


url  
 T  
 051  
 btenanz  
 hyperwerk  
 hochschule  
 hyperwerk.ch  
 hyperstudio  
 beider  
 basel  
 schweiz  
 17  
 hyperforum  
 basel

Intro	Abstract Purpose	Mischa Schaub: HyperLife
	<b>Past</b>	
Concepts	Attitudes	
	Strategies	
	Modalities	
Partners	Students	
	Teachers	
	Institutions	
Spaces	Buildings	
	Exhibitions	
	Interspaces	
Output	Workshops	
	Projects	
	Events	
Extras	Business	
	Statements	
	Glossary	
		<p>Aalex Bettler und Karin Wichert von HyperStudio bei der Entwicklung des Auftritts der hypoThesen-Diplomausstellung. Mit Schattenwurfbildern von Händen entsteht eine eigene Piktogrammsprache als ausdrucksstarke Verkörperung aktueller Interaktionsformen.</p>



**1960 baue ich einen Landsegler, der dem Flugplatz von Frutigen neuen Sinn verleiht**

## Anfangen

Das Phänomen HyperWerk hat viele Zugänge, Hintergründe und Ausblicke; Mütter, Väter und Kinder. Ebenso viele Erzählweisen wird es wohl geben, die alle ihre Gültigkeit beanspruchen dürfen. Mit dem hier vorliegenden Bericht will ich versuchen, das Geschehen aus der Perspektive desjenigen zu schildern, der von solch einem Ort und Geschehen träumte, noch bevor es dies gab. Und da HyperWerk von mir zumindest stark mitgeformt wird, und da dies auf dem Hintergrund meiner biographischen Erfahrung geschah und geschieht, will ich diesen Bericht mit einem Lebenslauf beginnen.

1952 stosse ich meinen ersten HyperSchrei in Basel aus. Nach dem Besuch des Realgymnasiums und einer Ausbildung in der Bildhauerfachklasse der damaligen Schule für Gestaltung in Basel werde ich mit zwanzig Jahren in Düsseldorf an die Kunstakademie aufgenommen. Da sieht meine Welt plötzlich sehr anders aus. Dort arbeite ich beim Bildhauer Norbert Kricke, der über ein wunderbares Atelier mit vielen Maschinen verfügt.



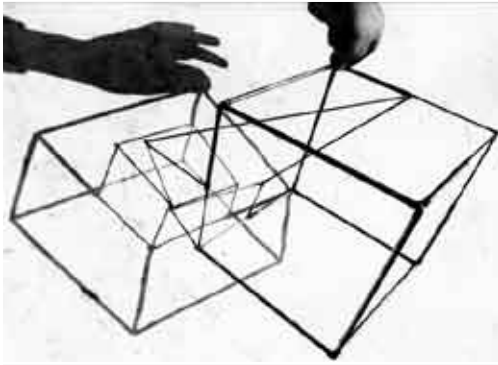
**1971 verschliesse ich die Kunsthalle Düsseldorf mit einem 500 kg schweren, funktionsfähigen Schloss.**

Joseph Beuys bekommt in dieser Zeit gerade Hausverbot an der Kunstakademie, denn er hat über 300 Studierende aufgenommen, was die anderen Dozierenden ärgert. Trotzdem trifft er auf der Strasse vor der Akademie seine Studierenden, die ihm ihre Arbeiten auf der Motorhaube seines weissen Rolls Royce zur Kritik vorlegen.

Ich arbeite so intensiv wie noch nie in meinem Leben, esse sehr viel Marzipan, kaufe aus dem restlichen Geld Polyester für meine Skulpturen. Dann werde ich noch von Kricke mit seiner ganzen Klasse auf eine Forschungsreise nach Ägypten mitgenommen, auf welcher alle Studierenden ihr kümmerliches Geld an ihn beim Pokerspiel verlieren.



**Ich fange an, mich für Gebrauchsgegenstände zu interessieren; hier habe ich ein praktisches Köfferchen gestaltet, mit welchem man ein aufgeblasenes Taschenmesser sicher transportieren kann.**



**Ich stelle Skulpturen her, die man nur als Schattenwurf erkennen kann.**

1973 komme ich nach Basel zurück und richte mir in einem Hinterhaus ein Atelier ein. Das Leben ist kalt und hart. Manchmal gewinne ich ein Stipendium, arbeite auch als Assistenzdozent, Werklehrer und beim Transportunternehmen Henschen als Möbelträger. Daran habe ich sogar ein gewisses Vergnügen, gibt mir das doch die Möglichkeit, zu sehen, was so in Wohnungen gepackt und als erhaltenswert empfunden wird. Daran wächst mein Interesse an Gebrauchsgegenständen; insbesondere faszinieren mich Regenschirme, Radioapparate und Möbel. Ich baue viele kleine Modelle aus Kunststoff und härte sie im Backofen aus. Aber glücklich werde ich nicht damit; die Existenz als Künstler ist mir zu hart und einsam.



**Mit dem Maler und heutigen HyperWerk-Assistenten Alain Simon drehe ich Super-8 Filme, hier sieht man mich in voller Aktion, ausgestattet mit der tragbaren Skulptur „Frauenfangmaschine“.**

1975 macht mir mein Vater das Angebot einer Weiterbildungsfinanzierung. Ich beschliesse, meine expressive Gestaltungserfahrung für das Design digitaler Produkte zu nutzen, denn in der Designszene wird klar, dass im Kontext der kommenden Blackbox-Technologie die mechanisch bedingte, funktionale Ästhetik durch eine orientierende und sinnstiftende Gestaltungssprache ersetzt werden muss. Mit dieser Absicht beginne ich 1976 mit meinen 24 Jahren ein Masterstudium am Royal College of Art in London, welches ich 1978 abschliessen werde.

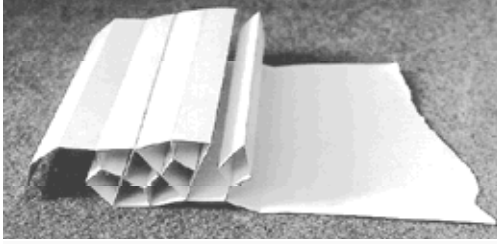


Mein erstes Radio gestaltete ich noch als Bildhauer aus gummiertem Stoff und einer Tröte (oben). Es verkörpert meinen Grenzgang zwischen Kunstobjekt und Industrieprodukt, den ich am RCA für einen Entwurf für ein aus einer Plastikfolie geschweisstes Fiorucci-Moderadio umnutzte (unten). Eindrücklich für mich zu sehen, wie sehr viel zeitgemässer die intuitive Materialwahl des Bildhauers heute zu wirken vermag und wie veraltet bereits die modische Wegwerfwelt des Design wirkt.



Das Studium in London ist getragen von einer reichhaltigen und intensiven Arbeitsstimmung; hier kommen Studierende aus vielen Nationen zielgerichtet zusammen. Begeistert auch die mir persönlich am meisten Spass bereitende Tatsache, dass ich mit meinem Hintergrund als Bildhauer in meinem Studiengang von lauter Ingenieuren umgeben bin, welche die Welt ziemlich anders angehen. Da erfahre ich die grundlegende Qualität eines interdisziplinär angelegten Studiums: unter ungleich Gesinnten wird einfach frecher gedacht. Zwanzig Jahre später wird diese prägende Erfahrung HyperWerk stark mitformen.

