



10

undwasjetzt

Geburtstage, zumal die runden, sind stets von widerstreitenden Gefühlen begleitet. Das hat mit der Paradoxie von Geburtstagsritualen zu tun, die immer in zwei Richtungen gleichzeitig schauen: in die Vergangenheit und in die Zukunft. Hier genießt HyperWerk allerdings das Privileg, dass es erst zehnmal die Sonne umkreist hat, und diese überschaubare Zahl an Jahren bannt tendenziell die Gefahr, im altersmilden Blick auf das Vergangene das Kommende auszublenden.

Die hier zusammengestellten Beiträge sind deshalb nicht Erzeugnisse einer „kommemorativen Aufwallung“, wie der französische Historiker Pierre Nora das bei solchen Anlässen zelebrierte Verhalten treffend benennt. Wir haben uns stattdessen für eine offene Form entschieden. Zum einen werden die Jahre von 1999 bis 2009 als eine Folge von (ausgewählten) Aktivitäten erzählt. Zum anderen gibt diese Geburtstagsediton wieder, womit sich die Mitglieder des Leitungsteams und diejenigen, die dem Institut seit Jahren verbunden sind, gegenwärtig auseinandersetzen. Ein zusammenfassendes Fazit, aus dem ein nachgesagtes Wesen hinter diesem Institut hervortritt, wird man vergeblich suchen.

Von offenen Fragen und beweglichen Motiven

REGINE HALTER

Die argwöhnische Vermutung, dass wir am HyperWerk dann ja wohl nur munter in den Tag hineinleben – und das schon seit zehn Jahren! –, verkennt indessen, dass wir mit der Ablehnung nachgerufener Bedeutungen auch der Enge und Bewegungsunfähigkeit ausweichen, die mit allem einhergeht, was aus einem Guss ist. Oder anders und nun doch prinzipiell gesagt: Es ist gerade die Beweglichkeit und nicht die Verwaltung des Bestehenden, womit wir der Beliebigkeit und damit dem Verlust von möglichen Wegen und Zielen entgegenarbeiten.

Jedes Jahr beraten die Studierenden des ersten Studienjahres im DreamLab über ein Thema, das als Motto über ihrem Diplomjahr stehen soll. Das für das elfte HyperJahr angesetzte Thema ist zum ersten Mal eine Frage und heisst undwasjetzt. Das ist Programm, passt zum Geburtstag und funktioniert zudem wie ein existenzieller Selbstauslöser – wer fragt, was kommt, fragt danach, wie es weitergeht. Der Rückblick auf die vergangenen zehn Jahre schliesst also nichts ab, sondern ist vielmehr das, was in der Musik der Auftakt ist: notwendig unvollständig, dabei immer Hinweis auf die Fülle, die da kommen wird.

1999

HYPERWERK HISTORY

1999 – 2009

START

INTERAKTIONSLEITUNG

Bettina

Lehmann

Catherine

Wälthard

Anfang April 1999 organisieren wir – Catherine und Bettina – den ersten Einführungsworkshop. „1, 2, 3... Go!“ nennen wir diese Studien-Odysee. Wir sind nervös, werden doch die ersten HyperWerker auf eine noch weitgehend leere Villa treffen, in der es an Tisch und Stuhl wie auch an tauglicher Hard- und Software fehlt. Und jetzt? Wir entschließen uns, statt des horror vacui die individuelle Gestaltungsfreiheit zu zelebrieren und kaufen zum Spottpreis 30 aufblasbare Plastiksessel ein, die die Erstsemester erfrischend kreativ umbasteln. Viel Fläche, kein Ort. Wir überlassen es den Studierenden, die Villa zur Bühne zu machen. Ausgestattet mit ihrem personalisierten Objekt nehmen sie den Bockstecherhof wunschgemäß in Besitz. Leerer Raum statt weisses Blatt: Das erste Designthema ist eine Herausforderung in drei Dimensionen.

EULERS MEMORYSTICK

REGINE
HALTER

An einer Fachhochschule und häufig auch an einer Hochschule für Gestaltung und Kunst der Kategorie „Theoriedozentin“ anzugehören, ist nicht immer ein reines Vergnügen. Dem damit unterstellten Theorieverständnis haftet meist der Geruch eines kultur- oder kunst- oder ideengeschichtlichen Mausoleums an; die Philosophie als Eule der Minerva also, die erst mit der einbrechenden Dämmerung ihren Flug beginnt.

Dieses Bild des zurückschauenden Ordners und nachträglichen Einfügens realitätsmächtiger Tagewerke in sogenannte übergreifende (aber irgendwie eben doch nicht greifbare) Zusammenhänge, die hartnäckig aufrechterhaltene Unterscheidung von Denken und Handeln entspricht jedoch nur einem bestimmten Bereich theoretischer Arbeit – vor allem dem, der mit der Vervollständigung eines wissenschaftlichen Kanons und dessen Pflege beschäftigt ist.

So wichtig das Ordnen, das Verknüpfen und Archivieren ist, so wenig kann dieser Aspekt – zumal in seiner Abspaltung vom weiten Feld der Theorie und mit diesem gleichgesetzt – den Blick für neue und notwendige Formen des Verstehens und Handelns öffnen. Das wäre jedoch die

Aufgabe theoretischer Arbeit an einer Hochschule für Gestaltung und Kunst; zumindest eine Herausforderung, wie wir sie im HyperWerk angenommen haben.

Damit wird der Blick auf einen wichtigen Bereich frei, der an einem Institut wie HyperWerk, das sich in seinen gestalterischen Aktivitäten mit der Digitalisierung des Alltags, mit den Perspektiven postindustrieller Gesellschaften sowohl praktisch wie theoretisch befasst, zur reflexiven Arbeit gehört. Es geht um das Gedächtnis und darum, was wir damit anfangen, wie wir es verstehen, wo es wohnt, wohin es abwandert und wie es aufbewahrt wird.

Der Mathematiker Leonhard Euler soll eines der besten Gedächtnisse im achtzehnten Jahrhundert gehabt haben. In einer Biographie von H. de Vries findet sich neben einer Aufzählung

Bio- und Soziotop entstehen in verblüffendem Tempo. Wir bitten die UNO, sich selbst und ihre Studienmotivation anhand symbolischer Objekte vorzustellen, und staunen nicht schlecht über die kunterbunten Persönlichkeitsprofile, die aus Schweizermesser, Sneakers und Äpfeln abgeleitet werden. Jenseits von Prüfungsordnung, Punkte-Wahn und hoher Päda-

gogik-Schule leben wir 14 Tage lang den offenen Diskurs. Mit klugen Fragen, persönlichen Visionen und nicht eben geringen Erwartungen an den Studiengang vermessen die UNO den Denkraum von HyperWerk und gestalten dadurch dessen Architektur mit. In Mini-Projekten üben sich die HyperPioniere in Formen der selbst organisierten Gruppenarbeit. Unerbittlich fordern wir schon im ersten Durchgang eine Übung ein, die bis heute zum Pflichtprogramm eines jeden HyperWorkers gehört: die Präsentation. Mit einfachsten Mitteln legen die Studierenden wahre Performances hin. Chapeau! Beflügelt vom „osmotischen“ Stundenplan stürzt sich die Gruppe ins tägliche Interaktionsabenteuer und entwickelt im Handumdrehen ein enormes Selbstbewusstsein – ein Phänomen, das die UNO-Genera-

Die Verbindung zwischen Eulers Tisch und dem Memorystick liegt nicht, wie vordergründig vermutet werden könnte, in einem gerne angebotenen Kräftemessen: Was kann mehr Informationen speichern – Eulers

aller Disziplinen, in denen sich Euler mit traumwandlerischer Sicherheit bewegt hat, auch eine Beschreibung seiner Arbeitsweise. In seinem Arbeitszimmer „stand ein grosser Tisch, der mit einer Schieferplatte bedeckt war, und auf dieser Platte notierte er dann, vor seiner vollständigen Erblindung, mit einem Stück Kreide seine Berechnungen; stundenlang lief er auch argumentierend um ihn herum, wobei er sich mit den

Fingern auf dem Tisch abstützte, mit der Konsequenz, dass dessen Rand mit der Zeit regelrecht poliert wurde. War der Tisch vollgeschrieben, wurde das allgemeine Vorgehen von der Redaktion besprochen, und danach überliess es der Meister einem Sohn oder Schüler, die Berechnungen durchzuführen und Beispiele auszuwählen.“

Tisch oder der Memorystick? Dieser Vergleich fällt schon bei heutzutage als gering eingestufteter Speicherkapazität durchaus zugunsten des Memorysticks aus. Interessant erscheint eher der Vorgang des Beschreibens und dann, nach Abschluss der Rechenoperationen, des Löschens und Neubeschreibens. Und noch interessanter ist die Tatsache, dass das, was auf Eulers Tisch ‚gespeichert‘ wurde, gar nicht das Gedächtnis selbst ist, sondern dessen Notierung in unterschiedlichen Kontextualisierungen.

2000

REBELLION

Mischka
Schub

Noch vor zehn Jahren waren wir so unfassbar jung. Doch durften wir damals bereits leisten, was wir heute noch betreiben, nämlich immer

tion bis heute auszeichnet. Die Grenzen zwischen Studierenden und Dozierenden verschwimmen, als Workshop-Leiterinnen sind wir Teil der Versuchsanordnung. Wir lernen, dass es auf Ideen statt auf Institutionalisierung ankommt, und verfolgen die auch äussere Verwandlung der Studierenden. Eine Art HyperLook entsteht, auch das ein Stück neue Identität. Erst später wird uns klar, wie viel Avantgarde-Potenzial in der UNO-Generation steckte. – So viel Anfang war nie.



