ATTEMPT TO TRANSFORM
SHOOTS FROM THE PAST INTO FRESH WILDERNESS

Idea — Since our beginnings, humankind has generated knowledge. Knowledge emerges, is modified, replaced, disappears. I wonder why some of the knowledge still available is not used in a wider social context. I explore this phenomenon through the example of edible wild plants. I intend to put my findings into a media format which presents this once elementary kind of knowledge, makes reference to the current situation, and, as a consequence, makes people think.

Context — My work is all about rediscovering, visualizing and transferring fading knowledge. I want to draw attention to some circumstances in society and initiate a change of mind.

Content — When I started working on the project I wanted to make my newly blossoming fascination for edible wild plants palatable to the general public. While I was doing research I realized that there is much more in this than just wild plants: the history of humankind, the conquest of new worlds, and the ongoing globalization play a role here. To go one step further, I made several drafts of transfer methods I would use. Elementary knowledge should not only be used in times of crisis, but also in times of stability. Wild plants have that potential because they attract our attention with their shapes, smells, and flavors. Once picked and processed they provide a wonderful meal for us. Talks with experts on wild plants confirmed what I already knew: wild plants yield

opportunities to talk about social topics. Apart from these topics, which represent a major part of my work, I intend to give a face to the best-known edible wild plants. We are all familiar with the dandelion; and the stinging nettle is also well-known.

Product — The product of my project is a freely accessible digital publication about edible wild plants and questions about society. The publication conveys knowledge in a pictorial and emotional way and tries to initiate viewers into the world of wild plants.

Upstream — Our eating habits and the ways we deal with food are strongly influenced by the processes of globalization. Through my project I create awareness of knowledge cultures which are endangered and about to vanish when global markets develop; and I raise critical questions about the ongoing development in this field.

Coaches

Internal: Anka Semmig

External: Marta Lago Arenas

Team & Credits

My sincere thanks for their appreciation and support go to: Catherine Walthard, Gisula Tschärner, Oskar Marti, Lea Baltisberger, Julia Geiser, Simon Burkhalter, Adrian Demleitner, Fabian Zaehner, Fabian Frei, Anna Studer, Brigitte Krumhaar, and Ralf Neubauer.

Contact

*Ronny Jäger
Gasstrasse 48
4056 Basel*

ronny.jaeger@hyperwerk.ch
wildundartig.ch



LANDSCHADEN

Idea — Landschaden focuses on developing tools which help to increase the sustainability of leisure-time and day-trip tourism in local recreation areas and in the Swiss alpine region. Another aim is to create opportunities for more professional marketing in order to promote the trend towards ecotourism. These objectives are tackled on both the provider and the consumer side.

Context — The project contributes to reducing the negative effects of tourism on nature and culture and thus to acting in more sustainable ways on a long-term basis while at the same time making tourist offers more interesting and rewarding.

Content — One of the first insights at the beginning of my project was how flexibly and subjectively the concept of sustainability is interpreted by the various actors. With this insight I decided to create a platform presenting providers' and consumers' views of this concept on a more objective level. By using a matrix containing relevant criteria, providers can measure and compare their own perceptions and views. At the same time, the platform allows consumers to put these views about the sustainability of an offer into perspective and, consequently, initiate dialogue. Both the enormous amount of work involved in developing such a platform and my intention to include both target groups by offering them the same product forced me to limit my project in order to achieve realis-

tic results within the given temporal framework. As a consequence, I focused on testing the concept with tourist experts at two workshops in Bern and in the canton of Valais. There, I used a playful yet educative approach in order to further familiarize consumers with the concept of sustainability and support them in making educated and careful choices.

Product — The eMbassador Platform is an ideal instrument to clarify the concept of sustainability in tourism and create a common understanding of it.

Upstream — While taking place on a regional scale, the project has a global intention: to initiate the transfer of ideas and intentions on the local level, always keeping the focus of the project. Thus, by developing concepts on a local scale, the project intends to establish the protection of cultural and ecological resources as a concern shared by the whole of society.

Coach

Max Spielmann

Team & Credits

Fabian Zaehner, Niculin Barandun, Peter Blickenstorfer, Andrea Ebener, Tobias Stierli, Sam Loosli, Denis Baudinot, Fabio Duó, Sarah Wiesendanger, Dominik Siegrist, and Beat Ruppen with his team.

Contact

landschaden.ch
jaime.oberle@hyperwerk.ch



JETZT

AN OPEN STUDIO SEARCHING FOR IDENTITY

Idea — How can a space be used collectively? The dream of affordable public space is explored in practice: in the very heart of Basel's old town, a studio workshop is available to people interested in the project. Collectively, rules are set up, analyzed and evaluated in order to generate future forms of collaboration. The aim of the project is to establish a self-sustaining platform, a free space which matches Basel.

Context — My work initiates collective collaboration in the areas of education and culture. In Basel's old town, JETZT intends to create an environment in which resources, skills, and knowledge are shared collectively and spread further on a voluntary basis.

Content — By choosing to explore my project in practice, I was faced with ever-new challenges: inevitably, being project manager of a "one-woman enterprise" for a limited amount of time, I took over a great variety of tasks. In the protected space of my bachelor studies, I learned a lot about my actual skills and abilities as well as about their limitations. The tasks included setting up a program, designing the arrangements for the space, assembling a team, raising funds, building furniture, spreading advertisements. Throughout the year, having created my own experimental ground, I have many times been able to put into practice my plan of providing a public space to enthusiastic non-professionals where they can learn from others

and go beyond themselves in doing so. Through JETZT a place for active involvement, design expression and experimental work has emerged. By offering several formats and putting in a lot of organizational work, a great variety of people have been reached. Time and time again I am surprised by the support I receive, the kindness and sincerity of those participating, and the convincing substance of events which have accumulated in JETZT.

Product — On the one hand, the product of my diploma project is the space itself, the arrangements made in it; and on the other, the documentation of the experiments taking place there. The documentation may serve as a set of instructions for similar projects.

Upstream — In my project I try to create a space in which skills and knowledge are exchanged collectively and spread on a voluntary basis, a space where cross-generational and cross-cultural groups meet to engage in design activities.

Coaches

Internal: Anka Semmig

External: Heike Sperling

Team & Credits

I would like to thank all of you who by mistake are not mentioned on the list below.

Thanks to Anka and Heike: I would choose you again – you are wonderful! Thanks to Ralf, Dänu, Papi, Sandra, Jan, Jonas, Jones, Na, Suse, Andreas, Ursula, Hansruedi, Victor, Benois, Adi, Thomas, Hakan, for all the crazy, funny, and also the sad moments in JETZT.

Contact

lea@jetztjetzt.ch
jetztjetzt.ch





PROVISIONS



DRUCKBUS

A MOBILE SCREEN-PRINT STATION

Idea — The compact mobile station for graphic screen print consists of six flight cases mounted on castors. It meets all the requirements of high-quality screen print for small to medium runs. Due to its mobility, it can be set up anywhere and be available to the general public for printing, social and economic services.

Context — The mobile screen print station tries to counter contemporary consumers' partly ignorant behavior. It brings people from different cultures and environments together and involves them in a creative process towards their own personal products. This raises their awareness for dealing with design materials and the craft of printing.

Content — Initially, the idea of creating a mobile screen print station involved building a simple screen print case which I could take with me around the world in order to print and collect design impressions of encounters with people in foreign cultures. However, the required equipment turned out to hardly fit in one case if I wanted to achieve a certain level of print quality. So the case became a van. — My work focuses on the question of how screen print can be used to give people from different cultures and lifeworlds the opportunity to come together, do craftwork, and in a playful way become aware of the manufacturing processes involved in the production of everyday products. Another aim

of the project is to impart the technique of screen printing, which can be sterile but also touching. The plan is to use DRUCKBUS on a series of occasions until the end of the academic year. The schedule includes workshops attended by school classes and agencies, as well as events at museums, shops, or in public places.

Product — The mobile screen-print station can visit people and places and demonstrate how to do simple print work which normally remains hidden behind studio or factory doors.

Upstream — The DRUCKBUS project explores the social and aesthetic potential of design and print processes and ways of mobile print production by realizing exemplary print events and workshops with diverse target and age groups in Switzerland and abroad.

Coaches

Internal: Anka Semmig

External: Jan Engel

Team & Credits

Gabriel Wolf — diploma assistant

Cyril Hämisegger — joiner's workshop Andres Bally

Jonas Balsiger — web programming

Diana Pfammatter — documentation

My sincere thanks go to all of the following people and companies who, with their support, have an essential share in making DRUCKBUS a success.

Thomas Dettwiler (SFG, Basel), Proell Siebdruckfarben, Casebuilder GmbH, Friederike Leuenberger, Serilith plc, Kärcher, Tarzan Basel, Matrix Basel, Silvia Bär (Farbspur, Zurich), Tatiana Tavares (Auckland, New Zealand), Hirzenpavillon Riehen, Foteco, Johanna Mehrrens, Friedrich Weissheimer, Susanne Kromer, Parzelle403, motoco

Contact

mail@druckbus.ch
druckbus.ch



STARTUPPUNK

LEARNING FROM MISTAKES

Idea — In my project StartupPunk – Learning from Mistakes I intend to examine the crucial differences between successful and failed start-up companies and point out potential information gaps. The aim is to make prospective start-ups aware of potential bumps in the road and offer them approaches to avoid them.

Context — In contrast with the numerous professional publications allegedly describing the “ideal way” to start one’s own business, I focus my analysis on processes of failed start-up companies and on the conclusions which can be drawn from their specific mistakes and the knowledge gaps they identified too late. Through not relying on standard textbook wisdom, new start-ups can draw the relevant conclusions applying to their own particular cases.

Content — Given the objective of producing meaningful and high-quality project work, the challenge was to find a way to get access to concrete data and facts, which required direct contact with the start-ups. In order to get this sensitive information which should yield application-oriented results, I interviewed start-up companies from various lines of business. These interviews served as the main basis for my analysis of start-up failures.

Product — The insights gained from of the analysis shall serve as a first basis for learning. To be able to identify more than just the decisive “mistakes”, it was necessary to scrutinize possible reasons for these mistakes – and, accordingly, approaches to avoiding them. In this context, I analyzed and compiled the relevant core topics covered in scientific publications. The focus of this analysis was to determine whether all aspects of entrepreneurship-relevant knowledge had already been discussed or if there were information gaps possibly corresponding to the reasons for the failure of the respective start-up company I examined. Ultimately, the aim was to raise the awareness for previously neglected relevant topics and aspects of entrepreneurship.

Upstream — The product of my work should be understood as a guide accompanying start-up companies. It serves as a map that can be oriented individually and points the way in the jungle of self-employment.

Coach

Sabine Fischer

Team & Credits

I would like to thank my coach and my teachers, and all start-ups participating in my project!

Contact

michael.ochmann@hyperwerk.ch
startup-punk.com



CO-DES

CREATING SMALL WORLDS

Idea — The aim of my project Co-Des is to tear down the boundaries between designers, customers and consumers in order to include all of them in the process of developing new solutions. All parties should benefit from this process, and they should get the opportunity to make meaningful contributions from their individual perspectives. As a consequence, unpredictable outcomes will emerge and broaden our horizon of understanding.

Context — The project is located in the field of Participative Design, i.e. it focuses on a design process which includes as many interest groups as possible. It is true that in previous projects of this kind, the contributions made and the respective results were taken into account; however, changes in the perspective from which the topic was viewed were mostly disregarded.

Content — The aim of Co-Des – Creating Small Worlds is to highlight the fact that there is always more than just one perspective to a topic. Different interest groups have different perspectives which stand against backgrounds of given values and motivations. Co-Des tries to visualize these values and thus create the framework – the co-dex – for doing design work. As a result, the different layers of a topic become perceivable, thus allowing for more differentiated approaches. The project focuses on the co-creative process whose purpose is to support intersubjective exchange. Actions taking the form of design activities and dialogues are important tools for

visualizing the individual values and making the different perspectives transparent. In various experiments, I have been exploring and documenting the possibilities and limitations of participative work. In the course of my project, I have become aware of both the expenditures and the profits in participative design processes. Finding the appropriate format of participation opens up new challenges and opportunities for designers.

Product — On the basis of the experience gained from my experiments, I will try to formulate a method and illustrate it by examples of how to realize participative work in design.

Upstream — In my project, the term ‘culture’ refers to the participants’ various lifeworlds. Some of these lifeworlds differ greatly. Thus, visualizing the underlying values makes it possible to mediate between the different environments and perspectives.

Coaches

Internal: Anka Semmig

External: Jascha Rohr

Team & Credits

Diana Pfammatter, Dominique Mischler, Eliane Gerber, Jonas Mettler and Mannik Keng

My sincere thanks go also to: Karin Schmied, Eveline Fischer-Schmied, Lea Baltisberger, Wencke Schmid, Catherine Walthard, Regine Halter, Mischa Schaub, Max Spielmann, Frank Fietzek, Alex Silber, Rasso Auberger, Martin Sommer, Niklas Roy, Susanne Lindau, Niculin Barandun, Anna Studer, Jaime Oberle, Peter Blickenstorfer, Julian Gresenz, Nora Born, Dita Useini, Brigitte Fässler, Gianni Horst, Melanie Blaser, Jan Knopp, Pan Thurneysen, Peter Bichsel, Judith Dobler, and Mathias Stich

Contact

hello@co-des.ch

co-des.ch



LVX.TV

INITIATING A COMMUNITY-BASED INSTITUTE FOR LIVE VIDEO

Idea — Our aim is to visualize and pass on current and past developments, tools and techniques in the live-video subculture.

Context — Applications of live video are becoming increasingly important in the global cultural scene. Professional video devices and video software are more affordable and simple to operate, which enlarges the user group. New applications for live video are also constantly emerging. A new cultural technique, a new field of work are developing. This field is more and more appreciated by creative artists, but the general public has little or no insight into these developments.

Content — We started out with the goal of producing a documentary film but soon we found that such a dynamic and ever-changing field of work had better not be discussed and explored through a static medium such as conventional documentary film. Thus, we decided to launch a dynamic, community-based project. Through our platform, we seek to provide both newcomers and the interested community with a framework within which they can share insights and basic knowledge. This should al-

low them to either start their first live-video projects or improve their existing live-video applications and workflows. We also aim to increase the topic's accessibility.

Product — Our main product is the initiation of a community-based framework within which one can share knowledge and insights about live video. Everybody is welcome to explore community contributions as well as several by-products on our website.

Upstream — Access to the cultural diversity and the developments of live video on a global scale provides us with the opportunity to enter foreign lifeworlds. It also allows us to explore special and deviant conceptions and interpretations of design processes in the domain of live video.

Coaches

Internal: Prof. Max Spielmann

External: Timon Christen

Team & Credits

I would like to thank all my team members, partners and the user-base for making this project possible. To receive more information about my growing team and list of partners, please visit our website.

Contact

LVX.TV, Institute for Live Video
c/o Niculin Barandun
Unterer Heuberg 21
4051 Basel

touch@lvx.tv
lvx.tv



MALOU'S STRANGE ARCHIVE

A STORY FOR CHILDREN AND GROWN-UPS ABOUT EMOTIONS

Idea — In my diploma project I concern myself with the question of how complex social and psychological topics can be conveyed in a story suitable for children. The aim is to abstract and present some tendencies in our society through design and narrative elements.

Context — We are faced with new social and individual challenges almost every day. Usually, we act according to the norms of our society – we have grown up on them since early childhood. In this context, I want to contribute to the issue about the significance of our emotions.

Content — Why is it good to be happy and bad to be unhappy? A provocative question which, in my opinion, provides the key to possible explanations of certain forms of our social existence. Over the past century we have acquired the necessary notions enabling us to talk about how we feel and, furthermore, how to assess these feelings in a differentiated way. I want to communicate the idea that some experiences are not simply good or bad. There are moral concepts I try to expose and examine in my project. Especially children, who project their parents' behavior onto themselves and imitate it right from the start, could be addressed more openly. My work is committed to giving more space to emotions in life – not by talking about them more or by creating further definitions around them, but by experiencing emotions more consciously

and accepting them. With expressive drawings and a simple narrative in the form of a children's book, I hope to live up to this intention. The format of the children's book gives me the freedom to use various means of design and create an adventure in a fictitious world, which might make people revise their thinking: adults and parents and – hopefully – children as well, when they are older and perhaps deal with this subject matter themselves.

Product — With my children's book I intend to convey the kind of confidence children need in order to accept their emotional experiences in a comprehensive way. This is the prerequisite for them to learn to give enough room to their emotions.

Upstream — Not only in foreign cultures do we have experiences of being different but also in our own. The feeling of being disconcerted entails complex problems with oneself and others. In order to successfully integrate such experiences, it is essential to be attentive to them and deal with them openly.

Coaches

Internal: Anka Semmig

External: Marc Pilloud

Team & Credits

Special thanks to my team:

*Eliane Gerber – design work, illustration,
dramaturgical advice*

Yvo Waldmeier – illustration

Ralf Neubauer – monitoring, literary advice

Thanks to all people involved:

Prof. Dr. Regine Halter, Prof. Catherine Walthard,

Dr. phil. habil. Heidrun Friese, Sandra Kessler,

Felicia Schäfer, Julia Geiser, Andrea Ebener,

and Florian Bitterlin

Contact

ruben.salzgeber@hyperwerk.ch



GAMES, AESTHETICS AND GENERATIVE HOTCHPOTCH

Idea — My aim is to find out how generative design can be integrated in computer games. As a result of this, generative design should be beneficial to the quality and aesthetics of a computer game rather than affect its quality as a product. Thus, the central question is: what is the impact of generative design on the aesthetics of a game?

Context — My work shall contribute to the vast universe of computer games by enriching it with ideas and suggestions about aesthetics and generative design.

Content — While working on the conception of my project, I realized that, due to the limited amount of time available, I would not be able to work out a full-fledged and technically mature computer game that I myself could be satisfied with. Therefore, I intend to create fragments, i.e. not fully developed or less extensive parts of a computer game. For me, the most difficult stage in the programming process is that of creating a conception and working out the player-game interaction – which, on the other hand, is the most interesting part as well. The comparison I make focuses on the aesthetics of my fragments as opposed to those of other computer games. As a result, I try to draw conclusions regarding the differences or changes game aesthetics is undergoing. For this reason, a part of my project consists in

doing research about the aesthetics of computer games in general.

At the *Upstream-Atelier* in May 2012, I offered a two-day workshop during which participants had the opportunity to gain insight into my work as well as try out a fragment of a computer game programmed by me. In the analysis and evaluation of the workshop, I intensified this cooperation with people who are not directly involved in the project. Moreover, in order to develop the fragments of the game further I established contact with groups interested in my work.

Product — In the practical part of my diploma project, I intend to create a computer game whose focus lies on experimental aspects. My practical work is accompanied by a written documentation including a description of the individual steps taken and the conclusions drawn from them.

Upstream — The members of the international community of gamers have developed their own visual culture, which enriches cultural variety in general. This culture has its own codes which might seem foreign to people who are not directly involved. Therefore, an important purpose of my documentation is to give these people access to the gamers' lifeworld.

Coaches

Internal: Anka Semmig

External: Philip Whitfield

Team & Credits

Daniela Vieli

Ralf Neubauer

Philip Whitfield

Peter Bichsel

Contact

fabian.frei@hyperwerk.ch





EQUIPAMENT



Is it possible to “tell the foreign”? Isn't it rather that my own foreignness becomes the topic of the narration? Which means can designers use when they are dealing with this question? What are the possibilities of research, communication, and expression available to them? How far does (verbal) language reach? To examine these questions we organized an atelier under the *Telling-the-Foreign* leitmotiv within the framework of our annual topic *Upstream. Prospects Through Design*.

TELLING THE FOREIGN/ THE FOREIGN TELLING

AN ATELIER AT
HYPERWERK



At a workshop entitled *Cross-Cultural Perspectives*, Mihir Bholey from India, design theorist at the National Institute of Design in Ahmedabad, engaged students to take different cultural perspectives and explore the possibilities of visual narration. Indian traditions were methodically contrasted with analogous traditions from Swiss culture; differences and similarities in narrative styles were explored. The most significant question to be discussed was how, by using this method, cross-culture perspectives could be modeled and visualized. The workshop was given with the assistance of Regine Halter and Ralf Neubauer (both HyperWerk).

In a series of workshops with lecturers from India, New Zealand, Germany, and Switzerland we approached the topic of perceiving the foreign and telling it through various strategies and media in a design-oriented way: How do we as designers deal with the foreign? What impact does this have on our work and, as a consequence, on our practical design activities, by means of which we appreciate and support cultural diversity?

We invited students from the Academy of Art and Design as well as students from other disciplines to participate in the workshops in which we unfolded the diverse aspects of our initial question. The aim was to include different perspectives and make our work as cross-disciplinary as possible.

Cultural anthropologist Heidrun Friese (Germany) conducted a workshop entitled *I is Another* in cooperation with Martina Siegwolf, art historian and ethnologist from Basel. With both lecturers we had a number of discussions on terminology during this week: should we use the term ‘foreign’ or rather the term ‘other’? Heidrun Friese and Martina Siegwolf, following Rimbaud – “I is Another” –, opted for the latter and dedicated the workshop to tackling the question of how cultural identity can be grasped and narrated. The results were short experimental narratives in video format inviting viewers to reflect on their own identity.

In the workshop *Co-Cake – Baked Reflections in Culture* participants did not only use their heads but also their hands for thinking. Instructed by confectioner and designer Wencke Schmid and diploma student Fabian Zaehner, students reflected on their own cultural horizons and created an edible cultural landscape with sugar icing and marzipan. The artifacts were sweet and “typically Swiss” topoi, which – according to the Mandala principle – were finally eaten up by all participants.

Tatiana Tavares, a New Zealand graphic designer, had attracted our attention through her master’s thesis: born in Brazil, the designer worked her own migration experience into a fairy tale-like graphic novel. She had created a vivid example of how experiences of the foreign can be told and transformed epistemologically by using the means of design. So, we asked her to run an auto-ethnographic experiment with our students as well: starting from Lévi-Strauss’ notion of ‘bricolage’, the students explored their own bricolage identities in the course of a workshop by the same name; they developed visual symbols and metaphors and fashioned the resulting collages using Gaspard Weissheimer’s diploma project, the mobile screen-print facility.

In various diploma students’ workshops, such as Peter Bichsel’s *Open Culture* and Fabian Frei’s *Generative Game Design*, discussions covered the digital disintegration of traditional concepts of culture and the ensuing need for creating new paradigms as well as the modification of digitally standardized viewing habits. Moreover, in his performance *wild & artig*, Ronny Jäger offered tasters of edible wild plants which, due to large-scale vegetable farming’s obsession with efficiency, have long since disappeared from our menu.

The Atelier week was concluded by a joint visit to the Museum der Kulturen Basel. There, the results of the workshops and diploma projects regarding *Telling the Foreign/ The Foreign Telling* were highlighted in short presentations, reports, and performances, ensued by discussions.

In retrospect, one common experience stands out among the individual impressions: despite the different approaches some questions were raised in all the workshops. They centered around the experience of the foreign and the telling of it, around the condition of being foreign, around what we consider to be our own and what is different from that, around being alienated. As a result, during this week we all were sensitized to this topic. And: we all had various experiences of the foreign – not only because we spoke English instead of our native German, but first and fore-

THE DIRECTION DESIGN
EDUCATION IN TIMES
OF GLOBALIZATION
SHOULD TAKE: LEARN
TO SEE YOURSELF.
THE OTHERS.

most through working with lecturers from foreign cultures and lifeworlds. We came to appreciate what is foreign to us and also how foreign we ourselves appeared to our guest lecturers.

Thus, the foreign is an everyday experience. The purpose of the Atelier was to create awareness for and exploit the epistemic and design potential inherent in this observation, as well as to identify the changes in design perspectives it brings about. The results of the Atelier week are certainly only some initial steps; however, they can point the direction for design education in times of globalization: Learn to see. Yourself. The others.

For further information on the Atelier, the workshops and the results, please go to upstream.hyperwerk.ch









Pictures
 Fabian Zaehner
 Yuyu Chen

More information
upstream.hyperwerk.ch

**“From heartbeat to punch –
the foreigner’s face forces us
to reveal the hidden manner
in which we face the world, in
which we look at everybody,
even at the most intimate,
most secluded communities.”**

Julia Kristeva, *Strangers to Ourselves*

TRAVEL KIT

A TOOLKIT FOR
TRAVELING STUDENTS

In our annual topic *Upstream. Prospects Through Design* we concerned ourselves with the question about the relationship between design and cultural differences, the experience of the ‘foreign’ and the ‘other’ and its impact on design and designers in a globalized world. The plan was that throughout this academic year HyperWerk students should travel and expose themselves to foreign lifeworlds in order to reflect on their own cultural ties and preconceptions as well as on the impact these might have on their design activities.

It is not new that HyperWerk students travel. Trips and stays abroad have been supported by the institute since its foundation, and students traveled throughout different phases of their studies. As a matter of fact, this year’s topic was inspired by those students who, over the past couple of years, went beyond their own cultural horizons to confront themselves and their work with other environments on other continents and returned deeply moved from their trips.

