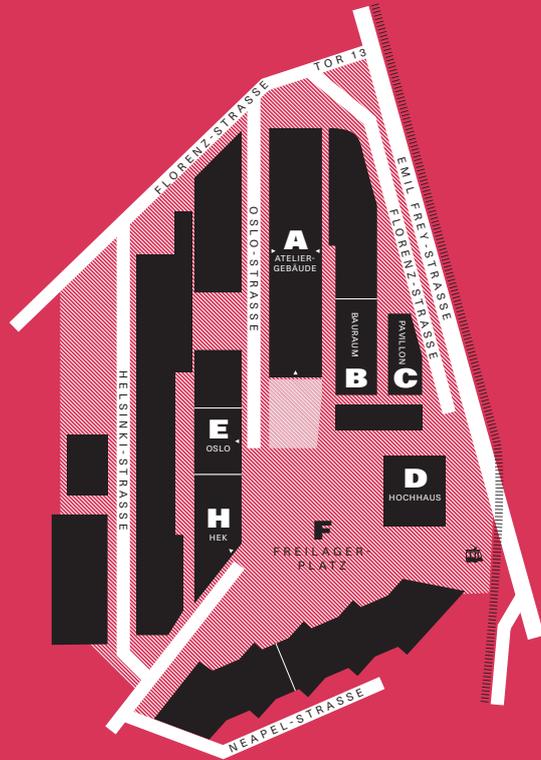




Fachhochschule Nordwestschweiz  
Hochschule für Gestaltung und Kunst

# COCREATE 2022/23

# COCREATE 2022/23



- |   |                                 |   |  |
|---|---------------------------------|---|--|
| A | ATELIERGEBÄUDE                  | F | FREILAGER-PLATZ                          |
| B | BAURaum                         | H | HEK HAUS DER<br>ELEKTRONISCHEN<br>KÜNSTE |
| C | PAVILLON                        |   |  |
| D | HOCHHAUS                        |   |  |
| E | HAUS OSLO /<br>FOOD CULTURE LAB |   |  |

# COCREATE IM HERBSTSEMESTER 2022/23

VORWORT

|              |    |
|--------------|----|
| VORWORT      | 4  |
| WOCHEN 38    | 6  |
| WOCHEN 45    | 34 |
| VORLESUNGEN  | 84 |
| DOZENT:INNEN | 98 |

VORWORT

Herzlich willkommen bei CoCreate, dem studiengangübergreifenden Lehrprogramm der HGK FHNW! CoCreate etabliert konviviale und kooperative Techniken in der Lehre für eine postdigitale, zukunftsfähige Gesellschaft.

Unsere Gegenwart steht vor der Herausforderung, Probleme in ihrem Zusammenwirken zu verstehen und zu bewältigen. Zur Bewältigung aktueller Fragen in der Ökologie (Klimawandel, Nachhaltigkeit), in der Ökonomie (Growth(/Degrowth), in einer sich verändernde Gesellschaft (Alter, Gender, Diversity) sowie für einen zukunftsweisenden

# COCREATE IM HERBSTSEMESTER 2022/23

Umgang mit digitalen Technologien können Kunst und Gestaltung einen Beitrag leisten. Für ein «Ich» im Spannungsfeld von beschleunigter Kommunikation und dem Wunsch nach Stille lassen sich ästhetische Freiräume schaffen.

CoCreate richtet den Blick auf kluge und lösungsorientierte sowie digitale Nutzungen sowie neue konviviale Formen der Verbundenheit und der Kooperation.

Nicolaj van der Meulen,  
Programmleitung CoCreate

# WOCHE 38: COCODING

WOCHE 38

WOCHE 38



# WOCHE 38: COCODING

CoCoding lädt Dozierende und Spezialist:innen ein, neue und gemeinschaftorientierte Perspektiven auf digitale und physische Ausdrucks- und Kommunikationsformen zu entwickeln.

Get a Taste!

CoCoding wird durch das  
Lehrfonds-Projekt der Hoch-  
schullehre 2025 gefördert.

# WOCHE 38: KALENDER

19.09.–23.09.22

WOCHE 38

|            |             |  |  |   |
|------------|-------------|--|--|---|
| MONTAG     | 13:00       |  | BEGRÜSSUNG   | AULA & ONLINE,<br>VIA INSIDE:<br><a href="https://inside.fhnw.ch/hgk-semester-eroeffnung">HTTPS://INSIDE.FHNW.CH/HGK-SEMIESTER-EROEFFNUNG</a> |
|            | 14:00–16:00 |  | START DER COCREATE KURSE                               | SIEHE MODUL-BESCHRIEBE  |
| DIENSTAG   | 9:00–16:00  |  | KURSE  |   |
|            | 16:23–17:44 |  | GET TOGETHER & DRINKS @CIVIC WITH «BITES AND BANDAGES» | CIVIC   |
| MITTWOCH   | 9:00–16:00  |  | KURSE  |   |
|            | 16:23–17:44 |  | GET TOGETHER & DRINKS @CIVIC WITH «BITES AND BANDAGES» | CIVIC   |
| DONNERSTAG | 9:00–16:00  |  | KURSE  |   |
|            | 16:23–17:44 |  | GET TOGETHER & DRINKS @CIVIC WITH «BITES AND BANDAGES» | CIVIC   |
| FREITAG    | 9:00–12:00  |  | KURSE  | CAMPUS  |
|            | 13:00       |  | GETTING READY  | CAMPUS  |
|            | 14:00–16:00 |  | COCODING PARTY HEK & EXHIBITION @CIVIC & CAMPUS        | CIVIC & CAMPUS  |
|            | 16:00       |  | DISASSEMBLE & CLEANING EXHIBITION AND WORKSHOP ROOMS   |   |

19.09.–23.09.22

WOCHE 38

# AESTHETIC PROGRAMMING FOR SOFTER FUTURES

WINNIE SOON

This one-week intensive course introduces coding otherwise with a focus on cultural and collective imaginaries of programming for SOFTer futures, which is more gentle, fluid, healing, loving and intimate than corporate systems of surveillance, standardisation, optimisation and exploitation, where one can reflect, express, question, imagine and explore cultural life forms.

Building upon Aesthetic Programming (Soon & Cox 2020), the course covers the building blocks of code language processing as well as explores the history of generative poetics, such as love letters, poem generators and code poetry, as a way to shift our focus from mere technical skills to wider social-aesthetic relations addressing gender disparity, societal issues and social/environmental justice in digital culture. The notion of SOFTer Futures is inspired by many organisation, artists and practitioners who put empathy, care, love and community as a priority, for example, Digital Love Languages by Melanie Hoff, Softer Digital Futures by Ida Lissner and Nicole Jonasson, as well as Queering Damage by The Under-ground Division. No prior coding experience necessary and all levels welcome. The course will use JavaScript as the main programming language with a primary focus on the open source and web-based library called p5.js (<https://p5js.org/>), which already comes with a comprehensive and accessible resource for beginners to learn programming. Aesthetic programming combines the acquisition of technical knowledge to do critical work for SOFTer Futures, all part of learning to program in its widest sense, programming as doing and thinking, as world-making.

# BIRDS DATA: OF SONGS AND MOVEMENT

SELENA SAVIC, GORDAN SAVICIC

Wildlife tracking is a popular activity for nature enthusiasts, as well as an important activity in scientific wildlife preservation. These observations produce large volumes data (from camera traps to geo-location data), organized into databases that can be used for various purposes, from environmental activism to environmental protection policy. In this course, we will concentrate on the two kinds of bird-related data and learn to work with these datasets in order to claim data processing skills for design and art. Our attention to tracking movement of animals is part of a wider concern for invisible landscapes of data emitted by all sorts of tracking tags, beacons and other technologies for localisation. We will work with tracking data from the Waldrapp, an EU-funded project that tries to re-integrate the Northern Bald Ibis into its traditional habitats in middle Europe. Bald Ibis is a migratory bird and one of the most endangered bird species worldwide.

Bird song recordings, on the other hand, testify the diversity of bird species in a region and are often used to make arguments about effects of industry and traffic on bird population. The recordings serve to share basic knowledge of bird species and assist wild bird identification. Many databases are currently in circulation, and we will focus on the Xeno-canto archive which documents birdsongs worldwide while enabling one to create selective datasets based on location or bird species. Working with these two archives will bring out the intricacies of data collection in the wild and emphasize the contradiction between the perceived ‚wilderness‘ of birds and their continuous tracking. We seek to unfold narratives and stories from the data, and find unexpected, irregular and even incorrect observations.

# CHALLENGE YOURSELF

ANNA KÄLIN

19.09. – 23.09.22

WOCHEN 38

Egal ob sie uns im Studium, am Arbeitsplatz oder im Privaten begegnen – mit Problemen verbinden viele Menschen Mühsal, schlechte Erfahrungen und negative Emotionen. Wer kann, vermeidet durch gute Planung überhaupt erst auf Probleme zu stoßen und Fehler zu begehen. Unsere Lebensrealität lehrt jedoch, dass das nur bedingt möglich ist und bei der Erreichung unserer Ziele eher im Weg steht.

Während der Laufzeit des Workshops «Challenge Yourself» erhaltet ihr eine Einführung in Gestaltung mittels programmieren mit Processing. Ihr realisiert dabei eigene Gestaltungsprojekte, während deren Umsetzung wir gemeinsam Problemlösungsansätze und Strategien erarbeiten. Der Fokus liegt auf Herausforderungen begegnen und Lösungswege finden, was Improvisation und Kreativität erfordert und Denken im Kopfstand.

A 2.09

14

# CIRCUIT DESIGN – ÄSTHETIK, FORM UND MATERIALITÄT

DAVID FORTMANN

19.09. – 23.09.22

WOCHEN 38

Durch die freie Gestaltung von Schaltkreisen mittels alternativer Materialien wird die herkömmliche Platinengestaltung, deren Funktionalität, Zuverlässigkeit und die Erwartungshaltung gegenüber Elektronik hinterfragt. Wie verändert sich diese, wenn fragilere Leiter eingesetzt werden und die Elektronik «aufgebrochen» oder offengelegt wird? Die Schaltungen generieren durch verschiedene Inputs, wie Berührungs- und Näherungssensoren, akustische oder visuelle Signale, wobei die Gestaltung und Materialwahl die Funktionalität und Interaktion beeinflussen. Durch frei definierbare Schnittstellen können einzelne Module zu größeren Systemen verbunden werden.

\* STARSHIP FACTORY, KLYBECKAREAL  
(MONTAGNACHMITTAG AULA)

STARSHIP FACTORY\*

15

# CONNECTING OTHERWISE

HACKERS & DESIGNERS

19.09. – 23.09.22

WOCHEN 38

Hackers & Designers (H&D) is a non-profit workshop initiative organizing activities at the intersection of technology, design and art. By creating shared moments of hands-on learning H&D stimulates collaboration across disciplines, technological literacy, and different levels of expertise.

Living in a global pandemic for the last two years made apparent how our internet use impacts our co-habitation with each other – other humans, other species – in social, material and psychological ways. The evolving monoculture of the handful of companies that mediate our online connectivity, as well as their pervasiveness and extractivist nature, has created a condition in which it is difficult to imagine alternative, affective, and sustainable ways of coexisting and connecting online.

This workshop is an in-depth exploration of the intersections of accessibility and sustainability of hybrid cultural work and techno-social life – the cultural, physical, ecological, and geographical implications of our increasingly knotted entanglements with technology. We will use the concrete context of web-development – its histories, politics, technicalities – as a vehicle to think, make, and work through complex and abstract notions of accessibility and sustainability. By placing the emphasis on processes instead of outcomes, we will create a wider scope for investigating how our tools intersect with cultural codes, and consider alternatives by artistically and playfully appropriating unlikely tools for these purposes. Together we invite participants to join us in questioning, reimagining and putting into practice other conscious, creative, and response-able ways of working, creating, and co-existing online.

D 4.01

# DEEP LEARNING IN THE ARTS

LUDWIG ZELLER, ANDREA SOMMER

19.09. – 23.09.22

WOCHEN 38

Die jüngsten Fortschritte in der Forschung auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz haben sowohl in der Informatik als auch in der Kunst eine Flut von fast psychedelischen Bildern ausgelöst. Insbesondere «text to image»-basierte Ansätze haben sich in der jüngsten Vergangenheit durch die Entwicklungen und Forschungen bei OpenAI, DeepMind sowie einer lebendigen Open Source-Szene schnell verbessert. So können mittlerweile hochaufgelöste, photorealistische Bilder durch simple Texteingaben erstellt werden. Wobei die neuronalen Netze häufig selbst obscure, fantastische und komplexe Bildbeschreibungen in visuell kohärente Ergebnisse überführen können.

Der Kurs vermittelt eine Einführung in die Arbeit mit Google Colab und ArtBreeder.

A 2.11

# DIGITAL SELF- DEFENSE TODAY, WEB3 & THE METAVERSE

DANIEL DRESSEL

Als im Herbst 2017 Daniel's eigene Künstlerwebseite gehackt wurde, hatte dies nicht nur einen massiven Vertrauensverlust zum damaligen Hosting Provider zur Folge, sondern führte letzten Endes dazu, dass sich Daniel seitdem intensiv mit Anonymität im Netz und mit digitaler Selbstverteidigung auseinandersetzt. Mittlerweile hostet er seine Webseite selbst, ebenso seinen eigenen VPN Service und eine private Cloud. Zur Produktion seiner eigenen Arbeiten bevorzugt er FOSS (Free and Open Source Software) wann immer dies möglich ist. Er verschlüsselt seine Kommunikation, hat seinen digitalen Fingerabdruck so weit wie möglich reduziert und unterhält Tor Bridge Relays um anderen das Umgehen von Internetzensur zu ermöglichen.

Dieser Workshop setzt sich mit Chancen und Risiken von vernetzten digitalen Technologien auseinander. Kurze Lecture Performances, die auf Daniel's persönlichen Erfahrungsschatz basieren, liefern den Ausgangspunkt für Fragestellungen und Diskussionen, aufgelockert von gelegentlichen praktischen Sessions in denen z.B. ein eigener Cryptostick zum Schutz vertraulicher Daten erstellt wird, oder der eigene Computer besser für den alltäglichen kreativen Arbeitsgebrauch abgesichert werden kann. Das eigentliche Ziel des Workshops ist vor allem die eigene bewusste Positionierung aller Teilnehmer\*innen zu den diskutierten Themenkomplexen.

# GAMEDESIGN

MIHAJLO NENAD

Games are becoming an increasingly important part of our pop, consumer culture. In 2019, the economic profit generated by games exceeded the combined profit of cinema and music industries. As H3K showed last summer, artists are now also using software to express their works, desires and visions in their own digital worlds. Enough reasons to take a closer look at the most interactive of all digital media. In the course, we will deal with games as an artistic and pop-culturally relevant form and develop a small interactive application ourselves.

19.09. - 23.09.22

WOCHE 38

A 3.08.2

18

19.09. - 23.09.22

WOCHE 38

D 1.01

19

# INNOVATION & KOMMERZIELLE ARBEIT MIT DIGITALEN MEDIEN

MARLON CANDELORO

19.09.-23.09.22

WOCHEN 38

Alle sagten: «Das geht nicht!» Dann kam einer, der wusste das nicht und hat es einfach gemacht. (Volksweisheit)

Wie wird aus einem Bedürfnis eine neue Technologie? Wieso sind Ziele plötzlich erreichbar, auch wenn zuvor Duzende daran gescheitert sind?

Digitale Technologien nehmen einen Grossteil unseres Alltags ein und verfolgen immer eine spezifische Logik. Diese Schlussfolgerung zu verstehen und auf unsere eigenen Bedürfnisse weiterzuentwickeln, gibt uns die Freiheit, kreativ mit Technologie umzugehen.

Die persönlichen Kompetenzen bewusst zu erkennen und einzusetzen ist dabei wesentlich.

D 6.04

20

# LIVE CODING AS PERFORMANCE

THEODORE DAVIS

In this workshop, we'll explore live-coding as performance. This entails creative coding, collaborative jamming, audio-reactivity and synthesis, controllers and sensors, just to name a few possible ways to improvise and sketch while programming. Using open-source tools in our web browser, we'll dive into how this can be applied in numerous contexts such as: VJ'ing, Algoraves, scenography, among many other A/V environments. Through visible code, we'll generate visuals on the fly as the audience can follow our transparent process. It's ideal if you bring some coding experience, but beginners are also very welcome, especially with a musical background.

19.09.-23.09.22

WOCHEN 38

A 1.17

21

# MACHINE LEARNING AND STORYTELLING

GUILLAUME MASSOL

19.09. – 23.09.22

WOCHEN 38

Intro to Machine Learning, its applications in the field of design and art in general with a particular interest on the role of AI in the automation of visual storytelling in contemporary culture. Using open source and «publicly» available tools, we will conceptualize and (ideally) start producing visual experiments using image recognition and text generative models. We will conduct research on the aesthetics and politics of AI-generated artworks today and what it means to create them, in an age of big data, social networking and automated processes.