## Erste Berufserfahrungen im Design von Uhren und Stühlen



Mit diesem von mir patentiertem Faltprinzip lässt sich aus einem einzigen Papierstreifen beispielsweise eine neue Form von Wellpappe herstellen, die zwei Zustände annehmen kann. Das Material ist eng zusammengefaltet rollbar, kann aber auch zu einem steifen Brett ausgezogen werden. Weil man damit sehr viel machen kann, scheitere ich an der Aufgabe, der Welt verständlich zu erklären, was man damit alles machen könne.

Nach London lande ich wieder einmal in Basel. Und erneut bin ich hier Aussenseiter, denn in der Schweiz weiss 1978 noch kaum jemand, was Industrial Design sein soll. Ich mache meine erste Erfindung, gewinne damit eine Silbermedaille am Salon in Genf, verliere damit 40000 Franken und freue mich deshalb um so mehr über meinen ersten richtigen Job, in welchem ich als Uhrendesigner für die Firma Omega arbeiten kann. Design ist in dieser Firma im Marketing angesiedelt und das gehört zum Topmanagement, und so lerne ich ziemlich rasch Wege und Formen praktischer Machtausübung kennen. Mit meinen werkstattgewohnten Händen fällt mir die feinziselierte Arbeitsweise, Uhren im Maßstab 1:1 mit nadelscharf gespitzten Bleistiften zu entwerfen, nicht gerade leicht. Nach einem vollen Uhrenjahr gehe ich deshalb gerne nach Amerika als Stuhl Designer arbeiten, komme jedoch bereits nach einigen Monaten etwas gebrochen zurück.



## Ich werde Fachmann! Für Computer!

1981 kaufe ich meinen ersten mit Basic programmierbaren Taschenrechner, finde einen Job als Corporate Identity Designer bei Z&L in Zürich, führe dem Geschäftsführer meinen Taschenrechner vor und was man damit so machen kann und werde damit auf ziemlich unverhoffte Weise zum Computerfachmann. Da ich längst gelernt habe, dass man jeden guten Job selbst erfinden muss, kaufe ich mir einen ersten Apple II Rechner und trete in den Apple User Club ein, wo ich in erster Linie meine zukünftige Patentanwältin Alexandra Frei kennen lerne.

## CAD mit Apple II

Jetzt will ich es wissen: Ich lerne Pascal. Beim Programmieren einer Anwendung für die interaktive Einrichtung von BMW Garagen hole ich mir meine erste Sehnenscheidenentzündung, zugleich bin ich sehr stolz auf die Ergebnisse, die ich mit einem Watanabeplotter im A3 Format ausgabe. Bei Z&L baue ich auf dieser schwachen Basis die CAD-Abteilung auf, bis ich mich 1983 mit der Gründung der Design Research Agentur (D AG) selbständig mache, die mich die nächsten fünfzehn Jahre ernähren wird. Den Mut dazu fasse ich dank der Dramaturgin und Schriftstellerin Friederike Kretzen, die mich etwas später heiraten wird. Sie erfindet auch das Firmenmotto „D wie weshalb“, das aber nur sehr clevere Leute zu schätzen wissen.

## Erklärung zum Firmennamen D AG

Design Research hiess ein experimentelles Studienfach am RCA, das sich zwischen Interfacegestaltung, Psychologie und Computerwissenschaften ansiedelte. Diese ungewohnte Mischung zeichnete sich nicht zuletzt dadurch aus, dass eigentlich nichts so konkret fassbares dort zu entstehen schien, zugleich aber dort sehr viel schlauer und langfristig erfolgreicher nachgedacht wurde als in meinem pragmatisch orientierten Industriedesign. Denn im Zentrum stand nicht so sehr das Entwurfsprodukt, sondern die Gestaltung des Entwurfsprozesses; hier wurde über die Rahmenbedingungen und Spielregeln kreativer Prozesse nachgedacht, ein Thema also, das uns heute im HyperWerk zentral beschäftigt.

## Zur Notwendigkeit des Unbeantwortbaren

Wesentlich ist mir die Erfahrung, dass eine brauchbare, nämlich anregende und provozierende akademische Fragestellung offensichtlich so offen formuliert sein muss, dass sie gar nicht unbedingt beantwortet werden kann. Sogar die intellektuelle und ökonomische Aufbruchenergie des Mondflugs zerstob, als man auf dem tristen Steinhaufen angelangt war; eigentlich weiss doch jeder Stoffhase, der seinem Windhund davonjagt, bereits um die Wichtigkeit nichteinlösbarer Versprechen. Dass diese Erkenntnis, die ganze Kulturen als geheime Antriebskraft zusammengehalten hat, aus dem Rahmen unserer politisch korrekten und vordergründig auch so pragmatischen und KMU-bezogenen Forschungsförderung gefallen ist, ist äusserst betrüblich.

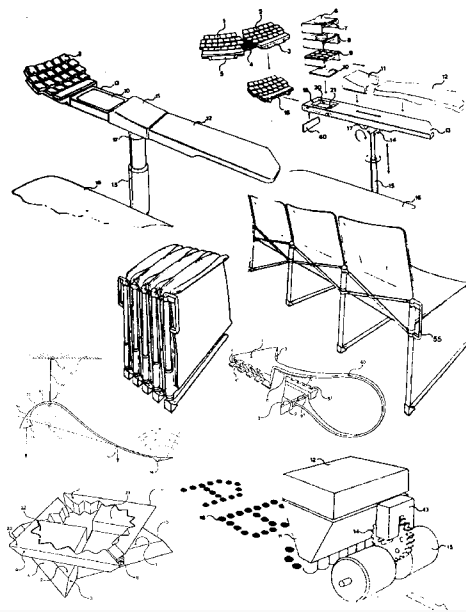


Diese meine Design Research Agentur zeichnet sich wieder einmal dadurch aus, dass niemand im Basler Umfeld so recht weiss, was das denn soll. Oft arbeite ich dort alleine, nur in den besten Zeiten sind wir zu viert. Dieser Misserfolg trifft mich tief; erst einige Jahre später werde ich beim rapiden Erfolg von HyperStudio verstehen, dass es nicht ausreicht, sich abzurackern als Geschäftsführer, sondern dass es sehr viel stärker darauf ankommt, das eigene Geschäftsfeld an der richtigen Stelle und zur richtigen Zeit als Claim zu errichten. Aber immerhin entstehen in diesen Jahren der D AG viele digital Investitions- und Konsumgüter, vom Lasergerät für den Schönheitssalon bis zum Abgastester und vom Schliessautomaten bis zum Büromöbel für die Bildschirmarbeit.

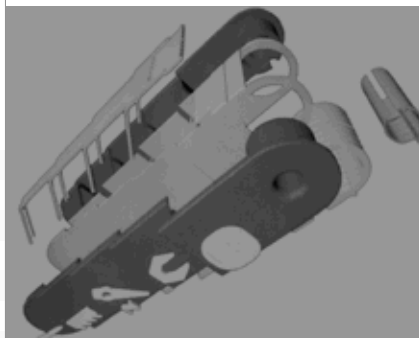


## Patente Zeiten

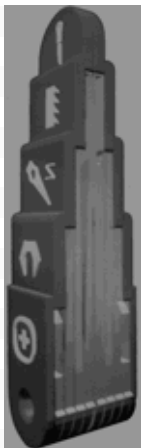
In dieser Zeit nehme ich meine Patentarbeit wieder auf, diesmal unter dem geheimen inhouse-Motto von „Wegwerfpatenten“. Diese Ideenskizzen dienen mir in erster Linie zur Kundenaquisition, denn damit kann ich mich als Geschäftspartner in Arbeitsfeldern anbieten, wo ich noch keine Erfahrungen nachweisen kann. Mit diesem Modell bin ich ziemlich erfolgreich; am meisten aber erstaunt mich, wie aus meinen oft ziemlich dünnen Konzeptskizzen wirkliche Patente hervorgehen, die von meinen Kunden mit einem enormen Aufwand weltweit geschützt werden. Patente waren für mich insgesamt eine gute Sache, doch profitiere ich erst heute wirklich von dieser grossangelegten Übung in sprachlicher Feinarbeit, nämlich bei der Formulierung von Forschungsanträgen. Besonders grosses Vergnügen macht mir die Patententwicklung von alternativen Formen und Funktionen des Schweizer Taschenmessers, für die ich während Jahren gut bezahlt werde. Erst als der Geschäftsführer dieses Auftraggebers entlassen wird, erfahre ich zu meinem Entsetzen, dass er alle diese Gedankenarbeit in seinem Tresor eingeschlossen und seinem Entwicklungschef kein Wort davon mitgeteilt hat.