This year’s novelty was that we wanted to give special attention to such activities since – this is our thesis – these trips hold an educational potential which has only rarely been taken into account and worked on in the framework of design studies. Thus, our central question was how we could support our students so they could fully exploit their travels. What is the right kind of support? How can travel experience be documented? What are appropriate forms of documentation for designers who have more than just verbal means of expression at their disposal? Which existing forms of notation can be used to make the foreign tellable?

We pursued two objectives: on the one hand, we intended to motivate students to reflect on their travel experiences more thoroughly and utilize them for their professional as well as their personal development. On the other hand, on the basis of travel documentations, we wanted to evaluate the impact the experience of cultural differences has on students’ self-conceptions and work. In this context, our definition of the term ‘travel’ is a relatively broad one: it includes stays at academies abroad as well as internships and project-related trips of various durations.

The result was a first prototype of the Travel Kit, which we tested throughout the academic year. The Travel Kit describes the things HyperWerk expects its students to do if they wish to integrate a stay abroad into their curriculum: in addition to a statement of purpose to be produced during the preparation stage and a final report after the trip, it contains suggestions and questions useful for producing a travel journal. Students can choose the form of notation and the media format (text, pictures, film etc.) freely. The important thing is that the journal centers around the purpose of the trip and deals with the experience of being foreign. Also, in most cases, it should include an account of the working process on a specific project.

Well, our students traveled – at least some of them! The motivations, kinds and effects of the trips were as diverse as the resulting documentations: video summaries, design-ethnographic collections, or travelogues with texts and pictures. During our Atelier week we had the opportunity to show some of these works to international guests and discuss them.

The trip goes on for the Travel Kit: after the first test run it is now being revised and adapted, in order to remain a valid guideline for coaches and students. Not only is the Travel Kit a useful tool; it is also a HyperWerk contribution to the discourse regarding internationalization of design academies: internationalization must mean more than just launching Erasmus partnerships with other schools and preparing designers for the work in international teams and companies. Rather, to us it means appreciating the key experience of travelling – the experience of being foreign and being alienated –, and, as a consequence, being able to take a fresh look at one’s own project with disconcerted eyes, as one student put it.

Thus, in our project, traveling does not merely mean changing the place – sometimes this is not even necessary – but first and foremost: change of perspective, irritation, uncertainty, and recognition of the other as being part of a design perspective in the context of globalization.

RECOGNITION OF THE OTHER AS BEING PART OF A DESIGN PERSPECTIVE IN THE CONTEXT OF GLOBALIZATION.

*How does what
I design think?
How do I design
what I think?*

NARRATION. BEYOND LANGUAGE.

In preparation for the *Upstream Atelier The Foreign Telling* in May 2012, we concerned ourselves already in a seminar in early spring with the question what documentations, travel accounts, and experience reports by designers can look like, which means they can use, and how design can be developed and understood as reflective storytelling. In order to connect the question's theoretical – i.e. aesthetic and dramaturgical – implications with its design implications we chose the storyboard as a concrete object of illustration and analysis.

In so far as this seminar joined together two seminars which during the academic year take place separately, one about design theory (Regine Halter), the other about design practice (Catherine Walthard), we are glad we could win Alex Silber, who combines both realms, as additional lecturer.

The following texts describe positions and approaches of the three lecturers. At the same time, they present the particular issues on which we worked as well as the project examples we used.

VISUAL THINKING

FORMS OF NOTATION AS REFLECTION

This theory seminar ran since the beginning of the academic year 2011/12 and was devoted to the role of pictorialness in thought. Our textual basis was Rudolf Arnheim's groundbreaking study *Visual Thinking*, first published in 1969, in which Arnheim explores the inseparable unity of perception and thought, describing it as "visual thinking". The decision to look into this topic in great detail in a seminar grew out of a discontent – as in *Civilization and its Discontents*, as it were –, especially a discontent about the culture of Global Design with its thrust towards evening out cultural differences.

The immediate cause, however, was our annual topic *Upstream. Prospects through Design* with its claim of practicing perception of, reflection on, and articulation of cultural difference. Thus, design education should be understood and pursued as a training of differentiated perception and notation.

This claim, however, raises the question about the means available to designers which reach beyond verbal language. And the next question is what can be done with these means at all.

In our everyday lives we are still confronted with a hierarchy of values according to which thought and thought alone leads to insight and intellectual understanding of the connections and relations around us. Sight, on the other hand, is taken to be a preliminary stage of thought, thus only supplying the 'materials' – perceptions, impressions, experiences – as the basis for thinking when it sets out to establish concepts and understand the world.

This hierarchy of values between thought and sight, however, is an outcome of a philosophical tradition according to which thought and sight are radically separate from each other: thinking which leads to insight is 'pure' thought and as such free of any visual dimension. Thus, thought and sight are not only forms of human activity rated differently by society. Rather, thought and sight are conceived of as having nothing at all to do with each other.

So this is an awkward situation for all parties involved. According to this pattern 'pure' thought can approach that which is 'merely' visual only by way of description; and the visual can only illustrate thought in a colorful yet superficial

manner. Therefore, our theory seminar *Visual Thinking* was devoted to the specific forms of design articulation and thus to the role of pictorialness in thought. Furthermore, we explored the connection between pictorialness and thought which Arnheim describes in great detail.

First and foremost, we are concerned with design-specific thinking: How can I think in and through design? How can I think visually? How does what I design think? How do I design what I think? Which media do I use, what does the relation between language and artifact look like? Where are the limits of verbal language? Where is the gap between the visual and the conceptual? Etc.

We pursued this discussion and will pursue it further in order to experiment with new forms of documentation which, beyond the unproductive constructions of 'pure' thought and 'pure' sight, can open up new dimensions of notation as reflection.

Note that this amounts to more than an academic debate: as always, the design-educational perspective is essential to us – the whole project *Upstream. Prospects through Design* is an educational one. If the ability to perceive cultural differences shall be a cornerstone in design education then we need to cultivate language faculties, the language of difference and its means.

Literature

Rudolf Arnheim: *Visual Thinking*.

Berkeley et al.: UCP 1969.

Vilém Flusser:

Ins Universum der technischen Bilder.

Göttingen: *European Photography* 1999.

Manfred Fassler: *Schöne zweite Welt*.

Anthropologische Anmerkungen zu Händen,

Modellen und visuellen Improvisationen.

In: *Recherche, Zeitung für Wissenschaft* 2/2011.

– Further information and bibliography

related to this issue at:

recherche-online.net/recherche-02-2011.html

François Truffaut: *Hitchcock*.

New York: *Simon & Schuster* 1985.

HOW DO THE OTHERS TELL THEIR STORIES?

The students' presentations of their storyboard assignments showed, apart from the storyline and the choice of medium, how important the way is in which you present your work to others. Telling a story is the art of narration.

In our seminar, this was the opportunity to look at three different visual artistic approaches to storytelling. *Little Boat*, 2011, by Nelson Boles, is a short animation with a simple storyline: a small boat floats bravely through natural and human danger zones, gets close to destruction, is redeemed, and in the end vanishes through an obvious and charming plot. The effectiveness of the story lies in its appeal to memories of childhood.

The second example is about a house, the Villa Gerber in Thun, Switzerland, which shall evolve through the years 2012 to 2014. Its inhabitant – Chantal Michel, artist – transforms the individual rooms with exhibitions of her past work as well as by adding new pieces of work. She combines photographs, sculptures and paintings. Besides – and most important – she organizes public dinners and sleepovers during the week, and on weekends a theme flea market with guest artists. Her work is all about telling a spatial story of a house through the interaction between inhabitants and visitors.

"It's always about storytelling, drawing things that mean something." John Pule, born 1962 in Liku, Niue, Pacific, is an internationally renowned artist who explores themes of culture, mythology, identity and politics. He began his artistic career with poetry and essays, and now he works on big canvases combining traditional pacific

A CANVAS GIVES A FEELING OF FREEDOM — YOU CAN TAKE YOUR TIME TO LOOK AT AND REACT TO THE PAINTED SUBJECT.

symbols with contemporary pictographic elements and text inserts. His "painted" stories, treated in reduced color palettes, are about life and loss. These visual reflections of cultural belonging and migration tell a personal story which facilitates a collective identification.

In all three examples the viewer immerses into a personal artistic story, with the chosen medium increasing the interaction. An animation, with or without sound, requires concentration to bear in mind what just happened and what could happen next. An installation – with a performing artist – projects the physical space into an unknown environment and thus teases the senses. A canvas gives a feeling of freedom – you can take your time to look at and react to the painted subject. Underneath it all lies the talent of sharing a story, making the viewer part of a plot and taking her away on a narrative journey.

Links

Nelson Boles

vimeo.com/nelsonboles

Chantal Michel

chantalmichel.ch

John Pule

kwgalleries.com/artist/john-pule/22



Evolutionshorizont – Alex Silber, working sketch 2012

The first maps from the Near East represent the coastline through radial formations. In principle, they show a series of circles with different sizes strung together, quadrants or semicircles, and further variants, recorded from aboard the frigate in predetermined distance from the mainland. By setting the center point and completing the partial circles the viewer discovers an evolution horizon on the parchment as well as in his mental reconstruction. The pupil thus originated looks back out of the sketch; at the same time it takes a first glance at the narrative utopia which, in the recording of the new continent, seems to have appeared in front of the ship's bow.

STORYBOARDING

DESIGN AND NARRATION

Looking into visual thinking raises questions about synergies between thought and pictorial narrative form. Ultimately, what is to be achieved is consistency of information which must stand the test of verification in order to appear valid. We need to examine to what extent, in the visual depiction of stories (*narrative visuals*), content and form can, in their divergence, be reduced or enhanced with regard to the narrative potential. Essentially, this determines the design process in visual communication.

What kind of fusion of thought and sight becomes manifest in the arrangement of image and text? Which medium, or mentality, creates at once authenticity and novelty? The valuable design material to be found in ideas, coincidences, extras and remnants during the design phase may well work against the grain. – During the seminar, we were primarily interested in the *narrative space* as *space narration*. The performativity of design methods became obvious as well.

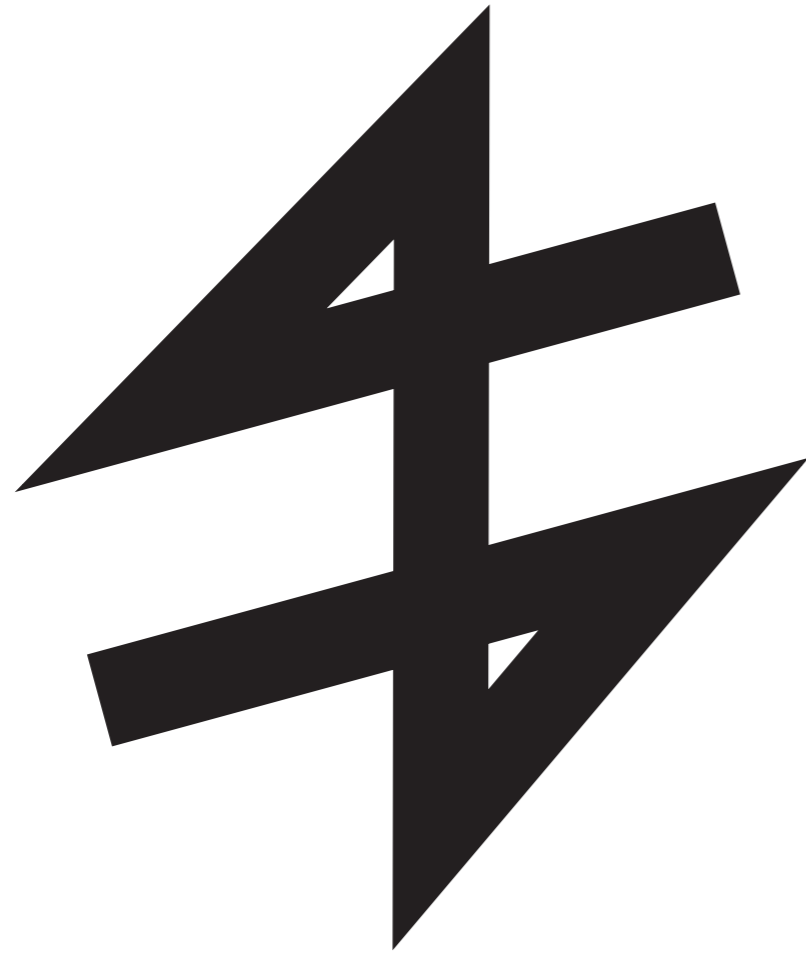
We focused on two very different film examples: 1) the master scene *Murder in the Shower* from Alfred Hitchcock's *Psycho* (1960), and 2) the satirical video piece *BP Spills Coffee* by the UCBCComedy (YouTube, 2010). While Hitchcock presents the narrative trace in the film image as deconstruction of the psycho-physical space and thus implicitly emphasizes the characteristics of the medium (editing/montage) the UCBCComedy, in their satire about the "Deepwater Horizon" oil disaster in the Gulf of Mexico, present the use of improvisation and metaphor as the simplest analogous comment on the events. In both examples the realization of terrible actions functions in a most pointed way – artistically, as it were. This is due to the ironically relativizing undertone indicating methodical procedure.

With regard to the *Storyboarding* practice we compared design methods and introduced research areas such as "efficiency of the sketch" and "realization of line and plane in three-dimensional space". Visual thinking has to be approached image by image and word by word. With the high value of reflection thus gained, every project can be placed as an original design scene in the tradition of "oral history". In the best case, observation method and knowledge production merge into one process: *evolutionary composition*.

VISUAL THINK-
ING HAS TO BE
APPROACHED
IMAGE BY
IMAGE AND
WORD BY
WORD.

Literature

- Fink/Mathis/von Bühren (eds.): *Floating Gaps: Performance Chronik Basel (1968-1986)*.
Zurich: diaphanes 2011.
- Christoph Hoffmann (ed.): *Daten sichern*.
Zurich: diaphanes 2008.
- Manlio Brusatin: *Geschichte der Linien*.
Zurich: diaphanes 2003.
- Wolfgang Weingart: *Typography*.
Baden: Lars Müller Publishers 2000.
- Vilém Flusser: *Krise der Linearität*.
Bern: Benteli 1988.
- Denys Chevalier: *J'aime le dessin animé*.
Lausanne: Editions Rencontre 1962.



COLLECTED
ADVENTURES



“A *seeing* which does not merely reflect the world but rather co-produces it is itself a *doing*, a moving which is itself a perceiving, and which Husserl terms kinaesthesia. Eye movement and viewing direction, haptic attempts and exploratory walks come into play in every act of seeing, and together with them the whole register of corporeality in all its variety. The ‘seeing no longer merely through the eyes but through the entire human being in action’ [...] begins already in the domain of ordinary seeing.”

SEVERAL STEPS WISER



The *motoco* roadtrip took place in April 2012, as the first big experiment of the *motoco* project which sets out to redefine design education for the 21st century by creating design networks between schools in different countries. A team of some 25 students and professors started their nomadic design adventure on an early Monday morning from the Institute HyperWerk in Basel, on a bus heavily laden with lots of materials, tools and equipment. The goal of this one-week trip through the Balkans – with overnight stays in Trieste, Sophia, and Edirne – was to visit the Academy of Fine Arts in Zagreb, Croatia, and the Academy of Fine Arts in Belgrade, Serbia. And then we would arrive in Istanbul, for a two-week design workshop together with students from Yildiz Technical University.

At the beginning of our trip everybody was curious about what this cultural and design exchange would bring. Especially when Western Europe meets the East you realize that the differences between mentalities are quite intense and exciting to experience. We felt ready and open to receive the new inputs that our collaborators far away from Switzerland would give us.

Right from the start we realized that traveling by bus was a great way to make such a trip since this particular means of transportation helps travelers to feel the physical transition from one country to another and the actual time this transition takes. Most of the day, our faces were staring out of the bus windows – we were totally fascinated by the kilometers of live film unreeling in front of our eyes.

As our bus was slowly entering the Balkans, the scenery transformed, and our feelings as well. The huge gray high-rise apartment buildings at the Zagreb and later at the Belgrade outskirts that had either survived the war in Ex-Yugoslavia or had been built right after it stood on the horizon as somber reminders of what these countries had suffered in the recent past.

IT WAS THE CONSTANT
AND EVERYDAY WORK
THAT BROUGHT US
CLOSER TO EACH OTHER
AND HELPED US NOT TO
GIVE UP WHEN WE FACED
THE INITIAL DIFFICULTIES.

With mixed emotions, evoked by remnants of history around us, we visited the Academy of Arts in Zagreb where we realized how most of the students' work thoroughly reflected their culture's tough identity. Students at the Zagreb sculpture department had already received USB sticks from us, with the task to create small sculptural objects around them. After we had arrived at their Academy and after they had shown us their studios, they presented and then gave us these objects during a gathering in the front yard that had a ceremonial feeling.

Since we had to continue our trip we could not spend more time with the Zagreb students. This, in addition to the language barrier, kept us somehow at a distance from them, but we left Zagreb one step "wiser" in terms of how to approach people and communicate with them over the next two weeks of our trip.

Our next stop was Belgrade, the capital of Serbia, another Eastern European country at the heart of the Balkan Peninsula. Students and their teachers from the Academy of Fine Arts were waiting for us at the Academy building where, similar to the ceremony in Zagreb, they presented and gave us the "packages" for each USB sculpture. The idea of the

exchange approach regarding the two Balkan countries was to connect design students through a common task and then – by visiting them and taking the artifacts from one school to the other – make this connection physical and transform it into a real-world exchange network.

Since we stayed in Belgrade for three days, there was some more time to spend with the art students, besides our brief visit at their Academy. Even though we had arrived just before Easter Sunday – a day that is very important for orthodox people who traditionally spend it with their families –, several students took time to walk around the city with us and show us the most important places. During



these days we had the chance to get a better understanding of their culture and their lives, get a feeling for their situations and surroundings which inform and mould their art-and-design approach and inspiration.

We had been traveling only for one week, but we were already full of emotions, experiences and memories. Now the large and final part of the *motoco* road-trip was about to come: twelve days of collaborative workshop, together with architecture and media design students at Yildiz Technical University in the awesome megacity of Istanbul! After the arrival on campus we unloaded all the equipment and materials from our bus and unpacked it in order to have it ready at hand and use it during the workshop. Among a lot of other things we brought tools and machines to cut metal and wood; rope and leather connectors to fix wooden poles to flight cases; pneumatics and electronic components to create interactive interfaces.

Over the next days a genuine guerrilla workspace evolved, occupying several rooms and corners where people from HyperWerk and Yildiz University were working together or brainstorming in order to produce ideas. There were groups exploring principles from statics and architecture in order to create a high yet

stable structure; others were experimenting with electronics and Arduino boards, leather and wood; still others were developing a nomadic graphic design corporate identity. The main idea was to construct nomadic furniture and structures that would be shown one month later at the DMY Design Exhibition in Berlin.

In the beginning, everybody seemed a bit confused about what exactly *motoco* is and how we should tackle this rather complex design task over the next ten days. And pretty soon we realized that, due to the radically different educational systems at Hyperwerk Institute and at Yildiz Technical University, our communication channel was not yet functioning sufficiently. The Turkish students were quite used to work according to a concrete design plan, and this was in stark contrast with the experimental approach we foster at HyperWerk.

Each group tried to find their workflow, as well as a way of collaborating, and everybody needed to abandon their personal and specific ideas in order to formulate a joint approach that more people within the team could understand and agree on. It was the constant and everyday work that brought us closer to each other and helped us not to give up when we faced the initial difficulties.

Besides meeting at the University for the workshop, we started to break the nine-to-five routine to spend time together in the evenings. Our hosts were most hospitable and open – probably a characteristic of their South-eastern European culture. This made us feel comfortable and integrated in their way and pace of life which was entirely new to us. One of the best times together with them was a Sunday we spent at Taxim Park, where a peaceful protest festival was taking place against the transformation of the park into yet another shopping mall. As part of the events there, we played lots of group games together, sat on the grass drinking Turkish tea and discussing all kinds of things for hours.

WE NOTICED THAT BY GETTING TO KNOW EACH OTHER BETTER, WE MANAGED TO SUSPEND THE CULTURAL DISTANCE BETWEEN US.

Actually, in the beginning of the second Yildiz week, our design exchange had transformed through the workshop and become more productive. We noticed that by getting to know each other better, we managed to suspend the cultural distance between us – the design process became much more important than the actual design results.

Time went by quickly, and the last weekend of our stay in Istanbul was approaching, so we worked into the nights to get everything finished. The communal working spirit was wonderful. On our last day at Yildiz we organized a farewell celebration, parallel to the presentation of our workshop results. Even though we had spent only ten days with our Yildiz colleagues, on this day we realized how hard it was to say goodbye, and this was the strongest proof that we had managed to create with them not only a collaborative, but also a strong personal network. Finally, we left with happy feelings, since the *motoco* framework yielded the opportunity to invite the students to Switzerland during the next academic year, this time to give workshops at HyperWerk. We are already looking forward to this new and converse experience with them. You have to put in time and effort to build a stable and good communicative and collaborative network between people from different cultural backgrounds through a common design goal; but it is still much more important and difficult to maintain it, nurture it and let it grow.

IN SEARCH OF THE RIGHT QUESTIONS



Here in Cairns, Australia, my film project is developing in a complex and exciting way. I have to put in a lot of time and effort for research about the various topics I want to cover. This research provides the basis for the content of the film and for the design of the interviews, i.e. for the strategy through which I can get the information required. The research enables me to formulate my questions because I realize what it is that I want to know.

Among the things to be avoided is that my film work bears the touristy stamp “everything here is just so wonderful”. With my documentation, I want to explore and show how the people interact among each other and with institutions, e.g. printing studios, schools, galleries, etc. I find it amazing how deeply the artists are connected with their subject matters and their art. The deeper I explore the topic the more I realize that, during my two-month stay, I will hear only a small portion of all the stories around the Cairns printers’ and artists’ scene.

It is not always easy to get in touch with indigenous people since many of them set their priorities in a way very much different from “Westerners”. When they are not on time or do not show up at their own vernissage they appear to us as unreliable. The habit of not showing up makes collaborations between indigenous and white quite difficult. Maybe the difference comes from the fact that the two ethnic groups have lived together only for a comparatively short historical period.



Bruce Chatwin, in his book *The Songlines*, describes how the Aborigines have established their own kind of communication through singing along their paths through Australia. With their intuitive capabilities stemming from their intimate and profound relationship with nature they knew – and many of the indigenous people living in communities still know to this day – when the time had come to perform a certain action: e.g. going to a particular place for gathering food or hunting. Until today they use their traditional weapons and tools – spear, spear-thrower, knobkerrie, bow and arrow, stone tools, digging stick. This ancient way of life is still practiced all over the entire Australian continent. The onset of the European civilization with its beginning industrialization and its fast technological progress must have been a tremendous culture shock for the indigenous people.

Here in Cairns, the knowledge of the white printers is made available to the indigenous people who are interested in the art of printing. This means that some kind of collaboration has evolved between whites and Aborigines. This means also that most of these people remain dependent on the white printers. These, however, are well-organized, professional printers, and also very committed to support the Aborigines. Furthermore, much effort goes into marketing indigenous art.

THE ONSET OF THE EUROPEAN CIVILIZATION WITH ITS BEGINNING INDUSTRIALIZATION AND ITS FAST TECHNOLOGICAL PROGRESS MUST HAVE BEEN A TREMENDOUS CULTURE SHOCK FOR THE INDIGENOUS PEOPLE.

I would very much like to know to what extent – or if at all – this is about waiting for the right moment, or lack of self-confidence, lack of competence, perhaps even idleness on the part of the indigenous people. Conversely, I am curious as to what motivates the white supporters to help the Aborigine artists. Is it the joy of assisting them in passing on their “dreamings” – tales about nature, the land, and the people? Is it unselfish devotion, or is it an effort to pacify the feeling of guilt about the suffering caused by the whites over the past two centuries? Or is it once again a game of power and profit?

Strangely enough, despite all the proclamations about the precious collaboration for indigenous art – I sense a kind of separation between indigenous and white. This raises general questions: what is the value and influence of printing in Australia? How did printmaking evolve in Australia and in Cairns in particular? I hope to get the answers through the interviews for my film.

ISTANBUL COMFUSION

The name of the project, “ComFusion”, is a condensed form of “community fusion”. I want to celebrate music as a community-building force and enhance it with symbolic images. In March I went to Istanbul for four weeks in order to record audio and video material for a live performance. I chose Istanbul because this city stands for the geographic and cultural encounter of East and West and has an awesome urban music culture. I am fascinated by the new fusions of western, often electronic elements and eastern traditions. My focus was on folk music in its manifold interpretations. Music played by street musicians suited my purpose ideally because you find very traditional things as well as playful and experimental approaches. – Another dimension of community I explored through this project is sufism, a mystical strand of Islam, which had emerged in Turkey. Sufism uses music and dance for spiritual purposes.