In *The Myth of the Machine* sagt Lewis Mumford:

If we do not take the time to review the past we shall not have sufficient insight to understand the present or command the future: for the past never leaves us and the future is already here.

wieder von einer neuen Version unserer selbst mit unbekanntem Ausgang zu träumen. Heute haben wir es diesbezüglich etwas einfacher, denn nach einigen erfolgreichen Auseinandersetzungen mit Jahresfragen wissen wir, dass man dies wagen darf und es auch zu leisten vermag. Ist unsere Rebellion von damals zur vernutzten Kreativmethode verkommen, oder werden Weltvertrauen und Gratismut, die wir während der Dotcom-Euphorie erfahren durften, jetzt erst wirklich tragfähige Kräfte? Auf unserem Weg sind wir durch denkwürdige Jahre gegangen – war das alles nur die experimentelle Vorbereitung für sehr viel kritischere, forderndere Zeiten, die auf uns und die Prozessgestaltung insgesamt zukommen könnten?

Auf dem Weg zur ersten Diplomshow ist HyperWerk nahezu zerbrochen. Wir müssen alle unsere Spielregeln selber schreiben und durchleben Höllenqualen der Freiheit. Es ist eben ein Unterschied, ob ein Studiengang sich in allen seinen Formen und Zielen, Methoden und Strategien im gemeinsamen Team von Studierenden und Dozierenden erstmals erfinden will, oder ob man auf gemachte Erfahrungen zurückgreifen kann. Bereits drei Jahre später mussten wir dann unseren Youngsters ständig und lautstark erklären, dass HyperWerk nicht schon immer so gewesen sei, wie es zum damaligen Zeitpunkt war, sondern dass es eine durchaus veränderbare Erfindung sei. Dennoch habe ich auch heute noch oft den Eindruck, dass uns das keiner geglaubt hat oder glaubt.

Wichtig an diesem Satz ist allerdings nicht der meist zuerst und ausschliesslich gelesene Sinn, wonach die Vergangenheit angeschaut werden muss, wenn Gegenwart und Zukunft möglich sein sollen. Unser Augenmerk richtet sich vielmehr auf die hinter den Doppelpunkt gestellte Begründung (die uns wieder zu Euler führen wird).

Wenn die Vergangenheit uns nie verlässt – „for the past never leaves us“ –, wenn sie also kondensiert und transformiert und in dem, was erinnert werden kann, stets präsent ist; und wenn die Zukunft im Moment des Handelns immer schon da ist – „and the future is already here“ –, dann darf Gegenwart als ein Spannungszustand verstanden werden, der immer zugleich mit beiden, chronologisch wie mental auftretenden „Ausdehnungen“ von Zeit – Vergangenheit, Zukunft – arbeitet. Gedächtnis ist als gestalterische Intervention in der Gegenwart aktiv und für diese relevant. Womit wir wieder beim Unterschied zwischen Tisch und Gedächtnis wären.

Wenn wir uns mit Gedächtnis

auseinandersetzen, dann hat das also nichts damit zu tun, womit Gedächtnis in der Regel gleichgesetzt wird: mit der Erinnerung an etwas in der Vergangenheit bereits Geschehenes, das als Information abgelegt wird. Diese statische Vorstellung setzt sich fort im weitverbreiteten (Miss-)Verständnis, der Rechner sei ein Speichermedium, das die Aufgaben des Gedächtnisses übernehme; eine Fehlinterpretation, die gerne auch auf das grosse ‚Weltgedächtnis‘, das World Wide Web übertragen wird.

Wenn wir von Gedächtnis sprechen, dann weder im gängigen Sinne von ‚Erinnerung‘ noch in irgendeinem Bezug zu ‚Vergangenheit‘. Gedächtnis wird als eine dynamische, gewissermassen ‚zeitlose‘, sich in immer neuen Konstellationen artikulierende Praxis und somit als ein gestalterisches Potenzial verstanden, das sich in der Gegenwart bewegt und vor allem überraschende, nicht vorhersehbare Bewegungen vollzieht.

‚Einer Sache gedenken‘, ‚sich erinnern‘ – das sind Tätigkeiten, keine Po-

Wie dem auch sei; glücklicherweise wurden wir gleich zu Beginn von einer Stiftung gefördert, die uns zur Qualitätssicherung die Auflage machte, eine Supervision vorzusehen. Mit AchundKrach und vielen inneren Widerständen haben wir uns dazu bequemt; im Nachhinein bin ich mir ziemlich sicher, dass diese Begleitung durch die vielen frühen Verunsicherungen uns als Leitungsteam gerettet hat. Und als die erste Diplomshow anstand und die Diplomierenden aus lauter Übermut und Trotz partout keine Expo machen wollten, da haben wir sogar auf eine externe Moderation zurückgegriffen – was auch bestens geklappt und uns dann eine eindruckliche Ausstellung beschert hat.



sen und auch keine irgendwo abgelegten Dateien. Diese Tätigkeiten prägen unsere Formen des Kommunizierens, indem sie verknüpfen und indem sie einen neuen und stets veränderbaren Zugang zur eigenen Geschichte ermöglichen. „Das Gedächtnis“, sagt Elena Esposito in ihrem Buch *Soziales Vergessen*, „ist also nicht einfach ein ‚Vorrat an vergangenen Ereignissen‘, sondern in erster Linie die Organisation des Zugangs zu Information.“

Diese theoretische Grundfigur hat vielfältige und vielschichtige Auswirkungen: Sie berührt nicht nur das Verständnis von virtuellen Speichern, sondern führt weiter zum Stellenwert von Entscheidungen in der Prozessgestaltung; und darüber dann zu einem Verständnis von Prozessgestaltung, das dieselbe nicht so sehr über den Weg von A nach B definiert, sondern vielmehr darüber, dass sie in Prozesse eingreift, Prozesse auslöst und sich folglich mit den dabei wirksamen Bedingungen auseinandersetzen muss.

Zum eingangs erwähnten Missverständnis über das, was Theorie-

arbeit ausrichten kann, gesellt sich spätestens jetzt eine weitere Problematik, die im Wettlauf mit rasenden Rechenoperationen und algorithmischen Entscheidungen deutlich wird: die relative Langsamkeit des Denkens.

Der Soziologe Dirk Baecker bringt auf den Punkt, wie man sich sinnvoll und produktiv im Denken einrichtet: „Denken ist langsam, weil darin seine einzige Chance besteht. Denken heisst innezuhalten, zu zögern, nicht sofort zu reagieren, den Reflex zu unterbinden, dem Instinkt misstrauisch zu begegnen und dann erst etwas zu tun. Was man dann tut, kann durchaus dem ersten Reflex, dem Instinkt entsprechen, dann jedoch mit dem Bewusstsein, einem Instinkt freien Lauf zu lassen.“

Und so lange diese Selbstbeobachtung nicht abgeschlossen ist, machen wir Bannumgänge in der Hoffnung, dass über Nacht die Grenzposten versetzt wurden.



POSTINDUSTRIAL DESIGN

MISCHA
SCHAUB

HyperWerk setzt sich in letzter Zeit vermehrt mit dem Entwerfen neuer Produktionsformen auseinander. Angesichts wachsender ökonomischer und ökologischer Problemstellungen fragen wir uns, wovon Europa demnächst leben wird und was die von uns ausgebildete, kommende Gestaltergeneration zur Beantwortung dieser Frage beitragen kann. Gerade in unseren Zeiten des drastischen Umbaus sind kecke Ansätze aus Hochschulen gefragt; als breit angelegte und grosszügig unterstützte gesellschaftliche Experimentalzone verbindet sich mit ihnen die grösste Hoffnung, den Aufbruch in nachhaltigere Verhältnisse zu bewirken. Und daran wollen wir uns mit unserem Ansatz des Postindustrial Design konstruktiv beteiligen.

Produkte und Medien der Interaktion verändern nicht nur drastisch unsere Formen der Wahrnehmung, sondern auch unsere gesamte Arbeitswelt. Es ist offensichtlich geworden, dass man nicht folgenlos mit Virtualisierung und Globalisierung spielen kann; vielmehr fächert jedes interaktive Produkt Wahlmöglich-

keiten auf und löst Problemstellungen aus, die es ebenfalls zu gestalten gilt. Die Forderung nach einer breiteren Sichtweise gilt jedoch nicht nur für Interaktionsprodukte, sondern für jede verantwortbare, nachhaltige Gestaltungsarbeit. Welche direkten und indirekten Folgen wir mit unseren Entwürfen bewirken, kann sogar als die eigentliche Kernfrage der Gestaltung betrachtet werden. Die immer dringender werdende Rücksichtnahme betrifft

2001

DOTCOM

Max
Spielmann

**Ach was träumten wir!
Dagobert Duck gleich
im Geldspeicher zu
schwimmen oder die Welt mit-
tels Technologie von Grund
auf besser zu gestalten und zu
demokratisieren.**

also den gesamten Produktionszyklus, vom Entwurf bis zum Recycling.

In den ersten Jahren von HyperWerk konzentrierten wir uns auf die Entwicklung von Strategien und Mitteln für den produktiven Umgang mit Interaktionsmedien. Nach der Dotcom-Ernüchterung haben wir in der französischen Kleinstadt Senones angefangen, uns mit der Gestaltung postindustrieller Situationen zu befassen. Wir begriffen, dass die von uns gestalteten Medienprodukte zuweilen offensichtlich unvorhersehbare und sogar verheerende Folgen nach sich

ziehen, und beschlossen, den schwierigen Transformationsprozess einer industriellen in eine postindustrielle Gesellschaft zu unserem eigentlichen Arbeitsfeld zu machen. Es geht uns also weniger um die Gestaltung neuer Technologie, sondern um die Gestaltung ihrer komplexen Folgen. Und ebenfalls um die Inszenierung ihrer Gegenwart.

Als unseren Versuchspartner wählten wir die seit dem Zusammenbruch der Textilindustrie nahezu arbeitslose Gemeinde Senones, die auf einhundertsechzig Jahre als erfolgreiche Industriestadt zurückblicken kann.

Die Gründung von HyperWerk ist fest verbunden mit der spekulativen Börsenentwicklung der New Economy der späten 1990er Jahre. Der Börsenhype reflektierte fatal das rasche Anwachsen der gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Bedeutung der neuen Technologien. Dann verselbständigte sich die Phantasie der Anleger. Einmal mehr lief alles aus dem Ruder. Wie wir inzwischen wissen, nicht zum letzten Mal.