An diesen Zeichnungen aus meinen Patentschriften kann man vielleicht die Entwurfslust erkennen, die mich beflügelte. In meiner Patentphase finde ich fast alles irgendwie faszinierend, vom Klappstuhl bis zum Keyboard und vom Stiftdrucker bis zum Steckverbinder.



Zwei meiner ersten CAD-Computerdarstellungen von 1987 zeigen das Konzept eines neuartigen Taschenmessers, das mit Pictogrammen und bedienungsfreundlichen Tasten verständlich und benutzbar sein sollte.



## Abschied von der Werkstatt / Erfindung des Raums

Doch unsere dreidimensionale Arbeit verschwindet immer tiefer im Bildschirm; was gestern noch ein digitales Spezialgerät im Realraum war, ist heute schon zum Programm in der Universalmaschine Computer geworden. Als ich auf einer Ferienreise 1986 erstmals einen Rechner von SGI sehe, mit welchem perfekt beleuchtete, dreidimensionale Modelle im Bildschirm gedreht werden können, weiss ich, dass ich mich von meiner Werkstatt verabschieden muss.

### Eine SGI im Schlafzimmer

Ich lerne den Umgang mit einer Unix-Workstation und schreibe für DuMont mein erstes Buch über „Kreative Entwurfsarbeit am Computer“. Dies nicht zuletzt aus der Absicht, dadurch günstig zu einem SGI-Grafikrechner zu kommen, was auch bestens klappt. Doch das neue Glück ist fraglich: Da ich noch nichts von Shellprogrammierung weiss, muss ich während Monaten alle zwei Stunden in der Nacht aufstehen, um meinem Rechner, der unterdessen im Schlafzimmer steht, ein neues Bild für das Buch in Auftrag zu geben. Auch darüber halte ich 1989 in Karlsruhe einen Vortrag. Im Publikum sitzt Heinrich Klotz, der Gründungsrektor des Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe. Am selben Abend erhalte ich von Klotz einen Buchauftrag mit dem Ziel, die Inhalte und Formen eines idealen Medieninstituts zu verfassen. Ebenfalls bietet er mir an, am ZKM das Institut für Bildmedien aufzubauen, was ich einige Monate lang versuche. 1991 verlasse ich das ZKM „im gegenseitigen Einverständnis“ und beende in Basel mein Auftragsbuch, das unter dem Titel „code\_X: Multimediales Design“ 1992 ebenfalls bei DuMont erscheinen wird.

### Der Vorläufer von HyperStudio heisst decode: Institut für verständliche Technologie

Zurück in Basel will ich „decode“, ein Institut für verständliche Technologie gründen. Ein internationaler Beirat kommt zusammen, ein erstes Forschungsvorhaben soll uns den Ausbau auf 24 Mitarbeitende erlauben. Gleichzeitig trete ich eine Stelle als Dozent für Multimedia an der Ingenieurschule beider Basel an. Mit dem mir dort zur Verfügung stehenden 486-er Rechner und einer Videokamera werde ich kaum eine glaubwürdige Arbeit im Medienbereich leisten. Aber ich weiss immerhin, wie man das erreichen kann und gebe das leicht abgeänderte decode-Konzept als Pland eines Medieninstituts bei der „Weiterbildungsoffensive“ des Bunds als Förderprojekt ein.

### Gründung der Stiftung HyperForum als Legislative

1993 erhält die IBB 475000 Franken zur Umsetzung des eingegebenen Konzepts. Im Antrag steht, dass die Mittel in eine noch zu gründende Stiftung fliessen sollen und dass ein Stiftungsrat die Verwendung kontrollieren wird. Dieses Versprechen wird mit der Gründung der Stiftung HyperForum eingelöst. Im fünfköpfigen Beirat sitzen Margit Eschenbach (die Leiterin der Fachklasse für Film und Video der HGKZ), die Schriftstellerin Friederike Kretzen, der Medienphilosoph Hans Ullrich Reck (er wird 1998 zurücktreten), der damalige Leiter des CIM-Zentrum Muttenz und heutige Direktor der FHBB Richard Bühler und ich selbst.

### HyperStudio AG, Organ der Exekutive

Die Stiftungsabsicht besteht in der „Forschungsförderung im Bereich der Digitaltechnologie, insbesondere ihrer ästhetischen, technischen und kommunikativen Aspekte im Bereich interaktiver Medien“. 1993 gründet die Stiftung HyperForum die HyperStudio AG. HyperForum ist im Alleinbesitz aller Aktien, die nicht veräussert werden dürfen. Ebenfalls ist festgehalten, dass ein eventueller Geschäftsgewinn von HyperStudio an die Stiftung fliessen muss. Deshalb erhält HyperStudio auch von den Steuerbehörden den raren Status einer Nonprofit-Aktiengesellschaft zugesprochen. Die Geschäftsabsicht besteht im Aufbau einer projektorientierten Forschungs- und Produktionswerkstatt im Bereich interaktiver Medien. Das Konzept einer praxisbezogenen Weiterbildung in realen Produktionen kann viele BewerberInnen begeistern, von welchen HyperStudio bis etwa 1997 überschwemmt werden wird. Bedingt durch die grosse Nähe zur IBB erhalten die Mitarbeitenden den Status als StudentInnen und aus den Produktionseinnahmen grosszügige Stipendien ausbezahlt.

## Die HyperStudio AG in ihrem ersten Büro mit ihrer ersten Produktion CIMEDIA

In unser erstes Büro kommt man nur durch eine Tapetentüre mit dahinterliegender Geheimtreppe, was eine Qualität von Alice in Wonderland hat, und oben riecht es stark nach aufgewärmten Schinkengipfeln.

Rechts: Hier sieht man das einzige Bild, das von unserem ersten Büro noch erhalten blieb. Gleichzeitig sieht man unseren ersten Assistenten im heroischen Kampf mit der Maschine. Der frisch diplomierte Innenarchitekt André Haarscheidt hat nämlich das Pech, seine erste Berufserfahrung bei der Produktion unserer ersten CD-ROM CIMEDIA zu machen. Tough luck!



Oben: Die Kunstwissenschaftlerin Silvie Büchel wird Tausende von Fotos schiessen zur Veränderung der Realität am Arbeitsplatz für CIMEDIA.