To prepare myself for ComFusion I looked into several software programs for processing video in order to be able to rework and present the material I

lemma I did not anymore try to film the actual situation around the musicians and the music – rather, I concentrated on symbols and atmospheres. I looked for images which would represent the music’s playfulness and its mood and



would collect in Istanbul. As for the music: I collaborated with my father – who is a professional musician – and recorded a piece of Swiss folk music, reworked it with music software in order to explore the fusion of different styles of music. I set myself the task to develop the piece further and at the same time preserve its folk music essence. To get access to the Istanbul music world I advertised my project via CouchSurfing and asked for lodging and support, and I could already set a date with a street music band. And right before my departure I met a Sufi musician who explained to me his personal understanding of Sufism and provided me with various useful contacts.

Following my plans, I spent most of my time in Istanbul in the street because that is where you can find so many musicians. The straightforward way to enter a community is to join in their activities. I was very lucky since already on the second day I met some street musicians with whom I could play. So I became integrated really quickly and met new musicians almost every day. And every day I felt reassured about my project but I was still looking for the best form of visual presentation. I realized that it is very difficult to be involved in what is happening and at the same time engage in documentary activities – you tend to step out of the community, and by filming you also influence it. Sometimes the consequence was that excellent situations to be filmed went by because I deliberately did not want to exit from playing. To solve this di-

were not so much linked to a concrete time or place. Parts of the guiding inspiration in this search for images came out of my interest in sufism. The two ceremonies which I attended were very impressive, and the talk with the sufi musician had also made me sensitive to certain symbols and motions. Spinning movements, illumination effects, and floating recurrent patterns were striking and characteristic. And the collected music, needless to say, was most inspiring as well.

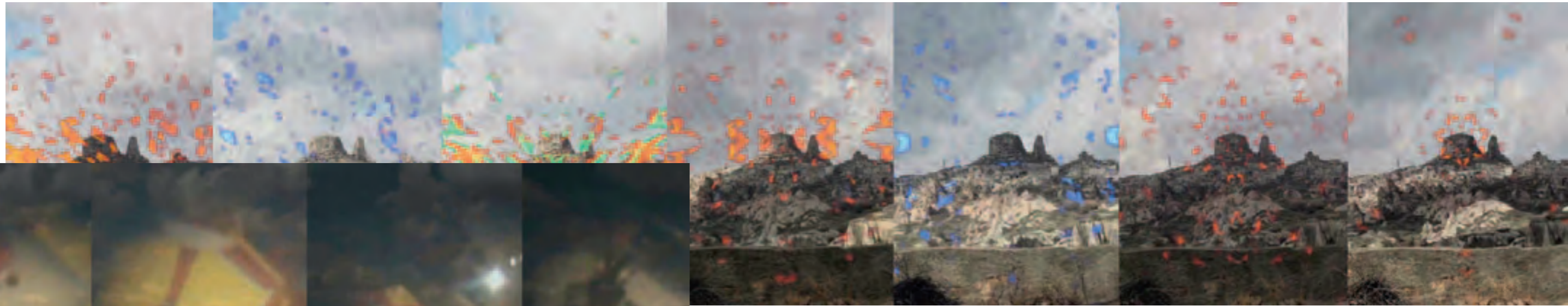
Back in Basel I invested a lot of time in editing the video and audio material. This work helped me to review and bring back to mind the impressions and experiences from Istanbul and discover the connections between the video and music pieces. I recorded the video material almost exclusively in upright format and wanted a screen in the same format as well. The idea was to quote, as it were, a Turkish tapestry or a doublure (which is an ornamental lining of a book cover – my diary was in that style) on which I could project my images. Documentation and reflection took place as an event in a prepared space where the music and images were presented in a live mix.

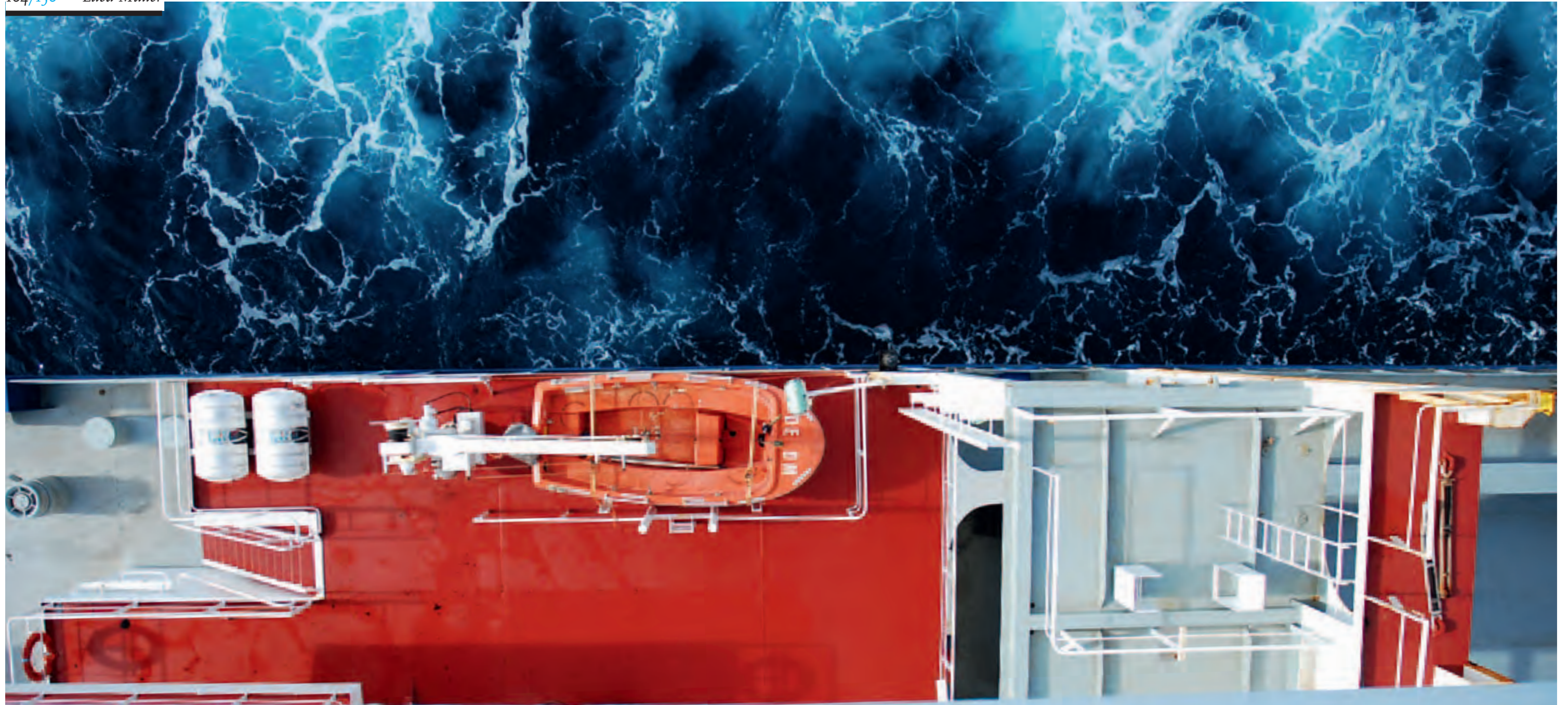
THE TWO CEREMONIES WHICH I ATTENDED WERE VERY IMPRESSIVE, AND THE TALK WITH THE SUFI MUSICIAN HAD ALSO MADE ME SENSITIVE TO CERTAIN SYMBOLS AND MOTIONS. SPINNING MOVEMENTS, ILLUMINATION EFFECTS, AND FLOATING RECURRENT PATTERNS WERE STRIKING AND CHARACTERISTIC.

Pictures

Stills from "Sounds and Lights from Istanbul"

by David Baur





ATLANTIC CROSSING

The biggest and most intense project of this year was the cargo ship project. For eleven days Sandino Scheidegger, Ramon Stricker and I accompanied two artists from Neuchâtel, Sebastien Verdon and Renaud Loda, on a cargo ship over the Atlantic, from Lisbon to Montreal. The project developed from an initiative of the Neue Galerie in Bern which Sandino Scheidegger and I have been running for almost four years now. So far, the Neue Galerie realized about ten exhibitions and happenings in Switzerland and abroad.

The idea for this project popped up during our last project in Mexico City. For the first time the vernissage of the exhibition was not attended by the usual clientele whom we would have expected in our hometown. This made us realize how much such art events depend upon the people and how strongly a well-attended vernissage can influence the value of the works exhibited – in fact, we could hardly imagine an exhibition without a vernissage. Thus, we asked ourselves what would happen if we excluded the vernissage public from the events. In order to realize such a situation we had the idea to make an exhibition on a cargo ship.

By the end of March we set out on the journey. It took us several days to become comfortable with everyday life on board and establish our working structure. Walks on deck, visits on the bridge and in the engine room became daily routine. We were served our food in the wardroom, and after the meals this was also the place to be informed by the German captain crew about the weather situation and impressive shipping data, or to talk about common shipping topics: Chinese economy on the rise and its effects on the transportation industry, lost cargo, piracy, seasickness, home being far away. After dinner in the crew bar, the sailors – most of them came from the Philippines – would tell exciting stories about their lives or their native countries.

During the trip to Lisbon and especially on the ship itself it emerged that our work would be not so much about an exhibition on the ship but rather about producing pieces of art as well as taking in impressions and digesting them. Nothing should obstruct the opportunity of reacting to the conditions on the spot and give a certain freedom to the things evolving. On the ship, a variety of works were created: there were those which we could take with us when we disembarked; those which belonged to a specific position at sea; and those which, as experiments, were preserved only through their documentation. The artists, whom we knew already from former collaborations, pursued different directions in their work. Sebastien Verdon recorded the ship's movements in a series of works which evolved in his cabin: a pencil hanging on a rubber band from the ceiling slid over the paper underneath it and drew sometimes spacious and regular patterns, sometimes small and doodled ones, according to the respective swell. Sebastien also photographed light conditions on the

horizon as well as the water being displaced and changed by the ship; the photos yield a series of pictures which we will give to our sponsors in grateful recognition of their support. Renaud Loda covered small canvases with simple drawings; in order to leave their traces where they originated he threw them overboard right after he had finished them. In another working phase characterized by great patience he tried to photograph the dolphins, which time and time again jumped out of the water alongside the bow, at the very moment when they dove back in, with only their tail flukes still visible.

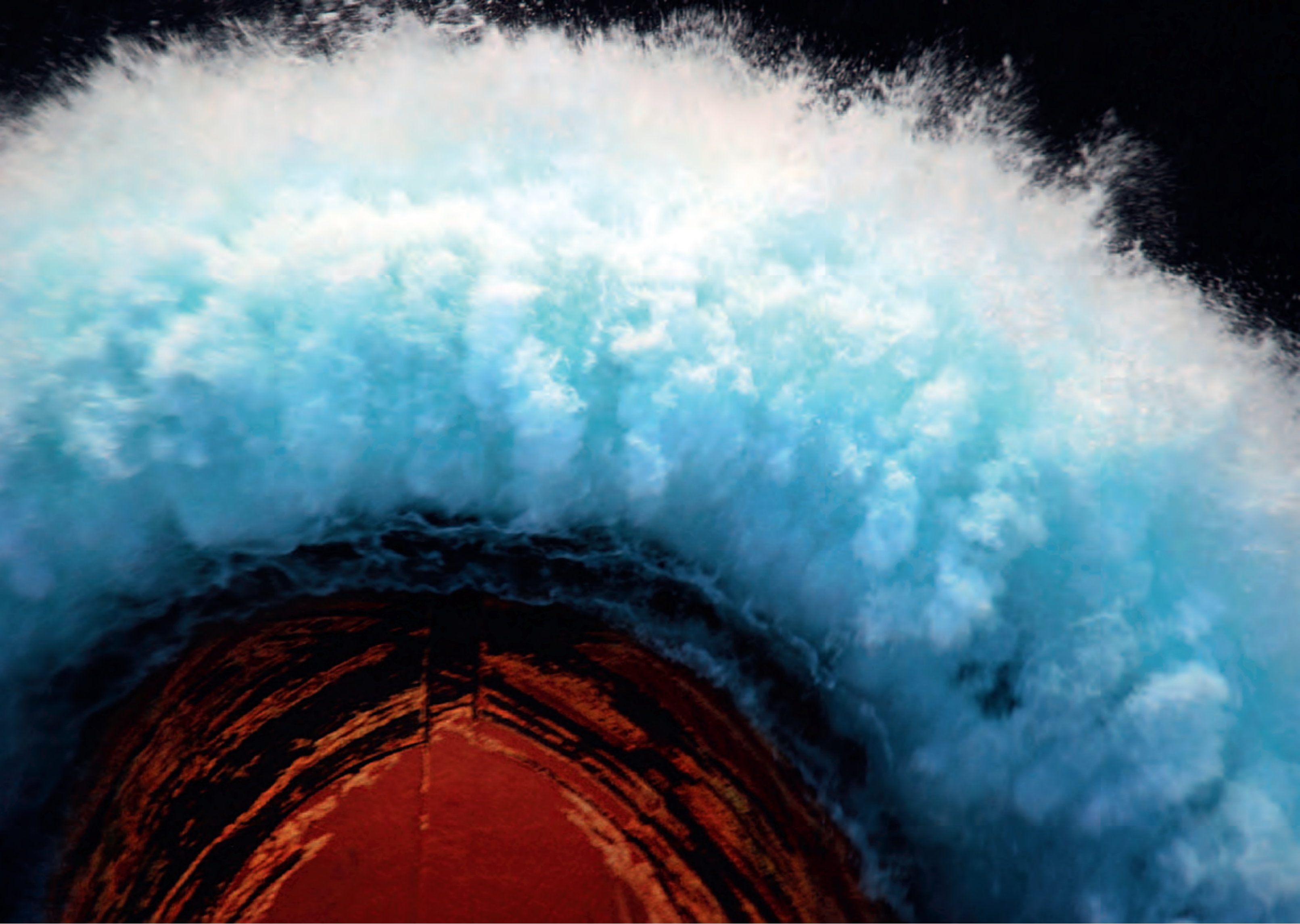
The companions – Ramon, Sandino and I – documented the artists' working processes and their works with an audio recording device as well as with photo and video cameras. We tried to capture impressions and events in great detail in order to preserve them as inspiring materials for further work related to this project.

RENAUD LODA COVERED
SMALL CANVASES WITH
SIMPLE DRAWINGS; IN
ORDER TO LEAVE THEIR
TRACES WHERE THEY
ORIGINATED HE THREW
THEM OVERBOARD RIGHT
AFTER HE HAD FINISHED
THEM.

Pictures

*Sebastien Verdon, Renaud Loda,
Sandino Scheidegger, Luca Müller,
Ramon Stricker*





“In fact, educators and administrators cannot justify giving the arts an important position in the curriculum unless they understand that the arts are the most powerful means of strengthening the perceptual component without which productive thinking is impossible in any field of endeavor.”

Rudolf Arnheim, *Visual Thinking*

**DIE TEXTE
AUF DEUTSCH**

„Als erstes die Vorfragen klären. Alles was das Wort Exotismus an Mißbrauchtem und Abgestandenem enthält, über Bord werfen. Es von seinen fadenscheinigen Kleidern befreien: von den Palmen und Kamelen, dem Tropenhelm, der schwarzen Haut und der gelben Sonne; bei der Gelegenheit mich auch jener entledigen, die diese mit einfältiger Redseligkeit benutzten. Also kein Bonnetain, kein Ajalbert, keinen Prospekt für Cooks Reisen und keine eiligen, wortreichen Reisenden ... Oh Herkules, was für eine widerliche Vorarbeit!“



UPSTREAM

ZUM JAHRESTHEMA

Regine Halter, Anka Semmig, Catherine Walthard / Englische Version Seite 10

Wenn man ein Projekt mit einem internationalen Team startet und seine Teammitglieder zum ersten Mal über “das Projekt” informiert, stimmen üblicherweise alle recht schnell darin überein, was getan werden muss und in welche Richtung die Dinge sich entwickeln sollen. Aber: Irgendwann, früher oder später, wird man erkennen müssen, dass es einige tiefgehende Unterschiede im Verständnis gibt. Man hat nicht mit den radikal unterschiedlichen kulturellen Hintergründen seiner Mitarbeiter aus Indonesien, Weissrussland und Trinidad, Tobago gerechnet. Man hat sich auf seine hausgemachten kulturellen Stereotypen verlassen und ist höchst überrascht, wenn sie ins Leere gehen und ein oder mehrere Teammitglieder anfangen, sich unberechenbar zu verhalten. Interessanterweise haben ein oder mehrere Mitarbeiter den identischen Eindruck von einem selber. Sie sind ebenfalls überrascht, dass – nach der anscheinenden Übereinstimmung zu Beginn – man für sie plötzlich unberechenbar ist.

Ein solches Vorkommnis mag bloss mit unterschiedlichen Vorstellungen von Kommunikation und Online-Arbeit zu tun haben. Aber wenn es um Gestaltungsarbeit geht, werden die Missverständnisse sogar noch grösser, denn Gestaltungsfragen sind sehr eng und sogar ganz konkret verbunden mit den entsprechenden Kulturen und Lebenswelten aller Teammitglieder.

Wenn man also als internationales Team funktionieren will, sollte man besser die jeweiligen kulturellen Unterschiede auf den Tisch bringen und diskutieren. Und dann – dies ist unsere These – wird es auch möglich, dass diese Unterschiede nicht mehr Hindernisse sind, sondern zu Vorteilen werden. Mehr noch – wir meinen, dass ein Team desto intelligenter wird, je mehr Fremdheit es als unreduzierbar fremd akzeptieren kann.

Vor diesem Hintergrund beschäftigt sich HyperWerk mit der Frage, von welcher vorgefassten Meinung sich unser Gestaltungsverständnis herleitet und ob

dieses Verständnis in Zeiten der Globalisierung überhaupt noch gültig sein kann. Und es war diese Frage, die uns zusammen mit den Studierenden zum Jahresthema 2011/12 *Upstream. Prospects Through Design* führte.

Design, als Schöpfung westlicher Industriegesellschaften zu Beginn der Moderne, war geleitet vom Dogma der “guten Form”. “Die gute Form” war die Essenz jeder Design-Errungenschaft, beanspruchte universale Gültigkeit und scherte sich nicht um kulturelle Unterschiede – die für dieses Designverständnis gar nicht existierten.

Sogar heute, da die Industrialisierung viele ‘gute Formen’ produziert und das Dogma der einen und einzigen guten Form längst abgeschafft hat, besteht das jeweilige Selbstverständnis der Design-Kulturen in den individuellen Kontexten weitgehend unreflektiert und unangefochten fort. Es wird so getan, als entspränge der Gestaltungsakt überall auf der Welt denselben Motiven, hätte denselben kul-

turellen Kontext und folgte denselben Anforderungen hinsichtlich Anwendung und Gebrauch.

Wenn jedoch unsere Studierenden ihr Studium abgeschlossen haben werden, wird sich ihr Berufsleben in internationalen Kooperationen bewegen, und dies in noch stärkerer Masse, als dies bereits bei früheren Generationen von HyperWerkern der Fall war. Deshalb ist es höchste Zeit, die entsprechenden Anforderungen kennenzulernen, solange man noch studiert. Und dabei geht es um mehr als nur darum, internationale oder lokale Erfahrungen mit oder in anderen Kulturen zu machen oder ein internationales Projekt abzuwickeln.

Unsere Aufmerksamkeit gilt dem Besonderen, dem Abweichenden, den Differenzen zum eingeübten gestalterischen Kanon und den komplexen Interaktionen vor Ort. Uns interessieren die Entwicklungen von Design im globalen Massstab, und dort die Auswirkungen, die der globale Wettbewerb auf die jeweiligen Designkulturen hat. Wir fragen nach den Verlusten, der Verdrängung, der Einebnung von kultureller Differenz. Dabei räumen wir den Arbeitserfahrungen von Studierenden in neuen, auch fremden Lebenswelten einen Stellenwert ein, der über die bloss autobiografische Besonderheit eines Auslandssemesters hinausreicht.

Das wesentliche Ziel ist, Kriterien zu entwickeln, die kulturelle Vielfalt fördern und nicht das Einheitsdesign der Global Players. Damit haben wir uns im Projekt *Upstream. Prospects Through Design* auseinandergesetzt.

Wir haben uns mit Fragen wie den folgenden beschäftigt:

Was meinen wir mit kulturellen Unterschieden? Wo erfahren wir Fremdheit? Wie taucht sie in unserem täglichen Leben auf? Wie können wir neue internationale Netzwerke aufbauen? Durch welche Werte und Prinzipien funktionieren sie? Wie kann aus Begegnungen mit dem Fremden – die jede und jeder in der einen oder anderen Form gehabt hat – mehr werden als exotische Ausreisser in einer Bildungsbiografie? Wie können die Erfahrungen, die während eines Auslandsaufenthalts in einer fremden Kultur oder während der Arbeit in einer Gemeinschaft von Fremden im eigenen Land gemacht wurden, dokumentiert und ausgewertet werden? Wie sollten solche Erfahrungen in die Gestaltungsausbildung eingehen? Wenn die Zukunft der kulturellen Vielfalt ge-

hört – wie bauen wir neue Erzählungen, die über nationale und kulturelle Grenzen hinweg funktionieren? Wie können wir damit transnationale Netzwerke gestalten?

DIE AUSSTELLUNG

Gezeigt werden nun im Museum der Kulturen Basel die im Laufe des Studienjahres 2011/12 realisierten Diplomprojekte. Das Ausstellungssystem der mobilen Flightcases erweitert die mit dem Jahresthema verbundenen Fragen um den zentralen Aspekt der Mobilität, was im Beitrag *motoco* von Mischa Schaub in dieser Diplompublikation näher ausgeführt wird.

Die ausgestellten Arbeiten stehen im thematisch aufgespannten Prospekt an ganz verschiedenen Stellen und nähern sich ihren jeweiligen Fragestellungen aus ebenso verschiedenen Richtungen. Und doch haben sie bei aller Unterschiedlichkeit einen gemeinsamen Fluchtpunkt, nämlich die Auseinandersetzung mit dem eigenen Verständnis von Kultur, den Bindungen, die sie erzeugt, den Veränderungen, denen wir in ihr ausgesetzt sind und denen sie selbst unterworfen ist.

Dennoch sind Gemeinsamkeiten feststellbar, sei es im methodischen Ansatz oder in der inhaltlichen Perspektive. Daher haben wir die Ausstellung in drei Bereiche gegliedert:

Passages



**Peter Bichsel, Anna Studer,
Johanna Mehrrens, Jonas Gschwind,
Niku Alex Muçaj, Elie Kioutsoukis**

Hier geht es um Bewegungen, mit denen vorhandene Strukturen durchquert werden, und um die Abbildung oder Initiierung kultureller Transformationsprozesse sowohl im physischen wie im digitalen Raum.

Thematisiert werden die digitalen Veränderungen herkömmlicher kultureller Werte am Beispiel des geistigen Eigentums und damit die Notwendigkeit, neue Paradigma für die Netzkultur zu entwickeln

(Peter Bichsel); die Auswirkungen, die permanente kulturelle Transfers auf Wanderarbeiterinnen und deren Selbstverständnis haben (Anna Studer); gestalterische Strategien zur Wiederbelebung der kulturellen Herkunft und vor allem besonderer gestalterischer Kulturtechniken bei Kindern von Migrantinnen (Johanna Mehrrens); die Umgestaltung, das *cultural hacking* von Bunkern als Symbole einer nach aussen abgeschotteten albanischen Gesellschaft (Niku Alex Muçaj); Strategien und Netzwerke zur Schaffung von alternativen Kulturräumen in bestehenden Strukturen (Jonas Gschwind) und um partizipative und interaktive Formen der Kooperation in der Entwicklungs- und Friedensarbeit (Elie Kioutsoukis).

Places



**Corinna Kammüller, Michel Winterberg,
Ronny Jäger, Jaime Luis Oberle,
Lea Baltisberger**

Bei den Recherchen stehen Orte im Mittelpunkt: Es wird vor Ort recherchiert, neue Orte werden geschaffen, alte in Frage gestellt. Der Ort selbst ist wichtiges Medium der Erkenntnis.

Im veränderten Blick werden wir selbst zu Fremden (Corinna Kammüller); der Nimbus "wertneutraler" Technik wird mit den kulturellen Codes der Körpersprache in einer Mensch-Maschine-Interaktion konfrontiert (Michel Winterberg); aus unserem Bewusstsein verdrängte, essbare Kräuter werden der Esskultur wieder zugänglich gemacht (Ronny Jäger); das Spannungsfeld "lokal-global" wird auf nachhaltige Tourismuskonzepte bezogen und daran untersucht (Jaime Luis Oberle), und schliesslich findet die Entfaltung von Gemeinschaftskultur an einem gemeinsamen Ort kreativen Arbeitens ein Dach über dem Kopf (Lea Baltisberger).

Provisions



**Gaspard Weissheimer, Michael Ochmann,
Fabian Zaehner, Niculin Barandun,
Ruben Salzgeber, Fabian Frei**

In diesem Themen-Cluster entstehen Werkzeuge, Objekte, Instrumente und Prozesse, die neue Sichtweisen auf uns selbst und auf andere ermöglichen.