D 1.02

22

# NETNET

JULIA SCHICKER

19.09. – 23.09.22

WOCHEN 38

Das Modul NETNET führt ein in die Entwicklung von browserbasierter Kunst. Wir werden zurückschauen in die 90er und frühen 2000er mit der net.art-Bewegung und versuchen, daraus eigene Projekte zu entwickeln. Dies kann in Gruppen oder einzeln geschehen.

Wir werden zusammen HTML und JavaScript anschauen und schrittweise damit experimentieren. Falls für die Projekte nötig, wird individuell auch in andere Sprachen und Frameworks eingeführt. Die Möglichkeiten von browserbasierter Kunst sind schier endlos; man kann Narrationen entwickeln, visuelle Kunstwerke schaffen oder interaktive Arbeiten erzeugen. Wir werden während der Woche diverse alte Arbeiten anschauen und diskutieren, und uns überlegen, wie man auch im Jahr 2022 Ideen für browserbasierte Kunst entwickeln kann.

A -1.09

23

# POTATO COMPUTING RESEARCH LAB

BECCA ROSE

19.09. – 23.09.22

WOCHE 38

Potato Computing Research Lab explores coding and electronics with potatoes. While potatoes may be seemingly un-related to computing, they actually feature in a number of computational arts, many of which juxtapose or reinforce materialities of computing with the potato. Recently, computational artist David O'Reilly makes connections between the routing system of potato reproduction with blockchain, as well as bringing the materiality of the potato in digital format by high resolution 3D photogrammetry NFTs.

Potato Computing Research Lab will be a weeklong experiment, exploring coding and electronics from the eyes of the potato. We will make experiments with materials by using potatoes as computer components, print with potatoes and translate coordinates into visual coding, make potato talking heads, or we'll use sensors in the potato environment.

The dynamism of the potatoes, algorithms, pixels, and ink both playfully imagine alternative ways of engaging with computing, while at the same time refusing computational thinking. This connection helps to give insight into how failure intersects with knowledge production from a material, tangible, and object-based practice. Potato computing failures bring a level complexity to the questioning around reductionism and abstraction that are core to computing thinking.

E I FOOD CULTURE LAB

24

# QUANTIFIED SELFIE – DIGITALE IDENTITÄTEN

STEFANIE BRÄUER, HANNA ZÜLLIG

19.09. – 23.09.22

WOCHE 38

In diesem Workshop nähern wir uns dem Thema Datenporträt von zwei Seiten: einerseits durch das Sammeln und Systematisieren persönlicher Datenspuren als Grundlage für eine dynamische, interaktive Visualisierung in p5.js, andererseits durch eine begleitende Reflexion auf Grundlage ausgewählter Texte und Beispielen aus der zeitgenössischen Kunst.

A 2.07

25

# ROBOTER, PINSEL, ALGORITHMUS

DANIEL NIKLES

19.09. – 23.09.22

WOCHE 38

Kann Genauigkeit gebrochen werden? Was passiert, wenn exakte Wiederholung sich nicht wiederholt? Und das von einem Industrieroboter? Algorithmische Kunst ist nahezu unerschöpflich... und reproduzierbar. Von den selben Instruktionen kann das Gleiche entstehen. Unser Roboter bewegt sich dann auch jedesmal gleich. Auf der Suche nach Unikaten fügen wir den Algorithmen eine weitere Ebene hinzu und eignen uns die Imperfektion der Realität an. Der Fluss von Farbe am Pinsel wird nicht immer gleich sein.

A 2.15 (HYPERWERK)

26

# SOUVENIRS AUS ANDEREN WELTEN

CYLIXE, FELIX BÄNTELI

19.09. – 23.09.22

WOCHE 38

Wir trauen uns mit beiden, oder vielleicht sogar mit allen vier Beinen aus unserer eigenen Welt heraus zu steigen. Dafür braucht es neue Welten, die wir uns mit Hilfe nachhaltiger Fragestellungen imaginieren. Doch damit nicht genug: Diesen Welten hauchen wir Repräsentation ein; wir bringen ein Stückchen aus ihnen zurück! Ausgehend von Elektroschrott bauen wir etwas, das etwas tut. Es blinkt, es summt, es kracht, es tanzt.

D 3.05 (CML)

27

# TALKING SPATIAL

KATHRIN ANIKA MAST

19.09. – 23.09.22

WOCHEN 38

Bewegen wir uns durch Zeit und Raum, setzt die heutige Digitalisierung und die Technologie neue Maßstäbe im Bereich «Augmented Reality». Blicken wir zurück, stellen wir erstaunt fest, dass sich bereits eine erste Definition von virtueller Realität im Mittelalter manifestiert. Der virtuelle Raum ist keine Erfindung des elektronischen Zeitalters, sondern fest verwurzelt in der Geschichte der abendländischen Kultur. Magarete Wertheim beschreibt in ihrem Buch «Die Himmelstür zum Cyberspace: Eine Geschichte des Raums von Dante zum Internet» eine anregende Reise des physischen und virtuellen Raums.

Unter dieser Perspektive, befasst sich der Workshop «Talking Spatial» mit der Gestaltung eines immersiven Erlebnisraums und dessen ästhetische Symbiose zwischen audio-, und visuellen Einheiten sowie realer und virtueller Raumwahrnehmung. In der Gruppe werden einfache Videoinhalte kreiert, welche in der Basis als Storyboard zusammenkommen, um einen dramaturgischen Ablauf für den Raum zu definieren. Durch die Vermittlung und Anwendung von Video Mapping wird eine Live Performance als Ergebnis im physischen Raum durch die Erweiterung des virtuellen Raums inszeniert. Ziel des Workshops ist es, den Studierenden einen Eindruck für ein ganzheitliches Vorgehen zur Umsetzung einer räumlichen Live Performance zu vermitteln. Finales VJ-Show-Off des Workshops am Freitag Nachmittag zum Live-Set von Jessika Khazrik (CoCoding Workshop «Vocoding») im H3K.

HEK KELLER

28

# TEXTILE CRAFTING FICTION LAB

SOPHIE KELLNER, JENNIFER KEUSGEN

19.09. – 23.09.22

WOCHEN 38

This workshop encompasses the idea of intersecting science and art through e-textiles and wearables, by crafting technological artefacts that create electromagnetic fields and sound (textile speakers) as well as capacitive electronic fields (proximity sensors). Examining the occurrence of electromagnetic and electric fields and signals in fauna and flora, the workshop participants get inspired to create imaginaries around future or yet unknown species, who communicate over or live with electromagnetic radiation. Like sharks for example having the capability of sensing and tracing the faintest electronic fields generated by small muscle movements of their prey in the water.

D 3.05 (CML)

29

# TEXTILES CODEN

LOOM: LAURA ENTNER, META HAMMEL

19.09.-23.09.22

WOCHEN 38

Jedem Textil liegt ein Konstruktionsplan mit Code zugrunde: Ketthebung oder Kettensenkung. Anhand einfacher Parameter wie 0 und 1 entstehen komplexe und vielschichtige Möglichkeiten, Informationen in textile Flächen umzusetzen.

Einstieg in den Workshop bilden theoretische Inputs zur Grundkonstruktion eines Gewebes, zur Bindungslehre und zu Bindungseffekten.

Gemeinsam werden bestehende Codes aus alltäglichen Bereichen gesammelt und mit Hilfe digitaler Tools, Übersetzungsprozesse von analogen und digitalen Daten untersucht. In kleinen Serien können eigene Ansätze im Textilien erforscht und vertieft werden.

Loom – Raum für Gewebe und textile Auseinandersetzung, schärft das Bewusstsein für das Textil im Heute und schafft einen unkonventionellen Zugang zu einem traditionellen Handwerk. Durch die gelebte emanzipatorische Kulturvermittlung entsteht ein Begegnungsort, der den Austausch und die Verknüpfung mit den Bereichen Kunst und Design fördert.

A 3.08.1

30

# TOUCHDESIGNER BEGINNER WORKSHOP

JAN PISTOR

TouchDesigner is a Swiss Army knife for multimedia installations, running on MacOS and Windows. It is a node based programming language capable of realtime interactions.

In the Workshop week, the first half will be a deep dive into Touchdesigner basics. After that the attendees should have an understanding for the functionality and possible use cases of TouchDesigner. Feeling prepared for some explorations on their own, the second half of the week will be around creating an audio visual piece.

19.09.-23.09.22

WOCHEN 38

D 5.06

31

# VERSCHLÜSSELT: GESTALTUNG EINER GEHEIMEN SPRACHE

BENEDIKT WÖPPEL

Encrypted: Designing of a Secret Language Encrypted messages or codes are used to preserve a secret or to bring sensitive workshop we create our own secret language. With information safely from A to B. In this a critical eye, we question the concept of hidden messages and experiment with new ideas. In which formats and for what purposes can secret information be applied to meaningfully and creatively?

\*MONTAG NACHMITTAG AULA  
FREITAG A 0.11 AUSSTELLUNGSRaum

# VOCODE (OR HOW YOU CAN ENCODE MACHINES MUSICALLY)

JESSIKA KHAZRIK

What are the relationships between music, voice and code? How can we and why would we code computers with our voices? In his essay 'Code(or How You Can Write Something Differently)', media theorist Friedrich Kittler proclaims that «codes – by name and by matter – are what determine us today, and what we must articulate if only to avoid disappearing under them completely». Kittler speaks of the so-called 'hidden layers' in code that materialize in processes of encryption that, in computational media, increasingly become challenging to 'pass on with spoken words'. This course delves into electronic music production through the use and history of the voice as an instrument and a medium of encryption, decryption and assembly.

Right after the first vocoder or electronic voice synthesiser, 'Pedro, the VODER' was successfully demonstrated in the 1939 New York World Expo, WWII erupted. Its inventor Homer Dudley went on developing «Project X»: This project did not only pioneer the first digital transmission of speech, but has also led to many new developments in the field of cryptography that, to this day, form the basis of our personal computers' architecture.

Since the mid-20th century, musicians have been using the vocoder as an instrument to criticise militarization, speak of collectivity and search for a post-humanist subjectivity. What can we learn from and do with this history in light of recent developments in technology, politics, art and science? In this workshop, we will collectively explore emerging technologies, questions and techniques around why and how to encode machines with a multiplicity of voices and less distance.

# WOCHE 45: COCREATE

WOCHE 45

WOCHE 45



# WOCHE 45: COCREATE

CoCreate bietet in KW45 ein Ensemble an Themen, Theorien, Skills und Experimenten an. Besuche zwei «kleine» oder einen «grossen» Kurs. Teste und lebe CoCreate!

# WOCHE 45: KALENDER

07.11.- 11.11.22

|            |            |  |                                 |                            |
|------------|------------|--|---------------------------------|----------------------------|
| MONTAG     | 9:00       |  | BEGRÜSSUNG                      | AULA                       |
|            | 10:00      |  | START DER COCREATE KURSE        | SIEHE MODUL-<br>BESCHRIEBE |
| DIENSTAG   | 9:00-16:00 |  | KURSBETRIEB                     |                            |
| MITTWOCH   | 9:00-16:00 |  | KURSBETRIEB                     |                            |
|            | 13:00      |  | START HALBKURSE II              | SIEHE MODUL-<br>BESCHRIEBE |
|            | 16:30      |  | IDEENSAMMLUNG FÜR COCREATE 2023 | FOOD-<br>CULTURE-<br>LAB   |
| DONNERSTAG | 9:00-16:00 |  | KURSBETRIEB                     |                            |
| FREITAG    | 9:00-16:00 |  | KURSBETRIEB                     |                            |

WOCHE 45

07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

# BEFORE THE CLICK

FLORIAN OLLOZ UND CHRISTIAN STUDACH

Wie geht eigentlich analoges Coding?? Zusammen mit dem Sounddesigner und DJ Christian Studach ([micromusic.net](http://micromusic.net)) entwickeln die Studierenden ein interaktives Setup für eine audiovisuelle Live-Performance. Diese setzt optische Informationen von Super8 Film und performative Elemente in Sound um.

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

MEDIEN WERKSTATT

40

# BODY POLITICS: FEMINISMUS UND PERFORMANCE IN OSTEUROPA

STEFANIE PROKSCH-WEILGUNI, KATALIN CSEH-VARGA

Aufgrund ihrer ephemeren Eigenschaften und unmittelbaren Präsenz nahm Performance und Körperkunst eine bedeutende Rolle unter experimentellen und politisch sensiblen Künstler\*innen der sozialistischen Staaten und der Sowjetunion in der Nachkriegszeit ein. Während sowohl in Ost-, Westeuropa und den USA während der 1960er- und 1970er-Jahre feministische und körperpolitische Themen einen Höhepunkt erlebten und auch eine Vernetzung stattfand (z.B. zwischen Natalie LL und Lucy Lippard), waren bestimmte westliche feministische Forderungen z.B. nach gleichberechtigtem Zugang zum Arbeitsmarkt in kommunistischen Gesellschaften verwirklicht. Trotzdem gab es auch in sozialistischen Staaten reichlich Ambivalenzen bei der Verwirklichung der versprochenen Emanzipation und Künstler\*innen reagierten unterschiedlich auf bestehende patriarchale Strukturen, formulierten eine eigene Kapitalismuskritik oder beteiligten sich an gendersensiblen Diskursen. Somit entwickelten Künstler\*innen andere künstlerische Strategien, um auf patriarchale und unterschiedlich repressive Machtstrukturen zu reagieren. Anstatt die postkommunistische Wende der 1990er-Jahre als Bruch zu verstehen, widmen wir uns in diesem Seminar zeitgenössischen Künstler\*innen aus Rumänien, Ungarn, Tschechien, Slowakei, früheres Jugoslawien, Polen, Ukraine, Litauen, Russland u.a., die diese historischen Praktiken in Kunst, Performance, Choreographie und Theater aufgreifen und thematisieren. Über historische Referenzen und in Gegenüberstellung zu offiziellen staatlichen Rhetoriken erarbeiten wir ein nuanciertes Verständnis für zeitgenössische, osteuropäische und differenziert feministische Positionen.

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

A 3.08.2

41

# CIRCULAR DESIGN\_ ENTWERFEN IN ZIR- KULÄREN PROZESSEN

EVELYNE ROTH

Circular Economy – bedeutet, die Design-Prozesse von der Gewinnung der Materialien über die Herstellung, den Vertrieb, Verkauf, Gebrauch, die Erneuerung, die Rücknahme und die Wieder-Aufbereitung radikal neu zu denken und zu gestalten.

Wobei das Materialwissen als eines der «Zukunfts denkenden» Auseinandersetzung im Circular Thinking gehandelt wird, und bereits heute mit konkreten zirkulären Erzeugnissen in den Material-Kreisläufen agieren kann, sind die Methoden und Praktiken in den Entwurfs Prozessen noch ungeklärt. Wobei die Anforderungen was ein Entwurf in der Kreislaufwirtschaft erfüllen muss sich wie folgt erklären lässt:

Nie mehr Abfall generieren, heisst, für die eingesetzten Ressourcen nach dem Ableben eines Objektes wieder verwertet werden zu können, wieder neu in den Kreislauf aufgenommen zu werden. Dies bedingt, dass jedes einzelne Element an einem Objekt so entwickelt werden muss, dass es der Sache für das Weiterleben in einem neuen Kreislauf (Second Life, Third Life) dient. Welche Herausforderungen das «nie mehr Abfall generieren» in den Design Prozessen hervorruft steht zur Debatte.

Bist du als Gestalter:in bereit, mit unbekanntem Ästhetikern zu arbeiten und gängige Entwurfs- wie Herstellungsprozesse zu überdenken?

# DAS SUBJEKTIVE OBJEK- TIV – DER KAMERA- BLICK IM FOKUS

FLAVIA CAVIEZEL

Die Kamera ist technisches und künstlerisches Zentrum von Foto- und Filmarbeiten. Kameraarbeit verändert sich durch technische Innovationen und mit ihnen verknüpfte ästhetische Entwicklungen, was immer wieder zu medialen Paradigmenwechseln geführt hat. Wurde Karl Freund's 'entfesselte Kamera' in den 1920er Jahren als Auge und Körper beschrieben, die in die Darstellungsmaterie eintauchten und sie von innen und aussen erfahren liessen, können Kameras heutzutage durch die mobilen Anwendungsmöglichkeiten der Geräte (GoPro, Smartphones, Steadycams etc.) umso mehr als eine Verlängerung oder Erweiterung des menschlichen Körpers verstanden und entsprechend eingesetzt werden. Es ist ein engmaschiges Zusammenspiel von Körper und Technologie. Wie die Kameraperson und die verwendeten Technologien dabei zu den Protagonist:innen in Beziehung treten, auch zu mehr/anders-als-menschlichen Entitäten, muss stets neu verhandelt werden. Denn der Blick der Kamera ist durch die gegebenen Machtkonstellationen immer auch ein politischer.