1993 ziehe ich mit meinem kümmerlichen Medienequipment vom Keller der IBB in einen Raum oberhalb der Würstchenbude in der Kantine. Und hier wird HyperStudio erstmals zum Team, da die beiden wunderbaren AssistentInnen Silvie Büchel und André Haarscheidt mir während des schwierigen Startjahrs tatkräftig unter die Arme greifen. Jetzt läuft mit CIMEDIA die erste Produktion von HyperStudio an. Es handelt sich um ein interaktives CD-Rom Lehrmittel zur Zukunft der Arbeitswelt. Diese Produktion wird für die Kommission für Technologie und Innovation (KTI) realisiert; trotz mancher fragwürdiger Gestaltungsmomente schlägt diese Produktion 1994 ein, da zu diesem Zeitpunkt erst sehr wenig vergleichbare Produktionen realisiert wurden. Entsprechend viel Goodwill und Medienecho werden dadurch ausgelöst.



Parallele Interfaces für unterschiedliche Zielgruppen

CD-ROM's als Medium habe ich eigentlich nie gemocht. Die Herstellung dieser ersten Produkte hat sich immer als sehr viel faszinierender als das Ergebnis erwiesen. Besonderen Spass macht mir meine erste CD-ROM CIMEDIA, die ich noch selber programmiere und gestalte. 1994 scheint irgendwie alles möglich, der Markt frisst uns aus der Hand, einfach weil wir mit unseren Produktionen etwas früher als das Gros der Konkurrenz antreten können. Da stören die ganzen Unbeholfenheiten des neuen Mediums kaum; vielmehr scheint das neue, wunderbare Zeitalter der Gestaltung eröffnet, wo die Produzenten wie die Konsumenten von einem gemeinsamen Aufbruchgefühl getragen werden. Da vergessen die meisten Zuschauer, dass wir nach hundert Jahren Film eigentlich längst im Zeitalter perfekter Bilder leben; das ist eine herrliche Zeit. Ich reise mit Vorträgen zur Gestaltung unter dem Motto „Bare Bones“ herum, feiere dabei die verwickelt hüpfende Technik, die widerborstigen Grenzen des Mediums und die Freuden des Hyperlinks. Damals weiss niemand, wie rasch der Sprachraum der interaktiven Gestaltungsmittel eingezäunt und erarbeitet werden wird.

Unsere erste CD-ROM CIMEDIA ist auch heute noch interessant durch den Lösungsansatz, Dokumente über unterschiedliche Interfaces für unterschiedliche Zielgruppen zugänglich machen zu wollen. CIMEDIA bietet Interfaces für Videospiegelgewohnte Kids, für HandwerkerInnen und für TechnikerInnen. Ebenfalls interessant ist der Versuch, tausende von Dokumentarstatements zur Realität am Arbeitsplatz in den virtuellen Zimmern eines mit einem Animationsprogramm gerenderten Fabrikmodells unterzubringen.

Trotz all dieser spannenden Experimente bleibt es erstaunlich, dass überhaupt irgend jemand solche Medienprodukte will, wie wir sie damals herzustellen vermögen. Die Dinger starten langsam, stürzen ab und verschlucken sich rücksichtslos, man verliert sich in ihrer unmöglichen Navigation und lesen kann man kaum etwas. Aber wir werden trotzdem immer erfolgreicher.



**Die Soziologin und Medienwissenschaftlerin Bettina Lehmann (links) arbeitet von den ersten Tagen bis heute im Konzeptbereich für HyperStudio und als Dozentin für HyperWerk. Hier sehen wir sie im Gespräch mit der Stiftungsbeirätin und Schriftstellerin Friederike Kretzen (rechts).**

## Abschied vom Nationalfonds & Einzug in das zweite Büro

Beim Nationalfonds geben wir ein fünfteiliges Forschungsprojekt zu den Grundlagen digitaler Gestaltungsarbeit ein, das offensichtlich überfordert. Als schriftlich formulierten Absagegrund wagt man uns anzugeben, dass die vorgeschlagene Arbeit derart sinnvoll sei, dass sie ja auch kommerziell gefördert werden könne; der Nationalfonds sei aber eher dazu da, das zu fördern, was sonst keine Chance habe. No comment.

1994 ziehen wir um, raus aus unserem Mensabüro mit Käse- und Zwiebelgeschmack. Einmieten können wir uns im postmodernen Neubau des CIM-Zentrum Muttenz, direkt an der Schnellstrasse. Wir genießen den loftartigen Raum, der sich bald mit einem intensiven Geschehen füllen wird. Für das Gruppengefühl hat diese Arbeitsform viele Vorteile, aber unsere Programmierer werden doch etwas unter der Tatsache zu leiden haben, dass das Geschehen am Konferenztisch durch den ganzen Raum schwappt.



**Der Goldschmied Stephan Hoef arbeitet sich furios ein in die neuen Werkzeuge. Er lernt irgendwie alles innert einiger Wochen und wird später zum erfolgreichen Medienunternehmer werden.**



**Wir freuen uns, als die Firma digital uns eine ganze Reihe von Rechnern zur Vorbereitung eines multimedialen Messeauftritts zur Verfügung stellt. Unser erster Programmierer Peter Chilewski hält sich schon mal daran fest.**

Peter Chilewski ist unser erster Programmierer im HyperStudio. Er verkörpert den klassischen Hacker, der ganze Nächte durcharbeiten kann, wenn ein Problem ihn nicht loslässt. Während einigen Jahren entwickelt er für uns überraschende Formen kreativer Techniknutzung und erfindet viele unserer grundlegenden Strukturen.

Für Digital produzieren wir einen interaktiven Messeauftritt für ein Softwareprodukt, das keiner von uns versteht; wir lernen sonst sehr viel, vor allem uns gegenseitig kennen. Noch haben wir kaum eine Ahnung von den Möglichkeiten der neuen Medien.

Der ehemalige Goldschmied Stephan Hoef kommt als Illustrator ins HyperStudio; bereits nach einigen Wochen hat er sich tief in die unbekannte Werkzeugkiste der Interaktion vorgearbeitet. Seine Handschrift wird viele unserer Produktionen prägen.



**Ohne die vorsichtig abwägende Vernunft unserer Verwalterin Elena Mores gäbe es längst kein Hyperstudio mehr. Sie arbeitet eng zusammen mit Max Spielmann. Er ist Arzt und Business Consultant, der seit ProNet den Musikbereich im HyperKosmos verantwortet. Gleichzeitig ist er noch Mitglied im Leitungsteam von HyperWerk, wo er für Organisation und Finanzen verantwortlich ist.**



## ProNet!

Anfang des Jahres 1994 arbeiten fünf Personen bei HyperStudio. Mit Elena Mores finden wir eine freundlich-gestrenge Verwalterin, die bis zum heutigen Tag die HyperWelt finanziell und organisatorisch zusammenhalten wird.

In diesem Jahr folgt eine weitere CD-ROM-Produktion „ProNet: Frauen ins Internet“, die für die Gleichstellungsstellen der Schweiz realisiert wird. Hier kommen wir endlich auf ein inhaltliches Niveau, auf das man stolz sein kann. Als Leiterin für diese Produktion kann Catherine Lutz-Walthard, eine Dozentin der Schule für Gestaltung Basel, gewonnen werden. Mit ihr findet HyperWerk eine Art Directrice, welche nationale und internationale Medienpreise ziemlich schamlos absahnen wird. Im Laufe der Produktion von ProNet entsteht erstmals ein internationales Bezugsfeld. Einen besonderen Glücksfall stellt das bis heute nicht abreissende Engagement der Konzepterin und Texterin Bettina Lehmann dar, welche den theoretischen Teil von ProNet verantworten wird. In den kommenden Jahren wird sie bei vielen Projekten als unsere kreative, bewegliche und arbeitssüchtige Chefideologin wirken. Die beiden Leitungsfrauen werden zu einem erfolgreichen Powerteam, das an Tagungen und Kongressen auftritt.