Eine mobile Siebdruckstation wird zur aktiven Vermittlerin unterschiedlicher Lebenswelten und Kulturen (Gaspard Weissheimer); ein Vademecum für den Weg zur Selbständigkeit definiert die Kultur des Scheiterns als ein wichtiges Mittel der Erkenntnis (Michael Ochmann); mit der kooperativen Praxis, die nicht ein fest umrissenes Ergebnis im Auge hat, sondern die Gestaltung des Unvorhersehbaren ins Zentrum stellt, werden althergebrachte Vorstellungen gestalterischen Arbeitens zugunsten prozessualer Methoden durchkreuzt (Fabian Zaehner); Live-Video wird als eine Kulturtechnik untersucht, visualisiert und verständlich gemacht (Niculin Barandun); kulturelles Erinnern als ein emotionales, nicht archivalisches Phänomen ist das Thema eines Kinderbuchs (Ruben Salzgeber), und digital-kulturell normierte Sehgewohnheiten werden durch generative Gestaltung aufgebrochen (Fabian Frei).

WIE ES WEITERGEHT

Unsere Arbeit am Projekt *Upstream. Prospects Through Design*, die Diskussionen, Reflexionen und Resultate werden anderen Gestaltungshochschulen und ihren Studierenden zugänglich gemacht. Damit wollen wir eine Grundlage für die Veränderung der Designausbildung schaffen.

In diesem Zusammenhang wird am 15. September 2012 im Museum der Kulturen Basel ein Colloquium zum Thema *Designing Diversity* stattfinden. Nachdem wir bereits im Mai 2012 in einer Atelierwoche über Anforderungen an die Designausbildung in globalisierten Zeiten diskutierten, soll dieses Kolloquium einen weiteren Beitrag zu dieser Thematik leisten.

Ausstellung, Atelierwoche und Colloquium schliessen das Projekt *Upstream* jedoch nur in seiner ersten Phase ab. Danach werden wir unsere Arbeit weiterführen, um darauf aufbauend Vorschläge für das Curriculum an den Hochschulen für Gestaltung und Kunst zu entwickeln.

Ausserdem soll eine Publikation entstehen, in der die bisherigen Aktivitäten und Ergebnisse, die Recherchen und Reflexionen zusammenhängend dokumentiert und reflektiert werden.

Unsere Forschungsreise durch die kommenden Jahre wird ihren Handlungsrahmen immer wieder auch durch Kooperationen erweitern, Kooperationen, wie sie sich bereits jetzt mit dem Museum der Kulturen Basel abzeichnen. Diese Verbindung mit anderen Institutionen soll jedoch nicht nur die gemeinsamen Aktivitäten potenzieren, sondern vor allem neue Kontexte und inhaltliche Perspektiven erschliessen – ganz im Sinne unseres Leitmotivs *Upstream. Prospects Through Design*.

Mehr Informationen
upstream.hyperwerk.ch

Designing Diversity heisst ein Colloquium, das zur Eröffnung der Diplomausstellung *Upstream. Prospects Through Design* am 15. September 2012 im Museum der Kulturen Basel stattfindet. Dozierende der HGK und Gäste stellen Positionen zu den veränderten Anforderungen an die gestalterische Ausbildung vor, berichten von eigenen Arbeitserfahrungen in fremden Kulturen und den Auswirkungen, die der globale Wettbewerb auf die jeweiligen Gestaltungstraditionen hat. Die anschliessende Diskussion setzt sich mit der Frage auseinander, welchen Stellenwert die Befähigung zur Wahrnehmung des Besonderen, des Abweichenden, der Differenz zum eingeübten gestalterischen Kanon haben soll.

Mischa Schaub / Englische Version Seite 17

HyperWerk ist ein Institut der Prozessgestaltung, das sich durch postindustrielle Zeiten bewegt und dabei Bildungs- und Arbeitsformen für den Entwurfsbereich entwickelt. Das Institut versteht sich gleichermaßen als Untersuchungsgegenstand und als Umsetzungsplattform. Dazu arbeitet HyperWerk an strategisch ausgerichteten, projektorientierten Versuchsanordnungen, wie dem hier vorgestellten Vorhaben *motoco*.

HyperWerk wird im September 2014 in einen neuen Campus seiner Hochschule einziehen. Die Zeit dahin eröffnet die Möglichkeit, die absehbare Veränderung konsequent zu gestalten. Also nicht nur traurig darüber zu sein, aus dem Barockpalais im Stadtzentrum in das Industriegelände am Stadtrand umziehen zu müssen, sondern diese Situation als gestaltbare Aufgabe angehen zu wollen. Begonnen hat *motoco* im September 2011 als eine in Anspruch und Format erweiterte Fortsetzung des nomadischen Wanderlabors *tryplex*, mit dem HyperWerk durch die europäische Hochschullandschaft getingelt war.

motoco handelt von der Entwicklung eines Systems zur Erleichterung der Kreativarbeit. Wie lassen sich Möbel und Maschinen nutzen, um den Austausch im Team, zwischen Innen- und Aussenwelt, mit Partnern und Publikum zu fördern? Dazu sucht *motoco* eine möglichst nahtlose Integration von Mobilien und Methoden, von Interaktion und Information.

Die Ausrichtung nach Jahresthemata sowie die spezifische Strukturierung von HyperWerk innerhalb eines Jahresablaufs entlang von sechs Modulen (von der Gedankenschmiede zur Managementschule, zum Interaktionsraum, zum Designatelier, zur technischen Hochschule und zur Marketingagentur) setzt eine vielfältige Nutzbarkeit aller Komponenten voraus, deren Anspruch weit über die räumliche Mobilität hinausgeht. So soll die zeitliche Flexibilität des Mobiliars erhöht werden – es soll vor Ort mit Mitteln und Methoden der

Sofort-Produktion von den Anwendern hergestellt werden können, um direkt auf Bedürfnisse reagieren zu können. Auch soll das ganze Institut mit all seinen Maschinen, Materialien und hundert Arbeitsplätzen innert 24 Stunden umgezogen werden können – hin zu anderen Hochschulen, an Festivals und in Industriebrachen. Und im Sinne der Nachhaltigkeit soll sich dieses wundersame Mobiliar auch wieder in seine Ausgangskomponenten zerlegen und in neuen Kontexten nutzen lassen.

Mit *motoco* wird ein System zur Produktion und zum Einsatz von Komponenten für die kreative, flexible und bewegliche Bildungsarbeit entwickelt; ergänzt wird dies durch den wachsenden Erfahrungsschatz der Qualitäten und Nöte eines konsequent mobil ausgerichteten Instituts. Dies bedingt die Entwicklung eines entsprechenden Designvokabulars, Konzepte einer konsequenten Lagerhaltung sowie das logistische Vermögen eines Unternehmens, das rasch wesentliche Bereiche zu seinen Kunden, Partnern und Ausstellungen zu verlagern vermag. Die Ergebnisse sollen konsequent und zur freien Verfügung offen gelegt werden, die Lösungssuche zur internationalen Vernetzung beitragen.

Die angesagte Beweglichkeit wird auf allen Ebenen gesucht, also auch in der Logistik, Kooperation, Investition, Produktion und Dokumentation. Weil die Vorbereitung einer möglichst selbstbestimmten Existenz nach dem Studium als wichtig empfunden wird, werden mit *motoco* Beweglichkeit, Geschwindigkeit, Flexibilität eingeübt –

repräsentative Investitionen in einen nur von Spezialisten zu bedienenden Maschinenpark werden bewusst vermieden, oder auch Technologien, die nur unter spezifischen Verhältnissen genutzt werden können. *motoco* sucht adaptierbare Produktionsformen für Einzelstücke oder Kleinauflagen, die sich ohne Umweltauflagen auch in einer Studioumgebung oder in einem Ladenlokal anwenden lassen.

Die anspruchsvolle Entwicklungsleistung wird inhaltlich und finanziell durch die Integration in die kommenden Jahresthemata ermöglicht. Die mehrjährige themenzentrierte Ballung von Ressourcen führt zu einer über den Campus Dreispitz hinausreichenden Sichtbarkeit und Vernetzung.

FINAL RUN

Um die verbleibende Zeit vor der Nagelprobe im neuen Campus optimal zu nutzen, hat *motoco* bereits eine ganze Reihe von Versuchen durchgeführt. So eine Busreise zu Kunsthochschulen zwischen Basel und Istanbul, einen zweiwöchigen Workshop an der Yildiz University in Istanbul, einen Auftritt an der Berliner Designmesse DMY und die Rahmengestaltung der *Upstream*-Diplomausstellung im Museum der Kulturen Basel. Erstmals soll die Diplomausstellung nach ihrer Finissage nicht mehr eingestampft werden, sondern international als Schau weiterwandern und als Ausdruck einer einmaligen Recherche erhalten bleiben.

Die Filmemacher Kamal Musale und Andreas Hoessli dokumentieren den dichten Erfahrungsprozess, der noch lange nicht abgeschlossen sein wird. Das Ergebnis der Reise muss übrigens nicht unbedingt spektakulär sein – als durchaus befriedigend würde empfunden, wenn die ganze Grundlagenarbeit zur interkulturellen Kooperation darin gipfeln würde, dass das städtische HyperWerk erfolgreich gegenüber seinem ländlichen Publikum in einer Mehrzweckhalle auftreten könnte.

Mehr Informationen

motoco.me

„Die Feindseligkeit, die der Fremde auslöst, oder zumindest die Gereiztheit (‚Was machen Sie denn hier, mein Guter, Sie sind nicht an Ihrem Platz!‘) erstaunen ihn kaum. Er empfindet häufig eine gewisse Bewunderung für die, die ihn aufgenommen haben, denn meistens meint er, daß sie ihm überlegen sind, sei es materiell, politisch oder gesellschaftlich. Gleichzeitig hält er sie für etwas borniert und blind, denn seinen jovialen Gastgebern fehlt die Distanz, die er besitzt, um sich und sie zu sehen.“

Julia Kristeva, *Fremde sind wir uns selbst*

ICH IN DEN AUGEN DES ANDEREN



Donat Kaufmann / Englische Version Seite 23

Die Auseinandersetzung mit der Perspektive, aus der man in einem fremden Kulturkreis selbst wahrgenommen wird, bildet einen wesentlichen Teil einer Fremdheitserfahrung. Allerdings wird diese Auseinandersetzung mit der Perspektive der Anderen auf einen selber oft vernachlässigt; denn Zugang zu einer solchen Sichtweise zu erhalten bedeutet, den Rollenwechsel über sich ergehen zu lassen, der die eigene Person ins Passiv stellt. Unser Gegenüber ist dann aufgefordert, zu gestalten und seine Eindrücke von uns in eine mediale Form zu bringen – beispielsweise eine Fotografie. Das entstandene “Portrait” erlaubt es, sich selbst durch die Augen einer fremden Kultur ins Gesicht zu schauen. Wo findet man hier solche eigentümlichen Spiegelbilder? Für die Portraitierung der Diplomierenden machten wir uns auf die Suche danach und wurden fündig in einem türkischen Fotostudio an der Hammerstrasse in Kleinbasel. Ein Selbstversuch, zusammen mit Diana Pfammatter und Jan Knopp.

Was uns zuerst auffällt, sind die zwei Schaufenster, die den schmalen Eingang bewachen wie breitbeinige Türsteher. Beide zierte der gleiche, gelb leuchtende Schriftzug “Fotostudio Özlem”. In beiden Fenstern sind die Regale ebenso wie die Boden- und Seitenflächen fugenlos besetzt mit Fotografien – so dicht, dass sie den Blick ins Innenleben des Fotostudios komplett verweigern und es damit zum Geheimnis machen. Die Fülle im Schaufenster sagt: Das hier ist möglich. Und das. Und das. Und das.

Man scheint nicht – wie hierzulande üblich – einige ausgewählte Versionen eines gewissen Produktes zu betrachten, sondern vielmehr die effektive Anzahl an Möglichkeiten.

Das häufigste Sujet ist – neben dem Kleinkind – das Brautpaar. Abgebildet im Portrait, Ganzkörper, stehend, liegend, einander zärtlich berührend, selten in die Kamera schauend. Die Haut der Modelle scheint porenrein und wirkt, als hätte man sie mit einer feinen Schicht Wachs überzogen. Die Augen sind üppig geschminkt

und verdienten bereits an sich eine ausgiebige Betrachtung. Das perfekt sitzende Haar schliesslich krönt den Eindruck einer aufwendigen, aber sich allemal lohnenden Prozedur. Die Hintergrundarrangements, vor denen die Modelle posieren, scheinen dabei einen wichtigen Teil beizusteuern, denn auch sie sind äusserst reich an Variationen; die Palette reicht vom glänzenden, motivlosen Weiss bis hin zum türkis schimmernden Flussufer.

Je länger ich mich der Betrachtung der Welt im Schaufenster hingabe, desto deutlicher spüre ich, wie sich der Graben zwischen diesen fotografischen Kompositionen und meinem eigenen Sinn für Ästhetik immer weiter öffnet. Es dauert eine Weile, bis ich sein volles Ausmass erkenne und überwältigt bin. Uns trennen Tausende von Kilometern Luftlinie und Hunderte von Jahren Kulturgeschichte. Die Vorstellungen, die sich in den Aufnahmen manifestieren, gehören zu Traditionen und Werten, die sich, verglichen mit meinem Umfeld, unter ganz anderen Einflüssen entwickelten. Kaum verwunderlich also, dass mir das “Lesen” dieser Fotos schwerfällt.

Das Geräusch der sich öffnenden Ladentür reisst mich aus meiner gedanklichen Schnitzeljagd; ich folge Diana und Jan an den ‘Türstehern’ vorbei durch den Eingang. Wir betreten einen kleinen, hellen Raum. Weisses Marmorboden leuchtet uns entgegen, an den Wänden stehen silbrig glänzende Regale, die ebenfalls vollgestellt sind mit gerahmten Bildern. Inmitten dieser Ausstellung steht ein Fernseher, der türkische Nachrichten zeigt und dem Raum eine Atmosphäre gibt, die Wörter wie “Hammerstrasse” und “Basel” zu Namen weit entlegener Orte werden lässt. Hinter einer Theke, die beinahe die gesamte rechte Seite des Raumes einnimmt, steht Ipek und begrüsst uns mit freundlichem Lächeln und kräftigem Händedruck. Ipek ist die Besitzerin des Fotostudios, und mit ihr hatten wir auch den Termin für diese Probefotos vereinbart. Um Missverständnisse zu vermeiden, erklären wir ihr nochmals unser Vorhaben. Sie hört aufmerksam zu, nickt hin und wieder, stellt einige Fragen und quittiert unsere Erklärung mit einem überzeugten Lächeln.

Sie führt uns durch einen blauen Vorhang in einen karg eingerichteten Raum: das eigentliche Fotostudio. Hoch an der Wand hängen Rollen, die ausgezogen als Hintergrund dienen. Als wir sie danach

fragen, ist sie ein wenig überrascht, denn man lasse sich heute eigentlich nur noch vor neutralem Hintergrund ablichten und bearbeite diesen anschliessend digital. Wir folgen ihrem Ratschlag – schliesslich sollen sämtliche gestalterische Entscheidungen ihr überlassen werden. Ipek nickt zufrieden, verschwindet kurz in einem Nebenraum und kommt mit einer Kamera zurück.

Dann geht alles sehr schnell. Noch bevor ich mich mit dem Gedanken auseinandergesetzt habe, fotografiert zu werden, sitze ich bereits auf dem Stuhl, der allein und mitten im Raum steht, und versuche, Ipeks Anweisungen zu folgen, während um mich kurz und heftig das Blitzlichtgewitter tobt. Ihre Anweisungen kommen geschossen wie Pfeile, sind äusserst präzise und stellen klar, dass sie das Bild bereits im Kopf hat, bevor es von der Kamera erfasst wird. Ebenso plötzlich, wie alles begonnen hat, ist es dann auch vorbei. Nach weniger als einer Minute stehe ich wieder am selben Platz wie zuvor, und Ipek streckt mir die Kamera hin, um mir die Fotos zu zeigen. Ich betrachte sie für eine Weile, doch kann ich auch nach fünf Sekunden nicht mehr dazu sagen, als dass ich den Mann auf dem Foto nicht kenne. Mein Gefühl dabei hat wenig zu tun mit der seichten Ablehnung, die man oft verspürt, wenn man sich selbst auf einem Foto sieht. Vielmehr fühlt es sich an, als betrachte ich eine mir gänzlich unbekannt Person. Es wird einige Minuten dauern, bis ich mich von diesem Anblick erholt haben werde.

Inzwischen sind Jan und Diana an der Reihe. Auch sie sitzen kaum länger als 30 Sekunden auf dem Stuhl, bis Ipek in ihren Gesichtern findet, wonach sie gesucht hat. Zurück im Empfangsraum setzen wir uns um einen Bildschirm, um aus den Portraitaufnahmen jeweils eine auszuwählen.

Die Speicherkarte verschwindet im Lesegerät. Routiniert navigiert sich Ipek durch den Wald von Ordnern, und nach kürzester Zeit sehen wir das Gesicht des fremden Mannes auf dem Bildschirm. Ausgewählt wird nun nach folgendem Prinzip: Zwei Fotos werden direkt miteinander verglichen, das bessere überlebt, das andere ist schneller gelöscht, als ich “aber” denken kann. Ipeks geschulter Blick scannt die Bilder derart schnell, als wäre sie auf Rekorde aus. Trotzdem hat man nie das Gefühl, sie arbeite unsauber. Vielmehr scheint es, als durchsuche sie ein Buch, das sie bereits

mehrere Male gelesen hat, nach einer bestimmten Stelle. Ohne wirklich einen Beitrag geleistet zu haben, sitze ich schon bald vor dem glücklichen Gewinner. Dieser wird nun in den folgenden Tagen bearbeitet werden. Angesichts solcher Effizienz ein wenig sprachlos, erheben wir uns, regeln noch einige administrative Angelegenheiten, bedanken uns und verlassen das Fotostudio Özlem in Richtung Hammerstrasse, Basel, Schweiz.



PASSAGES

Seite 28 — Peter Bichsel

OPEN CULTURE

ÜBER OPEN SOURCE UND FREE CULTURE

Idee — Mein Diplom soll einen detaillierten Einblick in die Welt frei zugänglicher Informationen bieten und schlägt Lösungen für den Umgang mit digitalen Medien vor. Nach eigenen Erfahrungen im Bereich der freien Veröffentlichung entwickelte ich ein grosses Interesse an Open Culture. Diese junge globale Kultur versucht, mit neuen Methoden Informationen, Wissen und Produkte zu verbreiten.

Kontext — Mit der in den letzten 25 Jahren rasant gestiegenen Zahl von Teilnehmern am digitalen Informationsaustausch ist zugleich das Potenzial individueller Informationsbeschaffung und –verbreitung gewachsen. Besorgte Mitglieder der weltweit vernetzten Gemeinschaft sehen in dieser Entwicklung eine grosse Bedrohung und fordern oft die ungeteilte Kontrolle der verbreiteten Inhalte.

Inhalt — Entgegen früheren Praktiken der Informationsindustrie verzichtet Open Culture bewusst auf Kontrolle und Regulierung durch Einzelne. Der Schutz von Eigentum ist damit jedoch keinesfalls ausgeschlossen. Die gemeinschaftliche Erarbeitung von Problemlösungen bietet stattdessen jeder und jedem Interessierten die Möglichkeit, sich zu beteiligen. Kritik an bestehenden Barrieren wird öffentlich geübt; ebenso öffentlich geführt werden Diskussionen zu Regulierung und Zensur durch staatliche oder private Instanzen. Dies geschieht nicht mehr nur in kleinen Interessengruppen, sondern dieser Diskurs wird vermehrt von den Medien und von Politikern aufgegriffen und weitergetragen. Oft enden solche Diskussionen zwar in Anschuldigungen und düsteren Prognosen, die jedoch auf falschen oder unvollständigen Berichten basieren und Begleiterscheinungen des enormen Entwicklungstempos dieser Kultur sind.

Upstream — Open Culture ist kein Phänomen moderner Gesellschaften. Gegenseitige Hilfe, die Bildung von Gemeinschaften sind seit je für die Menschen überlebensnotwendig. Dagegen ist die Verbreitung von Informationen – unabhängig

von Ort und Zeit – eine Entwicklung unserer postindustriellen Gesellschaften. Damit verbunden ist zugleich eine vollkommen neue Dimension in der Entstehung und Ausbreitung von Kulturen überhaupt, die heute, in der postdigitalen Ära, über neue gemeinsame Ziele, Praktiken, Werte einer globalen, offenen Kultur verhandeln sollten, um sie auf breiter Basis verbindlich abzustützen.

Seite 30 — Anna Studer

HIN UND HER

AUF DER SUCHE NACH
LEBENSPENDLERINNEN

Idee — In meinem Diplomprojekt erstelle ich Porträts von Menschen mit mir fremden kulturellen Hintergründen. Dabei interessiert mich insbesondere die Verknüpfung von Menschen und Orten. Ich möchte in fremde Lebenswelten eintauchen, mich den Menschen mit Interviews und gestalterischen Methoden nähern. Der Schwerpunkt liegt auf einer Recherche über Frauen, die in Polen und in der Schweiz leben.

Kontext — Meine Arbeit ist ein Beitrag zur Frage nach Identität im interkulturellen Kontext. Globalisierung, Transit und Migration sind Themenbereiche, die ich anhand von Einzelschicksalen untersuchen möchte. Ausserdem befasse ich mich mit der Frage, wie solche Themen mit gestalterischen Mitteln erzählt werden können.

Inhalt — Vor diesem Hintergrund habe ich mich auf die Suche nach einem passenden Thema gemacht und bin auf polnische Pendelmigrantinnen gestossen. Diese Frauen reisen zwischen der Schweiz, wo sie für einige Zeit in Familien mit pflegebedürftigen Menschen arbeiten und wohnen, und Polen, wo sie bei ihren eigenen Familien leben, hin und her. Sie sind oftmals Lebenspendlerinnen, die in verschiedenen sozialen Kontexten leben und zwischen zwei Alltagsleben hin und her wandern.

Ich möchte versuchen, herauszufinden, was das für diese Frauen bedeutet. Dafür begeben sich auf die Suche nach den Frauen in der Schweiz und in Polen. Auch die Suche selbst ist Bestandteil meines Projektes, wie auch meine Vorstellungen von solchen Frauen, die ich in einem fiktiven

Porträt zu erfassen versuche. Ausserdem ist die Busreise zwischen der Schweiz und Polen zentral, die als Sinnbild für dieses Pendelleben steht. Bei der Suche nach den Lebenspendlerinnen begleitet mich die Frage, inwiefern meine eigene Sichtweise und meine Vorstellungen vom Fremden eine Rolle dabei spielen, wie ich diese Menschen wahrnehme.

Produkt — Als Ergebnis wird eine Publikation in Kombination mit einem Ausstellungsobjekt entstehen.

Upstream — Ich setze mich mit einer mir fremden Lebenswelt auseinander und beschäftige mich dabei mit einer besonderen Form des Reisens. Gleichzeitig reflektiere ich meinen eigenen Blick auf das Fremde und bin selbst wie eine Touristin unterwegs im Alltag der Lebenspendlerinnen.

Seite 32 — Johanna Mehrrens

ANKERPUNKT

KULTURELLE IDENTITÄT DURCH
GESTALTUNG

Idee — Das Projekt ankerpunkt beschäftigt sich mit der Frage, ob eine gestalterische Auseinandersetzung mit der eigenen und mit fremden Kulturen identitätsstiftend wirken und Konflikte lösen kann. Ziel ist es, in Workshops mit Jugendlichen entsprechende Reflexionsprozesse anzustossen, zu beobachten und zu hinterfragen.

Kontext — ankerpunkt bewegt sich im städtischen Raum, wo Menschen verschiedenster Kulturen nebeneinander leben. Im sozialen Mikrokosmos von Schulen und Jugendhäusern spielt das Thema Herkunft eine grosse Rolle. Um der Auseinandersetzung mit der eigenen Kultur Raum und Rahmen zu geben, entwickelt ankerpunkt Workshopkonzepte nach dem Ansatz der Ästhetischen Bildung: Sinnliche Erfahrungen sollen reflexive Wahrnehmungs- und Empfindungsfähigkeiten schulen.

Inhalt — Zunächst stellte sich das Projektteam selbst Fragen zur Bedeutung von Herkunft und Identität und untersuchte, mit welchen Gestaltungstechniken

diese Themen reflektiert werden können. Als problematisch erwies sich, dass die Beschäftigung mit kultureller Herkunft die Gefahr der Idealisierung oder Stereotypisierung von Kulturen birgt: So grenzen wir uns von anderen ab und reduzieren Menschen auf ihre Nationalität.