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHHE 45

A 3.08.1

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHHE 45

D 3.05 (CML)

# DIALECTIC(S)

PETER BURLEIGH

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

D 1.03

44

Dialectic(s) is a complex and contradictory term: encompassing the meaning of Logic; reasoning; critical investigation of truth through reasoned argument; the logic or reasoning by which the mind arrives at illusory beliefs and contradictory claims; a generative thought process of dissolving concepts about the external world of society and history to arrive at new transitions and progress history; or as the existence or operation of opposing (abstract) forces or tendencies, and the tension produced by them. In this block week, I intend to investigate the historical trace of the term to highlight how it is a key figure in the history of thought, and to think critically of how today such a contradictory abstraction can be a powerful tool to critique society and culture. Further, a crucial link will be made to how language is itself — quite literally — dialectic. That is, language as a means to construe the world, to operate in the world, and to develop in the world has both abstract and actual realities which themselves feed back into the dialectic circle.

# DIE VERWANDLUNG

MARKUS SCHWANDER, ERIN MALLON

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

A 1.17 TONDRA

45

Gregor Samsa erwacht in Franz Kafkas «Die Verwandlung» (1915) als käferartiges «Ungeziefer» und die Welt ist ihm auf einmal fremd. In «Wo bin ich?» (2022) unternimmt Bruno Latour eine post-Lockdown Neusichtung dieser kafkaesken Tiermetamorphose. Erst wenn wir es schaffen, so Latour, einen Termitenblick einzunehmen, werden wir Menschen begreifen, dass wir von unserer Umwelt unzertrennlich sind: eine in Zeiten von Klimakrise und Pandemie überlebensnotwendige Verwandlung des Blickes. Inspiriert von Gregor Samsas erstaunlicher Erfahrung und Latours Plädoyer für eine neue Betrachtung als Überlebensstrategie, entwerfen wir eigene tierische Verwandlungen. Dabei dienen uns bestehende künstlerisch und künstlerisch-forschende Strategien des Tier-Werdens wie auch eine eigene Recherche als Ausgangslagen für die Annäherung.

In Franz Kafka's «The Metamorphosis» (1915), Gregor Samsa wakes up a bug-like 'pest' and the world around him appears suddenly alien. In «After Lockdown: A Metamorphosis» (2022), Bruno Latour undertakes a post-Lockdown reassessment of Samsa's transformation into an animal. According to Latour, we humans will only realize how inseparable we are from our environment once we've managed to take on a termite-like gaze: a vital metamorphosis of perspective in times of climate crisis and pandemic. Inspired by Gregor Samsa's astonishing experience and Latour's plea for a shift in perspective as a survival strategy, we develop our own animal metamorphoses. We draw on existing artistic and artistic research strategies of animal transformation and individual research to develop our own approaches.

# DRAMATURGIE UND STORYTELLING

HEIKE DÜRSCHIED

MO-FR 07.11.- 11.11.22

Der Begriff des «Storytellings» ist heute in aller Munde. Dabei geht es um etwas Uraltes – die Kunst des Geschichtenerzählens, das fesselnde Übermitteln von Informationen und Emotionen, welches die Menschen seit jeher bewegt. Storytelling hat seine Heimat in alten Mythen und Märchen, aber vor allem im Theater – die Begriffe «Dramaturgie» und «Inszenierung» sind eng damit verwandt. Alle textbasierten und darstellenden Künste, aber auch Medienkunst, Szenografie, und nicht zuletzt Marketing basieren auf überzeugenden Narrationen.

WOCHE 45

A 2.11

46

# ENTREPRENEURSHIP

IRENE LANZ

MO-FR 07.11.- 11.11.22

Die Workshopteilnehmenden erarbeiten einzeln oder in Kleingruppen mit Hilfe der Canvas-Methode eine eigene Geschäftsidee inkl. Finanzplanung. Der Businessplan wird am Schluss des Workshops in einem «Pitch» vorgestellt.

WOCHE 45

D 6.04

47

# EXHIBITING @CIVIC

MATYLDA KRZYKOWSKI

MO-FR 07.11.- 11.11.22

Entwicklung einer thematischen, transdisziplinären Ausstellung im CIVIC bestehend aus Exponaten, Worten, Texten, Handlungen von Studierenden (und MitarbeiterInnen) aus und um die HGK. Inklusive einer Szenografie. Geleitet von Matylida Krzykowski, CIVIC Lead. <https://civic.hgk.fhnw.ch/> Fertigstellung der Ausstellung: Anfang Januar 2023 Eröffnung: 20. Januar 2023 in Partnerschaft mit CoCreate (zu Open House).

WOCHE 45

CIVIC

48

# FARBE VEREINT – EINE UNTERSUCHUNG IM FOOD CULTURE LAB

INES KLEMM, GABRIELA AQUIJE

MO-FR 07.11.- 11.11.22

Farbe ist Leben. Architektur und Design tauchen unsere aktiv gestaltete Umwelt jedoch immer öfter in Weiss-Grau-Schwarz. Je mehr visuelle Gestaltung an Farbe und Natürlichkeit verliert, desto dringlicher erscheint die Frage, wer und was uns künftig nährt. Farbe ist essentielles Bindeglied zwischen Nahrung, Mensch, Raum und Umwelt. Farbe macht Energiezustände sichtbar und ist sowohl Nährstoff als auch Informationsträger in Nahrungsmitteln, Pigmenten und Pixeln. Somit hat der bewusste und wissenschaftlich fundierte Umgang mit Farbe eine zentrale Bedeutung zur Regulierung menschlicher Existenz im Kontext der beschleunigten Verbreitung von künstlicher Intelligenz.

Schwarz absorbiert alles Licht und vernichtet somit grosse Bestandteile lebenswichtiger Nährstoffversorgung für Mensch und Umwelt. Wenn Sonne auf Erdreich trifft, setzt Wachstum von Pflanzen ein. Wenn Sonne auf Solarzellen trifft, wird Stromerzeugung gefördert. Je mehr Natur mit Maschinen bearbeitet und von Technik ersetzt wird, desto geringer wird der Anteil natürlicher Lebensräume und desto grösser ist die Bedeutung von Design-, Gestaltungs- und Raumbildungsprozessen.

Farbe ist Nahrung für alle Sinne. Wenn Speisen den Zustand Schwarz erreichen, sind sie nährstofflos, ungeniessbar oder verbrannt. Die Frage ist, ob der Mensch über die Wirkung von Farbe bestimmt und welche Vorbilder es sind, die gut für den Erhalt von Leben sind. Wenn wir das natürliche Gleichgewicht zwischen Menschen, Raum und Umwelt wiederherstellen und eine harmonische Life-Work-Balance erreichen wollen, müssen wir insbesondere bei Gestaltungsprozessen aller Art wieder mehr Farbe einsetzen: bewusst, sinnvoll und wissenschaftlich fundiert.

WOCHE 45

FOOD CULTURE LAB

49

# FIGHT LIKE AN ARTIST

ALINA KOPYTSA

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

The seminar will focus on the role of an artist in society, both in a general context and within Ukraine during the last 30 years. We will have discussions about the correlation between medium of artworks and its content. Participants will get input about socially engaged art and then receive a practical task. When the full-scale war started in Ukraine on 22 February 2022, it completely undermined ordinary life by putting man on the brink of life and death and changed society forever. Ukrainian artists, like any other citizens, demonstrated an extremely high level of resistance. Artists were working, joining the army and volunteering, but at the same time reflecting on their experiences and creating new powerful artworks. The ability to speak about a personal traumatic experience helps to regain one's self subjectivity. Artists have the privilege to be sensitive and express their own feelings as well as give voices to others who are seeking to be heard. We will discover artworks that were made by Ukrainian artists as a response to their experiences in life endangering situations and societal anxiety.

A 2.13

50

# HAIR – IDENTITY EXPLORATION

MARTINA SIEGWOLF, DANIELLE DREIER

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

Im Kurs HAIR-Identity Exploration geht es um performative Methoden zur Erforschung von Identität, Diversität und Gender. Auch theoretisch, historisch, praktisch und reflexiv setzen wir uns mit dem Thema Haare auseinander.

EXTERN

51

# HEILKRAUT, LIEBESBOTE ODER WEISE MENTORIN?

ANITA KURATLE

Dass Pflanzen Lebewesen sind, ist allen klar. Wie ist unsere Sicht auf die Welt der Pflanzen und wie sieht wohl die Welt aus der Sicht von Pflanzen aus? Wie fühlt, riecht, sieht eine Pflanze? Gibt es Pflanzen, die sich nicht mögen? Und wie gehen sich Pflanzen, die sich nicht mögen, aus dem Weg? Was geben Pflanzen uns Menschen und was nehmen wir uns von ihnen? Wie sind sie in unseren Alltag verwoben und was wäre, wenn es sie nicht gäbe?

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

BILDHAUERWERKSTATT

52

# IST REDEN SILBER – SCHWEIGEN GOLD? VON DER REDEKUNST

RENATA BURCKHARDT

Eine Rede kann verführen, manipulieren, Massen verleiten, beflügeln, trösten, kränken, schwächen, töten; zu allen Zeiten, in allen Ländern. Von der Antike bis in die Neuzeit galt die Rhetorik als eine der sieben freien Künste. Erst mit dem Sturm und Drang verkam sie zur Überredungskunst; europaweit gibt es nur einen Lehrstuhl für Rhetorik.

Besonders in Zeiten des Ausnahmezustands aber ist zu beobachten, wie das gesprochene Wort Hochkonjunktur erhält. Menschen melden sich zu Wort, auf Po-dien, in Gremien, online, live, auf der Strasse. Sie tun ihre Meinungen und/oder ihr Wissen kund. Existiert nur, wer sich Gehör verschafft?

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

D 5.06

53

# KEIN PLAN UND KEIN MATERIAL

RASSO AUBERGER

# MAKING ARGUMENTS WITH DATA

SELENA SAVIC, YANN PATRICK MARTINS, FATMA KARGIN

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

WERKSTATT BAURAUUM

Ein Workshop zur Bedeutung der Begriffe Postindustrielle Gestaltung und Prozessgestaltung in einem praktischen Arbeitsfeld. Wir werden einen oder mehrere Vorschläge für einen möglichst modularen und mobilen Besprechungsraum machen. Dies nicht in Form von Modellen und Plänen, sondern direkt aus dem Machen heraus und aus schon weitgehend vorhandenen Dingen. Die äussere Erscheinung soll nicht im Sinne eines «geschlossenen Designs» funktionieren, sondern sich stark auf Aspekte des Bastelns (die Bricolage von Lévi-Strauss) und der Wiederverwendung schon existierender Dinge richten.

Mobile, modulare Besprechungsräume für Zweiergespräche, Telefonate und ähnliche akustisch sensible Situationen fehlen in vielen Fällen hier auf dem Campus.

Workshopablauf:

Tag 1 Vorstellung und Erläuterung der Workshopidee Klärung «Wie wollen wir zusammen arbeiten?» Erläuterung des Ablaufs, Kurze Einführung in theoretische Aspekte (Kein Plan, was heisst das?, kein Material, womit werden wir dann arbeiten?) Klärung der tatsächlichen Situation vor Ort Gemeinsame Recherche Werkzeuge und Ressourcen

An die Arbeit Jeder folgende Tag beginnt und endet mit einer gemeinsamen Begutachtung, Diskussion und Bewertung.

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

D 4.04

Whether we are discussing measures to 'flatten the curve' in the ongoing pandemic, or what to wear in face of the most recent weather forecast, we make arguments based on patterns and trends observed in data. What makes these patterns observable? Machine learning algorithms trained on large datasets (often referred to as 'Big Data') produce models that are taken as sources of truth and reason in recruitment and admission processes, public health measures, as well as in individual decisions to purchase an item. Nevertheless, we have very limited access to examine datasets that inform such decisions. This course addresses the need to envision different ways of working with datasets and machine learning models: enabling students to formulate arguments based on relations they actively discover in data. The lecturers will share their experience in designing interfaces and visualizations for data to teach ethics of working with large datasets. Together with the students, we plan to further develop the critical approaches to dataset making and interpretations of machine learning models. With this, we hope to create a clear example for working with large dataset and machine learning technologies in an informed way that promotes participation and intentionality.

# MATERIAL ENTANGLEMENTS – MATERIELLE VERSCHRÄNKUNGEN

CATHERINE WALTHARD, RALF NEUBAUER

Text und Bild – oder auch Text und Skulptur / Assemblage / Installation / Intervention / Performance: Wie können wir sie so zueinander in Beziehung setzen, dass es spannend wird? Neben dem Erzeugen von Bedeutung wird es in diesem Kurs auch darum gehen, beide Komponenten als facettenreiche Ausformungen von materieller Kultur zu betrachten und daraus gestalterische Impulse abzuleiten, indem wir genau darauf hören, «was unsere Materialien wollen». Wir werden Artefakte mit geschriebener oder gesprochener Sprache verbinden und diesen Prozess anhand theoretischer Überlegungen reflektieren. Und darüber hinaus ist das auch eine Einführung in Prozessgestaltung. (the workshop will be conducted in German and English.)

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

A 2.09

# POSITIONEN ZEITGENÖSSISCHER FOTOGRAFIE

INVAR TORRE HOLLAUS

Seit ihrer Erfindung um die Mitte des 19. Jahrhunderts hat die Fotografie für eine fundamentale und nachhaltige Veränderung in der Wahrnehmung, Glaubwürdigkeit und Produktion von Bildern gesorgt und sich in kurzer Zeit zu einem der einflussreichsten Medien entwickelt. War bis zu diesem Zeitpunkt die Malerei die einzige Möglichkeit, «Realität» bzw. «Identität» bildlich wie-derzugeben und festzuhalten, eröffneten sich mit dem Medium der Fotografie bisher ungeahnte Möglichkeiten, auf die das klassische Medium Malerei zu reagieren hatte. Nach einem anfänglichen Konkurrenzverhältnis oder gar einer Überlegenheit der Fotografie gegenüber der Malerei, entwickelte sich in der Folgezeit ein gegenseitig sich befruchtender Austausch zwischen beiden Medien. In Anbetracht der schier unüberschaubaren Anzahl fotografischer Positionen, fokussiert das Seminar bewusst auf exemplarische Beispiele von Künstlerinnen und Künstlern, an denen eine Sensibilität dafür entwickelt werden soll, welche teils weitreichenden Konsequenzen die technischen Möglichkeiten (analoge vs. digitale Fotografie, Collagen, konstruierte Fotografien etc.) für die Begriffe «Bild», «Realität» und «Identität» sowie deren Wahrnehmung mit sich führen und was diese Bilder letztlich zeigen.

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

A 2.07

# SOUND IN FILM AND AUDIOVISUAL MEDIA

BUDHADITYA CHATTOPADHYAY

MO-FR 07.11.- 11.11.22

WOCHE 45

In this on-site workshop the students will learn to produce an audiovisual work in the form of a sound-driven short fiction or documentary film, sound for a VR work, an inter-media installation or an experimental digital media production using recorded sound. The workshop addresses pertinent questions about the aesthetic choices made in sound production practice, i.e. field recording, editing and sound design for film, video and digital media production on a basic level. Both production and theory will deal with narrative discourses that arise from the different ways of combining or converging sound and moving image to make meaning. A number of theoretical and technical texts on audiovisual/sound production are discussed. Students work in groups. In this workshop the students learn to critically engage with sound production. The screenings and listening sessions will be followed by group discussion involving related theories in sound studies dealing with audiovisual media. A number of relevant film soundtracks are discussed and analyzed. The students will actively take part in the discussion and critical making by way of presentations individually and in groups. The sound production will make use of resources available at IXDM, e.g. mixing desks and studios.

D 0.01

58

# A SENSE OF SAFETY

INSA VERBECK

MO-MI 07.11.- 09.11.22

WOCHE 45

«Creativity flourishes when we have a sense of safety.» Julia Cameron

There's this thing about creative blocks that we must understand to undo them. Blocks perform a function. For as painful as they feel, they also grant a sense of safety. The intrinsic logic of a block reads as follows: «As long as nothing happens, at least nothing bad / wrong / false happens.»

The workshop provides a guided encounter with your creative flow and helps you to undo the fatal entanglement of being blocked and feeling safe.

It's not that the creative process is less thrilling. It's just that safety comes first. BE WELCOME!

D 2.06 STUDIO 2

59

# BEING EATEN

JAMIE ALLEN

MO-MI 07.11. – 09.11.22

WOCHE 45

MARKTHALLE

Of the concerns of the project of Western, modern design, architecture and culture, procuring food for ourselves and keeping ourselves from becoming food for other creatures, is central amongst them. How we eat and avoid being eaten, keeping ourselves on top of the food chain(s), constitutes metabolic anthropocentrism, or metabolic privilege, that also clouds and traumatizes the communal act of consume(ation). Yet the acts of eating and being eaten can help understand life «as in circulation, as a gift from a community of ancestors... flowing on into an ecological and ancestral community of origins» (Val Plumwood). The whole planet is conceived as a giant stomach, pre-preparing photosynthetic energies and unpalatable materialities so they can be absorbed into our digestive system, our bloodstreams, our organs and neural tissues. «Plants and the space they occupy are just as much a part of man as his mouth, his teeth or his stomach... The whole globe in splendid flight around the sun is a part, an organ, of every individual human» (Silvio Gesell)

As ecologically related and embodied beings, we also exist as food for other beings, even as «the human supremacist culture of the West makes a strong effort to deny [...] that we humans can be positioned in the food chain in the same way as other animals.» (Val Plumwood) Thinking and connecting anew with our own ecological intimacy couples the «gut-level intimacy» human beings have with deep-time planetary processes and with the globally systematized, mediated, infrastructural existence. These are imaginaries with potentials, as Huiying Ng writes, to «metabolize hope».