**Der Grafiker Martin Grether wird einige Jahre bei uns bleiben und viele unserer Produktionen typografisch aufbereiten. Gleichzeitig produziert er auch noch Soundtracks, konzipiert Inhalte und programmiert die entsprechenden Lösungen. Unterdessen hat er eine gute Position im Medienmanagement gefunden.**

## !WORK

1995 haben bereits um die fünfzehn Personen ins HyperWerk gefunden. Niemand von uns versteht wirklich, wie dieser Laden läuft. Wiederum unter der Leitung von Catherine Lutz Walthard beginnt die Produktion von WORK!, einem motivierenden Report für eine jugendliche Zielgruppe, mit welchem Lehrlinge Schülern, die kurz vor einer Lehre stehen, auf glaubwürdige Weise die Qualitäten und Schwierigkeiten solch einer Existenzform vermitteln. Diese wunderschöne CD-ROM mit einer äusserst zurückhaltenden schwarz-weißen Ästhetik wird einen reissenden Absatz finden und mehrfach international preisgekrönt werden.

Gleichzeitig läuft unter der holländischen Designerin Petra Starmans die Produktion von SwissCIM an, was ein aufwendig gestaltetes Lehr- und Werbemittel über innovative Strategien von KMU im Bereich des Computer Integrated Manufacturing ist. Diese Produktion wird genauso wie CIMEDIA unterstützt vom CZM, wobei wiederum die Kommission für Technologie und Innovation als Auftraggeber wirkt.

Neben all diesen Projekten machen wir eine Unzahl von kleineren Produktionen und Wettbewerbseingaben; wir haben erfahren, dass ungefähr nur jedes vierte unserer Projekte zum Tragen kommt. Als Unternehmer nie auf irgend einen Entscheid zu warten, das lernen wir in aller Dringlichkeit. Und möglichst nicht abhängig zu werden von einem grossen Kunden, darin besteht unser dritter Erfahrungssatz. Durch den permanenten Aufbau der vielen Projekte und Produktionen fühle ich mich unterdessen wie ein stur und blind durch Luftwurzeln und Lianen sich vorwärtsrobendes, masslos hungriges Urwesen.



**!Work stellt eine unserer schönsten Produktionen dar. Ein reines Konzept, klar durchgehalten.**

## Wir wollen einen HyperPark



Die CD-ROM „HyperTimes“ stellt ein Unikum dar in ihrem kompromisslosen Versuch, mit einem einzigen Quicktimefilm die ganze Interaktion zu erzeugen. Sicherlich handelt es sich bei diesem Produkt, das 1996 entstanden ist, um einen der ersten interaktiven Filme überhaupt. Darin reisen der Benutzer und die Betrachterin durch einen imaginierten Hyper-Lebensraum.

1996 entwickeln wir hochfliegende Pläne, wollen gemeinsam mit Basler Medienstartup's einen HyperPark gründen und erhalten von der Wirtschaftsförderung BL grosszügige Unterstützung, um unser Vorhaben auf einer CD-ROM zu veröffentlichen. Eine Basler Unternehmerin erklärt sich bereit, ihr reichhaltiges Beziehungsnetz für die Hyperpark-Idee einsetzen zu wollen. Das geschieht auch mit erheblicher Dynamik, aber kurz bevor wir mit der CIBA-Geigy einen Mietvertrag über leerstehende Räume unterzeichnen können, fusioniert diese Firma mit der Sandoz zur Novartis. Unser ganzer Plan fällt zusammen, denn das strategisch günstige Zeitfenster für solch ein Grossvorhaben schliesst sich wieder. Wir lassen die Idee enttäuscht fallen. Unterdessen sagen wir uns, wie froh wir sind, dass es damals nicht geklappt hat, denn heute haben wir mit unseren diversen Gebäuden das über ein organisches Wachstum erreicht, was wir damals unbedingt in einem Sondermüll-verdächtigen Chemiegebäude herbeizwingen wollten.

Ein wesentlicher Hintergrund dieser Parkidee besteht darin, dass wir keine Hoffnung mehr sehen, dass die Schweiz der EU beitreten wird und dass wir deshalb einen Ableger im Elsass gründen wollen. Wir wollen, zumindest indirekt, selber EU-Forschungsprojekte leiten dürfen, was als Partner aus der Schweiz nicht zulässig ist. Die offizielle Rolle als „Silent Partner“ ist ziemlich unattraktiv, wie wir mehrfach bitter erfahren müssen. Da die HyperPark-Idee vorerst scheitert, werden wir erst im Jahre 2001 unseren Ableger !nterPulse im elsässischen Altkirch hochziehen. Dies also, noch bevor wir unser „Medienkloster“ in den französischen Vogesen gründen werden, wohin dann auch !nterPulse ziehen wird. Den konkreten Anlass zur Gründung gibt uns das Forschungsprojekt ShopLab, bei welchem wir einen französischen Projektpartner haben wollen, um im nahen Ausland unsere Testladengeschäfte einzurichten. Die Frage, mit welcher wir uns jetzt befassen, lautet, ab welchem Umsatz !nterPulse überhaupt Sinn machen kann. Doch allzu häuseltierisch wollen wir nicht rechnen; wir sind heilfroh, unsere europäische Öffnung so langfristig geplant und aufgebaut zu haben, denn noch zeichnet sich nicht ab, dass sich die Schweiz voll am europäischen Forschungsgeschehen beteiligen kann. Die aktuelle Version einer Bewilligung durch die EU und einer Finanzierung durch die Schweiz kommt einem

Verzweiflungsakt für alle Beteiligten nahe, denn die schweizerischen Behörden wollen die ganzen EU-Formulare im CH-Rahmen abgebildet sehen; da für praktisch alle Aspekte der Projektförderung (Spesen, Lohnansätze, Overheads) unterschiedliche Regelungen für die EU und die Schweiz gelten, stellt dies beim ersten Mal ein besonders kniffliges Vergnügen dar, das man aber lieber nicht öfters wiederholen möchte.

Insgesamt bleibt vom gescheiterten Aufbruch in den HyperPark der Erfahrungssatz zurück, dass wir immer wieder froh sein können, dass nicht alle unsere Vorhaben zum Tragen kommen. Glücklicherweise gibt es den entscheidenden Filter der Aussenwelt; ohne ihn hätten wir sicherlich noch mehr Dummheiten verbrochen. Wir lernen, die Aussenwelt sehr konkret als Dialogpartner, als Sensor und als Feedback zu nutzen; was wir nicht ausreichend überzeugend vermitteln können, wird wohl auch nicht so messerscharf gedacht worden sein. Diese Haltung im entspannten, ja sogar dankbaren Umgang mit Absagen macht sehr vieles einfacher und erträglicher. Was sollen wir Ideen durchsetzen, wenn die Welt sie nicht will?

## Strategie des antizyklischen Verhaltens

**Im Bereich der Interaktivität liegt das zukunftssträchtige Verhalten immer ein wenig schief.**

Nach zehn Jahren des Überlebenskampfes im seltsamen Geschäftsfeld der neuen Medien wissen wir unterdessen, dass eine verbreitete Verhaltensweise zum ziemlich sicheren Untergang führen wird. Nämlich diejenige, sich als Nachzügler an bestehende Trends anpassen zu wollen. Bis man der fremden Spur folgen kann, ist sie meist schon kalt geworden. Unser erster Glaubenssatz lautet, uns ganz bewusst antizyklisch zu verhalten; wenn die Bildungswelt sich beispielsweise selbst über Bord werfen und virtuelle Campi errichten will, dann ist die Zeit gekommen, Barockvillen und Klöster für die Bildungsarbeit zu okkupieren. Und wenn sich unsere ehemaligen Schulen für Gestaltung von ihrem handwerklichen Hintergrund lösen, dann kann und muss das Handwerk in neuen Handwerksakademien frisch erfunden werden. Verhält man sich antizyklisch, hat immer eine Chance, als schützenswerte Minorität durchzukommen, und manchmal zieht man damit das grosse Los.