Um dieser Gefahr zu entgehen, dient uns das Bild des Pillendrehers als Symbol für ein sich ständig veränderndes und aus verschiedenen Elementen bestehendes Zugehörigkeitsgefühl: Der Käfer dreht eine Kugel aus Mist, die er vor sich herrollt. Aus welchen Bestandteilen die Kugel besteht, ist Teil des Weges, auf dem er sich befindet. In einem weiteren Schritt entschieden wir, uns auf manuelle Drucktechniken zu konzentrieren und mit Jugendlichen selbstentworfene T-Shirts zu bedrucken. In Workshops in Schulen und Jugendhäusern konnten wir unser Konzept erproben und stellten fest, dass es zu regen Diskussionen bei den Jugendlichen über Herkunft, über das Eigene und das Fremde führte. Diese Beobachtungen ermutigen uns, die Workshops in Zukunft fortzuführen. Mit meinem Projekt möchte ich einen Beitrag zur Anerkennung kultureller Differenz leisten. Verschiedenheit ist nichts Ungewöhnliches – sie ist Alltag und Teil unserer Identität.

Produkt — Mein Produkt besteht aus Workshopkonzepten zur gestalterischen Auseinandersetzung mit Kultur, Identität und Herkunft sowie aus einer Dokumentation der Workshops in Text und Bild.

Upstream — ankerpunkt beschäftigt sich mit Erfahrungen kultureller Differenz. Um auch selbst während des Diplomjahres eine Fremdheitserfahrung zu machen, reiste ich für eine Recherche nach Indien, für mich ein Sinnbild für Diversität. So konnte ich mit „befremdetem“ Blick meinen Projektansatz überprüfen.

Seite 34 — Jonas Gschwind

SZENARIO | FAKT

RATGEBER ZU DEINEM PROJEKTRAUM

Idee — Mein Ziel ist es, Rezepte zur individuellen Realisierung von alternativen Kulturräumen zu erarbeiten und zur Verfügung zu stellen.

Kontext — Die stetige Kommerzialisierung und Reglementierung des öffentlichen und halböffentlichen Raums setzt Kulturschaffende unter Druck und erhöht das Bedürfnis nach selbstbestimmten Freiräumen. Ohne das nötige Netzwerk in Institutionen und Behörden gestaltet sich der Aufbau eines Kulturraums äusserst schwierig. Es bedarf neuer Strategien.

Inhalt — Unkonventionelle Projekte inspirieren das Kulturschaffen. Diese Erweiterung des Angebots stützt den gesamten Kulturbetrieb. Die Wechselwirkung zwischen den verschiedenen Akteuren wirkt sich positiv aus.

Mit FAKT wird ein neuer Weg zum individuellen Kulturraum beschritten. In einem interdisziplinären Projektteam haben wir eine alternative Strategie der Zwischennutzung, ein unabhängiges, mehrschichtiges Finanzierungskonzept sowie ein progressives Galeriekonzept realisiert. Die Umsetzung FAKT dient als beispielhafter Leitfaden durch das Handbuch SZENARIO und zugleich als reales Experiment. Jedes einzelne Kapitel funktioniert jedoch auch als eigenständiger Exkurs.

Die Grundlage dafür bilden meine Erfahrungen aus ähnlichen, bereits realisierten Projekten. Innerhalb dieser Prozesse bin ich auf zahlreiche Probleme und Schwierigkeiten gestossen. Diese und meine selber dazu erarbeiteten, aktuellen Lösungswege liefern die Themengebiete und Schwerpunkte meiner Arbeit.

Produkt — Mein Produkt ist eine Anleitung in Form eines Handbuchs zum selbständigen Aufbau eines kulturellen Projektraums. Damit will ich andere zu ähnlichen Initiativen anregen.

Upstream — Selbstbestimmte kulturelle Freiräume tragen an konkreten Orten jenseits etablierter Institutionen und ihrer Auswahlssysteme zur kulturellen Vielfalt bei.

Seite 36 — Niku Alex Muçaj

KONVERSKENË/ CONVERSCENE

Idee — Das Projekt thematisiert den Wandel der albanischen Gesellschaft. Ziel ist es, eine Freiluftbühne zu entwickeln, die durch die Transformation bzw. Konversion von Bunkern – dem unübersehbaren Symbol der Isolation Albanien während des Kommunismus – im Sinne des „Cultural Hacking“ Diskussionen in der albanischen Gesellschaft anstossen soll. Diese Bühne kann als Agora verstanden werden – als öffentlicher Platz also, auf dem der Demokratisierungsprozess physisch stattfindet. Zugleich fungiert die Bühne als künstlerische Plattform, um Themen wie Isolation, kollektives Gedächtnis, Identität auf unterschiedliche Weise diskutieren zu können.

Kontext — Die Bunker sind das Symbol der Isolation Albanien unter der kommunistischen Diktatur schlechthin. 40 Jahre lang herrschte eine wilde Form des Totalitarismus, gekoppelt mit einer rigiden Abschottung des Landes nach aussen. 20 Jahre nach der Öffnung befindet sich Albanien in einer Übergangsphase zu einer demokratischen Gesellschaft.

Inhalt — Mit dem Offspace Tirana Ekspres habe ich den passenden Partner gefunden. In Zusammenarbeit mit Tirana Ekspres werde ich diese Bühnen im Ausenbereich der Galerie aufbauen, und sie werden während der Sommermonate für verschiedene Veranstaltungen genutzt werden. Gleichzeitig wird im August im Kunst Raum Riehen eine Ausstellung entstehen, die als ein Sendefenster von Konverskenë/Converscene konzipiert ist. Neben verschiedenen dokumentarischen Arbeiten zur Bunkerthematik wird hier ein Event aus Konverskenë/Converscene per Video live übertragen. – Mein Diplomprojekt wurde inzwischen auch als eines von vier Gewinnerprojekten nach Venedig zur diesjährigen Architektur-Biennale eingeladen, wo es im albanischen Pavillon gezeigt wird.

Produkt — Die Transformation der Bunker hat sowohl symbolischen als auch materiellen Wert. In der Konversion der Bunker zu einer Bühne – zwei Gegenstän-

de, die in ihrer Funktion nicht unterschiedlicher sein könnten – manifestiert sich der soziale Wandel in Albanien.

Upstream — Die verschiedenen Perspektiven des Design sehe ich für meine Arbeit auf zwei Achsen. Einerseits wird auf der Zeitachse Objekten aus der Vergangenheit, aus einer vergangenen gesellschaftlichen Ordnung ein neues Leben in der Gegenwart gegeben. Andererseits werden räumlich die unterschiedlichen Standorte, Arbeitsweisen und gesellschaftlichen Auffassungen in der Schweiz und Albanien thematisiert, die auch in mir persönlich vereint sind.

Seite 38 — Elie Kioutsoukis

CAMEO

EINE ORGANISATION AN DER SCHNITTSTELLE ZWISCHEN INTERNATIONALER ENTWICKLUNGS- UND FRIEDENSARBEIT UND UNIVERSITÄTEN ZUR ENTWICKLUNG VON METHODEN FÜR PARTIZIPATIVE PROJEKTE

Idee — CAMEO entwickelt Werkzeuge zur Realisierung von partizipativen Projekten in der internationalen Zusammenarbeit. Der Fokus der Arbeit liegt auf audiovisuellen Dokumentationsmedien als Instrumenten für gemeinsame Problemlösungsprozesse durch die gesellschaftlichen Akteure.

Kontext — CAMEO erprobt in Zusammenarbeit mit Helvetas den Einsatz eines medialen Ausbildungs- und Technologiepakets in verschiedenen Gemeinschaften Mozambiks und präsentierte die verschiedenen Facetten des Projekts am International Geneva Forum on Social Change 2012 (GFSC).

Inhalt — CAMEO legt den Grundstein für eine weitreichende Entwicklung und hat zum Ziel, sich als zuverlässiger Dienstleister in der internationalen Zusammenarbeit zu etablieren.

Als Schnittstelle zwischen Universitäten und Organisationen der internationalen Zusammenarbeit wie Helvetas, Inno-bridge Foundation oder ABC Ulawazi

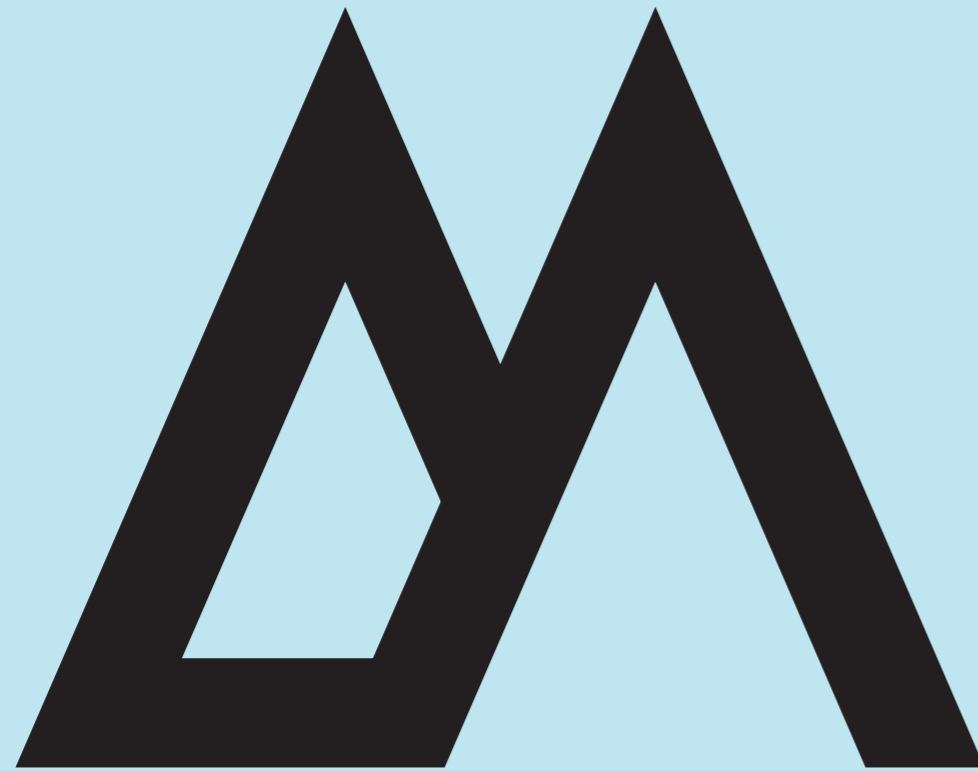
erforscht und entwickelt CAMEO Methoden zur Gestaltung partizipativer Prozesse. Die Universitäten entwickeln als Forschungspartner in ihrer Rolle als Labor nachhaltige Lösungen, welche CAMEO daraufhin als Pilotprojekte in verschiedenen Umgebungen und Kulturen umsetzt.

So wurde „RecAndShare“, eine vom Institut HyperWerk entwickelte multimediale Lösung, durch CAMEO weiterentwickelt und optimiert. Im Juni 2012 startete ein Projekt im Auftrag von Helvetas in Mozambik, das CAMEOs neuen Ansatz zu audiovisueller Dokumentation einsetzt. Dadurch kann der Einfluss des humanitären Projektes auf einheimische Zielgruppen auf einzigartige Weise festgehalten werden.

Ein Teil des Diplomprojekts CAMEO beschäftigt sich auch mit der Vernetzung, der Crowd-Finanzierung, dem Crowdsourcing und dem Online-Marketing über Soziale Medien.

CAMEO erleichtert Forschungspartnerschaften und fördert Interaktionen in der internationalen Entwicklungszusammenarbeit und bei der Transformation von gesellschaftlichen und politischen Konflikten. Der Fokus liegt auf der Schaffung von interkulturellen und -disziplinären Beziehungen für eine nachhaltige Entwicklung durch innovative Ressourcennutzung und Prozessgestaltung.

Upstream — CAMEO ermöglicht gesellschaftlichen Gruppen die Dokumentation und Verbreitung ihrer eigenen Kultur. Dies fördert den Austausch mit anderen Gemeinschaften und leistet einen Beitrag zur multilateralen Gestaltung der Globalisierung (Global Governance). Der Erhalt kultureller Vielfalt wird durch den stetigen Einsatz von Dokumentationsmedien gefestigt und gefördert.



PLACES

Seite 42 — Corinna Kammüller

FREMD UNTER FREMDEN

Idee — In Einwanderungsgesellschaften und einer global agierenden Welt ist die Akzeptanz des Fremden zentral für die Gestaltung von Gemeinschaften. Das Fremde jedoch – andere Kulturen, Wertvorstellungen und Verhaltensweisen – wird häufig als Bedrohung empfunden. Um dieses Gefühl einzudämmen, soll das Fremde “integriert” und vertraut gemacht – sprich: einverleibt – werden.

Dabei wird aber nicht bedacht, dass auf diesem Weg und zudem ganz entgegen den jeweils formulierten Intentionen ein wichtiger Teil von Gesellschaft (und Leben überhaupt) verdrängt wird. In meinem Diplomvorhaben soll deshalb die Sicht gedreht und ein neuer Blickwinkel gefunden werden: Ich werde “die Fremden” besuchen und somit selbst die Rolle der Fremden einnehmen.

Kontext — Ich möchte mit meinem Diplom das Aufeinandertreffen unterschiedlicher Kulturen und Lebenswelten thematisieren und damit an einer politisch wichtigen Denk- und Handlungsform mitarbeiten, die “das Besondere, das Nicht-Identische, Andere, Fremde, das heißt die Differenz, besser zu seinem/ihrem Recht” kommen lässt (Heinz Kimmerle, *Philosophien der Differenz*). Das Andere kann und darf anders bleiben, die Herausforderung besteht darin, es als eine wertvolle Ressource produktiver Auseinandersetzungen und von Kreativität zu verstehen.

Inhalt — Im Laufe des Diplomvorhabens trete ich mit unterschiedlichen, mir vorher nicht bekannten MigrantInnen in Kontakt, deren kultureller Hintergrund den hier heimischen Menschen als fremd erscheint. Ich verbringe mit ihnen ein bis drei Tage, um ihren Blick auf unsere, uns so vertraute Kultur kennenzulernen und zu verstehen. Während dieser Treffen beobachte ich intensiv: zum einen meine Gastgeber und zum anderen mich selbst – meine eigenen Erfahrungen, Emotionen, Erkenntnisse, meine Befremdung, Verunsicherung und Selbstreflexion. Diese Beobachtungen des Fremden werden in Texten

notiert und anschließend genau analysiert. Die Besuche werden auch bildlich dokumentiert.

Produkt — Die Beobachtungen, Analysen und Bilder sollen zusammen eine Reportage ergeben. Dieses Genre ist – als Printmedium – offener als etwa ein Film, der die Rezeption von Zuschauern stärker kanalisiert. Mit der Reportage ist es daher eher möglich, dass jeder meine ganz persönlichen Erfahrungen ein Stück weit auch auf sich beziehen kann.

Upstream — Das Jahresthema beschäftigt sich unter anderem mit Fremdheitserfahrungen, mit dem Erforschen und “Ausprobieren” kultureller Differenz. Eben diesen Weg beschreite ich mit meiner Diplomarbeit, wenn ich Menschen aus fremden Kulturen in meiner Umgebung besuche und dabei Fremdheit selbst erfahre.

Seite 44 — Michel Winterberg

METOSO

BILD UND KLANG DURCH BEWEGUNG
IM RAUM

Idee — Ich möchte mit einer Reihe von interaktiven audiovisuellen Medieninstallationen und Performances verschiedene technologische und ästhetisch-intermediale Fragestellungen bearbeiten. Als Instrument der Interaktionen dienen Bewegungen im Raum sowie Gestik und Mimik, um in die angewandten audiovisuellen Medien einzugreifen. Mit den verschiedenen intermedialen Installationen und Performances sammle ich Erfahrungen, um als Autor und Dienstleister tätig zu sein.

Kontext — Innerhalb eines Entwurfsprozesses untersucht meine Arbeit die Nutzungsmöglichkeiten interaktiver Medientechnologien in künstlerischen und kommunikativen Projekten sowie kommerzielle Anwendungsmöglichkeiten nach dem Studium.

Inhalt — Die Arbeit fokussiert die Umsetzung, insbesondere die Inszenierung von Medieninhalten und die Konzipierung der Mensch-Maschine-Interaktionen. So stellt sich etwa bei der interaktiven audiovisuellen Rauminstallations-Perfor-

mance, die von einer Tänzerin bedient wird, die Frage: Wie kann das Interaktionsinterface auf das Bewegungsrepertoire der Tänzerin eingehen? Dieser Entwicklungsprozess wird in enger Zusammenarbeit mit der Tänzerin erarbeitet.

Bei den realisierten Installationen verwendete ich kaum gesprochene Sprache, Bildsymbolik aus der Kunstgeschichte oder Kodifizierungen der bildenden Kunst. Gleichwohl stellt sich hier die Frage, wie stark die einschlägigen Tradierungen in meinen Medieninstallationen spürbar sind. Ich wollte stets vollendete Produkte und keine Mock-ups generieren, da für mich die zentrale Herausforderung in der Realisierung funktionierender Installationen liegt. Insbesondere lassen sich immersive Wirkungen erst mit der fertigen Installation testen.

Es stellten sich deshalb etliche Herausforderungen in der Programmierung der Bewegungserfassung, der Gestaltung des Interaktionsinterface und der daraus resultierenden Manipulation der Medieninhalte. Für mein berufliches Weiterkommen sammelte ich neue Erfahrungen mit interaktiven intermedialen Installationen und Performances sowie mit deren Verwendung als Kunst, Werbung und Unterhaltung.

Produkt — Verschiedene interaktive audiovisuelle Arbeiten sind das Ergebnis meiner Experimente. Die gewonnenen Erkenntnisse und mein Erfahrungsschatz bilden einen weiteren Grundstein für meine berufliche Zukunft.

Upstream — Meine intermedialen Installationen sind thematisch durch die Auseinandersetzung mit einer global verständlichen, nonverbalen Sprache verbunden. Es stellen sich Fragen in Bezug auf kulturelle Codierungen in der Körpersprache, in der Spielanordnung oder Narration der Installation sowie hinsichtlich kulturell unterschiedlicher Verhaltensnormen im öffentlichen Raum.

WILD & ARTIG

ZURÜCK ZU DEN WURZELN — EIN VERSUCH, VERGANGENE TRIEBE IN FRISCHES WILD ZU VERWANDELN

Idee — Seit es Menschen gibt, wird Wissen generiert. Es entsteht, wird modifiziert, ersetzt, verschwindet. Ich frage mich, warum manche Wissensbestände zwar noch vorhanden sind, aber in einem grösseren gesellschaftlichen Kontext nicht mehr zum Einsatz kommen. Dieses Phänomen ergründe ich am Beispiel essbarer Wildpflanzen. Die Resultate möchte ich in ein mediales Format packen, das dieses einst elementare Wissen vorstellt, den Bezug zu heute schafft und somit zum Nachdenken anregt.

Kontext — Meine Arbeit umfasst das Wiederaufspüren, Visualisieren und Vermitteln von schwindendem Wissen. Ich möchte auf gesellschaftliche Umstände hinweisen und ein Umdenken einleiten.

Inhalt — Als ich mit meinem Projekt begann, wollte ich meine erst kürzlich aufgeblühte Faszination für essbare Wildpflanzen einer breiteren Öffentlichkeit schmackhaft machen. In meiner Recherchephase erkannte ich, dass es hier um viel mehr geht als nur um Wildpflanzen. Die Geschichte der Menschheit spielt eine Rolle, die Eroberung neuer Welten und die fortschreitende Globalisierung.

Um einen Schritt weiter zu gehen, habe ich Grobkonzepte mit verschiedenen Vermittlungsmethoden angedacht. Elementares Wissen soll nicht nur in Krisenzeiten hervorgeholt werden, sondern auch in Zeiten stabiler Verhältnisse. Die Wildpflanzen haben das Potenzial dazu, weil sie mit Form, Farbe, Geruch und Geschmack unsere Aufmerksamkeit auf sich ziehen und uns nach dem Sammeln und Verarbeiten auf wunderbare Art verköstigen.

Gespräche mit Wildpflanzenexperten bestärkten mich nochmals, was ich bereits wusste: dass die Wildpflanzen ein Türöffner für gesellschaftliche Themen sind. Neben diesen Themen, die einen grossen Teil meiner Arbeit ausmachen, möchte ich den bekanntesten essbaren Wildpflanzen

ein Gesicht geben. Jeder kennt den Löwenzahn, und die Brennnessel ist auch kein unbekanntes Pflänzchen.

Produkt — Das Produkt meines Projekts ist eine frei zugängliche elektronische Publikation, die sich mit essbaren Wildpflanzen und gesellschaftlichen Fragen befasst. Die Publikation vermittelt Wissen auf eine bildhafte und emotionale Art und versucht, den Betrachter in die Welt der Wildpflanzen einzuweihen.

Upstream — Unsere Essgewohnheiten und unser Umgang mit Lebensmitteln sind stark von Globalisierungsprozessen geprägt. Mit meinem Projekt mache ich auf Wissenskulturen aufmerksam, die bei der Entwicklung globaler Märkte verloren gehen, und stelle kritische Fragen zur Entwicklung in diesem Bereich.

LANDSCHADEN

Idee — Im Rahmen von Landschaften werden Werkzeuge entwickelt, die mithilfe, die Nachhaltigkeit von Freizeit- und Tages-tourismusangeboten in Naherholungsräumen und in der Schweizer Alpenregion zu erhöhen. Weiter sollen daraus Chancen für eine professionellere Vermarktung kreiert werden, um einen Trend hin zum sanften Tourismus zu fördern. Diese Ziele werden sowohl anbieterseitig als auch konsumentenseitig angegangen.

Kontext — Das Projekt leistet einen Beitrag, die negativen Auswirkungen des Tourismus auf Natur und Kultur zu reduzieren, um längerfristig nachhaltiger zu agieren und gleichzeitig den Erlebnisfaktor von Angeboten zu erhöhen.

Inhalt — Eine der ersten Erkenntnisse während meines Vorhabens war die Dehnbarkeit und Subjektivität des Begriffs der Nachhaltigkeit aus der Sicht der jeweiligen Akteure. Dies bewog mich dazu, eine Plattform zu konzipieren, welche diesen Begriff aus Sicht der Anbieter und der Konsumenten auf eine objektivere Ebene bringt. Durch ein Bewertungsraster relevanter Kriterien können Anbieter ihre Selbstwahrnehmung messen und vergleichen. Gleichzeitig erlaubt die Plattform

den Konsumenten, diese Sichtweise auf die Nachhaltigkeit eines Angebots durch ihre eigene Wahrnehmung zu relativieren und so einen Dialog in Gang zu setzen.

Sowohl der immense Aufwand der Realisierung einer solchen Plattform als auch die Idee, die beiden Zielgruppen mit demselben Produkt ansprechen zu wollen, zwangen mich zur Eingrenzung meines Vorhabens, um im zeitlichen Horizont realistische Resultate zu erreichen. So konzentrierte ich mich auf eine Erprobung des Konzepts in einem Feldversuch mit Touristikern während zweier Workshops in Bern und im Wallis. Dazu wählte ich einen spielerisch-educativen Ansatz, um Konsumenten mit dem Begriff der Nachhaltigkeit vertrauter zu machen und sie in der kritischen Auswahl und Nutzung eines Angebotes zu unterstützen.

Produkt — Die eMbassador-Plattform ist ein ideales Instrument, um dem Begriff der Nachhaltigkeit im Tourismus mehr Kontur zu verschaffen und die Auffassung davon auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen.

Upstream — Das Projekt soll in seiner regionalen Ausrichtung eine globale Absicht mit sich ziehen, die auf lokaler Ebene im Sinne des Projektvorhabens einen Ideen- und Absichtstransfer auslöst. So soll durch lokale Entwicklungen die Bewahrung kultureller und ökologischer Ressourcen als gesamtgesellschaftliches Interesse etabliert werden.

JETZT

EIN OFFENES ATELIER AUF IDENTITÄTSSUCHE
UNSER TUN BEANSPRUCHT RAUM,
UNSER RAUM PRÄGT UNSER TUN.

Idee — Wie kann ein Raum gemeinschaftlich genutzt werden? Der Traum vom bezahlbaren offenen Raum wird praktisch erprobt: Mitten in der Basler Altstadt steht Interessierten ein Atelier zur Verfügung. Gemeinsam werden Spielregeln aufgestellt, ausgelotet und evaluiert, um zukünftige Formen zu generieren. Das Projekt soll zur selbsttragenden Plattform führen, zum Frei(T)raum, der zu Basel passt.

Kontext — Meine Arbeit initiiert gemeinschaftliche Zusammenarbeit im Bildungs- und Kulturbereich. JETZT will in der Basler Altstadt ein Umfeld schaffen, in dem Ressourcen, Können und Wissen gemeinschaftlich geteilt und ehrenamtlich weitervermittelt werden.

Inhalt — Die Entscheidung, mein Vorhaben praxisorientiert zu erforschen, forderte mich fortwährend neu und bedingungslos: Zwangsläufig nahm ich als Projektleiterin eines zeitlich begrenzten “Ein–Frau–Unternehmens” mannigfaltige Rollen an. Somit lernte ich im geschützten Rahmen des Bachelor–Studiums in gebündelter Zeit viel über tatsächliche Fähigkeiten und Fertigkeiten meiner selbst wie auch über deren Grenzen. Ein Programm musste erstellt, der Raum bespielt, ein Team gefunden, die Leute informiert, das Geld aufgetrieben, die Möbel gebaut, die Werbung verbreitet werden. Mein Bestreben, dem begeisterten Amateur einen Raum zum freien Lernen von anderen und über sich hinaus anzubieten, habe ich in diesem Jahr auf meinem selbst geschaffenen Experimentierfeld vielfach in die Tat umsetzen können. Mit dem JETZT ist ein Ort für Eigenaktivität, gestalterischen Ausdruck und experimentelles Arbeiten entstanden, der mit verschiedenen Formaten und viel Selbstorganisation unterschiedlichste Menschen erreicht hat. Immer wieder staune ich über vielfältige Hilfe, viel Herzlichkeit der Beteiligten und die überzeugende Substanz der Geschehnisse, die im JETZT zusammenkamen.