Als neues Medieninstitut gegründet, hatten wir schon zu Beginn die Weichen richtig gestellt: Uns interessierten nicht die Technologien an sich, sondern fachlich das Verhältnis von Technologie, Gestaltung und Management, inhaltlich die Veränderungen in den verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen wie Arbeit und Bildung. Es wäre übertrieben zu behaupten, wir hätten im April 1999 das Platzen der Dotcom-Blase im folgenden Frühling vorausgesehen. Ebenso hat auch uns die Finanzkrise im letzten Jahr überrascht. Aber solche Krisen sind Teil unseres Beobachtungsraumes. Der Übergang in die Informationsgesellschaft bedingt wirtschaftliche Verwerfungen. Die Industriegesellschaft des Westens trans-

formiert und verabschiedet sich schrittweise. Die Entwicklung der Dienstleistungs- und Wissensgesellschaft ist von Krisen und schmerzhaften Transformationen begleitet. Postindustrielles Design und Prozessgestaltung versuchen hier, Impulse zu setzen, Bewegungen aufzuspüren und auf kleinen Wellen zu reiten. Die grossen Wellen gilt es zu umschiffen, davor zu warnen ist sinnlos. Gerade weil wir nicht das Lied der Ewiggestrigen mit anstimmen, es würde alles nur schlechter. Das zweite Jahrzehnt von HyperWerk beginnt nicht im Hoch eines Hypes, sondern im Tief einer Krise. Unsere Fragestellungen bleiben, der Zeitgeist und die Welt verändern sich. So wäre vor zehn Jahren eine Jahresthematik wie die Version 2009/10 wohl nicht möglich gewesen: und was jetzt?



die der von HyperWerk gegründete Lokalverein salm2 bis vor wenigen Wochen gemietet hat. Dank eines gesamtheitlichen Konzepts wurden 2003 französische Staatsmittel für den Umbau ehemaliger Mönchszellen in ein Seminarhotel gesprochen, während mit von uns angeworbenen Stiftungsmitteln eine Reihe provisorischer Werkstätten für die Designarbeit eingerichtet wurde. Im Kontext der

Kontext etliche Forschungsprojekte stattgefunden, so beispielsweise die Ausstellung jungle2 zur Stadtplanung, das Interreg-Projekt gateway2 zur Mediennutzung im grenzüberschreitenden Austausch sowie der Aufbau der Handwerksakademie acar2 zur Zukunft des Handwerks.

Angesiedelt wurden diese Aktionen in den 8'000 Quadratmetern der leerstehenden Abtei von Senones,

Auf dieser gesellschaftlichen Bühne wollen wir partnerschaftlich erfahren, ob und wie sich der Umgang mit Technologiefolgen als unser eigentlicher Gestaltungsauftrag verstehen lässt. In den letzten sieben Jahren haben in diesem

aktuellen Wirtschaftskrise sind der Gemeinde von Senones kürzlich von diversen französischen Staatsstellen etwa 20 Millionen Euro für den Gebäudeausbau in Aussicht gestellt worden, um die Abtei in ein regionales

auch noch die regionale Bibliothek und die Musikschule gesellen. Ende März 09 haben wir der Gemeinde unseren Mietvertrag für die Abtei zurückgegeben und sind gleichzeitig als Mitglied in den gemeinsam getragenen Betreiberverein eingetreten. Dieser partielle Rückzug erklärt sich aus unserer Überzeugung, dass sich ein Prozessgestalter diskret zurückziehen sollte, sobald sein Job getan ist – je selbständiger und initiativer sich das Gegenüber verhält, desto besser.

Das Fallbeispiel der Abtei von Senones besitzt exemplarischen Charakter für den Entwurf gangbarer Wege aus den verfahrenen Situationen, die sich aus dem Abbau industrieller Strukturen ergeben. Und zwar wollen wir versuchen, erste Ansätze einer postindustriellen Produktionsrealität zu erforschen und vorzuleben, die unsere gewachsenen Qualitäten, handwerklichen Traditionen und Vermarktungsformen weiterzuführen vermögen. Denn wir fragen uns, was nach der nach Asien abgewanderten Massenproduktion von Konsumgütern werden soll. Welche Rolle bleibt da beispielsweise für das europäische Industriedesign? Dem fatalen Irrglauben „too big to fail“ hing eben nicht nur

Kulturzentrum zu verwandeln. Neben den Werkstätten von acar2, die wir in den nächsten Jahren noch erweitern werden, werden die im Kontext unserer Aufbauarbeit gegründeten Vereine d'jeuns2 (arbeitslose Jugendliche) und scène2 (regionale experimentelle Theaterarbeit) sich partnerschaftlich an der gemeinsamen neuen Rahmenszenierung beteiligen; zu diesem reichhaltigen Mix werden sich jetzt

2002

HYPERWERK FEIERT DIE ERSTEN DIPLOME

Regine
Haller

Die Früchte der ersten drei turbulenten HyperJahre wurden der Öffentlichkeit vorgestellt. An sechs Tagen im März öffneten sich die Türen von HyperWerk noch weiter als sonst, die ersten 21 Absolventinnen zeigten in einer professionell aufbereiteten Diplomshow unter dem Titel hypoThesen in 21 interaktiven Exponaten ihre Abschlussarbeiten, Regierungsrat Lewin hielt die Eröffnungsansprache, Menschenströme ergossen sich in den barocken Bockstecherhof. Zur Diplomasstellung, die auch im Annexbau in der Spitalstrasse und im öffentlichen Raum stattfand, erschienen eine DVD und ein Buch, die man sich neben anderem im Café Digitale zu Gemüte führen konnte. Und wessen Füße vom Umherwandern noch nicht zu müde waren, durfte sich dort in einem interaktiven, am HyperWerk entwickelten Spiel an die Comicfigur Willy anschleichen.

die Automobilindustrie, sondern der gesamte Produktionsapparat an; der daraus resultierende Gestaltungsauftrag einer nachhaltigen Gesellschaft ist so überfordernd wie notwendig. Was sollen die entlassenen Mitarbeiter ganzer Industriezweige unternehmen, und was geschieht mit den freigeräumten Fabrikgeländen? Wie sieht eine ökologisch verantwortbare Weise der Produktion aus, was hat dies mit der Berücksichtigung von Kundenwünschen zu tun, wie lassen sich Dienstleistungen mit Produkten enger verknüpfen – wie erweitern wir die immateriellen Produktqualitäten?

Dies alles wollen und können wir mit unseren beschränkten Ressourcen nur prototypisch durchspielen. Doch soll dies mit hoher Sichtbarkeit geschehen, und deshalb entwickeln wir unsere Antworten vor dem Hintergrund eines eindrücklichen Erbes, das das industrielle Zeitalter Europa hinterlassen hat, nämlich einer Vielzahl verlassener, sinnentleerter Bahnhöfe. Uns fasziniert, wie das digitale Netz das realräumliche Bahnnetz ablöst und wie die Globalisierung zur Einebnung regionaler Qualitäten führt. Aus diesen Entwicklungen ergibt sich ein wachsender Bedarf nach ihrem Gegenteil:

“Die Entwicklung interaktiver Teammedien“ – dieses etwas sperrige Leitmotiv der ersten Jahre hatte in der Öffentlichkeit gewisse Erwartungen geweckt, die wir bewusst enttäuschen: Gezeigt wurde keine technologisch hochgerüstete Multimediale diashow, deren Effekte ebenso kurzweilig wie ihre Bedeutung gewesen wären. Die Bandbreite der Abschlussarbeiten reichte stattdessen von der Umnutzung des Strichcodes im Supermarkt bis zum interaktiven Wunschbrunnen, von der digitalen Bürgerinitiative bis zur Strickmaschine, deren Strickmuster durch Tanzbewegungen generiert werden konnten. Es ging um neue Kommunikationstechnologien zur Unterstützung von Entwicklungszusammenarbeit, um den Einsatz von Augmented Reality im Schulunterricht, um die Entwicklung interaktiver Informationsnetze, um kolla-

nach regionaler Unterschiedlichkeit, stolzem Profil und Einzigartigkeit. Ebenso lässt sich aus der immer noch zunehmenden Virtualisierung und Beschleunigung das steigende Bedürfnis nach Verlangsamung, Anfassbarkeit und Sinnlichkeit erklären.

Wir versuchen, das postindustrielle Design als Kerndisziplin für den Umgang mit natürlichen und gesellschaftlichen Ressourcen zu positionieren. Nicht zuletzt deshalb fragen wir uns, was denn das eigentliche Produkt postindustrieller Gestaltung sein soll. Zunehmend kommen wir zu der Erkenntnis, dass das Erleben der Herstellung immer wesentlicher werden wird. Postindustrial Design geht vom Produktionserlebnis als einem bisher unterschätzten Qualitätsmoment aus. Bereits entdeckt haben dies Sushi-Köche und die Regisseure diverser Autostädte. Als Ausgleich

zum lieblosen Umgang mit anonymer Containerware, die vom anderen Ende der Welt verschickt wird, wächst die Wertschätzung für das Einzelstück mit dessen individueller Geschichte. Wir möchten Produktion und Konsum wieder näher zusammenführen, so wie das in der vorindustriellen Zeit der Fall war; das Erlebnis einer inszenierten, hochtechnisierten handwerklichen Meisterschaft kann im Konsumenten ein Bewusstsein für die verbrauchten Ressourcen wecken, und die Erinnerung an dieses Erlebnis wird seine langfristige Wertschätzung gegenüber dem Produkt sichern.

◆ ◆ ◆

DIE GESTALTUNG DER GEGENWART

MAX SPIELMANN

Berlin, im Februar 2009. Es ist grau, neblig, feucht. Einer dieser typischen Berliner Wintertage.

Wir blicken auf die neu erschaffene Landschaft des Regierungsviertels. Links der Berliner Hauptbahnhof, ein Zentrum ohne unmittelbare Anbindung an das pulsierende Leben dieser Stadt. Mittendrin eine Grünfläche zur Spree. In der Ferne das eingerüstete Hochhaus der Charité, in einer haushohen Reklamewand eingefasst. Die Werbung eines deutschen Autokonzerns ist auch von weitem noch gut lesbar.