**Von der Schwierigkeit, eigene Versprechen zurücknehmen zu müssen.**

Immer wieder lernen wir, dass wirklich nichts gratis ist; am allerschlimmsten sind die Situationen, wo man auf der Basis eines grossen Versprechens ein staatliches Förderprogramm ausgelöst hat und dann in der Projektmitte erkennen muss, dass man voll am Markt vorbeigeschossen hat. Da kann man dann leider nicht kommen und das noch nicht investierte Geld zurückgeben wollen; als wir das mit unserem Streaming Media Network HyFlow machen wollen, da bekommen wir deutlich zu hören, dass wir unter diesen Umständen wohl grad alles zurückzahlen müssen. Erst nach mehreren Hilfskonstrukten und Word-Tabellen gelingt es uns, die Hälfte vom erhaltenen Geld seufzend wieder zurückschicken zu dürfen. In Zukunft werden wir immer einen Abbruch-Milestone in unseren Anträgen einbauen wollen; ob diese offene Politik eines möglichen Scheiterns unsere Förderchancen erhöhen wird, mag bezweifelt werden. Wer aber einmal erlebt hat, wie seltsam man sich fühlt, wenn man einen begonnenen Irrweg aus finanziellen Verpflichtungen zu Ende gehen soll, der weiss, dass dies ziemlich unerfreulich sein kann.

**Das Scheitern will eingeplant sein**



**1993 habe ich an der HdK in Berlin einige Workshops durchgeführt, und dort habe ich die Industriedesign-Studentin Nathalie Muller (links) kennen gelernt. Ihr restliches Studium wird sie bei uns absolvieren. Sie rettet die Produktion OrganiSums, als unser Programmierer aussteigt. Und gleichzeitig erfindet sie auch noch die Figur des Sums.**

**Unterdessen arbeitet sie als selbständige Programmiererin in Berlin, aber glücklicherweise tritt sie immer noch regelmässig als Workshop-Dozentin und Projektcoach bei uns auf.**

## Das OrganiSums auf seiner Reise durch den Organismus

OrganiSums heisst eine interaktive Reise in eine surreal-didaktische Laborwelt, welche die Grundlagen der Gentechnologie mittels eines animierten Comix einem vorpubertären Publikum erschliessen soll. Das stellt eine ziemliche Belastungsaufgabe in unserer Agentur dar; für ein High-Tech Unternehmen ist HyperStudio ein ziemlich grüner Laden, da gibt's beispielsweise auffallend wenig Leute, die einen TV oder ein Auto haben. Im HyperStudio arbeitet man in erster Linie, weil wir das Versprechen machen, dass bei uns mit hoher Liebe zum Detail Produktionen entstehen, die in herkömmlichen Agenturen finanziell gar nicht durchsetzbar sind. Und eben auch, dass wir in unserer Satzung haben, dass wir für keine dreckigen Geschäfte arbeiten, wie beispielsweise die Rüstungsindustrie. Unser Auftraggeber heisst Interpharma, ein PR-Verband der schweizerischen Pharmaindustrie; glücklicherweise unterstützen diese Leute unsere Haltung, dass nur ein inhaltlich ausgewogenes Produkt als glaubwürdig wahrgenommen wird. Diese Haltung, dass Glaubwürdigkeit die höchste Stufe der informierenden Werbung sei, haben wir immer vertreten; bisher konnten wir sie überall, wo wir uns als Produzent engagiert haben, durchsetzen.



**Das Sums klettert und springt mit Radiergummis, Wäscheklammern und Reissverschlüssen durch eine zu entdeckende Welt. Wenn man es nicht kitzelt, dann schläft es ein und schnarcht furchtbar. Anscheinend sogar ausreichend laut, um einen Europrix MultiMedia zu gewinnen!**

## Zeugenaussagen und Mehrsprachigkeit

**Umdenken erweist sich als angenehmer und sinnvoller als Fleissarbeit**

In den ersten Jahren von HyperStudio zählt glücklicherweise die Absicht der Auftraggeber, sich mit einer CD-ROM als innovativ im Markt zu zeigen, stärker als die Tatsache, dass schweizerische CD-ROM Grossproduktionen wirtschaftlich zumeist fragwürdig sind. Unser Land ist einfach zu klein, um den enormen Produktionsaufwand im Verhältnis zur Auflage zu rechtfertigen. Erschwerend kommt noch dazu, dass die politische Korrektheit in unserem vielsprachigen Land verlangt, dass Produktionen mehrsprachig sein sollen. Wir finden einen Ausweg aus der mit dieser Forderung einhergehenden, mühsamen Fleissarbeit. Und zwar schlagen wir eine Mehrsprachigkeit bei der Aufzeichnung von Beiträgen vor, wollen die Beiträge jedoch immer nur in ihrer Originalsprache belassen, um dadurch zum Spracherwerb und zur gegenseitigen Verständnisförderung beizutragen; mit dieser vertretbaren und kostensparenden Begründung kommen wir öfters durch. Ein Argument ist auch, dass wir in praktisch all unseren Produktionen auf Zeugenaussagen setzen, die erst in der Form eines nicht manipulierten Audio- oder Videotracks Glaubwürdigkeit vermitteln.

**Video im Computermonitor wirkt 1995 noch als starkes Zeichen für Fortschrittlichkeit; im Zeitalter der DVD wirkt diese Wahrnehmung kaum mehr verständlich.**

Für Produzenten der ersten interaktiven Dokumentationen besitzt Video den Vorteil, dass man mit diesen speicherhungrigen Aufzeichnungen relativ rasch eine CD-ROM bis zum Rand füllen kann. Damit vermeidet man also eine fast immer sinnlose Fleissarbeit, die viele Kunden an sich gerne hätten. Es ist unserer Erfahrung nach eine Illusion zu meinen, dass zweihundert aufgezeichnete Statements besser wären als zwanzig, denn kaum jemand schaut freiwillig mehr als zehn solcher Aussagen an; erst die begrenzte Masse führt zur Qualität und präzisen Auswahl. Bei unseren ersten Produktionen bemühen wir uns enorm, die optimale Form der Datenspeicherung zu finden. Besonders intensiv setzt sich unser erster Videospezialist Jörg Bühler mit dieser Frage bei der CD-ROM !WORK auseinander, für die er während Monaten verschiedene Videokompressionsformen austestet, bis er zu einer sehr elegant wirkenden Schwarz-Weiss Ästhetik findet.