60

# CULINARY ARTS – AVANTGARDISTISCHE NATURKÜCHE

STEFAN WIESNER

CoCreate setzt einen Schwerpunkt in den Bereichen Kochen und Essen. Hierbei werden Themen behandelt wie Experimentelles Kochen. Zukunft von Essen und Ernährung, Verhältnis von Kunst, Kochen und Kreativität. Foodproduktion und Produktionsketten, Saisonalität & Regionalität. Veränderung gesellschaftlicher Geschmackstraditionen. Ausgangspunkt dieses Themenfeld ist die Tatsache, dass Kunst und Essen zentrale Aspekte von Kunst und Design berühren.

Stefan Wiesner ist der wohl bedeutsamste Avantgarde- und Experimentalkoch in der Schweiz. Sein Einfluss reicht aber weit über die Schweiz hinaus. Dieser zweitägige Kurs vermittelt Grundaspekte seiner kulinarischen Praxis, in der es vor allem um das Verhältnis des Menschen zur Natur und zur Gesellschaft geht. Der Kurs findet an zwei Tagen mit Übernachtung in Escholzmatt/Entlebuch statt. Detaillierte Informationen werden vor Beginn des Kurses mitgeteilt.

Die Aufgabe des Kurses: «Wir kochen uns selber!» Kulinarische Selbstporträts. wie kann ich mein «Ich» kochend ausdrücken? Kurs ist mit Übernachtungen. Weitere Informationen werden mitgeteilt!

\*GASTHOF RÖSSLI, ESCHOLZMATT

MO-DI 07.11. – 08.11.22

WOCHE 45

EXTERN\*

61

# DEM WETTER NAHE

ANDREA ITEN

Über Beobachtungen nähern wir uns dem «Wetter» an. Wir verfolgen dabei einen transdisziplinären Weg. Wie verstehen wir, wie beleben wir den Begriff? Wie durchdringt er uns und was entsteht gestaltend daraus? Isobaren, Sonnenstrahlen, Nebelschwaden in Text, Bild und Handlung. Ein Spannungsfeld zwischen Poesie, Politik und Gestaltung.

MO-MI 07.11. – 09.11.22

WOCHE 45

D 4.01

62

# FUTURE SKILLS 1: SELBSTWIRKSAMKEIT

DOROTHÉE KING

Im 21. Jahrhundert wird die Verantwortung für den Einzelnen, als sogenannte Human Resources, mehr und mehr auf das einzelne Selbst ausgelagert. Die Grenzen zwischen Privat und Arbeit, zwischen sozialen Medien und beruflicher Präsentation vermischen sich. Es werden Leadership Skills gefeiert, die uns als Mini-Unternehmer:innen unserer Selbst bei der positiven Dauerpräsentation unterstützen sollen. Das kann ganz schön anstrengend sein. Die Frage lautet doch: Wie wollen wir leben, wie wollen wir arbeiten, wie wollen wir sein? Wie können wir selbstbestimmt und ins uns verankert auf diese komplexen Ansprüche nicht nur reagieren, sondern kreativ und selbstwirksam unser Lebens- und Arbeitswelt gestalten?

MO-MI 07.11. – 09.11.22

WOCHE 45

AUSSTELLUNGSRAUM

63

# IDEA DESIGN

SABINE FISCHER

MO-MI 07.11. – 09.11.22

Digital oder analog, unsere Welt erfindet sich schneller neu, als wir dem Neuen folgen können. Grund genug, sich mit der Idee von IDEE auseinander zu setzen.

Die Paradoxie des Neuen liegt darin, dass es neu ist – wir es also weder kennen noch wissen, wie es sich verhalten wird.

Ideen sind der Ausdruck des Neuen. Und Ideen sind die bedeutendsten Güter unserer Zeit. Bei Erfolg werden sie als Innovationen sichtbar und erhöhen den Druck zu weiteren Innovationen – weil sie fast beiläufig auch alles andere Gewohnte aufbrechen und das Erscheinen von Neuem fordern.

WOCHE 45

A -1.01

64

# PROJEKTE FINANZIEREN – WIE UND MIT WEM?

EVA HELLER

Wie finanzieren wir unsere Projekte? Wie kontextualisieren wir unsere Projekte im gesellschaftlichen Leben? Wie verknüpfen wir sie mit potenziellen Partner\*innen, wo finden wir diese, wie gehen wir auf diese zu? Mit welcher Haltung und Sprache adressieren wir sie? Wie verfassen wir Konzepte, Gesuche und Dossiers so, dass sie nach innen und aussen Sinn machen? Was geht der Entscheidungsträger\*in beim Lesen unserer Anträge durch den Kopf? Wie bettet sich die Finanzierung in der Projektplanung, -organisation und -umsetzung ein? Wie viel Zeit nimmt sie eigentlich in Anspruch? Wird sie als separate Aufgabe verstanden oder im Vorhaben strukturell und konzeptuell eingebettet? Wie sorgen wir dafür, dass sich unsere Finanzierungsmöglichkeiten laufend diversifizieren und auch ausweiten können? Können Finanzierungsstrategien kollaborativ gedacht werden? Wie verknüpft sich die Projektfinanzierung mit dem Projektkinhalt? Wie gestalten sich die Beziehungen zu Finanzierungspartner\*innen? Was könnten «kollaboratives Relationship Management» oder «emergent strategies» damit zu tun haben? Können Finanzierungsfragen auch Spass machen? Was sind Tricks und Tipps und hilfreiche Anekdoten von erfahrenen Kunst- oder Kulturschaffenden?

MO-MI 07.11. – 09.11.22

WOCHE 45

A -1.01

65

# PRÄSENTIEREN A

ANGELA GROSSO CIPONTE

MO-MI 07.11. – 09.11.22

Im Studium und anschliessend in Ihrem Berufsleben als Gestalter:in oder Künstler:in gehört es zu Ihrem Alltag, dass Sie Ihre Projekte, Ideen, Werke anderen vorstellen müssen. Diese anderen sind häufig Menschen aus anderen Fachbereichen. Sie müssen also Ihre Überlegungen «übersetzen» können in eine Sprache und in sprachliche Bilder, welche das gegenüber erreichen. Das heisst, in diesem Workshop werden wir zusammen an Ihrer Auftrittskompetenz feilen und an dem, was diese ausmacht.

WOCHE 45

D 1.02

66

# VIDEO 1

CORINNE STEHLI

MO-MI 07.11. – 09.11.22

Videos drehen und schneiden kann jeder der ein Smartphone oder eine digitale Spiegelreflexkamera besitzt. In diesem Workshop lernen Sie praxisnah, was den Unterschied zwischen Hobbyvideos und professionell produzierten Bewegtbildern ausmacht.

WOCHE 45

OSLO (IAGN)

67

# VIDEOSTREAMING & LIVEPRODUKTION A

MARTIN SCHAFFNER

MO-MI 07.11. – 09.11.22

WOCHE 45

A 3:10

68

Die Möglichkeit, Video live zu produzieren und direkt zu senden, ist breit zugänglich geworden, ob direkt vom Smartphone aus oder in Studio- oder Bühnensituationen mit mehreren Kameras. Aufwändige Postproduktionen entfallen und abgespeichert entstehen Dokumentationen. Für ein Streaming sind einige technische Entscheidungen zu fällen und handwerkliche Skills zu lernen. Sendeformate sind zu wählen oder neue zu entwickeln. Die auf Liveaufzeichnungen basierenden Aufnahmen sind für Dokumentation vorzubereiten. Im Kurs werden wir zwei technische Ansätze verfolgen. - Die Live Hardware Mixer (Atem Mini Serie) mit der dazugehörigen Softwareprogrammen.. – OBS (Open Broadcaster Software) eine auf einem OpenSource Projekt basierende Software-Lösung.

# VOM SUCHEN UND FINDEN

LUCIE KOLB

MO-MI 07.11. – 09.11.22

WOCHE 45

MARKTHALLE

69

Das Seminar widmet sich dem Suchen und Finden dies- und jenseits von Google. Wie suchen wir nach Antworten und wie nach neuen Fragen? Wie etwas finden, von dem wir nicht wussten, dass wir es suchen? Wie suchen wir etwas, wofür wir noch keinen Begriff haben? Wie können wir sichtbar machen, welche Ausgrenzungsprozesse im Rahmen einer Suche stattfinden? Die Suchmaschine als Wunschmaschine?

# WHEN THINGS TALK BACK – DING-DIALOGUE

RUTH SCHEEL

MO-MI 07.11. – 09.11.22

WOCHE 45

D 2.05 STUDIO 1

70

Der französische Surrealist André Breton feierte in seinen «poème-objet»-Assemblagen das «metaphorische Potential» [1] von Dingen. Diese narrative, poetische, dramaturgische Aufladung des uns umgebenden Ding-Universums wollen wir gemeinsam erforschen. Dabei blicken wir zunächst sowohl auf rituell eingesetzte, kulturell konnotierte oder künstlerisch umdefinierte Alltags-Gegenstände, als auch auf Objekte, die in Film oder Theater als handelnde Charaktere inszeniert werden und somit zu Protagonisten einer Dramaturgie werden. Egal ob Massenprodukt, Unikat, Ware, Fundstück, Requisite oder Museumsexponat – ein Objekt kann in seiner Ding- und Wesenhaftigkeit immer auch als Semiophor (Zeichen- und Bedeutungsträger) interpretiert werden. Im zweiten Teil des Kurses begeben wir uns auf Spurensuche. Was haben uns die Dinge mit ihren vielschichtigen Biografien zu erzählen? Sind sie gereist, wurden sie verehrt, waren sie Gegenstand symbolischer oder realer Aneignung, haben sie einen ideellen oder materiellen Wert, einen kulturellen, einen historischen, politischen oder globalen Wert? Im Kurs treten mir ihnen in Dialog, interpretieren sie, hören ihnen zu, provozieren sie, modifizieren sie und nehmen sie genau unter die Lupe.

# COMMONING CLINIC

MAX SPIELMANN

MI-FR 09.11. – 11.11.22

WOCHE 45

D 4.01

71

Praktiken des Commonings, des Vergemeinschaftens sind eigentlich gestalterische und künstlerische Alltagspraktiken. Ob wir ein Arbeits- oder Kunstkollektiv aufbauen, OpenSource Software entwickeln, unsere Arbeiten nach Creative Commons Kriterien veröffentlichen, in soziale Praktiken intervenieren, Open Access publizieren oder uns als Aktivist:innen an gesellschaftlichen Auseinandersetzungen beteiligen. Sowohl die eigene Arbeitsorganisation, als auch die erarbeiteten Produkte, Dienstleistungen und zeitlich-räumlichen Praktiken sind davon betroffen. Aber wie funktioniert Commoning eigentlich?

In der Commoning Clinic befassen wir uns mit Euren Praktiken und mit Fallbeispielen. Clinic steht für die Arbeitsweise des Kurses. Wir tauschen Erfahrungen aus und verschränken diese mit existierenden Theorien, Regeln und Good Practices.. Im zweiten Teil werden wir die erarbeiteten Kenntnisse in der Entwicklung von eigenen Vorhaben anwenden und diskutieren.

# DESIGN DILEMMAS FROM COMMONING PLATFORMS

VIKTOR BEDÖ

Housing, land, labour, food, and electricity are only a few resources that can turn into commons. Commons are resources available for use or consumption for a specified community so that the very same community negotiates, regulates, and manages the distribution, use and often production of the resource. Commoning as a practice refers not only to the care-based management of resources but also to creating the frameworks and infrastructures in which resources turn into commons. Digital platforms can play a central role in commoning, especially in tracking, managing and negotiating what everybody contributed, how resources are distributed and how resources are used. Some mechanisms of digital platforms for commoning might be similar to well-known platforms, such as Amazon or Uber; other mechanisms might be very different.

Speculating about platforms for commoning needs to address questions such as: How to measure contributions? What is better left unmeasured? Who determines the value of commons? What does the community envision as fair? How does the platform strengthen or, on the contrary, undermine commoning? What decision-making should communities delegate to algorithms, and what must be kept in the community? Design Dilemmas for Commoning Platforms addresses the above questions to contribute to care-based and convivial imaginaries of future urban platforms.

# DESIGN ODER KUNST? RELEVANZ FÜR DEN RECHTSSCHUTZ

ROBERT MIRKO STUTZ

«I'm not a designer» – «ich bin kein:e Künstler:in» – welche möglichen Implikationen hat das Selbstverständnis der Gestalter auf den Schutz ihrer kreativen Leistungen? Kreative Leistungen als Resultat von künstlerischen Schöpfungsprozessen werden primär durch das Urheberrecht und/oder das Designrecht geschützt. Welche Bedeutung haben diese beiden Rechte in der Schweiz, unter Berücksichtigung nationaler Differenzen, für den Schutz von Leistungen in der Kreativwirtschaft? Beleuchtung der Unterschiede zwischen Urheberrecht und Designrecht und Betrachtung der massgeblichen Schutzvoraussetzungen anhand konkreter Praxis-Beispiele. Anhand von Gesetztestexten und Urteilen untersuchen wir, was es braucht, damit eine kreative Leistung geschützt ist. Fallen da auch «ready mades» und «ob-jets trouvés»? Lassen sich Konzepte schützen? Und wie weit ist der Schutzzumfang: Was darf ich wem verbieten? Wann liegt bloss eine Idee vor, die ich frei verwenden kann und was ist geschützter Ausdruck (Idea vs. Expression Dichotomie). Dabei ist zwischen einer freien Benutzung eines Originals und der zustimmungsbedürftigen Bearbeitung zu unterscheiden. Wir beleuchten die Frage, wann ich mich von Ideen anderer inspirieren lassen darf, und wo es deren Zustimmung bedarf («Ideen sind frei!»). Welches sind die Schranken des Urheberrechts, wie steht es um die Freiheit von Parodie und Zitatrecht? Wie schütze ich ein Design ganz konkret? Wir sehen, welche Industriezweige ihre Arbeitsergebnisse auf diese Weise konsequent schützen. Was darf ich fotografieren und was nicht? Wie lassen sich Rechte kommerzialisieren? Wir untersuchen, worin der Unterschied besteht zwischen Rechtsübertragung und Lizenzierung.

# DIE KUNST DES VERHANDELNS

ROLAND REICHENBACH

Verhandeln ist eine eigenständige Kommunikationsform, die in jedem Lebensbereich eine bedeutsame, oft sogar ausschlaggebende Rolle spielt. Ihr Ziel ist die Einigung mit einem Gegenüber – ihr Grund sind divergierende und gemeinsame Interessen der Parteien, die alleine nicht realisiert werden können. Verhandlungsprozesse finden häufig in emotional schwierigen und asymmetrischen Situationen statt. Dies erfordert bestimmte Sozial- und Selbstkompetenzen, die bei den Beteiligten nicht immer vorausgesetzt werden können.

MI-FR 09.11.- 11.11.22

WOCHE 45

A -1.09

74

# FUTURE SKILLS 2: MEDIA LITERACY

DOROTHÉE KING

Media Literacy ist eine Möglichkeit, Medien zu reflektieren, zu analysieren und zu dekonstruieren, um mehr Verständnis und Wirksamkeit im Umgang mit unterschiedlichen Medien und Kommunikationsmitteln zu erreichen. In diesem CoCreate Modul werden wir diverse Medien und deren Inhalte auseinander nehmen – Fotos, Filme, News, Werbung, Streaming, Social Media etc- um ein Verständnis dafür zu entwickeln, wer wen, warum und wie damit beeinflussen könnte. Wir sind in einem Zeitpunkt der Over-Medien (Paul Watzlawick) angekommen. Die Aufmerksamkeitsökonomie führt zu einer Destruktion von Information und Diskurs, sondern zu einem Hyperkapitalismus des Kommerzialisismus, Individualismus und Ideologienbildung. Diese Modul möchte uns dabei unterstützen Media Literacy zu erwerben, um bewusst vom Konsument:innen-Status zurück zu einer demokratischen Medienmitgestaltung zu kommen.

MI-FR 09.11.- 11.11.22

WOCHE 45

A 0.11

75

# POETRY SLAM – TEXT & PERFORMANCE

LISA CHRIST

Poetry Slam ist Spoken Word, gelebte Literatur, Spass am Vortrag, Event und Erlebnis.

In diesem kurzen, aber intensiven Modul werden wir viele Schreibübungen machen, ich zeige euch, wie man sich einem Text nähern kann, wir schauen Stilmittel und Themenfindungsprozesse an. Wir machen Impro-Übungen, nutzen unseren Körper als Resonanzraum und performen unsere Texte voreinander. Gelebte Literatur macht Spass und bringt Freude.