Produkt — Das Produkt meines Diploms ist einerseits der Raum selbst und seine Inszenierungen, andererseits die Dokumentation der Experimente im Raum, die als Gebrauchsanweisung für ähnliche Projekte genutzt werden kann.

Upstream — Ich versuche, mit meinem Projekt einen Ort zu schaffen, an dem Können und Wissen gemeinschaftlich geteilt und ehrenamtlich weitervermittelt werden und an dem generations- und kulturübergreifende Gruppen durch gestalterische Angebote zusammenfinden.



PROVISIONS

Seite 54 — Gaspard Weissheimer

DRUCKBUS

DIE MOBILE SIEBDRUCKSTATION

Idee — Die kompakte mobile Siebdruckstation für den grafischen Siebdruck, bestehend aus sechs auf Rollen montierten Flightcases, erfüllt alle Anforderungen an einen qualitativ hochstehenden Siebdruckprozess für kleinere bis mittlere Auflagen. Durch ihre Mobilität kann sie an jedem beliebigen Ort aufgestellt und für ein breites Publikum als gestalterische, soziale und ökonomische Dienstleistung angeboten werden.

Kontext — Die mobile Siebdruckstation versucht, einen gegenläufigen Beitrag zum teils ignoranten Konsumverhalten unserer heutigen Gesellschaft zu leisten, indem sie Menschen verschiedenster Kulturen und Lebenswelten zusammen am kreativen Entstehungsprozess ihrer persönlichen Produkte teilhaben lässt. Dadurch wird ein bewusster Umgang mit gestalterischen Gütern und dem Druckhandwerk geschaffen.

Inhalt — Die Idee der mobilen Siebdruckstation bestand zunächst darin, einen simplen Siebdruckkoffer herzustellen, mit dem ich durch die Welt ziehen würde, um siebdruckend gestalterische Eindrücke von Begegnungen mit Menschen fremder Kulturen zu sammeln. Es zeigte sich allerdings, dass die nötige Ausrüstung kaum in einem Koffer unterzubringen war, wenn eine gewisse Druckqualität möglich sein sollte. So wurde aus dem Koffer ein Kleinbus. Die Arbeit stellt sich die Frage, wie Menschen unterschiedlicher Kulturen und Lebenswelten über den Siebdruck eine Gelegenheit erhalten, zusammenzukommen, sich gestalterisch handwerklich zu betätigen und auf spielerische Weise ein Bewusstsein für die Herstellungsprozesse alltäglicher Produkte zu bekommen.

Darüber hinaus soll das Projekt zur Vermittlung der Siebdrucktechnik dienen, die steril, aber auch anrührend sein kann. Bis zum Ende des Studienjahres soll DRUCKBUS bei verschiedenen Gelegenheiten zum Einsatz gelangen. Es sind Workshops mit Schulklassen, mit Agenturen, Auftritte in Museen, in Geschäften oder auf öffentlichen Plätzen geplant.

Produkt — Die mobile Siebdruckstation kann Menschen, Gruppen und Orte aufsuchen und den Umgang mit einem einfachen Druckhandwerk zeigen, das in der Regel hinter Ateliertüren oder in industriellen Anlagen verborgen bleibt.

Upstream — Das Projekt DRUCKBUS untersucht das soziale und ästhetische Potenzial gestalterischer Druckprozesse und Wege mobiler Druckproduktion, indem es mit verschiedenen Ziel- und Altersgruppen exemplarische Druckevents und Workshops in der Schweiz und im Ausland durchführt.

Seite 56 — Michael Ochmann

STARTUPPUNK

AUS FEHLERN LERNEN

Idee — In meinem Projekt "Startup-Punk – aus Fehlern lernen" möchte ich die ausschlaggebenden Unterschiede zwischen erfolgreichen und gescheiterten Start-ups (Jungunternehmen) untersuchen, auf potentielle Informationslücken hinweisen und so angehenden Start-ups Stolpersteine zeigen und Lösungsansätze bieten.

Kontext — Anders als die zahlreichen Fachpublikationen über den angeblich "idealen" Weg zum eigenen Unternehmen lege ich den Fokus ganz auf die Analyse von Prozessen gescheiterter Start-ups und deren aus konkreten Fehlern und zu spät realisierter Unkenntnis resultierenden Erkenntnissen. Im Verzicht auf verallgemeinernde "Lehren" können neue Start-Ups selbst ihre individuell geltenden Schlüsse ziehen.

Inhalt — Mit dem Anspruch an eine aussagekräftige und hochwertige Arbeit musste ein Weg gefunden werden, an konkrete Daten und Fakten zu gelangen, was einen direkten Kontakt mit Start-ups erforderte. Um an diese brisanten Informationen zu gelangen, die zu anwendungsorientierten Ergebnissen führen sollten, wurden Interviews mit Start-ups aus unterschiedlichen Bereichen geführt. Diese Interviews dienten als hauptsächliche Grundlage zur Auswertung der Problematik gescheiterter Start-ups.

Produkt — Diese daraus resultierenden Ergebnisse sollen als erste Lernbasis dienen. Um nicht nur die entscheidenden "Fehler" aufzeigen zu können, sollten gleichermaßen die möglichen Ursachen dieser Fehler – und damit auch Ansätze zu Lösungen – untersucht werden. Hierzu wurden die Kernthemen der gängigen Fachliteratur zur Unternehmensgründung analysiert und herausgearbeitet. Der Fokus dieser Analyse war darauf gerichtet zu erfassen, ob alle Aspekte unternehmensrelevanten Wissens bereits gut thematisiert werden oder ob es Informationslücken gibt, die womöglich den herausgearbeiteten Gründen für das Scheitern der untersuchten Start-ups entsprechen. So soll auf bisher vernachlässigte relevante Themengebiete und Unternehmensaspekte aufmerksam gemacht werden.

Upstream — Das Produkt meiner Arbeit soll als Wegbegleiter für angehende Start-ups verstanden werden und somit als eine individuell auszurichtende Landkarte im Dschungel der Selbstständigkeit dienen.

Seite 58 — Fabian Zaehner

CO-DES

CREATING SMALL WORLDS

Idee — Mit meinem Projekt Co-Des möchte ich die Grenzen zwischen Gestaltern, Auftraggebern und Konsumenten aufbrechen, um mit allen gemeinsam neue Lösungen zu entwickeln. Von einem offenen Prozess sollen alle Seiten profitieren und aus ihrer Perspektive heraus einen wertvollen Beitrag leisten können. So entstehen unvorhersehbare Ergebnisse, die zu einer Erweiterung des eigenen Verständnis-horizontes führen.

Kontext — Das Projekt bewegt sich im Bereich partizipativer Gestaltung, also eines Gestaltungsprozesses, in den möglichst viele Interessengruppen mit einbezogen werden. Bei solchen Vorhaben werden die Beiträge und das Ergebnis zwar berücksichtigt, die Wandlungen der eigenen Perspektive auf das Thema aber oft ausser Acht gelassen.

Inhalt — Co-Des – creating small worlds weist darauf hin, dass mehrere Perspektiven auf ein Thema existieren. Ver-

schiedene Interessengruppen haben unterschiedliche Perspektiven, hinter denen gewisse Wertvorstellungen oder Motive stehen. Co-Des versucht, diese Wertvorstellungen sichtbar zu machen und auf dieser Basis die Rahmenbedingungen – den Co-dex – für gestalterische Arbeiten zu schaffen. So kann ein Thema auf unterschiedlichen Ebenen wahrgenommen werden, was zu differenzierteren Lösungsansätzen führt. Der ko-kreative Prozess steht im Mittelpunkt und soll den intersubjektiven Austausch fördern. Gestalterisches und dialogisches Handeln sind hierbei wichtig zur Visualisierung der einzelnen Wertvorstellungen und somit für die Transparenz der unterschiedlichen Blickwinkel. Mit verschiedenen Experimenten habe ich Möglichkeiten und Hindernisse partizipativer Arbeiten erprobt und dokumentiert. Dabei wurde mir klar, wie aufwendig, aber auch lohnend partizipative Gestaltungsprozesse sind. Die passende Form der Partizipation zu finden bringt neue Herausforderungen und Möglichkeiten für Gestalter und Gestalterinnen mit sich.

Produkt — Aus den Erfahrungen meiner Experimente versuche ich, eine mit Beispielen illustrierte Methode zu formulieren, wie partizipatives Arbeiten im gestalterischen Bereich möglich ist.

Upstream — In meinem Projekt verstehe ich unter dem Begriff Kultur die Lebenswelten der jeweiligen Teilnehmer. Diese können sich stark voneinander unterscheiden. Das Visualisieren von Wertvorstellungen bietet dann eine Möglichkeit, zwischen verschiedenen Lebenswelten und Sichtweisen zu vermitteln.

Seite 60 — Niculin Barandun

LVX.TV

ANLAGE EINES COMMUNITY-BASIERTEN INSTITUTS FÜR LIVE-VIDEO

Idee — Unser Ziel ist es, aktuelle und vergangene Entwicklungen, Werkzeuge und Techniken der Live-Video-Subkultur zu visualisieren und zu vermitteln.

Kontext — Live-Video-Anwendungen werden zunehmend wichtiger in der weltweiten Kulturszene. Professionelle Videogeräte und Videosoftware sind so preiswert

und einfach zu bedienen wie nie zuvor. Dadurch erweitert sich die Nutzergruppe und fortwährend tun sich neue Anwendungen für Live-Video auf. Eine neue Kulturtechnik, ein neues Arbeitsfeld entwickeln sich. In der Kreativszene wird dieses Arbeitsfeld immer mehr wahrgenommen, doch die breite Öffentlichkeit hat wenig oder gar keinen Zugang zu diesen Entwicklungen.

Inhalt — Nachdem wir mit dem Ziel gestartet waren, einen Dokumentarfilm zu produzieren, kamen wir schnell zu dem Schluss, dass ein solch dynamisches und sich stetig veränderndes Arbeitsfeld durch ein statisches Medium – wie der konventionelle Dokumentarfilm eines ist – nicht optimal behandelt und erkundet werden kann. Daher entschlossen wir uns, ein dynamisches, community-basiertes Projekt zu starten. Durch unsere Plattform versuchen wir, Einsteigern wie auch der interessierten Community eine Struktur bereitzustellen, um unterschiedliche Erkenntnisse sowie Basiswissen zu teilen. Dies, um entweder ein erstes Live-Video-Projekt zu starten oder eigene Live-Video-Anwendungen und Arbeitsweisen zu verbessern. Auch wollen wir die Zugänglichkeit des Themas verbessern.

Produkt — Unser Produkt besteht hauptsächlich in der Anlage einer community-basierten Struktur, die es ermöglicht, Wissen und Einsichten zum Thema Live-Video zu teilen. Beiträge der Community sowie weitere Nebenprodukte sind auf unserer Website zu entdecken.

Upstream — Der Zugang zu kultureller Diversität und den Entwicklungen von Live-Video in einer globalen Größenordnung gibt uns die Möglichkeit, fremde Lebenswelten zu betreten. Zudem können wir dadurch spezielle und abweichende Konzepte und Verständnisse von Gestaltungsprozessen im Live-Video-Bereich entdecken.

Seite 62 — Ruben Salzgeber

MALOUS KURIOSES ARCHIV

EINE KINDER- UND ERWACHSENEN-GESCHICHTE ÜBER GEFÜHLE

Idee — In meinem Diplomprojekt beschäftige ich mich mit der Frage, wie komplexe soziale und psychologische Themen in einer kindgerechten Geschichte vermittelt werden können. Ziel ist es, mit gestalterischen und erzählerischen Elementen Tendenzen unserer Gesellschaft zu verallgemeinern und darzustellen.

Kontext — Wir sind fast täglich aufgefordert, mit neuen sozialen und individuellen Herausforderungen umzugehen. Dabei handeln wir meist nach gesellschaftlichen Normen, die wir von klein auf lernen. Ich möchte mit meiner Arbeit zu der Frage beitragen, welche Bedeutung dabei unseren Gefühlen zukommt.

Inhalt — Wieso ist es gut, glücklich zu sein, und schlecht, unglücklich zu sein? Eine provokante Frage, die, wie ich glaube, mögliche Erklärungen für Formen unseres Zusammenlebens erschliesst. Wir haben uns im vergangenen Jahrhundert Begriffe angeeignet, die uns erlauben, differenziert über unser Befinden zu sprechen und unsere Gefühle zu bewerten.

Ich möchte den Gedanken mitteilen, dass manche Erfahrungen nicht pauschal gut oder schlecht sind. Es gibt Wertvorstellungen, die ich mit meiner Arbeit aus dem Dunkel zu holen und zu hinterfragen versuche. Gerade mit Kindern, die das Verhalten ihrer Eltern von Beginn an auf sich beziehen und nachleben, könnte offener gesprochen werden. Meine Arbeit setzt sich dafür ein, dem Gefühl mehr Platz im Leben einzuräumen – nicht, indem noch mehr darüber gesprochen und weiter drum herum definiert wird, sondern dadurch, dass man Gefühle bewusster erlebt und akzeptiert. Mit ausdrucksvollen Zeichnungen und einer einfachen Erzählung in Form eines Kinderbuches hoffe ich, diesem Anspruch gerecht werden zu können. Das Kinderbuch gibt mir den Spielraum, mit vielseitigen gestalterischen Mitteln ein Erlebnis in einer fiktiven Welt zu schaffen, das vielleicht

zum einen oder anderen Umdenken bewegt – bei den Eltern und Erwachsenen und hoffentlich auch bei den Kindern, wenn sie älter sind und sich vielleicht selbst mit dieser Thematik befassen.

Produkt — Mit meinem Kinderbuch möchte ich Kindern das Zutrauen vermitteln, ihre emotionalen Erfahrungen umfassend zu akzeptieren, damit sie lernen, ihnen genügend Raum zu lassen.

Upstream — Erfahrungen des Fremdseins machen wir nicht nur in fremden Kulturen, sondern oft auch in unserer eigenen. Das Gefühl des Befremdetseins ruft vielfältige Konflikte mit sich und anderen hervor. Dass eine Integration solcher Erfahrungen gelingen kann, setzt den achtsamen und offenen Umgang mit ihnen voraus.

Seite 64 — Fabian Frei

GAMES, AESTHETICS, AND GENERATIVE HOTCHPOTCH

Idee — Ich möchte herausfinden, wie man generative Gestaltung in einem Computerspiel einsetzen kann, ohne dass das Spiel als Produkt darunter leidet. Vielmehr soll das Spiel an Qualität und Ästhetik gewinnen. Welchen Einfluss hat dies auf die Ästhetik eines Spiels?

Kontext — Meine Arbeit soll ein Beitrag zum umfangreichen Universum der Computerspiele sein und dieses Universum mit Gedanken und Thesen zu Ästhetik und generativer Gestaltung bereichern.

Inhalt — Bei der Erarbeitung des Konzepts für mein Projekt wurde mir klar, dass ich durch die zeitliche Begrenzung nicht in der Lage sein werde, ein vollwertiges und ausgereiftes Computerspiel zu erarbeiten, mit dem ich auch selbst zufrieden bin. Deshalb erstelle ich Fragmente, also nicht vollständig ausgeführte oder vom Umfang her kleinere Teile eines Computerspiels. Als schwierigste Phase in der Programmierung empfinde ich die Konzeption und Gestaltung der Interaktion des Spielers mit dem Spiel. Gleichzeitig ist das der interessanteste Teil. Meine Fragmente vergleiche ich in ihrer Ästhetik mit anderen Computerspielen. Aus diesen Vergleichen werde ich versuchen, eine Aussage über Unter-

schiede oder Veränderungen der Ästhetik zu machen. Teil meines Projekts ist daher auch eine Recherche zur Ästhetik von Computerspielen allgemein.

Im Rahmen des Upstream-Ateliers im Mai 2012 habe ich an zwei Tagen einen Workshop angeboten, in dem die Teilnehmenden einen Einblick in meine Arbeit erhielten und ausserdem mit mir einen Prototypen eines von mir programmierten Spiel-Fragments ausprobierten. Diese Zusammenarbeit mit Aussenstehenden habe ich nach diesen zwei Tagen weiter vertieft, mit interessierten Gruppen Kontakt aufgenommen und meine Spielfragmente weiterentwickelt.

Produkt — Die praktische Seite meines Diploms soll aus einem eher experimentell ausgerichteten Computerspiel bestehen. Begleitet wird die praktische Ausführung von einer schriftlichen Dokumentation, die die einzelnen Schritte darstellen und Schlüsse aus ihnen ziehen soll.

Upstream — Die internationale Gemeinschaft der Gamer hat eine eigene visuelle Kultur entwickelt, die eine Bereicherung der kulturellen Vielfalt ist. Sie hat ihre eigenen Codes, die Aussenstehenden seltsam erscheinen mögen. Meine Dokumentation soll auch anderen Menschen einen Zugang zur Lebenswelt der Gamer eröffnen.



EQUIPMENT

DAS FREMDE ERZÄHLEN

EIN ATELIER IM HYPERWERK

Regine Halter, Anka Semmig, Catherine Walthard / Englische Version Seite 68

Lässt sich das Fremde erzählen? Wird dabei nicht vielmehr meine eigene Fremdheit zum Thema der Erzählung? Welche Mittel haben GestalterInnen, wenn sie sich mit dieser Frage befassen? Welche Möglichkeiten der Forschung, der Kommunikation, des Ausdrucks stehen ihnen zur Verfügung? Wo hört die (verbale) Sprache auf? Um diesen Fragen nachzugehen, veranstalteten wir im Rahmen unseres Jahresthemas *Upstream. Prospects Through Design* ein Atelier unter dem Leitmotiv *Das Fremde Erzählen*.

In einer Reihe von Workshops mit Dozierenden aus Indien, Neuseeland, Deutschland und der Schweiz setzten wir uns auf gestalterische Weise mit der Wahrnehmung des Fremden und seiner Erzählung durch verschiedene Strategien und Medien auseinander: Wie gehen wir als GestalterInnen und DesignerInnen mit dem Fremden um? Wie fließt diese Auseinandersetzung in unsere Arbeit und damit in eine gestalterische Praxis ein, die kulturelle Vielfalt würdigt und fördert?

Zu den Workshops, in denen vielfältige Aspekte unserer Ausgangsfrage entfaltet wurden, luden wir Studierende der Hochschule für Gestaltung und Kunst und auch Studierende anderer Disziplinen ein, um unterschiedliche Perspektiven einzubeziehen und möglichst disziplinenübergreifend zu arbeiten.

Mihir Bholey, indischer Design- und Kulturwissenschaftler vom National Institute of Design in Ahmedabad, erkundete im Workshop *Cross-Cultural Perspectives* mit den Studierenden die Möglichkeiten visuellen Erzählens aus unterschiedlichen kulturellen Zusammenhängen heraus. Indische Traditionen wurden themenverwandten Traditionen der schweizerischen Kultur gegenübergestellt, Unterschiede und Ähnlichkeiten in den Erzählweisen untersucht. Bearbeitet werden sollte vor allem die Frage, wie dadurch kulturübergreifende Perspektiven gestaltet und sicht-

bar werden können. – Der Workshop wurde mit Unterstützung von Regine Halter und Ralf Neubauer (beide HyperWerk) durchgeführt.

Die Kulturanthropologin Heidrun Friese (Deutschland) leitete gemeinsam mit Martina Siegwolf, Kunsthistorikerin und Ethnologin aus Basel, den Workshop *Ich ist ein Anderer*. Mit beiden Dozentinnen führten wir in dieser Woche eine Reihe von Begriffsdebatten: Sollen wir vom 'Fremden' sprechen? Oder vom 'Anderen'? Heidrun Friese und Martina Siegwolf entschieden sich mit Rimbaud – "Ich ist ein Anderer" – für letztere Alternative und widmeten sich in ihrem Workshop der Frage, wie sich kulturelle Identität fassen und erzählen lässt. Entstanden sind kleine experimentelle Erzählungen im Videoformat, die zur Reflexion der eigenen Identität einladen.

Im Workshop *Co-Cake – Baked Reflections in Culture* wurde nicht nur mit dem Kopf gedacht, sondern auch mit den Händen. Unter der Anleitung der Konditorin und Designerin Wencke Schmid und des Diplomstudenten Fabian Zaehner reflektierten Studierende den eigenen kulturellen Horizont mithilfe von Zuckerguss und Marzipan und schufen eine essbare Kulturlandschaft. Gestaltet wurden "typisch schweizerische" und vor allem süsse kulturelle Topoi, die – Prinzip Mandala – von allen AtelierteilnehmerInnen aufgegessen wurden.

Auf Tatiana Tavares, eine neuseeländische Grafikdesignerin, waren wir durch ihre Masterarbeit aufmerksam geworden: Die gebürtige Brasilianerin hat dort in einer märchenhaften Graphic Novel ihre eigene Migrationserfahrung verarbeitet und so ein anschauliches Beispiel geschaffen, wie sich Fremdheitserfahrungen gestalterisch erzählen und dabei erkenntniskritisch transformieren lassen. Also baten wir sie darum, auch mit unseren Studierenden ein autoethnographisches Experiment durchzuführen – ausgehend von Lévi-Strauss' Begriff der 'bricolage' erkundeten die Studierenden ihre persönlichen bricolage identities im gleichnamigen Workshop, entwickelten visuelle Symbole und Metaphern und setzten die entstandenen Collagen um mit Hilfe von Gaspard Weissheimers Diplomprojekt, der mobilen Siebdruckwerkstatt.

In einer Reihe von Workshops von Diplomstudierenden – wie *Open Culture* von Peter Bichsel und *Generative Game Design* von Fabian Frei – wurden die digitale Auflösung herkömmlicher Kulturbegriffe und damit die Notwendigkeit, neue Paradigmen zu entwerfen, ebenso thematisiert wie die Veränderung digital-kulturell normierter Sehgewohnheiten. Ronny Jäger gab mit *wild & artig* Kostproben essbarer Wildpflanzen, die durch das Effizienzdenken grossflächigen Gemüseanbaus längst von unserem Speiseplan verdrängt worden sind.

Den Abschluss der Atelier-Woche bildete ein gemeinsamer Tag im Museum der Kulturen Basel, wo mit Kurzvorträgen, Berichten, Performances und Präsentationen die Ergebnisse der Workshops und Diplomarbeiten zum Thema *Das Fremde Erzählen*, die im Laufe der Woche und auch des Studienjahres entstanden waren, vorgestellt und diskutiert wurden.

Neben individuellen Erfahrungen in den jeweiligen Workshops lässt sich in der Rückschau auch eine gemeinsame Erfahrung festhalten: Trotz unterschiedlicher Ansätze wurden in den Workshops immer wieder ähnliche Fragen thematisiert, die um die Erfahrung und um die Erzählung des Fremden, des Fremdseins, des Eigenen und Anderen, des Befremdetseins kreisten. So entstand in dieser Woche wohl bei uns allen ein bewussterer Umgang mit der Thematik. Und: Wir alle machten in dieser Woche eine Reihe von Fremdheitserfahrungen nicht allein dadurch, dass wir miteinander englisch sprachen anstatt wie gewohnt

deutsch, sondern vor allem durch die Arbeit mit Dozierenden aus uns fremden Kulturkreisen und Lebenszusammenhängen. Wir wurden aufmerksamer für das, was uns befremdet, und auch dafür, wie fremd wir selbst den Gastdozierenden waren.

Das Fremde ist mithin eine alltägliche Erfahrung. Das darin liegende Erkenntnis- und Gestaltungspotenzial bewusst zu machen und zu nutzen, die daraus erwachsenden Veränderungen gestalterischer Perspektiven zu erkennen war Zweck des Ateliers. Was dabei entstanden ist, waren gewiss nur erste Ansätze, die den Weg gestalterischer Ausbildung in globalisierten Zeiten dennoch deutlich machen konnten: Sehen lernen. Sich selbst. Die Anderen.

Weitere Informationen zum Atelier, zu den Workshops und Ergebnissen unter upstream.hyperwerk.ch

**„Vom Herzschlag zum Faustschlag
– das Gesicht des Fremden zwingt
uns, die verborgene Art, wie wir
die Welt betrachten, wie wir alle,
bis hin zu den vertrautesten,
abgeschlossensten Gemeinschaften
anschauen, offenzulegen.“**

Julia Kristeva, *Fremde sind wir uns selbst*

TRAVEL KIT

EIN TOOLKIT FÜR STUDIERENDE AUF REISEN

Anka Semmig / Englische Version Seite 80

Mit dem Jahresthema *Upstream. Prospects Through Design* beschäftigte uns die Frage nach dem Verhältnis von Design und kultureller Differenz, die Erfahrung des Fremden und Anderen in ihrer Bedeutung für Gestaltung und Gestalterinnen in einer globalisierten Welt. Während dieses Jahres, so hatten wir uns vorgenommen, sollten Studierende von HyperWerk reisen, sich Lebens- und Erfahrungswelten stellen, die ihnen fremd sind, um so ihre eigene kulturelle Zugehörigkeit und Prägung sowie deren Auswirkung auf ihr gestalterisches Handeln zu reflektieren.