Wir sitzen im Büro einer Regierungsangestellten. Vor knapp einem halben Jahr ist sie von New York nach Berlin gezogen, eine Frau mit viel Energie und Erfahrung, neugierig auf das kulturelle Schaffen in all seiner Vielfalt. Wir reden über die Finanzkrise, die sich zu einer ausgewachsenen Wirtschaftskrise entwickelt. In all ihrer Bedrohlichkeit habe die heutige Zeit ja auch etwas Positives, meint unser Gegenüber. Noch nie gab es so viel Gegenwart, so spannend und so reich. Noch nie war die Gegenwart so umfassend.

borative Arbeits- und Lernumgebungen im Kontext von elektronischer Musik, um die Digitalisierung der Wandzeitung und ein Speakers' Corner im öffentlichen Raum. Was alle Arbeiten miteinander verband, war die auch heute noch virulente Frage, wie interaktive Technologie beim Wort genommen und sinnvoll zur Gestaltung in Arbeit und Produktion, Wirtschaft und Kultur eingesetzt werden kann. Anders jedoch als in späteren Abschlussarbeiten übte die Berührbarkeit von Technologie und der damit hervorgerufene interaktive Prozess zwischen Mensch und Maschine grosse Faszination aus. In gradueller Abstufung findet sich dieses Motiv zwar auch in den folgenden Diplomjahren wieder – zum Beispiel in der von Simon Hänggi entwickelten und wirtschaftlich sehr erfolgreichen HyBar. Aber der forschende Blick wandert inzwischen weiter: Bei der Gestaltung und Neuerfindung gesellschaftlicher Prozesse sind die Rechenoperationen nicht mehr vor allem haptisches Faszinosum, sondern erscheinen mehr und mehr in der beweglichen Position des immer zugleich anwesenden, aber kaum noch greifbaren Mitspielers.

Als wir das Gebäude verlassen, bleiben diese Sätze im Raum stehen, zwischen dem deutschen Kanzleramt, im Volksmund „Waschmaschine“ genannt, dem Reichstag und der Spitze des Tiergartens. Was hat dieses Gelände in den letzten 200 Jahren nicht alles erlebt? Betrachten wir nur die letzten zehn Jahre, den Zeitraum seit der Gründung des Institutes HyperWerk. 1999 war hier Baustelle, 1999 war der Neue-Medien-Hype in voller Blüte, 1999 fand die erste Sitzung des Bundestages im umgebauten Reichstag statt. Dieser Aufbruch und Gestaltungswille! Der Fall der Mauer als *Das Ende der Geschichte* (Francis Fukuyama)! Das Internet als Medium der Globalisierung, als Ausgestaltung des globalen Dorfes

tion, Wirtschaft und Kultur eingesetzt werden kann. Anders jedoch als in späteren Abschlussarbeiten übte die Berührbarkeit von Technologie und der damit hervorgerufene interaktive Prozess zwischen Mensch und Maschine grosse Faszination aus. In gradueller Abstufung findet sich dieses Motiv zwar auch in den folgenden Diplomjahren wieder – zum Beispiel in der von Simon Hänggi entwickelten und wirtschaftlich sehr erfolgreichen HyBar. Aber der forschende Blick wandert inzwischen weiter: Bei der Gestaltung und Neuerfindung gesellschaftlicher Prozesse sind die Rechenoperationen nicht mehr vor allem haptisches Faszinosum, sondern erscheinen mehr und mehr in der beweglichen Position des immer zugleich anwesenden, aber kaum noch greifbaren Mitspielers.

Die Diplomausstellung hypoThesen wurde zur Eröffnung der damals noch existierenden VIPER in Basel ein weiteres Mal gezeigt. Danach gingen die ersten Diplomandinnen von HyperWerk als „dipl. Interaktionsteherinnen“ ihren unterschiedlichen beruflichen Interessen nach – als Kultur- oder Projektmanagerin, als Assistentin an einer Gestaltungshochschule, als selbständige Unternehmerin.

(Marshall McLuhan). Wir erinnern uns an die Zeit vor zehn Jahren, die im Rückblick als Zeit des Aufbruchs erscheint. Erinnerungen sind Konstruktionen. Sie sind die Quellen und Legitimationen des Konstruktives der Gegenwart. Sie sind Werkzeuge der Antizipation. Wie kann die Zukunft aussehen? Als Mythen werden sie Teil des Kanons der Begründung der Gegenwart und der Vision der Zukunft. Damit werden Staaten gegründet und Monumente gebaut.

Seit seiner Gründung beschäftigt sich HyperWerk mit den Veränderungen in Arbeit, Bildung und Gesellschaft, mittels Analyse und mittels Intervention. 1999, in der Zeit des Aufbruchs, waren diese Eingriffe von einer radikalisierten Moderne geprägt. Die Komplexität der gesellschaftli-

chen Situation diskutierten wir. Den Umbruch in Richtung des Informationszeitalters postulierten wir. Die Verwerfungen und Veränderungen analysierten wir. Wir suchten und fanden Lösungsansätze. Da war die Vorstellung einer weiteren Ausgestaltung von Welt, darin Dimensionen der Zukunft eingeschrieben. Nicht postmoderne Beliebigkeit war das Ziel, sondern die Fortschreibung von Aufklärung in einer beschleunigten, gleichzeitigen und globalisierten Welt.

2009 – seit Januar ist Barack Obama als erster schwarzer Präsident der USA im Amt. „Yes we can!“ verkündete seine Wahlkampfmaschine auf allen Medienkanälen. Der Slogan selbst war seiner Wahlkampfrede vom

Das waren sie – die UNO, denen HyperWerk so vieles verdankt; was auch daran zu erkennen ist, dass die mit ihnen begonnene italienische Zählung inzwischen bis zu den UNDICI geht – die ersten Alumni, die in den kommenden Monaten das Studium am HyperWerk mitgestalten und von ihren Erfahrungen berichten werden.



8. Januar 2008 in New Hampshire entnommen. Die Band *The Black Eyed Peas* verdichtete die dreizehn Minuten dauernde Rede zu einem Vierminutensong. Als Video, abgelegt auf YouTube, verbreitete sich die Botschaft rasend schnell über das Internet. Regie führte Jesse Dylan. Der Text eines Klassikers seines Vaters Bob Dylan, *The times they are a-changin'* fand sich 1999 auf der dritten Seite des ersten Studienführers von HyperWerk. Alles lässt sich mit allem verbinden.

Wir befinden uns in einer Zeit der Sichtbarkeit einer Unmenge gleichzeitiger Geschehnisse. Das globale Dorf ist Realität, das Heranwachsen der Kinder unserer Freunde betrachten wir in ihren Fotos auf Facebook, wir sehen ihre Gesichter in Briefmarkengröße während unserer Gespräche auf Skype.

Wir fahren in die Berge und erfreuen uns an der unberührten Natur. Das Hotel wird gebucht mit dem Reservationssystem von Schweiz Tourismus. Die Alpen werden von Bauern seit Jahrhunderten gepflegt. Die Mythen von Freiheit und Unabhängigkeit hatten unsere Vorfahren in der Epoche der Romantik konstruiert, und sie wurden von der Gründergeneration des Schweizer Staates als identitätsstiftendes Element übernommen.

Alles ist mit allem verbunden, alles wird sichtbar, alles wird in seiner Konstruktion zumindest schemenhaft erkennbar. Das Wissen wird zuneh-

2003

ALLIANZEN: JUNGLE2, METAWORX

Regime
Halter
Mit Gründung der Projektplattform salm2, die sich mit neuen Perspektiven der Hochschularbeit auseinandersetzte und deren lokale Basis die Klosteranlage von Senones in den Vogesen war, wurden auch unverzüglich unsere ersten Projekte gestartet: jungle2 und metaworx.

jungle2: Im Winter 2002/03 kamen Studierende verschiedener Institute der heutigen FHNW und des Instituts für Industrielle Bauproduktion der Universität Karlsruhe nach Senones. In der wirtschaftlich bedrängten Kleinstadt, wie es sie am Ende des Industriealters überall gibt, wurden Ideen, Projekte und Szenarien der Revitalisierung entwickelt und im Frühjahr 2003 in einer sehr gut besuchten Ausstellung den Einwohnern von Senones vorgestellt. Für die leerstehende Klosterbibliothek entstanden mobile Arbeitseinheiten; weitere Entwürfe befassten sich mit der veränderten Nutzung der gesamten Klosteranlage, des Stadtraums, seiner Infrastruktur und einzelner, leerstehender Gebäude; künstlerische Installationen und ungewöhnliche Planungsszenarien setzten sich mit der Frage auseinander, wie die Gestaltung der Stadt in die Hände der Stadtbewohnerinnen gelegt werden kann.

mend bruchstückhaft, der Bildungskanon der bürgerlichen Gesellschaft zerlegt sich in Einzelteile. Platon, der griechische Popstar, tanzt in Bollywood zu den elektronischen Sitarklängen im Takt westafrikanischer Trommelrhythmen. Die Zeiten sind nichts für Puristen. Die Verfügbarkeit einer unendlichen Zahl von Einzelinformationen führt zur Verwirrung, das globale Dorf ist nicht befreiend, es verängstigt und führt zur anachronistischen Gegenbewegung der Abkapselung. Und doch

entsteht etwas von Bedeutung: Alles ist eine Sache des Standpunktes und der Anwendung. Wir argumentieren und handeln mit Geschichten. Wir sind uns dabei bewusst, dass unsere Erinnerungen, unsere vorgebrachten Fakten einen Teil unserer Konstruktion von Welt darstellen, auch wenn wir dies im täglichen Leben nur erahnen mögen.

Was hat dies für eine Konsequenz im prozessgestalterischen Handeln? Unsere Erinnerungen sind Elemente unseres Handelns. Sie legitimieren

Mit jungle2 entstanden Konzepte für einen Ort, der Entwurfswerkstatt und reflexive Instanz zugleich sein sollte; ein Ort, an dem in sehr konkreten und gerade dadurch verallgemeinerbaren Projekten Anstöße zur Revitalisierung kollabierter Städte und Regionen entstehen können.