MI-FR 09.11. – 11.11.22

WOCHE 45

D 2.06

76

# PRÄSENTIEREN & AUFTRETEN

MARIANNA HELEN MEYER

Das Ziel dieses Kurses ist, seine eigenen Arbeiten sicher, professionell und überzeugend vor einem Publikum präsentieren zu lernen. Erfolgreich zu präsentieren und seine Botschaft mit Strahlkraft zu vermitteln, ist ein vielschichtiges Unterfangen, das Freude bereiten soll. Gemeinsam werden wir die verschiedenen Aspekte davon beleuchten und ganz konkret erarbeiten. Der Kurs ist ein sicheres Übungsfeld, um sich sowohl in der Rolle des Präsentierens als auch in der Perspektive des Zuschauens zu erleben und diese zu reflektieren. Dabei lernen wir auch, einander gegenseitig zu unterstützen und konstruktives Feedback zu geben sowie wohlwollende Rückmeldung empfangen und nutzen zu können. Wir werden uns mit verschiedenen Präsentationsformen befassen sowie mit Körperwahrnehmung, Stimme und Raum arbeiten.

MI-FR 09.11. – 11.11.22

WOCHE 45

D 2.06

77

# PRÄSENTIEREN B

ANGELA GROSSO CIPONTE

MI-FR 09.11.- 11.11.22

Als Gestalter:in oder Künstler:in gehört es zu Ihrem Alltag, dass Sie Ihre Projekte, Ideen, Werke anderen vorstellen müssen. Diese anderen sind spätestens nach dem Studium häufig Menschen aus anderen Fachbereichen. Sie müssen also Ihre Überlegungen «übersetzen» können in eine Sprache und in sprachliche Bilder, welche das Gegenüber erreichen. Das heisst, in diesem Workshop werden wir zusammen an Ihrer Auftrittskompetenz feilen und an dem, was diese ausmacht.

WOCHEN 45

D 1.02

78

# ROBOTICS – TEIL 1

DANIEL NIKLES

MI-FR 09.11.- 11.11.22

Hast du dir schon einmal von einem Roboter die Haare kämmen lassen? Würdest du? Eine neue Art von Robotern steht bereit für die Industrie. Voll mit Sensoren erkennen sie Menschen, die mit ihnen arbeiten und erlauben so sichere Mensch-Roboter Kollaboration. Dort bedeutet es, dass sie fein gesteuerte wiederholende Arbeiten ausführen, ohne Mensch zu verletzen. Am Ende machen sie aber dann doch meist das Gleiche; Dinge zusammensetzen. Gestalter\*innen setzen nun auch schon eine Weile Industrieroboter für ihre Zwecke ein. Oft nutzen wir hier die computergesteuerte Präzision für den Bau von komplexen Gebilden. Aber was können wir noch? Entsteht aus der Kollaboration eine Interaktion? Über mehrere Kurse entwickeln wir eine neue Anwendung mit unserer IIWA.

WOCHEN 45

HYPERWERK INTERN

79

# VIDEO 2

CORINNE STEHLI

MI-FR 09.11.- 11.11.22

Ein gutes Video weckt die Aufmerksamkeit – löst Gefühle aus – komponiert Bilder und Töne zu einem Gesamtrhythmus. In diesem Workshop lernen Sie wie ein Tutorial oder Porträtvideo werbewirksam realisiert wird.

WOCHE 45

OSLO (IAGN)

80

# VIDEOSTREAMING & LIVEPRODUKTION B

MARTIN SCHAFFNER

MI-FR 09.11.- 11.11.22

Die Möglichkeit, Video live zu produzieren und direkt zu senden, ist breit zugänglich geworden, ob direkt vom Smartphone aus oder in Studio- oder Bühnensituationen mit mehreren Kameras. Aufwändige Postproduktionen entfallen und abgespeichert entstehen Dokumentationen. Für ein Streaming sind einige technische Entscheidungen zu fällen und handwerkliche Skills zu lernen. Sendeformate sind zu wählen oder neue zu entwickeln. Die auf Liveaufzeichnungen basierenden Aufnahmen sind für Dokumentation vorzubereiten. Im Kurs werden wir zwei technische Ansätze verfolgen.

- Die Live Hardware Mixer (Atem Mini Serie) mit der dazugehörigen Softwareprogrammen.
- OBS (Open Broadcaster Software) eine auf einem OpenSource Projekt basierende Software-Lösung.

Ablauf:

Tag 1 (1/2 Tag): Vormittag: Vorstellung der technischen Tools. Nachmittag: Gruppenbildung, Test-Streams erstellen, Grafiken vorbereiten. Aufgabenstellung: Eigene handwerkliche/gestalterische/künstlerische Skills präsentieren.

Tag 2: In Gruppen ein Format entwickeln und realisieren.

Tag 3: Postproduktion, Korrekturen, Konfektionierung.

WOCHE 45

A 3.10

81

# WELT(GESCHEHEN)

PHILIPPE KARRER, AMANDA HAAS

MI-FR 09.11.- 11.11.22

WOCHE 45

MARKTHALLE

82

«Die Erfahrung extremer Entrechtung und Gewalt, die Einzelne durchlitten und überlebt haben, stellt auch eine Vielzahl an normativen Problemen einer sozialen Gemeinschaft dar, die einen solchen zivilisatorischen Bruch zugelassen hat.» Caroline Emcke, Weil es sagbar ist Das aktuelle Weltgeschehen und die sozialen, kulturellen und politischen Zusammenhänge machen uns sprachlos. Wir sind nicht nur die Beobachtenden, sondern auch Betroffene (physisch/psychisch). Wir gehen an Demonstrationen um Teil einer kollektiven Stimme zu werden, weil unsere individuelle Sprachlosigkeit nicht auszuhalten ist. Wie gehen wir damit um, dass uns die Worte fehlen? Wie sieht Sprachlosigkeit überhaupt aus? Gemeinsam erörtern und schaffen wir einen Denk- und Sprechraum, in dem wir Texte von Autor:innen lesen und (künstlerisch) bearbeiten. Wir beschäftigen uns mit Abhängigkeit, Resilienz und dem Prinzip der Hoffnung, behandeln die Ästhetiken von Sprachlosigkeit und Widerstand, und manifestieren so unsere Erfahrungen in unserer eigenen Konsternation.

# VISUALS UND NEW MEDIA 1: TOOLS UND BASICS

ANDREAS WENGER, FABIAN KEMPTER, ULI FUSSENEGGER

Die Veranstaltung vermittelt Grundlagen zur Herstellung von digitalem Video. Im Zeitalter von Handys und YouTube Publikation werden auch explizit die Möglichkeiten vermittelt, die den Studierenden in Ihrem privaten Umfeld bereits zur Verfügung stehen (Smartphones etc).

SA-SO 12.-13.11., SA 17.12.

WOCHE 45

EXTERN

83

# VORLESUNGEN

VORLESUNGEN

VORLESUNGEN



# VORLESUNGEN

Aus den Vorlesungen können zwei «kleine» oder eine «grosse» Vorlesung gewählt werden.

|                   |   |
|-------------------|---|
| GANZE VORLESUNGEN | 27.09.–13.12.22<br>JEWEILS<br>16:45–18:00 |
| 1. SEMESTERHÄLFTE | 27.09.–01.11.22                           |
| 2. SEMESTERHÄLFTE | 15.11.–13.12.22                           |

# DAS SOZIALE (IN DESIGN, KUNST UND ART EDUCATION)

JÖRG WIESEL

Pandemie und Krieg haben unsere Konzepte des Sozialen massiv herausgefordert. Wie leben, wohnen und arbeiten wir? Halten wir an Positionen fest, die unsere kulturelle und politische Gemeinschaft schützen und bewahren sollen? Die Vorlesung befragt historische und aktuelle Beispiele von Social Design, den ästhetischen Umgang der Kunst mit dem Sozialen, und die komplexe Aufgabe, das Soziale in Design und Kunst ‚sozial‘ zu vermitteln. Aktuell befasst sich die Biennale in Venedig unter dem Titel «Die Milch der Träume» (Leonara Carrington) mit dem (sozialen) «Unbehagen der Moderne an sich selbst» (DIE ZEIT) und streut ihre Referenzen weit zurück in den Surrealismus. Die documenta 15 in Kassel untersucht das soziale Modell des Kollektivs als Möglichkeit kooperativen, partizipativen, diversen und politischen Agierens. Und Architektur und Design testen andere Optionen des Gestaltens aus, die – wie das Beispiel Mode zeigt – nicht mehr so angelegt sind, wie bisher, sondern Circular Design, Materialitäten und Modi der Präsentation (analog, digital) adressieren.

# DAS SUBJEKTIVE OBJEKTIV – DER KAMERABLICK IM FOKUS

FLAVIA CAVIEZEL UND GÄSTE

Die Kamera ist technisches und künstlerisches Zentrum von Foto- und Filmarbeiten. Kameraarbeit verändert sich durch technische Innovationen und mit ihnen verknüpfte ästhetische Entwicklungen, was immer wieder zu medialen Paradigmenwechseln geführt hat. Wurde Karl Freunds 'entfesselte Kamera' in den 1920er Jahren als Auge und Körper beschrieben, die in die Darstellungsmaterie eintauchten und sie von innen und aussen erfahren liessen, können Kameras heutzutage durch die mobilen Anwendungsmöglichkeiten der Geräte (GoPro, Smartphones, Steadycams etc.) umso mehr als eine Verlängerung oder Erweiterung des menschlichen Körpers verstanden und entsprechend eingesetzt werden. Es ist ein engmaschiges Zusammenspiel von Körper und Technologie. Wie die Kameraperson und die verwendeten Technologien dabei zu den Protagonist:innen in Beziehung treten, auch zu mehr/anders-als-menschlichen Entitäten, muss stets neu verhandelt werden. Denn der Blick der Kamera ist durch die gegebenen Machtkonstellationen immer auch ein politischer. Die Reflexion des filmischen Apparatus (Produktionsmittel) ist ein seit Beginn der Filmgeschichte mit Kameratechnologien und -praktiken verbundenes Thema. Aktuell werden auch die Beschaffenheit der Produktionsmittel und die damit zusammenhängenden extraktivistischen Problematiken, die mit den Abbauverfahren der in den Geräten verbauten Rohstoffe zusammenhängen, diskutiert.

\* AUSSTELLUNGSRAUM

# DIFFERENCE

PETER BURLEIGH

Difference: the quality or state of being dissimilar; an instance of being unlike or distinct in nature, form, or quality; a characteristic that distinguishes one from another or from the average; the element or factor that separates or distinguishes contrasting situations; distinction or discrimination in preference; disagreement in opinion. These are just a few of the dictionary definitions of 'difference.' What is common to them all is that difference is what sets apart identities that are already formed. This lecture will in contrast take the position that difference is prior to identity. That is, it will consider difference-in-itself, and look to how that very differencing of difference results not merely in a reversal of sequence, but a totally other understanding of what difference might be, how it functions and what its consequences are. These readings will be applied to contemporary cultural and aesthetic processes and outcomes.

\*STUDIOKINO

# LAND(SCHAFT) IN SICHT. EINE KUNSTGESCHICHTE

NICOLAJ VAN DER MEULEN

Landschaft ist nicht etwas, das schon immer da war, Landschaft ist kulturell Gemacht. Sie markiert ein bestimmtes Verhältnis des Menschen zur Natur. Ihre Geburt im 17. Jahrhundert verweist auf einen neues Verhältnis des Menschen zur Natur und markiert den Übergang von einer bedrohlichen zu einer gezähmten Landschaftserfahrung. Längst ist Landschaft keine Selbstverständlichkeit mehr. Schlagworte wie «fragmentierte Landschaft», «Klimawandel» und «planetarer Garten» zeigen an, das ein intaktes Verhältnis zwischen Mensch und Natur einer erheblichen Fürsorge bedarf. Diese bedeutet letztendlich auch eine Aufmerksamkeit des Menschen gegenüber seiner eigenen Menschheitsentwicklung. Diese Vorlesung macht sich auf zu einer Entdeckungsreise ausgehend von der Natur der Landschaft bis zu heutigen künstlerischen Positionen, die auf den Bedarf einer neuen Fürsorge gegenüber der Landschaft verweisen. Es geht in dieser Vorlesung ausdrücklich darum, Bezüge zu zentralen Fragen des heutigen Umgangs mit der Natur herzustellen.

# LEBENDIGER CAMPUS DER KÜNSTE

FELIX GERLOFF, JAN TORPUS, DANIEL BREFIN PLUS GÄSTE

Das Modul ermöglicht den Teilnehmer:innen, gemeinsam mit verschiedenen Projekten und Initiativen an der HGK daran zu arbeiten, dass der Campus der Künste HGK FHNW zu einem (bio-)diverseren Arbeits-, Lebens- und Begegnungsort für verschiedenste menschliche und nicht-menschliche Akteure wird.

Die Betreuung des Kurses wird im Zusammenspiel mit zwei Projekten verankert:

Das interdisziplinäre SNF-Forschungsprojekt «Mitwelten» (<https://www.mitwelten.org>, Leitung Jan Torpus, IXDM) geht der Frage nach, wie mediale Designinterventionen auf Grundlage des Internets der Dinge ökologisch und kulturell zur Förderung von Biodiversität in lokalen Ökosystemen beitragen können. Das Projekt «geteert oder gefedert» (Leitung Daniel Brefin, IADE) bringt anhand der Realisierung von Interventionen zur Steigerung der Biodiversität (Kieshaufen, Strukturen für Vögel, Fledermäuse, Insekten etc.) die verschiedenen Akteure des Campus und künstlerisch-vermittelnde Strategien zusammen.

Das Modul ist als offener Prozess gestaltet und setzt auf Selbstorganisation der Teilnehmenden und Kooperation mit den Projektverantwortlichen. Das Ziel ist das Erreichen konkreter Verbesserungen auf dem Campus der Künste, aber auch das Stärken von nachhaltigen, (bio-)diversen Prozessen an der Hochschule.

Die Teilnehmer:innen sind experimentierfreudig, lernen künstlerisch-forschende Vermittlungs- und Designstrategien kennen und packen an bei der praktischen Umsetzung der Projekte auf dem Campus.

Eine Weiterführung des Moduls im Frühjahrsemester 2023 ist möglich und erwünscht.

\*WEITERE DATEN WERDEN GEMEINSAM FESTGELEGT

# LISTENING STUDIES

BUDHADITYA CHATTOPADHYAY

The course intends to develop a conceptualization and comprehensive knowledge-base about the humanistic faculty of listening departing from the current body of sound studies and scholarship to shift the focus on the listening. Taking a practice-based approach of attentive and exploratory mode of listening and the theoretical perspective of sound studies and sonic/media (auto-) ethnography, as well as drawing on diverse ranges of knowledge, from non-Western sonic epistemologies and Indigenous aesthetic practices around sound and listening to the proponent of the three modes of listening by early sound studies scholars such as Michel Chion (1994), and from the works of Pauline Oliveros on deep listening to contemporary theorists such as Brandon LaBelle (2010), the course will consider listening as a creative practice besides being one of the primary sense modalities that helps in the everyday communication and engaged learning about our immediate environment by an epistemology of sound. Beyond the classroom lectures, there will be a self-organized writing module in this course, where the students will be asked to perform automatic writing of multitude of associative thoughts, imaginations and/or personal memories being in a mode of listening navigation. The students will be guided to utilize these auditory associations embedded in the listening experience helping to communicate, and engage independently with others. A practice-based approach to sound studies will facilitate an awareness of inclusion and contemplative acceptance of the (human, non-human, more than human) others.

# SCALE NOT ZOOM

VIKTOR BEDÖ

We see two people having a picnic in the grass. Then the camera zooms out to the neighbourhood, the city, continent, earth, and the galaxy. And then the camera zooms in again all the way to molecules, atoms and electrons. But despite this imagery of a smooth journey from small to large in the 1977 video 'Powers of Ten', changing scale involves jumps and discontinuities. Biophysical, technological and social systems typically display thresholds with varying properties on different scales. Do community gardens work for larger communities? Is climate too big to grasp? How do you address cycling in the city on the street level and regional level? When climates, cities, buildings, and electrons constitute worlds with differences of kind rather than degree, design principles must mutate to accommodate specific scale domains.

# DESIGN IM DISKURS: TRANSFORMATIONEN

MERET ERNST

Die aktuelle ökologische Krise erfordert es bereits im Entwurf den gesamten Lebenszyklus von Artefakten, Services und Systemen vorwegzunehmen. Damit steht das Entwerfen in allen Entwurfsdisziplinen auf dem Prüfstand. Diese sind aufgefordert, Methoden und Praktiken so zu revidieren, dass sie zukunftsfähig werden. Besonders Design, dem eine zentrale Rolle in der anstehenden Transformation der Gesellschaft und Produktionssysteme zugeschrieben wird (Irwin et al. 2015), ist aufgefordert, die zeitliche Dimension des Entwerfens neu zu fassen. In Begriffen des «Re-», die sich auf Formen des Verwertens, Nutzens oder Reparierens beziehen, aber auch in der Metapher des Kreises wird diese Neukonzeption fassbar. Die dazugehörigen, übergeordneten und sich ergänzenden Begriffe Zirkularität, Transition und Transformation bieten aktuell die Möglichkeit, den nötigen (gesellschaftlichen) Wandel zu beschreiben, interpretieren und unterstützen. (Hölscher et al. 2016) Wie es dazu gekommen ist und welche Schritte zur Redefinition des Entwerfens führen, greift die Vorlesung in sechs Kapiteln auf. Im Blick zurück beschreibt sie, wie Design ökonomisch genutzt, politisch gefasst und ökologisch gewendet wurde, und wagt einen Ausblick in eine nachhaltigere Zukunft.