Dass HyperWerk-Studierende reisen, ist nicht neu, wurde vom Institut seit seinem Bestehen gefördert und in den vergangenen Jahren von einzelnen Studierenden in unterschiedlichen Phasen ihres Studiums auch praktiziert. Es waren dann tatsächlich auch diejenigen, die in den vergangenen Jahren mit ihren Projekten den eigenen kulturellen Horizont überschritten, sich in anderen Milieus und Erdteilen ausprobierten und von ihren Reisen tief berührt wiederkehrten, die uns zu unserer Jahresthematik inspiriert hatten.

Neu dagegen war in diesem Jahr, dass wir solchen Aktivitäten besondere Aufmerksamkeit widmen wollten: In diesen Reisen, so eine unserer Ausgangsthesen, liegt ein Bildungspotenzial, das bisher im Studium nur selten aufgegriffen und bearbeitet wird. Wie also, so fragten wir, können wir unsere Studierenden dabei unterstützen, ihre Reisen maximal auszuschöpfen? Welche Begleitung braucht es? Wie können Reiseerfahrungen dokumentiert werden? Wie dokumentieren überhaupt Gestalterinnen und Gestalter, denen ja andere Sprachen zur Verfügung stehen als allein die Verbalsprache? Welche Notationsformen gibt es, um das Fremde erzählbar zu machen?

Wir verfolgten zweierlei Ziele: Einerseits wollten wir die Studierenden dazu

anregen, ihre Reiseerfahrungen genauer zu reflektieren und für die eigene professionelle wie persönliche Entwicklung zu nutzen. Andererseits wollten wir anhand der Reisedokumentationen evaluieren, wie sich die Erfahrung kultureller Differenz auf das Selbstbild der Studierenden und auf ihre Arbeit auswirkt. Den Begriff des Reisens fassen wir in diesem Zusammenhang relativ weit: Wir meinen damit Auslandsaufenthalte an anderen Hochschulen ebenso wie Praktika und projektbezogene Reisen von unterschiedlicher Dauer.

Dies führte zu einem ersten Prototypen für einen Travel Kit, den wir in diesem Studienjahr testeten. Der Travel Kit beschreibt, was HyperWerk von den Studierenden erwartet, wenn sie einen Auslandsaufenthalt in ihr Studium integrieren wollen: Neben einem Motivationsschreiben bei der Planung und einem Abschlussbericht nach Beendigung der Reise enthält es Anregungen und Fragestellungen zum Verfassen eines Reisejournals. Die Notationsform und das mediale Format des Journals können die Studierenden frei wählen (Text, Bild, Film etc.). Wichtig ist, dass das Journal thematisch um die Absicht der Reise und um den Umgang mit der Erfahrung des Fremdseins kreist. Hinzu kommt in den meisten Fällen die Arbeit an einem konkreten Projekt.

Und unsere Studierenden reisten – jedenfalls einige! Anlässe, Arten und Auswirkungen der Reisen waren ebenso verschieden wie die entstandenen Dokumentationen in Form filmischer Verdichtungen, design-ethnographischer Sammlungen oder visuell und sprachlich aufbereiteter Reisetagebücher. Einige der entstandenen Arbeiten konnten wir im Rahmen der Atelier-Woche internationalen Gästen zeigen und mit ihnen diskutieren.

Für den Travel Kit geht die Reise weiter: Nach dem ersten Testlauf wird er überarbeitet und angepasst, um auch weiterhin Coaches und Studierende bei ihren Reisen zu unterstützen. Der Travel Kit ist nicht nur praktisches Werkzeug, sondern auch ein Beitrag von HyperWerk zum Diskurs um die Internationalisierung der Design-Hochschulen: Internationalisierung kann nicht nur bedeuten, Erasmuspartnerschaften zu anderen Hochschulen aufzubauen und Gestalterinnen und Gestalter auf die Arbeit in internationalen Teams und Unternehmen vorzubereiten. Vielmehr bedeutet sie für uns, die Kerneerfahrung des Reisens – die Erfahrung des Fremdseins und Befremdetseins – ernst zu nehmen, um dann, wie eine Studentin es ausdrückte, mit befremdetem Blick das eigene Projekt neu betrachten zu können.

Das Reisen meint in unserer Auseinandersetzung also nicht allein Ortsveränderung – die braucht es manchmal gar nicht –, sondern vor allem: Wechsel der Perspektive, Irritation, Verunsicherung und die Anerkennung des Anderen als Teil einer gestalterischen Perspektive im Kontext der Globalisierung.

WIE DENKT
DAS,
WAS ICH
GESTALTE? WIE
GESTALTE ICH
DAS, WAS
ICH DENKE?

ERZÄHLEN. ÜBER DIE SPRACHE HINAUS.

Regine Halter, Alex Silber, Catherine Walthard / Englische Version Seite 82

In Vorbereitung auf das Upstream-Atelier *Das Fremde Erzählen* im Mai 2012 befassten wir uns bereits im Frühjahr in einem Seminar mit der Frage, wie Dokumentationen, Reise-, Erlebnis-, Erfahrungsberichte von GestalterInnen aussehen können, welcher Mittel sie sich bedienen und wie Gestaltung als ein reflexives Erzählen entwickelt und verstanden werden kann. Um die theoretischen, die ästhetischen und dramaturgischen Implikationen der Fragestellung mit den gestalterischen zu vermitteln, haben wir als ein konkretes Anschauungs- und Analyseobjekt das Storyboard gewählt.

Insofern dieses Seminar zwei im Jahresturnus ansonsten unabhängig voneinander stattfindende Seminare zusammenspannte, nämlich ein gestaltungstheoretisches (Regine Halter) und ein gestaltungspraktisches Seminar (Catherine Walthard), konnte Alex Silber, der beide Bereiche vermittelt, zusätzlich als Dozent gewonnen werden.

Die im folgenden wiedergegebenen Texte stellen inhaltliche Positionen und Herangehensweisen der einzelnen Seminarleiterinnen dar. Gleichzeitig vermitteln sie einen Eindruck davon, an welchen besonderen Fragen und mit welchen Projektbeispielen gearbeitet wurde.

ANSCHAULICHES DENKEN

FORMEN DER NOTATION ALS REFLEXION
Regine Halter / Englische Version Seite 84

Dieses Theorieseminar befasste sich mit der Rolle der Bildhaftigkeit im Denken und wurde bereits seit Beginn des Studienjahres 2011/12 durchgeführt. Textgrundlage war für uns die im Jahr 1969 zunächst auf Englisch veröffentlichte, bahnbrechende Studie von Rudolf Arnheim *Anschauliches Denken. Zur Einheit von Bild und Begriff*, worin Arnheim sich mit der untrennbaren Einheit von Wahrnehmen und Denken auseinandergesetzt und sie als 'anschauliches Denken' beschrieben hat.

Der Entschluss, dieses Thema in einem Seminar ausführlich zu behandeln, entstand zunächst aus einem Unbehagen, durchaus aus einem Unbehagen in der Kultur und vor allem aus einem Unbehagen in der nivellierenden Kultur des Global Design.

Unmittelbarer Anlass jedoch war das Jahresthema *Upstream. Prospects Through Design* und der damit verbundene Anspruch, Wahrnehmung, Reflexion und Artikulation kultureller Differenz zu schulen – die Designausbildung somit als eine Schule der differenzierten Wahrnehmung und Notation zu verstehen und zu praktizieren.

Mit diesem Anspruch stellt sich aber auch die Frage nach den Mitteln, die GestalterInnen zur Verfügung stehen und die über die Verbalsprache hinausreichen. Und es stellt sich vor allem die Frage danach, was sich mit diesen Mitteln überhaupt bewerkstelligen lässt.

Denn im Alltag sind wir nach wie vor mit einer Werthierarchie konfrontiert, wonach allein das Denken zu Erkenntnis und intellektueller Einsicht in Zusammenhänge führen soll. Die Anschauung dagegen wird als Vorstufe des Denkens gesehen und liefert demnach nur das "Material" – Wahrnehmungen, Eindrücke, Erlebnisse –, worauf das Denken aufbaut, wenn es sich daran macht, Begriffe zu bilden und die Welt zu verstehen.

Diese Werthierarchie zwischen Denken und Anschauung ist jedoch nur die Folge einer philosophischen Tradition, die das Denken von der Anschauung radikal getrennt sieht: Denken, das zur

Erkenntnis führt, ist 'reines' Denken und als solches frei von jeglicher Anschauung. Denken und Anschauung sind also nicht nur von der Gesellschaft unterschiedlich bewertete Formen menschlicher Aktivität. Denken und Anschauung haben vielmehr gar nichts miteinander zu tun.

Eine missliche Lage also, und zwar für alle Beteiligten. Nach diesem Muster kann sich nämlich das 'reine' Denken dem 'bloss' Anschaulichen nur beschreibend nähern; und das Anschauliche wiederum kann das Denken nur bunt bebildern. Das Theorieseminar *Anschauliches Denken* war daher den spezifischen Formen gestalterischer Artikulation gewidmet und damit der Rolle der Bildhaftigkeit im Denken ebenso wie dem Zusammenhang, der zwischen Bildhaftigkeit und Denken besteht, was in Arnheims Untersuchung ausführlich dargestellt wird.

Es ging und geht uns also vor allem darum, uns mit dem designspezifischen Denken zu befassen: Wie kann ich im und durch das Gestalten denken? Wie kann ich anschaulich denken? Wie denkt das, was ich gestalte? Wie gestalte ich das, was ich denke? Welche Medien nutze ich, wie sieht das Verhältnis von Sprache und Artefakt aus? Wo kommt die Verbalsprache nicht hin? Wo ist die Lücke zwischen Anschaulichem und Begriff?

Diese Auseinandersetzung haben wir geführt und wir führen sie weiter, um mit Formen der Dokumentation zu experimentieren, die jenseits der unfruchtbaren philosophischen Konstrukte des 'reinen' Denkens, der 'reinen' Anschauung neue Dimensionen einer Notation als Reflexion eröffnen.

Auch hier ist mehr als eine akademische Auseinandersetzung gemeint: Wichtig ist uns immer der Bezug zur Ausbildung, den das Projekt *Upstream. Prospects Through Design* ja insgesamt hat. Denn wenn die Fähigkeit zur Wahrnehmung kultureller Differenz dort, also in der Designausbildung, einen wichtigen Stellenwert einnehmen soll, dann bedeutet das, das Sprachvermögen, die Sprache der Differenz und ihre Mittel zu kultivieren.

Literatur:

Rudolf Arnheim: *Anschauliches Denken. Zur Einheit von Bild und Begriff*. Köln: DuMont 1996.
Vilém Flusser: *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography 1999.
Manfred Fassler: *Schöne zweite Welt. Anthropologische Anmerkungen zu Händen, Modellen und visuellen Improvisationen*. In: *Recherche, Zeitung für Wissenschaft* 2/2011. – Weitere Informationen und bibliografische Angaben zu dieser Ausgabe: recherche-online.net/recherche-02-2011.html
François Truffaut: *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München: Heyne 1984.

WIE ERZÄHLEN DIE ANDEREN IHRE GESCHICHTEN?

Catherine Walthard / Englische Version Seite 85

Als die Studierenden ihre Storyboard-Aufgaben zeigten, wurde – neben dem Handlungsablauf und der Wahl des Mediums – deutlich, wie wichtig die Art und Weise ist, auf die man seine Arbeit anderen präsentiert. Eine Geschichte zu erzählen ist die Kunst der Narration.

Dies war die Gelegenheit, in unserem Seminar drei verschiedene Erzählansätze von bildenden Künstlern anzuschauen.

Little Boat, 2011, von Nelson Boles ist ein kurzer Animationsfilm mit einer einfachen Handlung: Ein kleines Boot schwimmt unerschrocken durch natürliche und menschengemachte Gefahrenzonen, wird fast vernichtet, kommt knapp davon und verschwindet am Ende durch eine naheliegende und bezaubernde Wendung. Die Eindringlichkeit der Geschichte liegt darin, dass sie Kindheitserinnerungen wachruft.

Im zweiten Beispiel geht es um ein Haus, die Villa Gerber in Thun in der Schweiz, das sich in den Jahren von 2012 bis 2014 verwandeln soll. Seine Bewohnerin – die Künstlerin Chantal Michel – verändert die einzelnen Räume durch Ausstellungen ihrer früheren Arbeiten wie auch durch das Hinzufügen neuer Stücke. Sie kombiniert Fotografien, Skulpturen und Malereien. Ausserdem – und am wichtigsten – organisiert sie unter der Woche öffentliche Abendessen und Nachtlager; an den Wochenenden gibt es einen Flohmarkt mit Künstlern als Gästen, jeweils unter einem

bestimmten Motto. Chantal Michels Arbeit zielt darauf, die räumliche Geschichte eines Hauses durch die Interaktion zwischen Bewohnern und Besuchern zu erzählen.

„Es geht immer ums Geschichten-erzählen; darum, Dinge zu zeichnen, die etwas bedeuten.“ John Pule, geboren 1962 in Liku auf der Pazifikinsel Niue, ist ein international renommierter Künstler, der Themen erkundet, die um Kultur, Mythologie, Identität und Politik kreisen. Er begann seine künstlerische Laufbahn mit Lyrik und Essays; heute arbeitet er auf grossen Leinwänden, auf denen er traditionelle Symbole aus dem pazifischen Raum mit zeitgenössisch-piktografischen Elementen und Texteschüben verbindet. In seinen "gemalten" Geschichten, die in einer reduzierten Farbpalette gehalten sind, geht es um Leben und Verlust. Diese bildnerischen Reflexionen über kulturelle Zugehörigkeit und Migration erzählen eine persönliche Geschichte, die eine kollektive Identifikation ermöglicht.

In allen drei Beispielen taucht die Betrachterin ein in eine persönliche künstlerische Erzählung, deren Medium die Interaktion verstärkt. Eine Animation – mit oder ohne Ton – erfordert Konzentration, um gegenwärtig zu halten, was geschah und was als nächstes passieren könnte. Eine Installation mit einer Performance-Künstlerin projiziert den physischen Raum in eine unbekannte Umgebung hinein und spielt mit dem sinnlichen Erleben. Eine Leinwand gibt uns ein Gefühl von Freiheit – wir können uns Zeit nehmen, das Gemalte anzuschauen und darauf zu reagieren. Und hinter all dem steht das Talent, eine Geschichte zu teilen, den Betrachter zum Bestandteil der Handlung zu machen und ihn mitzunehmen auf eine erzählerische Reise.

Links

Nelson Boles:
vimeo.com/nelsonboles
Chantal Michel:
chantalmichel.ch
John Pule:
kwgallery.com/artist/john-pule/22

STORYBOARDING

ENTWURF UND NARRATION

Alex Silber / Englische Version Seite 87

Die Auseinandersetzung mit anschaulichem Denken wirft Fragen nach Synergien von Gedankengang und bildnerischer Erzählform auf. Gesucht wird darin letztendlich Stringenz der Information, die, um als gültig zu erscheinen, einer Verifikation standhalten muss. Dabei ist zu überprüfen, inwiefern Inhalt und Form der visuellen Darstellung von Geschichten (narrative visuals) sich hinsichtlich des narrativen Potentials in ihrer Divergenz produktiv schmälern oder steigern lassen. Dies bestimmt wesentlich den Gestaltungsprozess visueller Kommunikation.

Welche Verschmelzung von Gedanken und Sicht manifestiert sich im Arrangement von Bild und Text? Welche Medialität bzw. Mentalität schafft Authentizität und Novität zugleich? Denn was sich in einer Entwurfsphase in Ein- und Zufällen, Zugaben oder Überbleibseln an wertvollem Gestaltungsmaterial finden lässt, kann oftmals auch gegen den Strich wirken. – Während des Seminars hat sich vorwiegend das Interesse für den "Erzählraum" als "Raumerzählung" manifestiert. Beobachtet wurde dabei auch die Performativität von Entwurfsmethoden.

Zentral hierfür waren zwei unterschiedliche Filmbeispiele. 1. Die Meister-szene Mord in der Dusche aus *Psycho* (1960) von Alfred Hitchcock und 2. das satirische Videostück *BP Spills Coffee* der UCBCome-dy (Youtube, 2010). Während Hitchcock die narrative Spur im Filmbild als Dekonstruktion des psychophysischen Raums inszeniert und darin implizit die Medialität des Mediums hervorhebt (Schnitt-/Montage-technik), werden im Sketch der UCBCome-dy über das Ölpest-Debakel Deepwater Horizon im Golf von Mexiko die Anwendung von Improvisation und Metapher als einfachstes, analoges Kommentieren der Ereignisse vorgeführt. In beiden Beispielen funktioniert die Umsetzung schrecklichen Geschehens äusserst pointiert, gewissermassen artistisch. Das liegt am ironisch relativierenden Unterton, der als Indikator methodischen Vorgehens mitschwingt.

Hinsichtlich der Praxis von *Storyboarding* wurden Vergleiche von Entwurfsmethoden vorgestellt, Forschungsfelder

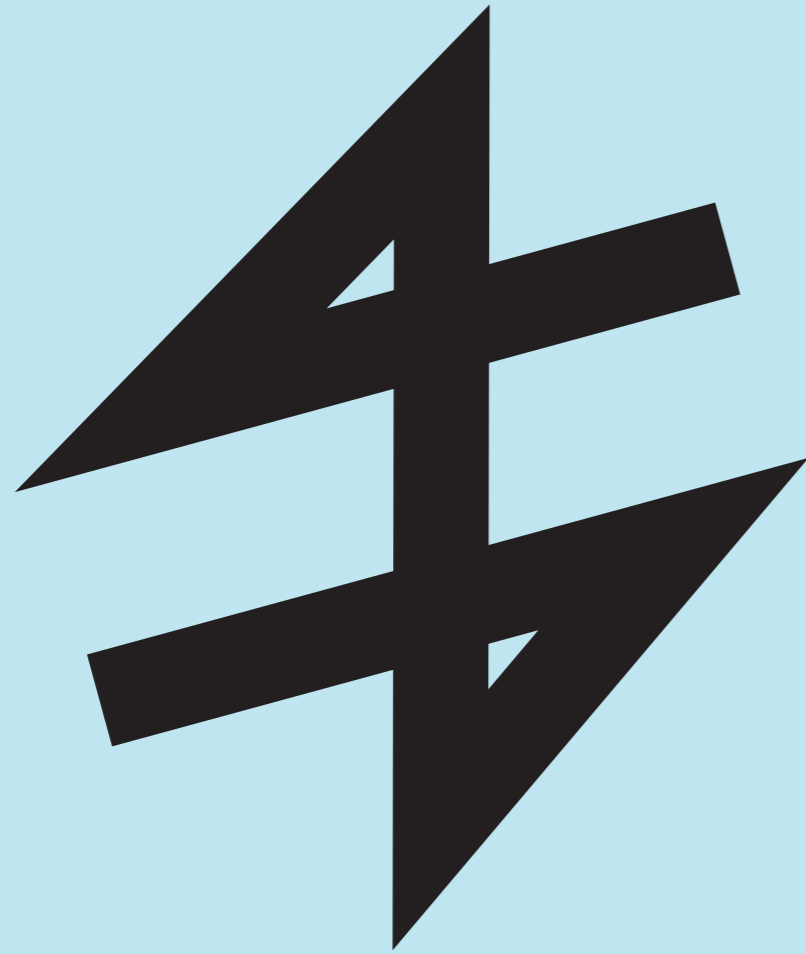
wie "Performanz der Skizze" und "Verkörperung von Linie und Fläche im Raum". Anschauliches Denken ist Bild für Bild und Wort für Wort anzugehen. Mit dem dadurch gewonnenen, hohen Reflexionswert lässt sich jedes Vorhaben in die Tradition der oral history als originäre Entwurfsszene einreihen. Im StoryBoarding werden Beobachtungsmethode und Wissensproduktion im besten Fall eins: Evolutionskomposition.

Abbildung Seite 86: Evolutionshorizont (Alex Silber, Arbeitsskizze 2012)

Die ersten Landkarten aus dem vorderasiatischen Raum halten den Küstenverlauf in radialen Formationen fest. Sie zeigen im Prinzip eine Anreihung diverser Zirkelgrössen, Viertel- oder Halbkreise, und weitere Varianten, die von der Fregatte aus in vorbestimmter Distanz zum Festland festgehalten wurden. Durch die Setzung des Mittelpunkts und zum vollen Rund ergänzt, entdeckt der Beobachter auf dem Pergament und in seinem gedanklichen Nachvollzug einen Evolutionshorizont. Die entstandene Pupille blickt aus der Skizze zurück und wirft gleichzeitig einen ersten Blick auf die narrative Utopie, die in der Niederschrift des neuen Kontinents vor dem Bug des Schiffs aufgetaucht zu sein scheint.

Literatur

Fink/Mathis/von Bühren (Hg.): *Floating Gaps: Performance Chronik Basel (1968-1986)*.
Zürich: diaphanes 2011.
Christoph Hoffmann (Hg.): *Daten sichern*.
Zürich: diaphanes 2008.
Manlio Brusatin: *Geschichte der Linien*.
Zürich: diaphanes 2003.
Wolfgang Weingart: *Typographie*.
Baden: Lars Müller Verlag 2000.
Vilém Flusser: *Krise der Linearität*.
Bern: Benteli 1988.
Denys Chevalier: *J'aime le dessin animé*.
Lausanne: Editions Rencontre 1962.



COLLECTED
ADVENTURES

„Ein *Sehen*, das nicht bloß eine Welt widerspiegelt, sondern sie mithervorbringt, ist selbst ein *Tun*, ein selbstempfundenes Sichbewegen, das Husserl Kinästhesie nennt. Augenbewegung und Blickführung, Tastversuche und Erkundungsgänge mitsamt dem vielfältigen Register der Leiblichkeit kommen bei jedem Sehakt mit ins Spiel. Das ‘nicht mehr bloß durch die Augen, sondern durch den ganzen handelnden Menschen vollzogene Sehen’ [...] beginnt schon im Bereich des gewöhnlichen Sehens.”

Bernhard Waldenfels, *Der Stachel des Fremden*

EIN PAAR SCHRITTE KLÜGER

Vasiliki Tsaknaki, Pan Thurneysen / Englische Version Seite 92

Der *motoco*-Roadtrip fand statt im April 2012 und war das erste grosse Experiment im Rahmen des *motoco*-Projekts, das die Design-Ausbildung für das 21. Jahrhundert neu definieren will, indem es Design-Netzwerke in verschiedenen Ländern aufbaut. Ein Team von 25 Studierenden und Dozierenden startete an einem frühen Montagmorgen vom HyperWerk in Basel aus in sein nomadisches Design-Abenteuer, in einem Reisebus vollbeladen mit Material, Werkzeugen und Ausrüstung. Ziel der einwöchigen Reise durch den Balkan – mit Übernachtungen in Triest, Sophia und Edirne – war, die Kunstakademie in Zagreb, Kroatien, zu besuchen sowie die Kunstakademie in Belgrad, Serbien. Und danach ging es weiter bis nach Istanbul, zu einem zweiwöchigen Designworkshop mit Studierenden der Technischen Universität Yildiz.

Zu Beginn der Reise waren wir alle gespannt, was dieser Kultur- und Design-Austausch für uns bereithalten würde. Wenn Westeuropa auf den Osten trifft, merkt man schnell, dass die Mentalitätsunterschiede recht intensiv und aufregend sind. Wir waren bereit und offen für die Anregungen durch unsere Kollegen weit weg von der Schweiz.

Wir merkten schnell, dass ein Bus genau das richtige Gefährt für so eine Reise ist, denn darin bekommt man einen physischen Eindruck des Übergangs von einem Land ins andere und für die Zeit, die dieser Übergang tatsächlich braucht. Meistens schauten wir aus dem Fenster – wir waren völlig fasziniert von den Kilometern Live-Film, die sich vor unseren Augen abspulden.

Als unser Bus langsam in den Balkan fuhr, veränderte sich draussen die Szenerie, und unsere Gefühlslandschaft ebenso. Die riesigen grauen Wohnsilos am Stadtrand von Zagreb und später Belgrad hatten den Krieg in Ex-Jugoslawien entweder überstanden oder waren direkt danach gebaut worden; sie ragten am Horizont

auf wie düstere Erinnerungen an das, was diese Länder in der jüngsten Vergangenheit durchgemacht haben.

Mit gemischten Gefühlen angesichts der Überreste von Geschichte um uns herum besuchten wir die Kunstakademie in Zagreb, wo uns bewusst wurde, wie die meisten Arbeiten der dort Studierenden deutlich die Identität ihrer Kultur widerspiegeln. Studierende der Zagreber Bildhauerklasse hatten bereits vor unserer Reise USB-Sticks von uns geschickt bekommen, mit der Aufgabe, sie in kleine skulpturale Objekte zu integrieren. Nachdem wir an der Akademie angekommen waren und sie uns ihre Ateliers gezeigt hatten, präsentierten und übergaben uns die Studierenden ihre Arbeiten im Skulpturenpark vor der Akademie während einer kleinen Versammlung, die etwas Zeremonielles an sich hatte.