Die Arbeit von Hochschulen – das war die Idee zu salm2 und den damit verbundenen Aktionen – sollte sich auf Problemlagen im Prozess gesellschaftlicher Transformation beziehen und so auch die Entwicklung vor Ort anstossen und befördern.

Ein wichtiger Effekt von jungle2 war die Schaffung eines zukunftsgerichteten Milieus, wodurch die Aufmerksamkeit der

tum und Hybridität, um nur die zwei Schlagwörter jener Jahre zu nennen, die nicht mit den Präfixen inter-, cyber-, post- oder multi- anfangen.

In der metawork-Ausstellung und im Katalog hat sich auch die HyperwerkSuchBewegung der DUE ausformuliert, so dass sich hinter und über den einzelnen Arbeiten nicht nur die graue Metaebene der Theorie, sondern eine Topographie von Möglichkeiten, eine Hinterlandenschaft erschloss, die von Migros- und Kulturprozent so kräftig und nachhaltig gedüngt worden war.



überregionalen Politik auf die regionalen Probleme gelenkt wurde. Dies führte unter anderem auch zum weiteren Ausbau der Klosterinfrastruktur und zu dringend erforderlichen Sanierungsmaßnahmen. – Das von mir herausgegebene Katalog jungle2 dokumentiert sämtliche Projektarbeiten sowie einige kontextualisierende Beiträge.

metawork war eine Kooperation verschiedener Schweizer Hochschulen, durch die deren Bildungsarbeit im Bereich der interaktiven Medien Kohärenz und Richtung gewinnen wollte. Diese Forschungs- und Orientierungsallianzen markiert ein weiteres Stadium des immer wieder neu anzustrebenden Versuchs, im medialen Mahlstrom die Augen weit aufzureissen und die eigene Position zu bestimmen: die Position des crossmedialen Arbeiters zwischen Nomaden-

Unterdessen kommen wir immer mehr zur Überzeugung, dass man ohnehin nur das machen kann, was sich machen lässt – gegen den Widerstand der Welt oder einer ihrer zumeist sturen Ausformungen etwas durchsetzen zu wollen, ist unserer Erfahrung nach nahezu chancenlos. Das liefert jedoch keinerlei Grund, in Fatalismus zu versinken; vielmehr müssen wir versuchen, Potenziale frühzeitig zu erkennen, sie kreativ zu nutzen und intensiv zu fördern. Vermag man günstige Konstellationen zu erkennen, läuft vieles unverkrampt und von selbst. Diese Haltung entspricht auch unserem Leitbild, nämlich schmetterlingsgleich beweglich wie Cassius Clay abzuwarten, was sich demnächst ergeben wird. Prozessgestaltung kann die Welt begleiten, solange sie nicht vergisst, dass sie selber ein Teil dieser Welt ist und sich mit ihr bewegt.

2004

PROZESSGESTALTUNG: RIGHT TIME RIGHT PLACE

Mit rtrp stellten wir uns die grosse Frage nach dem Handlungsraum – wir haben das damals durchaus naiv gewagt zu fragen, ob und wie man besonders vielversprechende Potenziale erkennen könne. Das war noch lange vor der Veröffentlichung von Talebs Buch vom schwarzen Schwan mit seiner These, dass die vordergründig so gloriose Geschichte der Erfolgreichen bloss die derer sei, die noch nicht gestorben oder sonstwie gescheitert sind. Haben die Leute, die immer das Richtige getan haben, bloss alle Gelegenheiten verpasst, das Falsche zu tun?

Oft finden sich in den Texten angehender Prozessgestaltungen naive Formulierungen wie „die Bevölkerung“, gegen die man sich nur allzu leicht als eingreifende Instanz abheben zu können meint.

Stimmen die wesentlichen gedanklichen Achsen und der historische Kontext eines Vorhabens, dann kann man mit solch einer flexiblen Methode kaum mehr scheitern – verspricht sie doch die höchste Beweglichkeit, das grösste Vergnügen und die beste Reaktionsfähigkeit. Nicht zuletzt dank dieser Strategie, einige schlaue Grundkonzepte in immer wieder neuen Situationen zu erwägen und zu variieren, existiert HyperWerk noch heute, mit recht alten Wurzeln, die bis ins Jahr 1993 zurückreichen. Wenn man als Forschungsinstitut der Prozessgestaltung radikal sein will – und nur dann macht diese spezifische Recherche Sinn –, dann muss man eben mehrere Katzenleben haben, und das verlangt beim Menschen ein entsprechend ausgebildetes Selbstvertrauen.



2005

MIT DEM MOBILTELEFON
GELD ÜBERWEISEN

Max Spielmann
Grosse Entwicklungen gehen meist mit Verwerfungen und Überschneidungen einher. Die gerade Linie bleibt eine Idealisierung. So lassen sich auch die Entwicklungen der neuen Informationstechnologien in den Ländern der Dritten Welt beschreiben. Eine grosse Hoffnung und eine grosse Furcht bestimmten und bestimmen den Diskurs: Die Hoffnung gilt dem freien Zugang zu Wissen und Information, die Furcht einem immer noch hoffnungsloseren Verpassen des Anschlusses

unser Tun. Im Bewusstsein ihrer Relativität verändert sich der Prozess des Handelns. Erinnerungen sind eine Handels- und Argumentationsware. Wir arbeiten mit ihnen, sie sind Werkzeuge der Auseinandersetzung.

Dokumentieren nennen wir diese Arbeit. Wir versuchen damit, uns in den Fluss eines gesellschaftlichen Prozesses hineinzuarbeiten. Im Wissen um die dauernde Produktion von Differenz zwischen den Dingen und der Beschreibung der Dinge hat niemand Anspruch auf Wahrheit. Das war immer so; die hohe Informationsdichte erhöht nur die Sichtbarkeit der beschleunigten Gleichzeitigkeit.

Damit wird die Prozessgestaltung zu einem intensiven und ständigen Hinterfragen eigener und anderer Positionen. Wir sind in der Gegenwart. Die Schaffung von Transparenz wird zum eigentlichen Ziel. Es hilft nichts, Monumente für die Zukunft zu bauen. Es hilft auch nichts, Masterpläne durchzuboxen. Sich Klarheit über die Relativität der eigenen Position und der des Anderen zu schaffen, wird zum Ziel. So wird der Raum für die gemeinsame Gestaltung der Gegenwart freigelegt. Auch deswegen formulieren wir im Jahresthema 2009/10 Folgendes: „und was jetzt fragt nach Mitteln und Wegen, mit denen der Karren aus dem Dreck gezogen werden kann, ist auf der Suche nach dem Handlungsraum.“

**Everything
that happens
will happen today
and nothing
has changed
but nothing's
the same
and ev'ry tomorrow
could be
yesterday
and ev'rything
that happens
will happen today.**

David Byrne/Brian Eno 2009

an die hochindustrialisierten Länder. In diesem Spannungsfeld bewegen sich auch die von der UNO initiierten „World Summit on the Information Society“-Treffen 2003 in Genf und 2005 in Tunis. In Tunis kreisten die von HyperWerk entwickelten Videoinformationskörper für das Gastland Schweiz.

Kreisend um das eigene Zentrum, fest verhaftet mit dem Boden, aber die Fühler in alle Himmelsrichtungen ausstreckend – dies ist vielleicht das beste Bild für die Situation der Entwicklungsländer hinsichtlich der neuen Informationstechnologien. Gerade in den afrikanischen Ländern erkennt und nutzt der informelle Wirtschaftssektor jede sich bietende Möglichkeit für einen neuen Markt, sei er auch noch so klein. Da sprissen die Internetcafés aus dem Boden, per SMS wird Geld überwiesen, die Schreibkundigen verlegen ihr Büro vom Markt in den Computerraum, Webcams ermöglichen die kostengünstige Verbindung zu den eigenen Verwandten nach Europa. Der Kreativität und Flexibilität sind nur die Grenzen des Geldes gesetzt; für einmal überspringt ein ganzer Kontinent eine Technologiegeneration: Das Festnetz bleibt endgültig eine nicht realisierte Technik, die Mobiltechnologie verbindet ohne teure und zum Diebstahl einladende Verkabelungen den Kontinent mit dem Rest der Welt.

Für HyperWerk liegt die Herausforderung darin, diese Energien zu nutzen. Zu nutzen für Projekte, die Entwicklungs- und partizipative Prozesse fördern.

Da gibt es also den Karren, den Dreck und mindestens ein Bewusstsein, das ein Problem zu formulieren vermag.“

Scheinbar wird da kein grosses Ziel formuliert. Aber es findet ein Paradigmenwechsel statt, weg von den umfassenden Zukunftsplänen mit ihren Legitimationsgebäuden, hin zur Gestaltung der Gegenwart mit all den notwendigen kleinen Schritten.

◆ ◆ ◆

CODES, GESTALTUNG UND KOMMUNIKATIVES HANDELN

ANKA
SEMMIG

Das Holz ist alt und abgenutzt. Holzstückchen von ungefähr 20 Zentimeter Länge, der Umfang gerade so, dass sie gut in der Hand liegen. Zeichen wurden hineingeritzt: Striche sind da, und dann erkenne ich noch eine Jahreszahl. Einige Stücke passen zusammen, als seien sie in der Mitte auseinandergesägt worden, die Einkerbungen erstrecken sich über beide Hölzer und geben erst gemeinsam ein für mich nicht entschlüsselbares, offensichtlich aber doch zusammengehörendes Ganzes.

Ich habe Tesseln vor mir liegen. Einst wurden sie als eine Art Buchhaltung benutzt, um festzuhalten, wie viel Vieh auf die Alpe zieht und auch wieder herunterkommen muss. Ein Vertrag, fixiert durch wenige Zeichen auf einem Stück Holz. Was haben diese Tesseln mit Kommunikation zu tun?