# VOM BILD ZUM RAUM

RUTH SCHEEL

– Eine Chronologie intermedialer Etappen.  
«Wir können niemals ein Bild verstehen, solange wir nicht erfassen, wie es zeigt, was nicht zu sehen ist.» (W.J.T. Mitchell) Die Vorlesungsreihe beschäftigt sich damit, Bilder im Spannungsfeld des Sichtbaren und des Unsichtbaren zu verorten. Über eine Chronologie der Bilddarstellungen untersuchen wir die Sehgewohnheiten und Bilderfahrungen, die durch intermediale Etappen bis heute nachgezeichnet werden können. Wir sehen uns dabei intermedial überlagerte und virtuell potenzierte Bildräume etwas genauer an und analysieren, was eigentlich an den Schnittstellen von flachem, analogem Bildraum, kinematographischen, virtuellen und Real-Räumen passiert. Hier steht ein spezifischer Beziehungsaspekt zwischen den Betrachtenden und dem Abgebildeten zur Debatte: die Erfindung der Zentralperspektive in der Hochrenaissance gilt als Erklärungsmodell für die Funktionsweisen des Sehens und der visuellen Wahrnehmung. Die Darstellungen verschiedener Raumvorstellungen von der Antike bis zum Metaverse bieten uns die Möglichkeit, den bestimmten Mechanismus der Raumkonstitution – den Code der zentralperspektivischen Flächenprojektion – als eine (idealisierte, illusorische) Relation von gebautem Raum und seiner zweidimensionalen Darstellung zu erkennen. In der Vorlesungsreihe analysieren wir anhand zahlreicher Beispiele aus der Kunst- und Filmgeschichte sowie der Medienkunst, wie die Grenzen der Bildräume auf vielschichtige Arten ausgelotet werden.

# DOZENT:INNEN

DOZENT:INNEN

DOZENT:INNEN



# DOZENT:INNEN

Eine Übersicht über die  
an CoCreate mitwirkenden  
Dozent:innen. Leben und  
Inspirationen.

JAMIE ALLEN

«The harvest of the past that awaits my hunger.» Jamie Allen is an artist and researcher who is occupied with how technologies change people and culture. He has worked as a museum designer, an electronics engineer, and a chicken delivery driver. His work is organized around the central theme of infrastructure, which he now applies to interests and material investigations of energy, food and planetarity.

GABRIELA AQUIJE

«A meal can be joy and activism.» Gabriela Aquije is a Peruvian landscape architect, assistant researcher at the IADE, and candidate for the MAKE/SENSE Ph.D. program. Her project «Culinary Return» investigates ancestral ways of cooking (and being) with the landscape between Peru and Switzerland.

RASSO AUBERGER

«Nichts ist, alles wird.» Geboren 1963 in Köln, in Hamburg aufgewachsen. 1986 bis 1991 Kunststudium in Basel an der Fachklasse für freies räumliches Gestalten. Folgende Jahre Arbeit in Neapel und Basel als Assistent der Galleria Rumma (NA), als freischaffender Künstler im eigenen Atelier (BS) und als Kunstvermittler / Ausstellungsgestalter im Offspace Kaskadenkondensator (BS). Seit 2000 im HyperWerk Betreuung diverser technische rund gestalterischer Aspekte des Studiengangs. 2018 MA Arts & Design im Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio | FHNW | HGK.

FELIX BÄNTELI

«Fix the future. With trash, sound, lights and code.» Felix Bänтели works as MrFX independently as an artist. In addition to his own work and the individual supervision of interactive mechatronic art projects in many communities, he teaches in the world fa-

mous company Actioncy GmbH the basics of electronics, computer science and mechanics for cultural workers who are chosen to save humanity and our planet.

VIKTOR BEDÖ

«We need critique. We need critique to fuel action.» Viktor Bedö is concerned with crafting care-based and more-than-human imaginaries of urban tech futures. His practice entails making, writing and situated urban prototyping. He is Visiting Professor at the FHNW Critical Media Lab and Visiting Research Fellow at the Centre for Urban and Community Research at Goldsmiths, University of London.

STEFANIE BRÄUER

«Analoge Medien sind nur scheinbar obsolet.» Stefanie Bräuer ist Kunsthistorikerin und Medienwissenschaftlerin. Ihre Lehr- und Forschungsschwerpunkte sind Medienästhetik experimenteller Verfahren in den Künsten, Wissenschaften und Technik sowie Geschichte und Theorie audiovisueller Praktiken. Nach dem kürzlichen Abschluss ihrer Dissertation zur elektronischen Oszilloskopie im Experimentalfilm der frühen 1950er Jahre, befasst sie sich mit der Geschichte lokaler Video-Netzwerke. In diesen Projektkontext gehört das Motto.

DANIEL BREFIN

«Ecoutes sauvages» Daniel Brefin, nach dem Biologiestudium an der ETH Zürich mehrere Jahre im Natur- und Vogelschutz tätig, studierte 1997–2000 Kunst/Medienkunst an der HGK Basel. Mehrjährige Atelier- und Forschungsaufenthalte im Südkaukasus und in Rom. Seit 2009 künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut Arts and Design Education HGK FHNW.

RENATA BURCKHARDT

«Keine Halbherzigkeit.» Renata Burckhardt, nach Abschluss der Kunsthochschule ging sie zum Theater und startete ihre schriftstellerische Laufbahn als Theaterautorin und Kolumnistin. Seither gehen für sie Kunst, Literatur und Theater Hand in Hand, egal wo, egal wann. So ist ihre letzte Publikation «ALMA» sowohl Theatermonolog, eine Novelle und ein schönes Buchobjekt (auf der Shortlist der schönsten Bücher der Stiftung Buchkunst).

PETER BURLEIGH

«Whether lecture or seminar my approach is to carefully and closely read theoretical positions that can inform and inflect ways to engage with actual work. Courses are structured as thought processes and concept breeders, interactive and responsive to a critical student corpus. Serious but not not fun.»

Peter Burleigh first studied Electronic Engineering, shifted to Linguistics and Communication, and finally settled in Cultural Studies and Aesthetic Theory. His interests lie in the politics of aesthetics, material culture, and thinking thought: he orients readings of cultural artefacts and processes from a Deleuzian perspective. If he has to name a specific research focus it is on the experience of the photogenic as an event of multiplicities in signalisation versus photography as the symbolic inscription of signification.

MARLON CANDELORO

«Alle sagten: 'Das geht nicht!' Dann kam einer, der wusste das nicht und hat es einfach gemacht.»

Marlon Candeloro wurde 1986 in Basel geboren. 2013 entwickelte Candeloro eine spezielle Methode für die RealTime 3D-Prävisualisierung von TV-Serien und Kinofilmen. Seit einigen Jahren ergänzt die digitale Szenographie für Theater und Film, dass Angebot. Digitale Werkzeuge ermöglichen es Regisseur\*innen, 3D Welten als Kulissen und Animationen in ihre Produktionen

einfließen zu lassen. MOVIES: Enter the Void (imdb tt1191111), Homeland – Iraq Year Zero (imdb tt4413794) BOOKS: Was das Valley denken nennt – Adrian Daub

FLAVIA CAVIEZEL

«no motto.» With a background in ethnography, film studies, constitutional law and documentary-essayistic video practice Flavia Caviezel is researching, teaching and publishing on ecologies, border issues, new materialism/critical posthumanism, toxicity, methods and practices as well as on (non-linear) presentation formats.

Principle: Transdisciplinary collaborations at the intersection of artistic-scientific practice are characteristic for her work, as in the research projects RhyCycling and Times of Waste.

BUDHADITYA CHATTOPADHYAY

«Listening without judgment bridges the troubled water of social conflict and difference.»

Budhaditya Chattopadhyay is an artist, media practitioner, researcher, and writer, born in India and living in and out of Europe for the last 15 years. Incorporating diverse media, creative technologies and research, Chattopadhyay produces works for large-scale installation and live performance addressing contemporary issues. Chattopadhyay has received numerous residencies, fellowships, and international awards. After finishing a Master of Arts degree in New Media (Aarhus University) he pursued a PhD (Leiden/NL). Later he moved to Lebanon for a year to work on a Postdoctoral project at the American University of Beirut. Such extensive mobility endows his work with a strong sense of diversity, innovation, and adventure. He is the author of four books, including The Nomadic Listener (2020), The Auditory Setting (2021), and Between the Headphones (2021).

LISA CHRIST

«Lebe dein Leben, träum deinen Traum, lass mich in Ruhe.» Ich schreibe, rede und trete auf. Wenn nicht live, dann im Internet. Manchmal gibt's dafür Geld, manchmal Preise, oft Spass und manchmal Kritik. Ab und zu kann man mich im Radio hören und auch über den ein oder anderen Bildschirm bin ich schon geflimmert. Es gibt eine Textsammlung in Buchform und bald erscheint mein zweites Soloprogramm.

KATALIN CSEH-VARGA

«Begeisterung ist ansteckend, wissenschaftliches Arbeiten erlernbar.» Katalin Cseh-Varga forscht und lehrt Kunstgeschichte des mittleren und östlichen Osteuropas. Ihr Interesse umfasst die Ideengeschichte der Kunst im Staatssozialismus, alternative Kunsttendenzen, Performance und Intermedia Art, Archive und zeitgenössische kuratorische Strategien. In der Lehre ist Katalin auf Dialog sowie Interaktivität fokussiert und stellt die Bedürfnisse von Studierenden in den Vordergrund.

CYLIXE

«Fix the future. With trash, sound, lights and code.» cylixe studied «fine arts» and «photography, video and related media» in Brunswig, Lisbon, New York and Berlin. She is a traveler through fine arts and media, along social and political break lines, through human networks and realities, over continents and even in time. Her journeys and residencies culminate in award-winning photographs and films as well as in performances, books and sculptures.

TED DAVIS

«All media was once new...» Ted Davis is a media artist / designer / educator originally from the United States and based in Basel, Switzerland. Since 2010 he teaches interaction design and co-

ordinates the UIC/HGK International Master of Design program within the Institute Digital Communication Environments IDCE, The Basel School of Design HGK FHNW. His work and teachings explore the volatility of digital media through glitch and reactivating older 'new media' through newer programming means. His open source projects (basil.js, XYscope, P5LIVE, p5.glitch) enable designers to program within Adobe InDesign, render vector graphics on vector displays, collaboratively live code visuals with p5.js, and glitch any media in real-time within the web browser. In 2019, he was a p5.js Contributing Conference participant, joining a working group focused on Music and Code in Performance. In 2021 he received the Basel Media Art Prize (Basler Medienkunstpreis) for p5.glitch and was a Processing Foundation Teaching Fellow. With international exhibits, lectures and workshops, he empowers students to take hold of the computer's ability to design possibilities beyond that of the hand or mouse.

DANIELLE DREIER

«access VOIR – rethink representation» Danielle Dreier-Harris ist Modedesignerin mit Master in Art, Design und Innovation sowie einem CAS Digitale Kulturen (Kulturmanagement) Digitale Kulturen, Universität Basel. Als Dozentin im Dialog mit den Studierenden und unterstützt sie in ihren Gestaltungsprozessen am Studiengang Mode-Design, ICDP, HGK FHNW. Die Vertiefung zeitgenössischen Gestaltungsprinzipien in der nachhaltigen Anwendung von Materialinnovationen im Kontext von Oberflächen-gestaltung versteht sie als fortlaufende Kompetenzerweiterung für die eigene Designpraxis. Die Vermittlung von handwerklichen Techniken die den gesamten Entwurfs- und Herstellungsprozess beinhaltet umfasst eine umfangreiche Methodenstruktur. Als wissenschaftliche Mitarbeitende im KTI Forschungs- projekt «Versodesign» war sie an der Konzeption, Umsetzung und Publikation mitbeteiligt. Als Designerin ist sie fortlaufend an nationalen und internationalen Designprojekten in Ausstellungen sowie an Produktentwicklungen beteiligt.

DANIEL DRESSEL

Hacking\* is not just a digital practice, but as a skill that can be applied to any situation in which rules exist.

Daniel Dressel, after finishing his BA in Fine Arts at Gerrit Rietveld Academie, Amsterdam in 2013, he converted a van into a mobile live-work studio and drove to it London, where he did a Master of Fine Arts at Goldsmiths, University of London, from which he graduated with distinction in 2016. Since then he has been active as an artist across Europe: Damage & Loss (Alternativa 2016, Gdansk, PL), Future Refrains (2017, London, UK), Imago Mundi: Unire le Distanze (2018, Trieste, IT), Unbehaust (2019, Kunsthaus Langenthal, CH), Atelier Mondial (2022, Artist in Residence, Berlin, DE). During the Covid19 lockdowns, he focused on the digital side of his practice. Live in a van taught him one thing in particular.

HEIKE DÜRSCHIED

«Geschichten können die Welt verändern.» Heike Dürscheid studierte Germanistik und Anglistik in Freiburg im Breisgau und Heidelberg. Es folgten mehrjährige Engagements als Dramaturgin für Schauspiel am Nationaltheater Mannheim, am Theater Heidelberg und am Luzerner Theater. 2009–2020 Leiterin des vom Theater Basel initiierten Förderprogramms für Schweizer Gegenwartsdramatik «Stück Labor». 2020–2022 u.a. Kommunikationsleiterin für Theaterfestival Basel und Wildwuchs Festival Basel sowie Verantwortliche für Theater, Tanz und Jugendkultur in der Abteilung Kultur des Präsidialdepartements der Stadt Basel. Seit 2012 Dozentin für Theatertheorie und -praxis an der HGK Basel, u.a. im Studiengang Innenarchitektur und Szenografie und im Master Scenographic Design.

MERET ERNST

«Look back to look forward.» Dr. Meret Ernst kombiniert journalistische Praxis mit wissenschaftlicher Arbeit, fördert Design

und die kritische Debatte darüber. Sie hat über die kuratorische Arbeit am Museum für Gestaltung Zürich zum Design gefunden, das sie bis 2021 bei Hochparterre kritisch kommentierte und dessen Geschichte sie seit 2015 an der FHNW HGK vermittelt.

SABINE FISCHER

«The paradox is that the new is new. In this sense, one cannot buy or sell something new. You can only develop it.»

Sabine Fischer ist Professorin und Unternehmensberaterin für Ideenökonomie. Seit über 26 Jahren gestaltet sie die Digitalisierung mit und erkundet deren systemverändernde Auswirkungen für Menschen und Märkte.

Zu Ideenökonomie – Innovationsgestaltung, Logik und Qualitätssicherung von Ideen – berät sie gleichermaßen Unternehmen, wie sie als nichtdisziplinäre Professorin an Universitäten/Hochschulen in Berlin, Zürich, Basel, Bern und an internationalen Universitäten wie der Lomonosov University in Moskau oder der Universidad San Pablo in Guatemala lehrt und forscht.

DAVID FORTMAN

«You never fail until you stop trying.» David Fortmann studierte Medientechnik in Hamburg und arbeitet als Cheftechniker für Video am Theater Basel. Seit 2014 ist er zudem in zahlreiche künstlerische Projekte involviert, in denen er Software und Technikumgebungen für interaktive Video-, Klang- und Objektinstallationen entwickelt. Ein weites Spektrum an Programmiersprachen und technischen Kenntnissen in Verbindung mit einer kontinuierlichen Recherche zu neuesten Medien und Bausteinen bilden für David Fortmann die Basis um seiner Neugierde an der Schnittstelle von Realität und Virtualität, Interaktion, sowie multisensorischen Erlebnissen freien Lauf zu lassen.

FELIX GERLOFF

«Eine andere Welt ist möglich.» Felix Gerloff ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Critical Media Lab (IXDM). Er schloss sein Studium 2013 als Magister Artium (M.A.) am Institut für Kulturwissenschaft der Humboldt-Universität ab und ist spezialisiert auf Sound Studies und Medienökologie. Neben einer Promotion über Computational Thinking und Coding Cultures arbeitet er im Forschungsprojekt ‚Mitwelten. Medienökologische Infrastrukturen für Biodiversität‘ und setzt sich für ökologische wie gesellschaftliche Vielfalt und Inklusion ein.

ANGELA GROSSO CIPONTE

«Mich selbst nicht allzu ernst zu nehmen, macht mein Leben heiterer.» Angela Grosso Ciponte hat Geschichte, Soziologie und Sozialpsychologie studiert, um zu verstehen, wie wir Menschen zu dem geworden sind, was wir sind, wie wir Formen des Zusammenarbeitens und Zusammenlebens erfinden und was das mit den Einzelnen macht; zum Beispiel wenn wir zusammen arbeiten. Zusammen die Welt gestalten und zusammen arbeiten heisst auch zusammen reden. Angela Grosso Ciponte ist die Fachfrau dafür, wie uns das gelingen kann, so dass wir einander auch wirklich verstehen.