Da wir unsere Reise fortsetzen mussten, konnten wir nur wenig Zeit mit den Studierenden verbringen. Diese Tatsache und die Sprachbarriere hielten uns in einer gewissen Distanz zu ihnen; aber wir

verliessen Zagreb um einen Schritt klüger, was die Art und Weise anging, wie wir in den kommenden beiden Wochen auf Menschen zuzugingen und mit ihnen kommunizierten.

Unsere nächste Station war Belgrad, die Hauptstadt Serbiens. Studierende und ihre Professoren erwarteten uns vor dem Gebäude der Akademie. Ganz ähnlich wie die Studierenden in Zagreb präsentierten und übergaben sie uns ihre ‚Verpackungen‘ für die USB-Objekte. Die Idee hinter dem Austausch zwischen den Akademien war, Gestaltungsstudierende durch eine gemeinsame Aufgabe miteinander in Kontakt zu bringen und dann – indem wir sie besuchten und die Artefakte von einer Akademie zur anderen brachten – diesen Kontakt in der physischen Wirklichkeit zu einem Netzwerk auszubauen.

Da wir uns in Belgrad drei Tage lang aufhielten, konnten wir, neben dem kurzen Akademiegastspiel, mehr Zeit mit den Studierenden verbringen. Obgleich wir am Tag vor Ostersonntag angekommen waren – Ostern ist für orthodoxe Christen ein sehr wichtiges Fest, und sie feiern es traditionell im Kreise ihrer Familien – nahmen sich einige Studenten die Zeit und zeigten uns die wichtigsten Sehenswürdigkeiten ihrer Stadt. In diesen drei Tagen hatten wir Gelegenheit, ihre Kultur und ihr Leben besser zu verstehen, ein Gefühl für ihre Situation und ihre Lebenswelt zu bekommen, die ihre Inspiration und ihre Perspektive auf Kunst und Gestaltung prägen.

Wir waren erst eine Woche unterwegs, aber wir waren bereits voller Emotionen, Erfahrungen und Erinnerungen. Jetzt stand uns der grösste und letzte Teil der Reise bevor: zwölf Tage Workshop, gemeinsam mit Studierenden der Architektur beziehungsweise der Mediengestaltung in der fantastischen Riesenstadt Istanbul! Auf dem Campus angekommen, entluden wir den Bus und packten Ausrüstung und Material aus den Flightcases aus, um alles für den Workshop bereit zu haben. Wir hatten unter anderem Werkzeuge und Maschinen dabei, um Metall und Holz zu schneiden; Seile und Lederverbindungen, um Holzstäbe an den Flightcases anzubringen; Pneumatikzubehör und Elektronik-Komponenten, um interaktive Interfaces zu bauen.

In den nächsten Tagen bildete sich eine wahre Guerilla-Arbeitsumgebung, die sich über mehrere Räume erstreckte, in de-

nen wir vom HyperWerk und unsere Yildiz-Kommilitonen gemeinsam arbeiteten oder in Brainstormings Ideen produzierten. Einige Kleingruppen beschäftigten sich mit Statik und Architektur, um eine hohe aber stabile Struktur zu entwerfen; andere experimentierten mit Elektronik und Arduino-Boards, Leder und Holz; wieder andere entwickelten eine nomadische Grafikdesign-Corporate Identity. Die Aufgabe war, nomadische Möbel und Strukturen zu bauen, die wir einen Monat später auf der Designmesse DMY in Berlin zeigen würden.

Anfangs schienen alle etwas verwirrt, was denn *motoco* nun eigentlich sei und wie wir diese doch recht komplexe Designaufgabe in den nächsten zehn Tagen bewältigen sollten. Und ziemlich bald erkannten wir, dass aufgrund der radikal unterschiedlichen Ausbildungsansätze von HyperWerk und Yildiz unser Kommunikationskanal noch nicht zufriedenstellend funktionierte. Die türkischen Studierenden waren gewohnt, anhand eines spezifischen Gestaltungsplans zu arbeiten, und dies stand in deutlichem Kontrast zu dem experimentellen Vorgehen, das wir am HyperWerk pflegen.

Jede Gruppe versuchte, ihren Workflow und eine Weise der Zusammenarbeit zu finden, und wir alle mussten unsere persönlichen und allzu spezifischen Vorstellungen aufgeben, um einen gemeinsamen Ansatz zu formulieren, den mehrere im Team verstehen und mittragen konnten. Die tägliche und kontinuierliche Arbeit brachte uns einander näher und verhinderte, dass wir bei den ersten Schwierigkeiten aufgaben.

Wir dehnten die gemeinsam verbrachte Zeit über die Workshopstunden hinaus aus und verbrachten auch die Abende miteinander. Unsere Gastgeber waren total freundlich und offen – wohl ein Merkmal der südosteuropäischen Kultur; wir fühlten uns sehr wohl und aufgenommen in ihre Lebensart und ihren Rhythmus, die so neu für uns waren. Einer der schönsten gemeinsamen Tage war ein Sonntag im Taksim-Park, wo ein friedliches Protest-Festival stattfand gegen die Umwandlung des Parks in eine weitere Shopping Mall. Als Teil der Veranstaltung spielten wir Völkerball, sassen im Gras, tranken türkischen Tee und führten stundenlange Diskussionen über alles Mögliche.

Zu Beginn unserer zweiten Yildiz-Woche hatte sich unser Design-Austausch

durch den Workshop gewandelt und wurde produktiver. Wir merkten, dass wir, je besser wir uns kennenlernten, den kulturellen Abstand zwischen uns ausblenden konnten – der Gestaltungsprozess wurde viel wichtiger als die Ergebnisse.

Die Zeit verging schnell und das letzte Wochenende in Istanbul rückte näher, so dass wir bis tief in die Nacht hinein arbeiteten, um alles fertigzubekommen. Die Stimmung beim gemeinsamen Arbeiten war wunderbar. An unserem letzten Yildiz-Tag organisierten wir alle eine Abschiedsfeier, parallel zur Präsentation unserer Workshop-Ergebnisse. Obwohl wir nur zehn Tage mit unseren Kolleginnen und Kollegen verbracht hatten, merkten wir an diesem Tag, wie schwer es war, Abschied zu nehmen. Das war der stärkste Beweis, dass es uns gelungen war, mit ihnen nicht nur ein kollaboratives, sondern auch ein persönliches Netzwerk aufzubauen. Schliesslich gingen wir doch mit einem frohen Gefühl, denn *motoco* eröffnete die Möglichkeit, einige der Yildiz-Studierenden im nächsten Jahr in die Schweiz einzuladen, um Workshops am HyperWerk zu geben. Wir freuen uns schon auf diese neue und spiegelverkehrte Arbeit mit ihnen.

Man muss Zeit und Kraft aufwenden, um über ein gemeinsames Gestaltungsziel ein stabiles kollaboratives Netzwerk zwischen Menschen aus unterschiedlichen Kulturkreisen aufzubauen; aber noch wichtiger und schwieriger ist es, das Netzwerk dann zu unterhalten, es zu nähren und wachsen zu lassen.

AUF DER SUCHE NACH DEN RICHTIGEN FRAGEN

Nicole Wüst / Englische Version Seite 96

Hier in Cairns, Australien, entwickelt sich mein Filmprojekt sehr vielschichtig und fesselnd. Der Aufwand fürs Recherchieren zu einzelnen Themengebieten ist gross. Die Recherche bildet die Basis für den sich entfaltenden Aussagewunsch des Films. Sie wird für die Gestaltung der Interviews hilfreich sein, das heisst für die Strategie, mit der ich an die benötigten Informationen komme. Die Recherche ermöglicht mir, die Fragestellung zu formulieren, weil ich immer klarer erkenne, was ich eigentlich wissen möchte.

Mein Interesse liegt darin, meiner Filmarbeit nicht den touristischen Stempel "Alles ist hier wunderbar" aufzudrücken. Mit meiner Dokumentation möchte ich auf das Zusammenwirken der Leute untereinander und mit Institutionen – z.B. Druckstudios, Schulen, Galerien etc. – eingehen. Bemerkenswert ist für mich die Tiefe der Verbundenheit der Künstler mit ihrer Materie bzw. Kunst. Je mehr ich in das Thema eindringe, umso mehr wird mir bewusst, dass mir in einem zweimonatigen Aufenthalt nur ein kleiner Teil der Geschichten zur Druck- und Kunstszene preisgegeben wird.

Es ist nicht immer einfach, an indigene Menschen heranzukommen, weil sie teilweise Prioritäten ganz anders setzen als westlich erzogene. Wenn die Leute nicht zu Terminen erscheinen oder die Künstler z.B. an Vernissagen zu ihren Werken nicht präsent sind, erscheinen sie uns als nicht verlässlich. Der Wesenszug des Nicht-Erscheinens macht es der Kollaboration zwischen Indigen und Weiss nicht einfach. Ob der Unterschied wohl in der geschichtlich relativ kurzen Entwicklung des Zusammenlebens zu suchen ist?

Wie in Büchern, z.B. in *Songlines* von Bruce Chatwin dargestellt, haben die

Ureinwohner Australiens ihre eigene Art der Kommunikation praktiziert, in Gesängen entlang ihrer Wege durch Australien. Mit ihren intuitiven Fähigkeiten – weil sie eine tiefe Verbindung zur Natur hatten – wussten sie (und wissen viele vor allem in "Communities" lebende indigene Menschen noch heute), wann der Zeitpunkt gekommen war, eine bestimmte Handlung zu vollziehen – z.B. an einem bestimmten Ort auf Nahrungssuche zu gehen oder zu jagen.

Auch heute werden noch die gleichen Waffen und Werkzeuge verwendet (Speer, Speerschleuder, Wurf- und Handkeulen, Pfeil und Bogen, Steingeräte und Grabstock). Diese urtümliche Lebensform wird immer noch auf dem ganzen australischen Kontinent praktiziert. Der Einfluss der europäischen, westlich organisierten Gesellschaft, der heraufziehenden Industrialisierung und der rasanten technischen Weiterentwicklung muss für die indigenen Menschen ein immenser Kulturschock gewesen sein.

Hier in Cairns wird das Wissen der weissen Drucker den an Druckkunst interessierten indigenen Leuten zur Verfügung gestellt. Das heisst, es ist eine Art Kollaboration zwischen Weiss und Indigen

entstanden. Allerdings ist es so, dass die meisten dieser Leute weiterhin in Abhängigkeit von den weissen DruckInnen bleiben. Doch diese – organisatorisch stark und in Drucktechnik optimal ausgebildet – engagieren sich sehr für die indigenen Menschen. Es wird auch ein beträchtlicher Aufwand in der Vermarktung indigener Kunst betrieben.

Gerne würde ich erfahren, inwiefern oder ob überhaupt es hier um ein Warten auf den richtigen Zeitpunkt, Mangel an Selbstvertrauen, Unvermögen oder gar Bequemlichkeit durch Abhängigkeit seitens der indigenen Menschen geht. Und umgekehrt würde ich gerne wissen, was denn die weissen Helfer motiviert, die indigenen Menschen zu unterstützen. Ist es die Freude daran, ihnen im Weitergeben ihrer "Dreamings" – Erzählungen über Land, Leute und Natur – unter die Arme zu greifen? Ist es selbstlose Hingabe oder ein Beschwichtigen des Schuldgefühls wegen des Leids, das die Weissen durch zwei Jahrhunderte hindurch verursacht haben? Spielen gar erneut Machtpositionen oder Profitdenken eine Rolle?

Seltsamerweise finde ich trotz vieler Proklamationen der wertvollen Zusammenarbeit im Interesse indigener Kunst eine Spur des Getrenntseins zwischen Indigenen und Weissen. Und überhaupt: Welchen Wert und Einfluss hat Drucktechnik in Australien in diesem Spannungsverhältnis? Wie ist es zum "Printmaking" in Australien und Cairns gekommen? Ich erhoffe mir, durch die Interviews für den Film Antworten auf diese Fragen zu bekommen.

ISTANBUL COMFUSION

David Baur / Englische Version Seite 100

Der Projekttitel ComFusion ist die Kurzform von Community-Fusion. In diesem Projekt wird die Musik als Gemeinschaft stiftende Kraft gefeiert und durch symbolische Bilder unterstützt. Im März bin ich für vier Wochen nach Istanbul gereist, um Material für die Performance zu sammeln. Ich habe Istanbul gewählt, da diese Stadt eine vitale, urbane Musikkultur bietet und geografisch wie auch kulturell für das Zusammentreffen von Ost und West steht. Ich bin fasziniert von den neuen Fusionen aus westlichen, eher elektronischen Elementen und östlichen Traditionen. Meinen Fokus legte ich auf folkloristische Musik mit ihren verschiedenen Interpretationen. Dafür eignete sich die Musik der Strassenkünstler hervorragend, denn man findet dort Traditionelles sowie auch sehr Verspieltes und Experimentelles. – Eine andere Gemeinschaft, der ich in diesem Projekt nachgegangen bin, ist die der Sufi. Der Sufismus ist eine mystische Glaubensrichtung, die in der Türkei aus dem Islam hervortrat. Im Sufismus dienen Tanz und Musik spirituellen Erfahrungen.

Ich habe mich im Vorfeld mit verschiedenen Filmbearbeitungsprogrammen auseinandergesetzt, um diese Medien dann zur Bearbeitung und Vorführung des gesammelten Materials zu nutzen. Auf der musikalischen Ebene habe ich zusammen mit meinem Vater, der Berufsmusiker ist, ein Schweizer Volksmusikstück aufgenommen und dann mit einem Musikprogramm weiterverarbeitet, um mich mit den Fusionen verschiedener Stile auseinanderzusetzen. Ich stellte mir die Aufgabe, das Stück weiterzuentwickeln und dennoch zu versuchen, den typischen Kern der Volksmusik zu erhalten. Um möglichst schnell in die Musikwelt von Istanbul zu kommen, habe ich über CouchSurfing um Unterkunft und Mithilfe für mein Projekt geworben sowie einen Termin mit einer Strassenmusikgruppe festgelegt. Kurz vor der Reise konnte ich mich in Basel mit einem Sufimusiker

treffen, der mir seine persönliche Ansicht zum Sufismus erläuterte und mir auch ein paar gute Kontakte geben konnte.

Die meiste Zeit meines Istanbul-Aufenthalts verbrachte ich deshalb auf der Strasse, wo die meisten Musiker anzutreffen waren. Den direktesten Weg, um in eine Gemeinschaft zu gelangen, sehe ich in der aktiven Teilnahme. Ich hatte grosses Glück, da ich bereits am zweiten Tag ein paar Strassenkünstler traf, bei denen ich mitspielen konnte. So war ich sehr schnell integriert und lernte fast täglich neue Musiker kennen. Ich fühlte mich jeden Tag in meinem Projekt bestätigt, doch ich suchte noch immer die beste visuelle Dokumentationsform. Ich realisierte, dass es sehr schwierig ist, am Geschehen teilzunehmen und gleichzeitig zu dokumentieren. Man nimmt sich sehr schnell aus der Gemeinschaft heraus und beeinflusst sie auch

durch das Filmen. Dies führte manchmal dazu, dass sehr gute Aufnahmesituationen verstrichen, da ich bewusst nicht aus dem Spielmoment hinaustreten wollte. Dieses Dilemma führte mich dazu, dass ich vor allem bei den Bildaufnahmen nicht mehr das eigentliche Umfeld der Musik und die Musiker selbst einzufangen versuchte, sondern mich auf symbolische und spielerische Bilder konzentrierte. Ich suchte nun Bilder, die für mich die Bewegungen und Gefühlsmomente in der Musik widerspiegeln konnten und nicht so sehr an Raum und Zeit gebunden sind. Die Inspiration für die Bildersuche kam unter anderem aus meiner Auseinandersetzung mit dem Sufismus. Die beiden Zeremonien, die ich besucht habe, waren sehr eindrücklich, und auch das Gespräch mit dem Sufimusiker schuf in mir eine Sensibilisierung für gewisse Symbole und Bewegungsformen. Kreisbewegungen, Lichtspiele und fließende, sich wiederholende Muster waren solche prägenden Bilder. Aber auch die gesammelte Musik gab mir natürlich neue Inputs und Ideen für meine weitere Suche.

Nach der Reise investierte ich viel Zeit in das Editieren des Film- und Audiomaterials. Diese Arbeit half mir, alle Erlebnisse und Eindrücke von Istanbul noch einmal Revue passieren zu lassen und die Verbindungen zwischen den Film- und Musikstücken zu entdecken. Mein Bildmaterial habe ich fast ausschliesslich in Hochformat aufgenommen, da ich meine Leinwand auch in diesem Format haben wollte. Die Idee dahinter ist, einen türkischen Wandteppich oder auch eine Doublure (mein Tagebuch war in diesem Stil) gewissermassen zu zitieren, auf dem meine Eindrücke und Erlebnisse gezeigt würden. Dokumentation und Reflexion fanden als Event in einem inszenierten Raum statt, wo das Musik- und Bildmaterial in einem Livemix präsentiert wurde.

ATLANTIK- ÜBERQUERUNG

Luca Müller / Englische Version Seite 104

Mein umfangreichstes und intensivstes Projekt in diesem Jahr war das Frachtschiffprojekt. Während elf Tagen begleiteten Sandino Scheidegger, Ramon Stricker und ich zwei Künstler aus Neuchâtel, Sebastien Verdon und Renaud Loda, auf einem Frachtschiff über den Atlantik von Lissabon nach Montreal. Das Projekt entstand aus einer Initiative der Neuen Galerie in Bern, die ich seit knapp vier Jahren mit Sandino Scheidegger betreibe. Die Neue Galerie realisierte bis anhin etwa zehn Ausstellungen und Kunstaktionen im In- und Ausland.

Die Idee zu diesem Projekt hatten wir während unserer letzten Arbeit in Mexiko-Stadt. Zum ersten Mal erschien zur Vernissage der Ausstellung nicht das gewohnte Publikum, das wir aus unseren Breitengraden kannten. Dadurch wurde uns bewusst, wie sehr diese Kunstveranstaltungen von den Leuten leben und wie grossen Einfluss eine gut besuchte Vernissage auf den Wert der ausgestellten Arbeiten nehmen kann, so dass sie beinahe nicht mehr von einer Ausstellung wegzudenken ist. Wir haben uns also gefragt, was wäre, wenn wir die Vernissagebesucher vom Geschehen ausschliessen. Um eine solche Situation herzustellen, kam uns die Idee, auf einem Frachtschiff auszustellen.

Ende März traten wir die Reise an. Wir brauchten einige Tage, bis wir uns im Bordalltag und in einer Arbeitsstruktur eingefunden hatten. Rundgänge auf Deck, Besuche auf der Brücke und im Maschinenraum wurden zur täglichen Routine. Der Esssaal der Offiziere, wo auch wir verpflegt wurden, war der Ort, wo man sich nach den Mahlzeiten von der deutschen Captain Crew über die aktuelle Wetterlage und beeindruckende Schiffsdaten informieren lassen konnte, oder sich über geläufige Schiffahrtsthemen – Wirtschaftsaufschwung der Chinesen und dessen Auswirkung auf

den Markt der Transportindustrie, verlorene Fracht, Piraterie, Seekrankheit, das ferne Zuhause – ausgetauscht hat. Nach dem Abendessen in der Crew Bar konnte man von den vorwiegend philippinischen Seemännern spannende Geschichten aus deren Leben auf dem Schiff oder aus ihrer Heimat erfahren.

Im Verlauf der Anreise und dann vor allem auf dem Schiff selber stellte sich heraus, dass das Arbeiten weniger in die Richtung einer Ausstellung auf dem Schiff als vielmehr in die Produktion und in das Aufnehmen und Verarbeiten von Eindrücken geht. Der Möglichkeit, vor Ort auf Gegebenheiten zu reagieren und dem Entstehenden eine gewisse Freiheit zu geben, sollte nichts im Weg stehen. Auf dem Schiff sind verschiedene Arbeiten entstanden: solche, die mit von Bord genommen werden konnten; solche, die ortsspezifisch geschaffen wurden; und solche, die als Versuche nur in dokumentarischer Form erhalten bleiben. Die Künstler, die wir bereits durch frühere Kollaborationen kennengelernt hatten, arbeiteten in verschiedene Richtungen. Sebastien Verdon zeichnete in einer Serie, welche in seiner Kabine entstanden ist, die Bewegungen des Schiffs auf: Ein mit einem Gummiband an der Decke fixierter Stift glitt pendelartig über das

darunterliegende Papier und malte je nach Wellengang mal grosszügig regelmässige, mal klein gekritzelt Muster. Aus den Fotografien, die Sebastien im Verlauf der Atlantiküberquerung von Lichtstimmungen am Horizont und vom durchs Schiff verdrängten und veränderten Wasser gemacht hat, ist eine Serie entstanden, die wir unseren finanziellen Unterstützern als Dank für ihre Hilfe übergeben werden. Renaud Loda hat kleine Leinwände mit simplen Zeichnungen versehen; um ihre Spur am Ort der Entstehung zu lassen, hat er sie kurz nach ihrer Fertigstellung über Bord geworfen. In einer anderen, von grosser Geduld geprägten Arbeitsphase versuchte er, die immer wieder aus dem Wasser am Bug entlang springenden Delphine genau in dem Moment mit der Fotokamera einzufangen, wenn beim Eintauchen der Tiere nur noch ihre Schwanzflosse zu sehen war.

Die Begleiter – Ramon, Sandino und ich – haben mit Audio-Aufnahmegerät sowie Foto- und Videokamera die Arbeiten und die Arbeitsprozesse der Künstler dokumentiert. Eindrücke und Begebenheiten haben wir breit einzufangen versucht, um sie als inspirierendes Material für weitere mit diesem Projekt verbundene Arbeiten aufzubewahren.

„In der Tat muss man zugeben, daß die Fachleute und Leiter des Erziehungswesens gar kein Recht haben, den Künsten eine wichtige Stellung im Lehrplan einzuräumen, solange sie nicht davon überzeugt sind, daß der Kunstunterricht das wirksamste Mittel zur Entwicklung der Sinneserfahrung darstellt und daß ohne Anschauungsvermögen keinerlei produktives Denken auf irgendeinem Gebiet möglich ist.“

Rudolf Arnheim, *Anschauliches Denken*

Quotations / Zitatnachweise

Rudolf Arnheim: *Visual Thinking*, Berkeley et al.:
University of California Press 1969, p.3

Rudolf Arnheim: *Anschauliches Denken. Zur
Einheit von Bild und Begriff*,
Köln: DuMont Buchverlag 1996, S. 15

Julia Kristeva: *Strangers to Ourselves*,
New York: Columbia University Press 1991,
p. 3f and 6f

Julia Kristeva: *Fremde sind wir uns selbst*,
Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1990,
S. 13 und 16

Victor Segalen: *Die Ästhetik des Diversen. Versuch
über den Exotismus*, Frankfurt am Main:
Fischer TB 1994, S.41. – Quotation translated by
Ralf Neubauer.

Bernhard Waldenfels: *Der Stachel des Fremden*,
Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1990,
S. 207. – Quotation translated by Ralf Neubauer.

© Texte, Illustrationen, Fotografien, Collagen,
Skizzen: Urheber, soweit nicht anders vermerkt.

Die Publikation *Upstream. Prospects Through
Design* erscheint zur Eröffnung der gleichnamigen
Ausstellung am 15. September 2012 im
Museum der Kulturen Basel.

Contact / Kontakt HyperWerk

FHNW HGK
Institut HyperWerk
Totentanz 17/18
4051 Basel
Switzerland
www.fhnw.ch/hgk/ihw
www.hyperwerk.ch

Institutsleitung
Mischa Schaub
mischa.schaub@fhnw.ch

Administration
Elena Mores
elena.mores@fhnw.ch
Telefon: +41 61 269 92 30
Fax: +41 61 269 92 26

Imprint / Impressum

Herausgeber
Regine Halter, Anka Semmig, Catherine Walthard
im Auftrag von
Institut HyperWerk HGK FHNW

Konzept
Regine Halter

Redaktion, Lektorat
Ralf Neubauer

Übersetzungen
Hagen Lefarth
Ralf Neubauer

Gestalterische Leitung
Jan Knopp
Diana Pfammatter

Gestaltungsteam
Florian Giraudel
Markus Schmet

Illustrationen
Florian Giraudel
Jan Knopp
Diana Pfammatter
Markus Schmet

Schrift
Scala Pro
TJ Evolette A
26plus-zeichen.de

Papier
FSC-zertifiziert
Condat matt Périgord 150g/m² 1.1fach. Vol.
Rainbow 80g/m²

Auflage
1200 Exemplare

Druck
freiburger graphische betriebe GmbH & Co. KG
Bebelstrasse 11
79108 Freiburg
Germany

© Verlag HyperWerk 2012

ISBN 978-3-905693-13-3