Diese Hölzchen sind ein Medium. Sie sind Träger für einen Vertrag. Wenn ich den Code kenne, also weiss, wofür die Striche stehen, dann entfaltet sich ihre Bedeutung. Beinahe alles kann für kommunikative Zwecke verwendet werden, wie Vilém Flusser bemerkt: Steine, Knochen, Knoten...

Ich muss es nur vereinbaren. Innerhalb der Gemeinschaft derer, zwischen denen die Bedeutung vereinbart wird, ist der Code gültig.

Marshall McLuhan beschreibt Medien als Verlängerungen des Körpers, Ausweitungen der Sinne: Die orale Kultur vor der Erfindung des Buchdrucks war auditiv geprägt, das Gutenberg-Zeitalter hingegen visuell. McLuhan wollte sogar Flugzeuge zu Medien erklären. Für seine medien-theoretischen Schriften wurde er von der akademischen Welt vielfach kritisiert, und doch wird immer wieder auf ihn verwiesen.

Was hat das mit HyperWerk zu tun? HyperWerk spielt mit den Medien. Sie werden erprobt, genutzt, in Projekte integriert, zur Haupt- oder Nebensache erklärt, zur Dokumentation, Evaluation, Gestaltung, Kommunikation oder wozu auch immer eingesetzt.

Medien haben ihre eigene Struktur determiniertheit. Die lenkt vom Inhalt ab: Da ich es nicht gänzlich beherrsche, bin ich den Eigenheiten des Mediums unterworfen, muss seinen Spielregeln gehorchen. Ein gedruckter Text ist nicht hörbar. Ein Film kann keinen Geruch vermitteln. Das Medium zwingt mir seine Spielregeln auf – und jedes hat seine eigenen. Manchmal nimmt es mich so gefangen, dass meine Aufmerksamkeit vollständig davon in Anspruch genommen ist. “The medium is the message”: Das Medium selbst wird zur Botschaft, der Inhalt hingegen tritt in den Hintergrund. Man kann das am Web2.0 beobachten, an der schieren Lust seiner User, all die neuen Möglichkeiten des Interagierens auszuprobieren – die Qualität der Beiträge ist bislang kein wesentliches Kriterium. Wie viele Blogs gibt es, die keiner liest? Kommunikationskompetenz bedeutet daher immer auch Medienkompetenz – die Kenntnis der Kanäle.

Kommunikation am HyperWerk, wie ich sie heute erlebe und verstehe, ist praktisch orientiert und theoretisch reflektiert: Die Studierenden erlernen den Umgang mit Kommunikations-

Im Mittelpunkt steht der freie Informationsfluss für Meinungsbildung, für demokratische Entwicklung und für Bildungsinitiativen. Nach Tadschikistan, Indien, Südafrika, Mosambique, Kosovo, Südamerika, Türkei, Benin, Weissrussland, Ukraine und noch in einige Länder mehr hat uns die Reise bereits geführt: immer um das eigene Zentrum wissend und mit ausgestreckten Fühlern nach Möglichkeiten der Entwicklung und Zusammenarbeit suchend.

werkzeugen – und oft geht es schlicht um schriftlich fixierte Texte, denn Sprache ist noch immer das differenzierteste Codesystem – anhand des Bedarfs, der sich in ihren Projekten ergibt. Die Reflexion erfolgt in Theorieseminaren, die einen bestimmten Aspekt thematisieren, dabei aber doch auf Projektkontexte bezogen sind: Die Vorbereitung einer Sommerakademie im trinationalen Raum Basel wurde durch ein Seminar zum Thema Interkulturelle Kommunikation flankiert, Praxisseminare zum Schreiben durch eine Einführung in Grundbegriffe der Rhetorik und Semiotik.



Kommunikation ist am HyperWerk einer von sechs Fachbereichen. Nach meinem Verständnis besteht seine Funktion darin, sämtliche Aspekte von Kommunikation, die bei Projekten eine Rolle spielen, aufzugreifen und die Kommunikationskompetenz der Studierenden zu entwickeln, sie also zu befähigen, Botschaften zu formulieren und mit den geeigneten Medien zu transportieren. Das eigene Vorhaben, die eigene Absicht und Botschaft bleibt der Dreh- und Angelpunkt. Konzeptionelles Denken ist hier stärker gefragt als Spezialistentum.

Dazu gehört die Vermarktung eines Projekts, die Herstellung von Werbemitteln vom Flyer bis zur Webseite, Kontakte zur Presse, zu Partnern und Sponsoren. Neben diesen strategisch ausgerichteten Kommunikationsformen geht es aber häufig auch um Verständigung: Das Arbeiten in Teams, in interdisziplinären und bei einigen Projekten auch interkulturellen Teams, erfordert jeweils ein Übersetzen in die Sprache der anderen Disziplin oder ein Erkennen kultureller Differenz: Gestalter denken häufig assoziativ, Theoretiker hingegen argumentativ. Begriffe, hinter denen in der einen

Disziplin komplexe Bedeutungszusammenhänge stehen, werden von der anderen freier und stärker auf die eigene Erfahrung bezogen interpretiert. Verständigung ist hier zentral – Kommunikation in ihrer Urform: von Mensch zu Mensch. Keines der vielen Medien, die uns heute zur Verfügung stehen, kann diese primären Kommunikationsprozesse ersetzen, sie bilden noch immer die Basis für jedes Verstehen.

2006

ACAR2

Mischla Schaub
Unsere Akademie für die Zukunft des Handwerks hat sich seit ihrem Start im Jahre 2002 für alle Beteiligten als Reise ins Blaue erwiesen, mit gelegentlichen Slapstick-Momenten. Zusammengehalten wurde sie jedoch von einem

Dieses Bewusstsein ebenso zu wecken wie die Sensibilität für die strukturellen Vorgaben der einzelnen Medien – das sehe ich als eine der Aufgaben der SIGCOM und des Moduls interact!, und deswegen reichen die Lehrangebote in diesem Feld von der Konzeption einer Werbekampagne über Schreibwerkstätten bis zur *Einführung in die Gewaltfreie Kommunikation* nach Marshall B. Rosenberg.

Manchmal aber – und dies ist mir vor allem im letzten Jahr bei meinen Diplomierenden begegnet – steht Kommunikation im Fokus des Projekts selbst, so dass Prozessgestaltung dann in erster Linie die Gestaltung von Kommunikationsprozessen meint.

Mit Vilém Flusser verstehen wir Gestaltung als kommunikatives Handeln, das nicht so sehr auf ein gestaltetes Endprodukt abzielt, sondern auf

gemeinsamen Interesse und Engagement für das Bedürfnis nach der Rückgewinnung der Sinnlichkeit unserer Produktionsformen und Produkte. Aus der nicht abgeschlossenen, vielmehr im frischen Plexwerk-Kontext brandheissen Projektgeschichte lässt sich ableiten, dass es in der Prozessgestaltung vielleicht gar nicht so sehr darauf ankommt, wohin man läuft, solange man nur den Ball am Rollen hält. Diese sportliche Einsicht mag vordergründig unseriös wirken, ist jedoch von der Erfahrung getragen, dass es ständige Aufmerksamkeit braucht, solch ein geisterfahrendes Piratenprojekt kontinuierlich während langer Jahre durchgeführte Leben zu begleiten. Das sollte man sich also gut überlegen, bevor man sich auf eine so offene Konzeptgeschichte wie die neanaloge Zukunft des Handwerks einlässt; aber dann kann man auch dabei bleiben. Unter dieser Flagge hat sich ein rotierendes Team von Studierenden und Dozierenden mit Partnern aus Handwerk, Hochschule und Wirtschaft in immer neuen Konstellationen engagiert zusammengefunden, was dann im Folgejahr zum Auftritt von acar2 als Hochschulveranstaltung der Ars Electronica geführt hat. Dies hat parallel zur HyperWork-Jahresthematik „actefact“ stattgefunden, und so haben wir unserem dicken Ars-Katalog den Untertitel „from artefact to actefact“.

dessen prozessualen Charakter, der aus den intersubjektiven und dialogischen Qualitäten von Gestaltung hervorgeht. Wenn ich Gestaltung so verstehe, rückt das Du, das Gegenüber, mit dem ich kommuniziere, plötzlich auf neue Weise ins Blickfeld: Es ist nicht länger Zielgruppe und Objekt, sondern es ist der Partner eines Dialogs, ein gleichberechtigtes Subjekt. Und für diesen Dialog kann nun das gesamte Spektrum gestalterischen Tuns zum Einsatz kommen.

Damit wollten wir den zunehmenden Prozesscharakter unserer Produktwelt ansprechen, ebenso aber auch den wachsenden Bedarf an insgesamt sinnlicheren Produkten, Oberflächenqualitäten und Verarbeitungsformen, die dem digitalen Bedeutungszuwachs standhalten könnten. Dafür haben wir den Leitbegriff des Neoneutralen Design entwickelt, ein dichtes europäisches

Ein Beispiel hierfür ist die Auseinandersetzung mit einem konkreten Raum und den sich darin bewegenden Menschen, wie dies im Projekt space09 der Fall war: Aus der eigenen Wahrnehmung und Erfahrung im Raum, aus

Partnernetz geknüpft und uns mit grossem Engagement in unserem Medienkloster in Senones zu Workshops mit offenem Ausgang zusammengefunden. Seltsam und betörend wirkt im Nachhinein auch unser Display aus 300 schwarzen Unterhosen, das an robotisch bestückten Wäscheleinen Matrixschriftzüge gegen den Himmel über der Linzer Nibelungenbrücke zeigte. Diese freche Installation und unsere Hochschulausstellung haben acar2 einen sichtbaren Auftakt besichert. Doch das Schönste daran ist, dass wir aktuell die Fortsetzung dieser Geschichte schreiben.



Ökologie, Nachhaltigkeit, Umwelt- und Naturschutz — diese Themen haben Konjunktur. Manch einer mag es kaum mehr hören. Zu oft, zu moralisch, zu reglementierend kamen viele Ansätze daher. Schade eigentlich. Denn in der Natur liegt Potenzial. Wirtschaftlich, kulturell und sozial. Wie in der Jungfrau-Aletsch-Region zum Beispiel, dem ersten UNESCO Welterbe im Alpenraum. Ein Ort, an dem das Natureerbe bewahrt und zugleich Zukunft erdacht und gestaltet wird.