AMANDA HAAS

«Here and now for liveable futures.» Amanda Haas is a graphic designer, art director and strategist for liveable futures. In 2010 she graduated from Lucerne University and soon after started to work independently as Studio Amanda Haas in Berlin. She moved to Basel in 2021. Her interdisciplinary publishing and research practice named School of Observation is led together with the artist Giacomo Santiago Rogado. One of her latest projects she created the identity for is: She said – bookshop for female and queer authors, Berlin. Her work is inspired by feminisms, decolo-

nialist and anti-capitalist practices as well as her Zen Buddhist and Yogic studies. Her aim is to inspire more awareness for regenerative practices.

HACKERS & DESIGNERS

«Figuring things out together» Hackers & Designers is a non-profit workshop initiative organizing activities at the intersection of technology, design and art. By creating shared moments of hands-on learning H&D stimulates collaboration across disciplines, technological literacy, and different levels of expertise.

EVA HELLER

«Focus on critical connections more than critical mass – build the resilience by building relationships.»

Eva Heller ist seit 2008 Jahren als Produzentin, Projektleiterin oder Beraterin für Projekte und Institutionen an den Schnittstellen von Kunst, Kultur und Gesellschaft tätig, zur Zeit arbeitet sie als Projektleiterin für Transformationsprojekte auf der Fachstelle Kultur des Kantons Zürich.

INVAR-TORRE HOLLAUS

«Walk to the edge of what it is you think you know» Promotion in Kunstgeschichte an der Universität Basel; seit 2010 Dozent für Bildgeschichte und Bildtheorie an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel (HGK / FHNW). Zahlreiche Veröffentlichungen zu zeitgenössischen Künstler/innen, darunter eine umfangreiche Monografie zu Frank Auerbach 2016 (Auswahl siehe: <https://www.fhnw.ch/de/personen/invar-torre-hollaus>).

ANDREA ITEN

«Protect me from what I want.» Andrea Iten ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Mentorin am Institut IXDM/HyperWerk.

Es ist ihr ein Anliegen, Fragestellungen künstlerisch und wissenschaftlich anzugehen und zu lösen. Im COCREATE Workshop «Dem Wetter nahe» nimmt sich eine Gruppe gemeinschaftlich dem Phänomen Wetter an und reagiert gestaltend darauf.

ANNA KÄLIN

«Neugierde ist die beste Führung» Anna Flurina Kälin, hat einen Master in Arts Education und einen Bachelor in Informatik. Sie ist Co-Gründerin des Software- und Kulturunternehmens freisicht, welches AR und VR Software für Ausstellungskuration und Kulturvermittlung entwickelt und neue digitale Gestaltungsmöglichkeiten schafft. Anna ist zudem Kunstvermittlerin am HEK und am Kunstmuseum Basel. Zusammen mit Julia Schicker kuratiert sie die Artist Talks Art & Computer Science an der ETH Zürich.

PHILIPPE KARRER

«Passionately curious.» Philippe Karrer is a Swiss graphic designer focusing on printed matter and new media. He holds a Bachelor in Visual Communication and a Master's degree in Art Direction/Type Design. In 2012, Philippe Karrer founded Spheres Projects, a publishing project creating books and editions in close collaboration with artists.

SOPHIE KELLNER

«Recent favorite term: «Staying with the trouble» – Donna Hara-way» Sophie Kellner ist Gestalterin und lebt mit ihrer Familie in Basel. Sie studierte im BA Textilingenieurwesen in Albstadt (DE) sowie Mode und Integratives Design im MA in Basel (CH). Sie arbeitet forschend, spielerisch und experimentell mit leitenden textilen Materialien, interaktiven Objekten und Räumen sowie Physical Computing. Sophie interessiert besonders die Fragestellung nach Ästhetik und Funktionalität von Elektronik und das Zusammenspiel von soft-hard-social skills, welche

durch die vermittelnde Arbeit mit elektronischen Textilien erforscht werden kann. Diese handwerklichen und digitalen Themen vermittelt sie in Workshops an zahlreichen Institutionen u.a. Haus der elektronischen Künste, Pädagogische Hochschule und dem Vitra Design Museum. Sophie arbeitet zurzeit in einem Forschungsprojekt zum Thema «Ubiquitous Computing» und unterrichtet Bachelor und Master in Physical Computing an der HGK. Sie ist zeitweise als freischaffende Kostümbildnerin u.a. für Produktionen am Theater Basel und am Neuen Theater Dornach tätig. [Sophiekellner.de](#)

FABIAN KEMPTER

«Nach über 30 Jahren Berufserfahrung mit Bewegtbild unterwegs, noch immer fasziniert und am Dazulernen.» Fabian Kempter hat nach seinen Beschäftigungen mit der Kunstgeschichte und der Ausbildung zum Zeichenlehrer früh seine Faszination für das bewegte Bild entdeckt. Durch Aus- und Weiterbildungen im In- und Ausland hat er sich das nötige Rüstzeug für die Kameraarbeit, das Entwickeln einer Bild Narration in Zeitmedien und die räumliche Inszenierung erarbeitet. Stylistisch bewegt er sich zwischen komplexeren kurzen Compositings für Teaser/Trailer bis zu klassischen dok- resp. narrativen Inhalten. Einen speziellen Fokus legt er auf die Szenografie mit zeitbasierten Medien. Er unterrichtet an der FHNW an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel am Institut IDCE, dem ICDP im Studiengang Innenarchitektur und Szenografie und an der Hochschule für Musik in Basel.

JENNIFER KEUSGEN

«Tactile Matters» Jennifer Keusgen ist Gestalterin und Forscherin mit Fokus auf spekulative und critical Design Methoden. Sie erforscht die Grenzen physischer und digital unterstützter Gestaltungs- und Herstellungsprozesse und hinterfragt herkömmliche Umgangsformen mit Mode und deren Herstel-

lungsprozesse gestalterisch. Nach ihrem Modedesign Studium an der Hochschule für Gestaltung in Pforzheim und einem Auslandsaufenthalt am National Institute of Design in Ahmedabad, Indien war Jennifer Keusgen mehrere Jahre als Concept und Modedesignerin international tätig. 2020 absolvierte sie den Masterstudiengang Integrative Design an der Hochschule für Gestaltung und Kunst (FHNW) in Basel. Ihre Masterarbeit «Tactile Matters» verhandelt mittels spekulativer Trainingsanzüge das Potenzial von Kleidung auf Bewusstseinsprozesse einzuwirken und wurde in mehreren Designmagazinen und auf Research Kongressen präsentiert. Neben Ihrer Tätigkeit als Akademische Mitarbeiterin für Neue Materialien und Technologien im Studiengang Textildesign an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, kooperiert sie mit verschiedenen Firmen und Institutionen im Bereich E-Textiles.

JESSIKA KHAZRIK

Jessika Khazrik is an artist, composer, technologist and writer whose interdisciplinary practice ranges from composition to steganography, machine learning, ecotoxicology, performance philosophy of intelligence and history of science and music. Her research-based practice, music and performances have been the subject of features in multiple artistic and academic publications, investigative journalism platforms, computer science and architecture conferences and radio broadcasts, as well as, critical legal studies and collective advocacy platforms.

DOROTHÉE KING

«Magic is a shift in perception.» Dorothee is currently head of the Arts and Design Education Institute at the University for Arts and Design in Basel, Switzerland. All over the world Dorothee teaches PreSchool to Ph.D. students. She talks to seniors about activism and with museum managers about wellbeing. Dorothee practices and teaches ashtanga yoga, metta and anapanasati

meditation. She loves to write in her journal, to read and watch crime stories, to run with her dog, to draw birds, to hike in the Alps, to eat kale chips, and to search for the perfect house. Books: Making Art Schools (2021), Smell Art (2016), Playtest (2013).

INES KLEMM

«Grow your vision, live a life in colour.» Ines Klemm, after graduation from G.E. Lessing Highschool in 1997 near Dresden, she moved to Stuttgart to study Architecture and Design at the State Academy of Fine Arts and She spent a year at the University of Edinburgh and went back to Scotland to complete her PhD on «Colour Energy and Wellbeing» (2014). In 2004, Ines moved to Zürich for her working life in architecture, interior design and retail and found her new home in Luzern (2018). Movies: Walt Disney's «Snow White» (1937) and «The Bridges of Madison County» (1995).

LUCIE KOLB

«Nothing has really happened until it has been described.» Lucie Kolb, hat Kunst und Kulturwissenschaft in Basel, Zürich und Wien studiert. Sie arbeitet mit ihrem Hund am Critical Media Lab zu Themen wie Gegenöffentlichkeit, Institutionskritik und radikaler Bildung und gibt das Magazin für Kunstkritik Brand-New-Life heraus.

ALINA KOPYTSA

«Becoming strong.» Alina Kopytsia (she, her) is a Ukrainian artist based in Switzerland. In 2006, she got her first Master's degree in Art in Kyiv in 2006. She was participating in solo and group exhibitions in Ukraine and in Europe. She has been studying fine arts at Zurich University of the Arts since 2017.

MATYLDA KRZYKOWSKI

«If you don't ask, you don't get.» Matylida Krzykowski initially desired to become a dancer. She is still convinced that choreography refers to design itself. Work Method: Strategic Improvisation. Exhibitions: Total Space (Museum fuer Gestaltung, 2020), Institution Building (CIVA Brussels, 2021), The Energy Show (Het Nieuwe Instituut, 2022)

ANITA KURATLE

«Beobachten, Prozesse initiieren und lernen.» Anita Kuratle studierte Art and Design Education an der ZHDK und Fine Arts an der HGK Basel. Während und nach dem Studium absolvierte sie Auslandssemester in London, Paris, USA und Australien. Seit 2001 ist sie Dozentin am Institut Arts an Design Education in Basel und ist mit Objekten und Installationen regelmässig an Ausstellungen vertreten.

IRENE LANZ

«Just do it.» Dr. phil. Irene Lanz, studierte Recht in Deutschland und Geisteswissenschaften in Zürich. Sie gründete 3 Unternehmen, darunter die grösste Immobilienmesse der Schweiz, die sie im Jahr 2010 an die OLMA Messen verkaufte. Seit 25 Jahren ist sie in der Jungunternehmensschulung in der Ostschweiz engagiert. Alleinerziehend, 2 erwachsene Kinder.

LOOM

«weben am Limit.» Die zwei Textildesignerinnen Laura Endtner und Meta Hammel fanden sich 2019 im Projekt Loom - Raum für Gewebe und textile Auseinandersetzung. Gemeinsam konzipieren und erarbeiten sie das emanzipatorische Vermittlungsangebot der offenen Gewebewerkstatt welches die Handweberei neu beleuchtet und in den Kontext von Design, Kunst und Kultur

stellt. Die Werkstatt Loom ist Begegnungsort für textil Interessierte und Fachpersonen und bietet Raum für Austausch und interdisziplinäre Kooperationen.

ERIN MALLON

«Ich will keine Zukunft, immer nur Gegenwart» Erin Mallon grew up in northern California (USA) and lives and works in Basel (CH). She studied Art and Design Education at the HGK FHNW in Basel (2009-2014) and is currently studying literary translation and creative writing (MA Contemporary Art Practices, HKB) in Bern. Her work encompasses writing, translation, and artistic collaboration, as well as her employment as coordinator and her engagement in the work group NewsLibrary at the Swiss Artistic Research Network (SARN).

GUILLAUME MASSOL

«Make it till you fake it» Guillaume is a designer who works with code. He's currently with iart in Basel and has been lecturer at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts since 2017. There he teaches generative computer graphics, machine learning and UX. Previously he has worked as UX consultant for several companies and co-founded a design studio in Beijing. Next to his current work, Guillaume develops art and design projects using code, with a special focus on machine learning techniques.

KATHRIN MAST

«Better an oops than a what if.» Kathrin A. Mast ist Szenografin, lebt und arbeitet in Deutschland sowie in der Schweiz. Vereint und repräsentiert durch Studio Anka Visual bewegen sich Ihre Projektarbeiten in den Bereichen Spatial Design, Innenarchitektur, Szenografie und der Medienkunst. In ihrer künstlerischen Praxis erforscht sie als VJ (Video-Jockey) unsere ästhetischen Wahrnehmungen und definiert im-

mersive Kontexte zwischen audio- und visuellen Einheiten.  
See more: <https://studioankavisual.com/visual-studioankavisual>

MARIANNA MEYER

«Love what you do and do it with love.» Marianna Helen Meyer hat ein Diplom in Scenographical Design, einen Master in visueller Kommunikation und eine Gesangsausbildung absolviert. Sowohl als Theaterschaffende als auch als Sängerin und in der visuellen Kommunikation liebt sie es, immer wieder neu herauszufinden, auf welche unterschiedlichen Weisen Inhalte, Geschichten und Botschaften ein Publikum wirkungsvoll erreichen können.

MIHAJLO NENAD

«trial and error» Mihajlo Nenad (BA in Vermittlung von Kunst und Design / MA in Integrative Design) schloss 2018 sein Masterstudium an der HGK mit seinem, an der CHI Play 2018 in Melbourne (AUS), ausgezeichneten Prototypen «Designing Game Worlds» ab. Seit 2019 unterstützt Mihajlo, nebst seiner selbstständigen Tätigkeit im Bereich Gameentwicklung und Illustration, das Institut IADE als technischer Assistent in Forschung, Lehre und technischen Belangen. 2022 gründete er die Firma pterix GmbH in Graubünden.

RALF NEUBAUER

«Everything is what it is and not another thing.» Ralf Neubauer hat Literaturwissenschaft und Philosophie in Tübingen (D) sowie Theater- und Filmwissenschaft in den USA studiert und danach unter anderem als freier Lektor, Übersetzer, Rezitator und Schauspieler gearbeitet. Seit 2006 ist er am HyperWerk angestellt, zuständig für Sprache und Text. Im 2016 hat er am Institut für Integrative Gestaltung (IIG) der HGK Filme gedreht und damit einen späten Master erworben.

DANIEL NIKLES

«Fail follows function.» Daniel Nikles hat sich schon im Studium im Bachelor am HyperWerk und Master am Institut Integrative Gestaltung mit Robotern angefreundet und seither versucht er ihnen beizubringen, wie sie skizzieren, Nägel lackieren, Karotten schälen oder Holzfassaden bauen können. Ein Fokus seiner Arbeit ist es, aus Digitalem physische Artefakte zu erstellen und Imperfektion von Software und Maschine zu bekommen.

FLORIAN OLLOZ

«Man hat ein System erst begriffen wenn man es zum Absturz gebracht hat» / «You don't understand a (tec)system until you've brought it down.»

Florian Olloz studierte Kunst und Vermittlung in Basel und Hamburg. Seit 2007 leitet er das Kulturbüro Basel und unterrichtet am Institut IADE. Zusammen mit dem «Kollektiv für Schmalfilmelektronik» mobilesino verleiht er dem analogen Medien Film interaktive Fähigkeiten ein. / Florian Olloz studied art and education in Basel and Hamburg. He teaches at the IADE Institute and has headed the Kulturbüro Basel since 2007. Together with his «Kollektiv für Schmalfilmelektronik» mobilesino he incorporates interactive abilities into the analogue media film.

JAN PISTOR

«Nature is not using PI – Buckminster Fuller» Jan Pistor, holds B.Sc. in Media Informatics and M.A. in Interaction Design, then started a position as Media Designer at iart AG in Basel to work on large scale Media Installations like «UK Pavilion Astana» or «Hyundai Pavilion» at Olympic Winter Games. Now self-employed exploring projects around inflatable spheres or flying laptops.

STEFANIE PROKSCH-WEILGUNI

«Save the world with feminism!» Stefanie Proksch-Weilguni hat in Wien Kunstgeschichte studiert und in Basel zur Künstlerin Maria Lassnig ihre Dissertation verfasst. Sie begeistert sich in Forschung und Lehre für feministische, performative und filmische künstlerische Praktiken seit den 1970er-Jahren. Forschen ist für sie auch immer mit Reisen verbunden.

ROLAND REICHENBACH

«You don't need a brain to cooperate!» Roland Reichenbach, nach einer Ausbildung zum Primarlehrer Studium der Klinischen Psychologie und der Philosophischen Ethik an der Universität Fribourg. Mehrjährige Arbeits- und Forschungsaufenthalte in den USA, IN Kanada und Deutschland. Nach Professuren in Münster und Basel seit 2013 Professor für Allgemeine Erziehungswissenschaft an der Universität Zürich. Interessen: Bildungsphilosophie, Politische Bildung, Verhandlungs- und Einigungsprozesse.