## ZEBRA: Eine CD-ROM alle vierzehn Tage!

**Also doch kein interaktives TV**



**Während unserer famosen ZEBRA-Zeit stehen auf allen Monitoren Teddyzebras und glotzen uns an.**



1996 sind wir voll im Geschäft. Wir produzieren für die TV-Sendung „Zebra“ ein interaktives Jugendmagazin. Alle vierzehn Tage erscheint eine als surreales Museum begehbare CD-ROM, wobei vom Moderator eingesandte Publikumsbeiträge innerhalb dieser Rahmestory live präsentiert werden. Das wird trotz einer immensen Arbeit ein ziemlicher Flopp, da unsere Hoffnung, die Jugendlichen zu einer Community zusammenzuführen, mit welcher eine von den aktiv beteiligten Zuschauern getragene Hauskultur aufgebaut werden könnte, nicht in Erfüllung geht. Die wenigen Beiträge, welche die Leute einschicken, sind von einer derart jämmerlichen Qualität, dass wir wirklich überlegen, uns selber Beiträge zu schicken, also ganz wie das ewig hungrige Schwein GÖB aus dem Kinderbuch von Dr. Dolittle, welches sich selbst regelmässig Bananen als Postpaket schickt, weil das sonst niemandem einfällt. Wir wissen es noch nicht, aber erfahren es jetzt: Derart jämmerlich sieht Interaktivität mit einem allgemeinen Publikum oft aus. Notwendig ist die Auswahl auf eine fassbare Zielgruppe in Verbindung mit einem Qualitätsgewinn für die Beteiligten.

Erst etwas später wird der Begriff der „Ökonomie der Aufmerksamkeit“ auftauchen, mit welchem der Irrglaube, dass es immer ein Interesse für ein gutes Medienangebot gäbe, endgültig als verfehltes Hoffnungsdenken abgetan werden muss. Heutzutage will Aufmerksamkeit hergestellt werden; sie stellt genauso ein Element einer Medienproduktion dar wie die Kameraführung oder Schauspielkunst. Worauf wir noch in unserer Zebra-Zeit aus Scham verzichten, nämlich uns eigene Beiträge als Pseudopublikumsreaktion zu schicken, das wird im Laufe des dot.com-Booms zur verbreiteten Praxis, wo bezahlte Redaktionsteams eine lebendige Community vortäuschen; Hauptsache, der Aktienkurs steigt. Neben einer Unzahl vergleichbar gescheiterter Projekte muss das im Jahre 2001 beispielsweise auch die Trägerschaft des Expo02-Grossprojekts „Cyberhelvetia“ erfahren, das trotz Millionenaufwand und jahrelanger Vorbereitungsarbeit kaum aktive Zuschauer gewinnen kann.

## All over now?

1997 wird absehbar, dass der CD-ROM Markt zusammenbricht. Wieder einmal haben wir erlebt, wie wichtig das antizyklische Verhalten im Medienmarkt ist; sobald sich CD-ROM's durchgesetzt haben und jedermann diese Wunderdinge produzieren kann, ist das helle Strohfeuer aus. Wir fragen uns, was wir denn jetzt machen wollen? Unsere erste Hoffnung, einen MediaPark in Basel hochzuziehen, daraus ist nichts geworden, und die vielgerühmte magische Verbindung von Web und CD-ROM, daran können wir nicht glauben, dieses Versprechen ist einfach zu dünn.

Und weil der Schrecken oft geballt daherkommt, beginnen wir zu ahnen, dass unsere Heimat im CIM-Zentrum an ihr organisches Ende kommen wird. Die unterschiedlichen Kulturen der Ingenieure und der Medienleute haben sich im gemeinsamen Haus wacker toleriert, aber zu einem Ganzen haben sie nie gefunden; wir ahnen, dass sich solch eine Verbindung früher oder später wohl auflösen wird.

## Fördert man Wirtschaft besser durch Stützungsmaßnahmen oder durch konstruktive Verunsicherung?

Die Unvereinbarkeit unserer Positionen erleben wir auch bei der Mitarbeit im soeben angelaufenen „Impuls“ Programm, das vom CZM geleitet wird. Mit diesem Programm will der Kanton Basel Landschaft seine Wirtschaft ankurbeln. Um dieses Ziel zu erreichen, möchten wir vom HyperStudio gerne einen grossen Medienzirkus veranstalten, wo öffentlich über gesellschaftliche Transformation, über ökologisch tragbare Zielsetzungen, über postindustrielle Arbeitsplätze und prototypische Förderungsmodelle nachgedacht würde, während das CZM lieber auf die gezielte Förderung einzelner KMU setzen wird. Beide Ansätze haben ihre guten Argumente, aber sie schliessen sich gegenseitig immer stärker aus. Zusätzlich verunsichert werden wir, als wir realisieren, dass die Schweiz jetzt die Struktur von Fachhochschulen einführen will, was auch unsere Situation als Ableger der Ingenieurschule beider Basel indirekt beeinflussen wird.

## On the road again

Wir fragen uns, was wir denn unternehmen können, um unser organisch zusammengewachsenes Traumteam zusammenzuhalten. Wir gewinnen am Laufmeter internationale Preise, und zugleich wissen wir, dass wir uns vollkommen neu ausrichten müssen.

## Aufbruch nach Europa

### Mit dem Forschungsprojekt HAWK erfahren wir die engen Grenzen der Metapher einer Wissenskarte. Dies mag eine durchaus attraktive Zugriffsform darstellen, sie kommt jedoch nur für einige eng begrenzte Nutzungsformen in Frage.

Unsere alte Vorstellung, zu einer Werkstatt für Multimedia-Produktionen zu werden, ist wie ein Spuk verschwunden. Wir sehen zwei Handlungsachsen, die wir verfolgen wollen: Europäische Forschungsprojekte und den Bildungsbereich. Mit der Beteiligung am Vorhaben HAWK machen wir unsere ersten Erfahrungen mit der EU-Forschung; das Projekt trägt den Untertitel „How to Access Worldwide Knowledge“ und setzt auf die neue Technik XML, um damit ein webbasiertes Publishing Interface für Schulen und Schulbuchverlage zu bauen. Es wird auf einer relativ einfachen Grundhoffnung einer vierdimensionalen Karte beruhen, welche neben den fast beliebig zoombaren, räumlich angeordneten Informationen auch noch über die Zeitdimension verfügt. Damit kann man jetzt theoretisch die Geschichte eines bestimmten Orts, Gebäudes oder Landstrichs verfolgen, was als weiche Überblendung von Visualisierungen umgesetzt werden wird. Wir haben erst eine allererste Ahnung, wovon wir da reden könnten, aber unsere Partner aus Forschung und Wirtschaft wissen eigentlich ebenso wenig. Trotzdem: Nach mehrmaligen Wechseln in der Projektleitung kommt das Vorhaben an ein glückliches Ende; uns schützt die ausgezeichnete Arbeit unserer Grafikerin Anne-Christine Krämer, die mit FLASH ein eindrückliches Interface für eine nicht nicht von uns stammende technische Basis hinzaubert.

### Wir merken uns: Das Problem einer starken Metapher besteht darin, dass man ihren Rahmen kaum mehr sprengen kann, nachdem er einmal etabliert wurde.



Logo des Forschungsprojekts HAWK

## Mitten im Netz von MIDAS

### Nomen est omen

Das Vorhaben MIDAS stellt eine noch seltsamere Erfahrung dar; damit soll ein internationales Netzwerk von europäisch führenden Medienzentren entstehen, und in diesem Netzwerk hat HyperStudio die Ehre, die Schweiz vertreten zu dürfen. Doch der Name dieses Projektes bleibt verräterisch; die meisten beteiligten Institutionen sind hauptsächlich am Geld interessiert. Man trifft sich an etwas behäbigen Konferenzen, die in uns den Eindruck eines in allen Richtungen auseinanderstrebenden Europa hervorrufen. Trotzdem ergeben sich interessante Momente einer inhaltlichen Auseinandersetzung, nie auf der offiziellen Ebene, aber in der Pausenbar. Wir haben das Glück, mit Claudia Güdel (links) eine Absolventin der Fachklasse „Körper und Kleid“ für MIDAS gewinnen zu können, wo sie als Beitrag von HyperStudio das Vorhaben „FRED“ zur Thematik des Wearable Computing realisieren wird. Mit einem unglaublichen Engagement zieht sie unter wirklich schwierigen Umständen ein internationales Netzwerk von engagierten Fachleuten hoch, mit welchem Mode, Technik und Medien im Herbst 1999 unter ihrer Leitung zu einem grossen Schluss-event zusammenfinden.