*Aus der Broschüre des
World Nature Forum Switzerland*

2007

WALLIS UNESCO

*Max
Spühmann*
Leichtfüssig kommt die Botschaft des World Nature Forum Switzerland daher. Wie kann sich eine „lernende Region“ entwickeln?

Wie gehen wir die Zukunft dynamisch an? Wie schützen und transformieren wir unsere Werte?

gestalterischen Recherchen (Fotografie, Text, Skizze, Video) entstehen Statements, entsteht ein Zweifel, eine Frage, eine Aussage, ein Thema. Dieses wird formuliert und an den Raum, an die Menschen zurückgegeben: durch Fotos, Installationen, eine Ausstellung, Video, Reportagen. Die Menschen, um die es geht, werden einbezogen: direkt in den Gestaltungsprozess selbst, oder sie werden an späterer Stelle als Adressaten der Botschaft angesprochen. Die Möglichkeiten der Partizipation, der Beteiligung werden erwogen und erprobt. Die Wahl der Mittel, das konzeptionelle Setting, die Aktivierung und Ermächtigung anderer werden zu zentralen Aufgaben, erfordern Klarheit und Genauigkeit.

Gestalterische Interventionen in diesem Sinne sind dann als Eingriffe, als ein Einklinken in bestehende Prozesse zu begreifen, beispielsweise im Falle räumlicher Transformationsprozesse. Sie können die Verständigung zwischen verschiedenen Gruppierungen fördern, Interessen artikulieren, Bedürfnisse transparent machen. Sie werden Gegenstand und Motor kommunikativer Prozesse und kommunikativ verhandelter Lebenswelten. Ähnlich wie die Tessel, diese Zeugen einer lange schon vergangenen Lebenswelt. Wer weiss, was morgen an ihre Stelle tritt?



TRANSDISZIPLINÄRES MANAGEMENT

SABINE
FISCHER

In der gelebten Realität des HyperWerks verstehen wir transdisziplinäres Management als integrative Führung, in der wissenschaftliches Wissen, praktisches Wissen, Erfahrung und handelndes Lernen über verschiedene Fachrichtungen hinweg interagieren – auch dann, wenn wenig auf dem Spiel steht.

Studierende am HyperWerk entwerfen Strategien für den kreativen Umgang mit dem technologisch-gesellschaftlichen Umbruch. HyperWerk hat mit seiner Gründung Management in sein Lehrkonzept integriert und im Zuge der Bologna-Reform als ein tragendes unter sieben Modulen installiert. Im Rahmen der Gestaltungsausbildung und der Vertiefung in Prozessgestaltung stehen wir im deutschsprachigen Raum mit dieser zehnjährigen Erfahrung an der Spitze der gelehrten und gelebten Integration von Hochschule und Wirtschaft, von Wissenschaft und Ökonomie.

Die Studierenden beginnen ihr Studium am HyperWerk mit ausgeprägten handwerklichen, sozialen

oder technischen Fähigkeiten, um sich während der drei Jahre Studium mit den Herausforderungen der Prozessgestaltungslehre, der Jahresthematiken und

Zunehmend erfordern lebensweltliche Probleme transdisziplinäre Forschung, wenn das vorhandene Wissen unsicher ist, wenn umstritten ist, worin die Probleme genau bestehen, und wenn für die direkt oder indirekt Involvierten bzw. Betroffenen viel auf dem Spiel steht.

Gäste und Einwohner, Wissenschaftler und Laien zusammenbringen, gemeinsam nach neuen Lösungen suchen, neue Kenntnisse gewinnen, Wissen vermitteln, dessen Nützlichkeit überprüfen und sich international austauschen; dies beschreibt den Weg in Richtung einer lernenden Region. Das geplante Zentrum, das World Nature Forum, wird der Ort für diesen Austausch, für das Verhandeln der Zukunft.

mit der fachlichen und mentalen Vielfalt von Kommilitonen, Dozenten und Gästen auseinanderzusetzen und sich in diesem Prozess zu entwickeln.

Am HyperWerk dozieren auch Unternehmer, und viele HyperWerk-Projektpartner sind Unternehmen. Diese lebendigen Schnittstellen zur Wirtschaft formen ein starkes Netzwerk. Die damit zugleich gegebene Transdisziplinarität gewährleistet sowohl eine Praxisorientierung wie auch klare Konzeptionierungsaufgaben von Beginn des Studiums an:

Wie erwäge, formuliere und führe ich Ziele? Welche Prozesse definiere ich und wie vernetze ich sie? Welche internen und externen Strategien verfolge ich? Wie übersetze ich meine Gestaltungen auch in marktwirtschaftliche Relevanz? Wie wende ich Gestaltungsleistung strategisch an? Wie

erkenne und nutze ich Chancen und Risiken eines Vorhabens? Wie lerne ich, Team und Auftraggeber erfolgreich während und nach dem Projektprozess zu begleiten? Welche rechtliche und gesellschaftliche Verantwortung liegt in meinem Projekt, in meinem Unternehmen? Wie steuere ich ein Vorhaben, eine Idee, ein Projekt hinsichtlich Zeit, Kosten, Ressourcen und Qualität? Wie baue ich ein Team auf und

Funtowicz/Ravetz 1993

Seit mehr als fünf Jahren arbeitet unser Institut HyperWerk am gestalterischen Prozess dieses Projekts. Eine Vielzahl von Akteuren sind zu berücksichtigen, an der Schnittstelle zwischen Bildung und Forschung, Wirtschaft und Regionalentwicklung, Heritage und Vermittlung. Die Art der Zusammenarbeit ist zu definieren, gemeinsame Ziele sind festzulegen, eine tragfähige Finanzierung muss gefunden werden.

Dabei tritt das ursprüngliche Projekt zeitweise in den Hintergrund. Geplant war und ist ein Ausstellungscenter, bei dem die Partizipation der Besucher zentrales Element ist. Die unterschiedlichen Wissens- und Erfahrungssysteme der Akteure werden als gleichwertig betrachtet, präsentiert und gemeinsam verhandelt. Ein sich weltweit vernetzen- des Zentrum als Werkzeug und Motor einer lernenden Region. Prozessgestalterisch gedacht, ist das gestaltete Ausstellungscenter ein Werkzeug für gesellschaftliche Entwicklungen. Im Fall des World Nature Forum setzt unsere Arbeit früher als üblich an. Der Prozess beginnt bereits bei der gemeinsamen Erarbeitung der Grundlagen als den Voraussetzungen für die zukünftige Zusammenarbeit.

führe es? Wie lasse ich mich führen? Welche weichen Faktoren bestimmen ein Vorhaben oder Projekt, und wie gehe ich mit ihnen um? Wie reflektiere ich und wie gewinne ich an Haltung? Wie ...?

Die Lehre von transdisziplinärem Management am HyperWerk folgt diesen Fragen mit der Idee der prozessualen Verdichtung. Wir setzen zu Beginn

jeder Aufgabe auf personelle wie fachliche Vielfalt, auf ihre Möglichkeiten und Potentiale, auf Chancen und Risiken, auf Stärken und Schwächen. Nicht die Problemstellung oder Herausforderung bestimmt durch eine spezifische thematische Einordnung das Arbeitsfeld, sondern jene Vielfalt, die erst den „ungeahnten“ Blick ermöglicht. Dieses Konzept der Strategieentwicklung wird gestützt durch das praktisch und wissenschaftlich trainierte Vermögen der operativen Führung.

Transdisziplinäres Management als ein Modul lehrt die Studierenden auf strategischer Ebene, den eigenen Beitrag einzusetzen zu lernen und das Zusammenspiel aller Beiträge im Rahmen von Projekten oder Unternehmungen mit wissenschaftlichen wie wirtschaftlichen Methoden zielorientiert zu führen und zu organisieren.

Das Ziel ist die Eröffnung des World Nature Forum im Jahre 2013. Wir bleiben am Ball.

Weitere Informationen:
www.worldnatureforum.com



2008

SPACE09 UND PLEXWERK

Anika Semmig
Zwei Anfragen kamen 2008 auf HyperWerk zu, und aus diesen beiden Anfragen konnten zwei grössere Themenfelder entwickelt werden, die unsere Workshops und Projekte im Studienjahr 2008/09 prägten:

Die eine Anfrage kam von der SBB: Was soll aus all den unrentablen und teils bereits stillgelegten Regionalbahnhöfen werden, die nicht nur in der Schweiz, sondern in ganz Europa verwaisten?

Im Hinblick auf das Ergebnis ihres Studiums bedeutet dies, dass die Studierenden erfahren, wie sie die Qualität ihrer Arbeit auch wirtschaftlich erfolgreich umsetzen können. Auf der einen Seite müssen sie dazu die organisatorischen und strategischen Abläufe von Projekten wie von Unternehmen kennen, verstehen, verdichten und führen lernen. Auf der anderen Seite werden sie befähigt, die Vielfalt von Projektkompetenzen über Prozesse zu steuern und den Wert dieser Arbeit nach innen und aussen in Verständlichkeit, Akzeptanz und damit in eine Entwicklungsdynamik zu übersetzen.

Transdisziplinäres Management ist das professionelle Vehikel, mit dem die gestaltende Kompetenz und Leidenschaft der Studierenden effizient und effektiv in die weite Landschaft des freien Marktes überführt werden kann – authentisch und glaubwürdig, wertschöpfend und wirtschaftlich relevant, prozess- und erkenntnisorientiert sowie interdisziplinär.

In enger Zusammenarbeit mit anderen Hochschulen ist aus dieser Problematik das europäisch orientierte Plexwerk entstanden, das die vernetzte Bespielung leerstehender Bahnmobilien beabsichtigt. Plexwerk versteht sich als Schaufenster für Hochschule, Wirtschaft und Region und entwickelt dazu den gemeinsamen Auftritt, die organisatorischen Strukturen und die Methodik zur Abklärung der spezifischen Potenziale eines Bahnhofs in seinem Umfeld.