BECCA ROSE

«Her current motto is it doesn't need to be symmetrical.» Becca Rose is an artist and researcher from the UK. She has a MA in Design, and currently carries out an AHRC-funded PhD in Potato Computing. Through Potato Computing she is exploring feminist and material aspects of computing. She is also a curator at computational arts festival Control Shift (control-shift.network), one third of PRRRRRT! synth collective (prrrrrt.glitch.me), and a Lecturer at Goldsmiths, University of London. Since 2016 she has been collaboratively making manifestos with Module of Wonder ([moduleofwonder.github.io/manifesto](http://moduleofwonder.github.io/manifesto)), and their collective guiding principle is to be making guiding principles every year.

EVELYNE ROTH

«Open-minded, a personality in which the hemispheres of the brain start vibrating when interacting with other human beings.» Evelyne Roth 1978 is a designer, docent for Design and Material Knowledge at the Institute of Contemporary Design Practices ICDP, Fashion Design at the HGK FHNW -, and design thinking and forecasting expert with mandates from various institutions and companies. PhD Candidate, PhD Program, Make/Sense IGS-AD, mother of two wonderful children, activist for circular design and for a diverse society on an equal footing, uses drawing and designing as inclusive, accessible language.

SELENA SAVIC

Selena Savić is a researcher and trained architect. Her research interests revolve around the mixture of computational processes with the built environment, exploring ways to communicate communication. After her PhD at EPFL and a postdoc at ATTP, TU Vienna, she joined the IXDM where she is currently Head of the Make/Sense PhD programme.

GORDAN SAVICIC

«Sign out forever!» Gordan Savičić is an artist, designer and critical engineer whose work investigates the relationship between people, networks and interfaces. He has a background in media art & visual communication and is active within the fields of academic research, teaching and new media.

MARTIN SCHAFFNER

«Ich habe weder Motto noch Lieblings Film.» In den 1980er Jahren habe ich audiovisuellen Gestaltung an der SfG in Basel studiert. Ab 1989/90 Produktion von Musikvideos und Vjing avant la lettre im Limelight Club in New York. Seither arbeite ich als un-

abhängiger Videoproduzent mit Schwerpunkt Livevideo und Greenscreen. Für Auftraggeber wie ART Basel, ART Basel-Miami Beach, Bulgari, Museum Tinguely, Littmann Kulturprojekte, BIZ Basel, CHUV Lausanne, Musikakademie Basel, und viele weitere. 1995 bildete ich mich am HyperStudio weiter im Design interaktiver Medien und arbeitete als Videoproduzent. Seit 1999 bin ich Dozent und Videocoach am HyperWerk.

#### RUTH SCHEEL

«Show, don't tell.» Ruth Katharina Scheel is a scenographer and graduated from the University of Portsmouth (Master of Arts in European Media) in 2002, followed by post-graduate studies at Central St. Martins College of Art London (Master of Arts Scenography) in 2004. The main fields of her teaching and research are at the intersection of narrative spaces, exhibition theory, critical museology and spatial media. Lecturer at several BA and MA programmes at FHNW Academy of Art and Design Basel. Over the last 10 years Ruth Scheel has also been lecturing at at Hochschule für bildende Kunst Hamburg and other academic Institutions.

#### JULIA SCHICKER

«42» Julia Schicker hat Informatik an der ETH Zürich und Kunst an der ZHdK sowie LUCA School of Arts Brussels studiert. Zusammen mit Anna Flurina Kälin kuratiert sie die Artist Talks Art & Computer Science an der ETH Zürich. Sie ist als Künstlerin und Software-Entwicklerin tätig.

#### MARKUS SCHWANDER

«I don't think I am an artist, who has a subject in my head at the outset of the work. I am just continuously trying to find that.» Markus Schwander, MA, studierte Kunst und Kunstvermittlung in Basel und Luzern. Neben seiner Tätigkeit als freischaffender

Künstler unterrichtet er seit 1999 an der HGK FHNW, zuerst im Institut Mode-Design, jetzt im Institut Art and Design Education. Seit etwa 15 Jahren beschäftigt er sich intensiv mit Fragen der Künstlerischen Forschung.

Um theoretische Überlegungen für Kunst- oder Designpraxis nutzen zu können, ist die Beobachtung von Arbeitsprozessen und deren kluge Reflexion notwendig.

#### MARTINA SIEGWOLF

«Come As You Are .....» Martina Siegwolf ist Dozentin für Kunstvermittlung und Kulturwissenschaft, Diversity Beauftragte an der Hochschule für Gestaltung und Kunst, FHNW und als freie Initiatorin und Kuratorin im performativen, künstlerischen, kollaborativen und aktivistischen Feld tätig. Sie studierte Kunstwissenschaft, Ethnologie und Geschichte in Basel. Sie ist Gründungsmitglied «Performance Index» (1994) und Kokuratorin der beiden internationalen Performance Festivals (1995/1999). Seit 1994 ist sie im Werkraum Warteck pp in verschiedensten Projekten aktiv. 1998 bis 2011 verantwortete sie den Aufbau und leitete die Abteilung Vermittlung und Bildung am Museum für Gegenwartskunst Basel.

#### ANDREA SOMMER

«Sich über das Machen im Entwurfsprozess verlieren und so die Fantasie und Imagination ankurbeln, serielles Entwerfen, trial and error.»

Andrea Sommer is a lecturer in visual communication at Degree Programme BA Fashion Design. After graduating as fashion designer she worked as freelance costume designer and as graphic designer in advertising. Since 2008 she is back at FHNW. Her interest lies in the visualization and communication of the design processes as well as the representation of the final products. She focuses on the relationship between digital and analogue formats in fashion design.

WINNIE SOON

«function start() {setInterval(your\_motto, now);}» Winnie Soon is an artistic coder and researcher concerning human rights and social justice within the context of computational culture. With works appearing in museums/galleries, festivals, distributed networks, papers/books, they are the author of two books titled «Aesthetic Programming: A Handbook of Software Studies» (w/ Geoff Cox) and «Fix My Code» (w/ Cornelia Sollfrank). They are currently based in Denmark and working as Associate Professor at Aarhus University. More: [siusoon.net](http://siusoon.net)

MAX SPIELMANN

Max Spielmann, Nach meinem Medizinstudium beschäftigte ich mit mich Gesundheitsökonomie, KI-unterstützten Diagnostiktools und mehr und mehr mit audiovisuellen und interaktiven Medien. 1999 war ich Mitgründer des Institut HyperWerk und verfolgte praktisch und theoretisch die Entwicklung dessen, was wir heute Prozessgestaltung nennen. Und da geht es immer wieder um die Verwicklung in kollektive Prozesse, um Vergemeinschaftung (Commoning) und um situiertes Vorgehen. Deshalb auch Short Cuts von Robert Altman und Calxico, eine Band ausgehend von zwei Freunden und immer wieder leicht unterschiedlichen Besetzungen.

CORINNE STEHLI

«Im Detail liegt der Unterschied.» Die gelernte Dekorationsgestalterin entdeckte nach ein paar Jahren im Beruf ihre wahre Leidenschaft: Das bewegte Bild. Sie wechselte die Branche und nahm ihre erste Stelle bei einem privaten Fernsehsender als Kamerafrau und Editorin an. Heute arbeitet Corinne fürs Schweizer Fernsehen SRF und führt nebenbei ihre eigene Firma. Sie filmt und schneidet Reportagen und Imagevideos in unterschiedlich-

ten Genres: «Beim Filmen sehe ich den Menschen, der Schnitt erzählt seine Geschichte. Eine Verbindung, die mich fasziniert.»

CHRISTIAN STUDACH

«Creativity arises out of the tension between spontaneity and limitations.»

With his self-converted Atari and countless tracks in stock, Stu used to be found on various stages around the globe. He later on defended his master's thesis at the Faculty of Art, Media and Technology in Hilversum (NL) to become a Master of Music. Various collaborations with musicians, media artists and engineers followed his time abroad. Back in Basel, Stu started working at the Kulturbüro and begun to set up his own workshop, where he focused on repairs and the inner life of electronic musical instruments such as the synthesizer. Today he works as a teacher and hopes to have more time for his own projects again in the near future.

ROBERT STUTZ

«The art of design deserves protection» Erwerb des Anwaltpatentes in Bern und Studium in London (Intellectual Property). Danach Gründung einer auf IP spezialisierten Anwaltskanzlei in Bern, wo ich schon seit vielen Jahren mit meiner Familie lebe. Design als Phänomen hat mich stets fasziniert und steht schon seit 20 Jahren im Fokus meiner beruflichen Tätigkeit, sei es als Jurist und Coach als auch als Präsident der Berner Design Stiftung.

JAN TORPUS

Jan Torpus ist Senior Researcher am Critical Media Lab der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW. Er hat Audiovisuelle Kunst, Interaction Design und Innenarchitektur studiert und entwickelt in interdisziplinären Teams praxisorientierte Forschungsprojekte. Er untersucht technologisch erweiterte responsive

Umgebungen, um Rückschlüsse auf das menschliche Erleben, Verhalten und die Sinnggebung zu ziehen. Er wendet seinen Ansatz auch auf die Ökologie und die Förderung der Biodiversität in Stadt- und Naherholungsgebieten an.

NICOLAJ VAN DER MEULEN

«Ein kluger Mensch bemerkt, wie lange seine Unterhaltung unterhaltsam ist.»

Ich studierte Kunstgeschichte und Philosophie. In meiner Doktorarbeit (1998) und in meiner Habilitation (2013) habe ich mich mit der Wirkung von Bildern beschäftigt. Weitere Interessen- und Arbeitsgebiete sind: Culinary Arts, Postdigitale Lehre. Seit 2021 leite ich das CoCreate-Programm.

INSA VERBECK

«The way out is through.» INSA. Has been flying on her yoga mat from the realm of science to the field of gardening to the schools of shamanism and back to high school teaching. Purpose: Integral growth. My classes nourish and challenge body & brain, head & heart. Mission: Heal the world. Gracefully.

CATHERINE WALTHARD

«Active listening to share spaces.» Catherine Walthard (Prof.), born in 1958, is a founding member of the Institute HyperWerk, now IXDM Process Design. She teaches in the field of design practice. She has over 35 years of teaching and directing experience in art education in Switzerland and has presented lectures and workshops in Europe, Australia and New Zealand. Her interests lie in the supervision of students' projects within the context of cultural experience in design education.

ANDREAS WENGER

Studiengangleiter BA Innenarchitektur und Szenografie an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW.

JÖRG WIESEL

«1980 – ein Stück von Pina Bausch \_ Wenn man so will, hat Pina Bausch höchst spektakulär die Aufhebung der Migration mit künstlerischen Mitteln transzendiert, im Namen des Tanztheaters.»

Prof. Dr. Jörg Wiesel (\* 1964), is Head of BA Degree Programme Fashion Design at the Academy of Art and Design FHNW. Study of Theatre and Literary Studies in Munich; Doctorate (Dr. phil.) at the University of Basel; Habilitation at the Freie Universität Berlin; 1986-1988 assistant director at the Schauspiel Dortmund; lecturer, research associate, assistant, lecturer at the Universities and Academies in Kiel, Giessen, Basel and Zurich; since 2004/05 lecturer at the Academy of Art and Design FHNW Basel; 2005-2010/11 Visiting Professor at Freie Universität Berlin; 2007/08-2013 at the Institute of Fashion Design and the Master Studio Design of the HGK FHNW. Numerous publications on the history and theory of theatre, piracy, intermediality, film, fashion and culinary arts.

STEFAN WIESNER

«Talent bedeutet nichts. Erfahrung, Demut und Bescheidenheit umso mehr.»

Stefan Wiesner ist ein Schweizer Avantgarde-Koch. Nach seiner Kochlehre übernahm er das Gasthaus Rössli in Escholzmatt im Entlebuch. Ab den frühen 90er Jahren begann er Steine, Holz, Heu, und Kohle in seine Gerichte einzuarbeiten. In den 2000er Jahren entwickelte er seine Position einer Avantgardistischen Naturküche, mit einer besonderen Nähe zu Kunst und Gestaltung.

BENEDIKT WÖPPEL

«Im Anfängergeist gibt es viele Möglichkeiten; im Geist des Experten gibt es nur wenige.»

Benedikt Wöppel (founder of Studio KōAN) is an autonomous designer and artist based in Amsterdam (NL) and Basel (CH). He graduated from the Sandberg Institute Amsterdam (master programme of the Gerrit Rietveld Academie) with a Master's degree in design. His field of activity includes graphic design, storytelling, installation, fashion, film, animation, installation and sound design. The work of Benedikt deals with social-political topics in relation to digital media culture as well as interdisciplinary experiments.

LUDWIG ZELLER

«NaN» Ludwig Zeller is exploring the relationship between technologies and culture through a multitude of artistic and scholarly perspectives, blurring the supposedly clear, disciplinary borders between art, design and the humanities. Strategies for creating awareness and reflection of our status quo as well as the discussion of the relationship between society and technology are key points in his research work. He has worked as a designer and artist since 2005 and joined the board of the Academy of Art and Design FHNW in 2011.

HANNA ZÜLLIG

«Be curious, explore, learn. The two sides of your brain work together.»

Hanna Züllig, Art Education (ZHDK), Master of Arts in Fachdidaktik Medien und Informatik (PHSZ, UZH, PHLU, HSLU). Stieg in den Pionierjahren in die Webentwicklung ein, gründete eigenes Studio und unterrichtet seit 2017 am interdisziplinären Studiengang Digital Ideation an der HSLU Webtechnologien und Creative Code.

PROGRAMMHEFT COCREATE  
IM HERBSTSEMESTER 2022 / 23

REDAKTION: TEAM PROGRAMM COCREATE IADE  
(NICOLAJ VAN DER MEULEN,  
LEONIE.SCHENK, SOPHIE KELLNER)

GESTALTUNGSKONZEPT UND SATZ:  
ANDICO LAB IDCE

AUFLAGE: 400 EX.

DRUCK: FLYERLINE

SEPTEMBER 2022

WIR BEDANKEN UNS HERZLICH BEI: ALLEN STUDIERENDEN, DIE UNS MIT IDEEN UND VORSCHLÄGEN UNTERSTÜTZEN, BEI DER DIREKTORIN DER HGK FHNW, PROF. DR. CLAUDIA PERREN, BEI DEN INSTITUTS- UND STUDIENGANGSLEITUNGEN, BEI DEN DOZIERENDEN, BEI DEN ADMINISTRATIONEN UND DEM KOMMUNIKATIONSTEAM DER HGK FHNW. IINSBESONDERE BEDANKEN WIR UNS AUCH: BEI LEONIE SCHENK (ADMINISTRATION COCREATE); BEI SOPHIE KELLNER (COCOORDINATION COCODING), BEIM PLANUNGSTEAM (CATHERINE WALTHARD, JOHANNES BRUDER, MARION FINK, DOROTHÉE KING, ANDY WENGER), BEIM BA RESSORT LEHRE HGK FHNW (DOROTHÉE KING), BEI ALLEN GÄST:INNEN UND DOZIERENDEN IN COCREATE.

ZUDEM BEDANKEN WIR UNS FÜR DIE KOOPE- RATION MIT DEM HAUS DER ELEKTRONISCHEN KÜNSTE (HEK) UND SABINE HIMMELSBACH, BEIM STEUERUNGSAUSSCHUSS HOCHSCHUL- LEHRE 2025 SOWIE BEI CIVIC (MATYLDA KRZYKOWSKI & JENNIFER SCHMITT) FÜR DIE ZUSAMMENARBEIT DER EVENTS IM FOYER. FÜR DIE FOOD-EVENTS BITES AND BANDAGES. «EATING TOGETHER IN A FRACTURED FOOD SYSTEM» BEDANKEN WIR UNS BEI GABRIELA AQUIJE SOWIE «FOODSHARING BASEL» UND FFFFERMENTATION COLLECTIVE . FÜR DEN FINALEN PARTY-ANLASS IM HEK SUSANNE ZBINDEN (GENUSSWERKE)

FÜR DIE AUSARBEITUNG DER BROSCHÜRE BEDANKEN WIR UNS BEI BENEDIKT JÄGGI UND TEAM (ANDICO-LAB).

## KONTAKT

### COCREATE LEITUNG:

T +41 (0)78 852 09 68

[NICOLAJ.VANDERMEULEN@FHNW.CH](mailto:NICOLAJ.VANDERMEULEN@FHNW.CH)

### COCREATE ADMIN:

T +41 (0)61 228 40 24

[COCREATE.HGK@FHNW.CH](mailto:COCREATE.HGK@FHNW.CH)

### FÜR KOORDINATIONSFRAGEN KW 38 AUCH:

T +41 (0)76 702 01 88

(SOPHIE STEPHANIE KELLNER)

### EMPFANG:

T +41 (0)61 228 44 00

### HAUSDIENST:

T +41 (0)61 228 42 11

### IT-SUPPORT:

T +41 (0)61 228 44 55

[IT-SUPPORT.HGK@FHNW.CH](mailto:IT-SUPPORT.HGK@FHNW.CH)

### AUSLEIHE:

[AUSLEIHE.HGK@FHNW.CH](mailto:AUSLEIHE.HGK@FHNW.CH)

ÖFFNUNGSZEITEN

MONTAG / MITTWOCH / DONNERSTAG

11:00 BIS 14:00 UHR



**COCREATE**  
2022/23