Die zweite Anfrage war eine Einladung zum Hochschullabor in Basel, das parallel zu den Vorbereitungen einer IBA, einer Internationalen Bauausstellung in Basel, erstmals zusammentraf und mögliche Formen einer kritischen und wissenschaftlichen Begleitung einer IBA handelte. Wohin entwickeln sich Basel und der trinationale Raum? Was bedeutet es, in einem solchen Raum zu leben? Was macht eine Stadt lebendig? Solche Fragen wurden durch die Begegnung mit dem Hochschullabor auch im HyperWerk zum Thema. Als konkreten Untersuchungsraum wählten wir uns einen Perimeter in Grossbasel Nord, der von seiner Lage an Grenzen geprägt ist. Jedes Cluster wird von drei Leitungsteammitgliedern geführt. Die Diplomarbeiten der OTTO verorten sich innerhalb einer dieser Rahmenhandlungen. Beide Cluster bereiten für den Sommer 2009 jeweils einen grösseren Event vor: Vom 3. bis zum 5. Juli treffen sich die Diplomierenden, Studierenden und Partner von Plexwerk zur Tagung und Ausstellung im Bahnhofsbuffet von Göschenen.

Für die Studentinnen und Studenten bedeutet dies, Management über wissenschaftliches Wissen, praktisches Wissen, Erfahrung und handelndes Lernen transdisziplinär zu erfahren und sowohl in den Jahresthematiken HyperWerks als auch in der freien Wirtschaft anzuwenden.

Sie werden in die Lage versetzt, Projekte und Unternehmen inhaltlich und formal entwickeln zu können und zielorientiert führen zu lernen. Dazu gehört, sich selbst zu organisieren, zu strukturieren und nachhaltig, erkenntnisorientiert und strategisch zu steuern. Nach aussen sind mediale, sprachliche und präsentatorische Übersetzungen in die Zielgruppen, hin zu den Auftraggebern und zurück ins eigene Team zu leisten.

Das ist ein bemerkenswertes Differenzierungsmerkmal gegenüber der Mehrheit ähnlicher Hochschulen. Am HyperWerk werden Innovationen, Trends und Ideen für Unternehmer relevant abgebildet – und Unternehmern wird die enorme Bedeutung des kreativen Umgangs mit dem technologisch-gesellschaftlichen Geschehen vermittelt.

Es werden Prozessgestalter ausgebildet, die sich Kenntnisse, eine Haltung und Fähigkeiten erarbeiten, um ihr Wirken in wirtschaftliche Zusammenhänge einpassen und steuern zu können. Im Einzelnen bedeutet das, den veränderten Anforderungen an Flexibilität, Kommunikation und Organisation nicht nur Rechnung zu tragen, sondern die Anforderungen und damit die Unternehmen auch gezielt gestalten zu können.



Eine klare gestalterische Haltung ermöglicht, sich nicht an einem äusseren Erscheinungsbild festhalten zu müssen, sondern permanent auf neue Umstände eingehen und sich von diesen inspirieren lassen zu können. So entstehen oft einzigartige und einer Massenproduktion diametral entgegengesetzte Ergebnisse.

Laura Hilti,

*Handbuch für
Prozessgestaltung,
Lebens- und
Überlebensstrategien
im postindustriellen
Zeitalter.*

BAHNHÖFE UND BEZIEHUNGEN:

DAS LETZTE WORT ZUM ZWEITEN NETZAUFBRUCH B

MISCHA
SCHAUB

Kürzlich wurde ich von einer Studentin explizit aufgefordert, mir doch einige Worte für die HyperWerk-Jubiläumstestrede zu überlegen, die den ausgetretenen Pfad unverbindlicher Banalität entschieden verlassen sollten. Die unverblühte Aufforderung hat mir Eindruck gemacht, und deshalb werde ich mich hier nicht mit Heissem Dank an Alle abmühen, und ich werde auch nicht zu sagen versuchen, dass es schon schöne Jahre gewesen seien, oder gar, dass bald das Tummelende und überhaupt goldene Zeiten über uns kämen.

Nachdem ich nun etwas leichtfertig auf altbewährte Jubiläumsmuster verzichtet habe, will ich jetzt meine eigene altväterliche Form zur Weitergabe der Einsichten lancieren, die ich in den letzten zehn Jahren im HyperKosmos gewonnen habe. Da gibt es einmal die so erstaunliche wie tröstliche Aussage, dass mit zunehmendem Alter das Leben einfacher zu meistern sei. Mir scheint, diese Erfahrung gilt für Institutionen wie auch für Individuen: da wird man plötzlich,

qua Institutsleiter der ersten Stunde, mit Respekt angehört, und neue Türen gehen auf – nicht zuletzt zu den Alumni. Diese scheinen ausreichend Abstand zu den Kränkungen der eigenen Bildungsbiographie zu gewinnen, und manche rutschen bereits in eine erste, freundliche Altersverklärung. Sie stehen unterdessen stolz auf ihren eigenen Füßchen und begegnen unserem Laden auf Augenhöhe, und teilweise beginnen unsere Ex bereits, ihr altes Werk zu ernähren. Sie wirken als Mitglieder der Diplomjury, als Dozierende, Peers, Arbeitgeber und Projektpartner für unsere Absolventinnen.

Solche Kontinuität wollen wir fördern, und dazu planen wir eine Grosse Rochade: Wenn unser Institut in drei Jahren aus seinem kostengünstigen Barockpalais an bester städtischer Lage ins vorstädtische Abseits umgesiedelt wird, dann soll unsere alte Heimat dem HyperKosmos erhalten bleiben. Dazu bauen wir in den nächsten Jahren in der alten Zollhalle des Basler Bahnhofs St. Johann unseren neuen Forschungsbereich einer spektakulär insze-

Die Bespielung weiterer Bahnhöfe ist vorgesehen – und einige Diplomarbeiten dieses Jahrgangs haben dafür Szenarien entwickelt. space09 lädt vom 12. bis zum 22. August zur interdisziplinären Sommerakademie in Basel ein. Unter der Überschrift „Lebenswelten – Raumproduktion“ erarbeiten Studierende unterschiedlicher Disziplinen zehn Tage lang an verschiedenen Orten in unserem Perimeter gestalterische Interventionen für den öffentlichen Raum. Auch die Menschen vor Ort sollen eingebunden werden, denn deren Lebenswelten interessieren uns ja.

space09 und Plexwerk – beide Projekte arbeiten an der Gestaltung und Bespielung des postindustriellen Raums. Dies wird sicherlich auch in den nächsten Jahren ein für HyperWerk relevantes Thema bleiben.



nierten Produktionsrealität (ISP) auf. Dieses soll im Rahmen eines Forschungsprojekts und eines kostengünstigen Angebots für Start-Ups aus dem HyperWerk geschehen. Nach drei Jahren dürften die jungen Firmen ausreichend etabliert sein, um gemeinsam den Bockstecherhof als Franchising-Konzeptpark im Kontext ISP mieten und Plexwerk als System bespielen zu können.

— Da merkt man einmal mehr, dass viele problematische Konstellationen ihr Gutes haben; Sie schaffen nämlich Bedürfnisse und bieten zumeist auch Potenziale an. Doch vor allem sehen wir an diesem Beispiel, dass der Dialog mit unserer Vergangenheit unsere beste Zukunftssicherung sein wird. Are you there?



“Immer mehr” und “nimmermehr” – solche Kurzformeln behaupten, eine Gewissheit über das Kommende zu besitzen, während undwasjetzt vorsichtiger bleibt, aber auch nicht sagt “es kommt wie es kommt” oder “erstens kommt es anders und zweitens als man denkt”.

undwasjetzt stellt bekannte Reflexionsmuster und Handlungsräume in Frage. In einer komplexen und verunsichernden Gegenwart delegiert undwasjetzt die weiterführenden Schritte nicht an andere, macht sich jedoch auch

nicht selbst zum Objekt des Geschehens. undwasjetzt fordert die Verantwortung, den Mut und die Phantasie des Einzelnen.

undwasjetzt fragt nach Mitteln und Wegen, mit denen der Karren aus dem Dreck gezogen werden kann, ist auf der Suche nach dem Handlungsraum. Da gibt es also den Karren, den Dreck und mindestens ein Bewusstsein, das ein Problem zu formulieren vermag. Doch das Verhältnis zwischen der überfordernden Komplexität des globalen Problemrahmens und den Grenzen des Verstehens droht zum Stillstand zu führen.

Wir entwickeln Testfälle, die praktikable Antworten gegenüber der offenen Fragestellung von undwasjetzt

eröffnen. Wir hinterfragen Zustände, seien sie institutionalisiert, gesellschaftlich etabliert oder alltäglich gewohnt. Wie kann sich unsere Arbeit von simplem Aktionismus abgrenzen? HyperWerk bildet den Rahmen, koordiniert, vermittelt und erarbeitet damit ein gesellschaftlich relevantes Ganzes.

Die Verortung der einzelnen Diplomansätze und der stete Erfahrungsaustausch erzeugen ein Bild des Ganzen für die Öffentlichkeit.

Bienenvölker haben eine bewährte Methode der Nahrungssuche: Alle Bienen schwärmen

systematisch in alle Himmelsrichtungen aus. In vergleichbarer Weise koordiniert undwasjetzt die NOVE.

Die Diplomarbeiten zu undwasjetzt reagieren auf ihre jeweiligen Kontexte. Die Frage undwasjetzt wirkt als wichtigster Antrieb der Projekte – immer wieder sollen frische Ansätze vor dem Hintergrund fortschreitender Prozesse gefunden werden. Die provokante, beliebig skalierbare Frage wird so zur Chance.

Stationen auf dieser Expedition des Fragens sind: Gäste zur gemeinsamen Auseinandersetzung einladen; gesellschaftliche Kräfte ins eigene Handeln einbinden; die Potenziale der eigenen Handlungsvorschläge aufzeigen.

2009

undwasjetzt

NOVE & MISCHA SCHAUB