## Aufbruch in den Bildungsmarkt

### Wieso uns der Traum einer vollkommenen neuen Ausbildung zu begeistern vermag.

Jetzt machen wir mal einen grossen Sprung in die Vorphase von HyperWerk. Denn 1997 fangen wir an, von einem eigenen Ausbildungsgang zu träumen. Der Arbeitsmarkt zieht uns die Mitarbeiter ab; als forschungsorientiertes Institut können und wollen wir nicht mit kommerziellen Agenturen konkurrieren. Gleichzeitig finden wir kaum je Bewerberinnen, die wir nicht erst selber anlernen müssen.

Wir merken, dass es nicht ausreicht, herkömmlich ausgebildeten GestalterInnen einige Programme beizubringen; notwendig ist vielmehr eine ganz andere Grundhaltung. Interaktive Gestaltungsaufgaben verlangen ein gesteigertes Vermögen, autodidaktisch und konzeptuell zu denken. Ebenfalls bedingt die hochgradige Vernetzung der Arbeitsteams eine grössere Sicherheit im Umgang mit den Formen des spartenübergreifenden Austauschs. Hier können wir unseren jahrelangen Erfahrungsvorsprung in der interaktiven Medienproduktion sinnvoll nutzen und gesellschaftlich einbringen. Als sich die FH immer klarer am Horizont abzuzeichnen beginnen, formulieren wir auf der Basis unserer Überzeugungen den Rahmen eines wahrhaft interdisziplinär angelegten Hauptstudiums.

### Die Last der frühen Versprechen

Bereits im Sommer 98 wird klar, dass wir im Frühjahr 99 mit HyperWerk beginnen können. Dies wird möglich aufgrund eines fast schon selbstmörderisch angelegten Budgets, das von keinerlei Aufbaukosten ausgeht. Auf dieser eigentlich irrationalen Basis wird unser Vorhaben bewilligt. Diese früh eingebrockte Suppe eines „Gratisstudiums“ werden wir noch jahrelang auszulöffeln haben, während gleichzeitig vergleichbar angelegte Studiengänge mit Aufbaubudgets in mehrfacher Millionenhöhe ausgestattet werden. Glücklicherweise haben wir als kleine Firma gelernt, sparsam zu handeln. Wir werden uns einen Grossteil der Grundausrüstung von HyperWerk aus dem, eigentlich für vergnüglichere Zwecke vorgesehenen, Lohnbudget finanzieren.

### Besser jetzt als nie

Die an den Tag gelegte Eile und der ungewohnte Studienanfang im Frühjahr erklären sich aus dem Konkurrenzdruck zwischen den FH, die alle gerne den Claim der interaktiven Medien besetzen würden, auf welchen wir ein fast schon historisches Anrecht anmelden.

## Von der Suche nach einem Ort

Solidarisch werden uns Räume im CZM angeboten, die uns aber nicht glücklich machen. Wir spüren instinktiv, dass wir eine andere Architektur und auch einen städtischen Rahmen brauchen, um unser Bildungsexperiment HyperWerk erfolgreich hochfahren zu können. Hier an der Vorortschnellstrasse in Muttenz, wo unsere Kantine aus dem Microwaveofen der Tankstelle gegenüber besteht, werden wir nie die gesuchte Selbstinszenierung länger als bis zum ersten Akt durchziehen können. Da setzt also eine hektische Suche nach Geld und Räumen ein; am liebsten hätten wir eine alte Villa, was langsam schon zur bewährten Standardlösung wird für die Kreativumgebungen von Medienfirmen und Werbeagenturen. Bereits nach einigen Wochen finden wir ein entsprechendes Objekt in bester Lage zwischen Bahnhof und Flughafen, aber die Verhandlungen scheitern an den letzten 50000 Franken. Glücklicherweise, wie wir heute wissen, denn mit seinen 800 m2 wäre das Objekt zu klein gewesen, wenn wir an unseren jetzigen Flächenbedarf denken.

Doch langsam setzt die Verzweiflung ein, denn wir wissen, dass wir im kommenden Frühjahr mit 25 Studierenden beginnen sollen, und wir haben acht Monate vorher noch nicht mal einen Raum gefunden.

### Wieder einmal freuen wir uns über ein vermeintliches Scheitern



Mit enormen Einsatz wird uns Katja Habazin als Organisatorin durch die Anfangswirren von HyperWerk begleiten und sich dann als Fotografin selbstständig machen.

## Software kann hart sein

### Noch wissen wir nicht, wie wir unsere Hoffnungen umsetzen wollen

Bereits als wir eine Website einrichten wollen, um unser Vorhaben zu veröffentlichen, stellen wir fest, dass unsere Wissensgrundlage zur Durchführung von HyperWerk noch unsicherer sein dürfte als unsere Raumsituation. Zwar haben wir bereits eine Anzahl von preisträchtigen Websites zur Zufriedenheit unserer Kunden realisiert, aber wir wissen beim besten Willen noch nicht, wie wir unsere Hoffnungen auf den Einsatz von wirklich kollaborativen Systemen konkret umsetzen sollen.

### Akademische Forschungsarbeit

Nach ersten Gehversuchen mit Windows NT stellen wir fest, dass wir uns die entsprechenden Lizenzen gar nicht leisten können. Ebenfalls sind wir nur wenig motiviert, unsere zukünftigen Kunden zum Kauf von Serverlizenzen überreden zu wollen, die dann ja doch zumeist von unserem Auftragsbudget abgezogen würden. Wirklich ausschlaggebend ist jedoch der Aspekt, dass uns als forschungsorientiertes Hochschulinstitut in erster Linie die aktive Teilnahme an akademischen Software-Entwicklungen interessiert. Wir beschliessen folglich, voll auf Open Source Produkte zu setzen; glücklicherweise, wie wir heute wissen, denn damit setzen wir auf die Basis, mit der in den nächsten Jahren die innovativsten Köpfe der New Economy arbeiten werden.

### Linux-Userclub als Erfahrungsbasis

Ich übernehme die mir unbekanntete Rolle als Sysadmin während der Aufbauphase von HyperWerk. Eingedenk unseres Anspruchs der Interaktionsleitung gründe ich mit einigen anderen Linuxbegeisterten einen Basler Linux User Klub, dem wir Gastrecht in unserem Hörsaal anbieten. In diesem fachsimpelnden Kreis werden wir dann auch unser jüngstes Mitglied im zukünftigen Leitungsteam kennen lernen, den Linuxexperten und Berater Marc Balmer, der zwei Jahre später im HyperWerk die Technikverantwortung übernehmen wird. Es wird uns jedoch kaum gelingen, unsere Studenten in diesem Klub aktiv zu integrieren, und von unseren Studentinnen wird sich keine je in diesem Rahmen einfinden. Aber immerhin wird damit der erste Anstoss erfolgen, der dann im HyperWerk zum Aufbau einer studentischen Linux-Hauskultur führen wird.

## Kaltstart

Bisher konnten wir uns im HyperStudio auf ein Hausnetz abstützen, das mit einem erheblichen Aufwand vom fähigen Mitarbeiterstab des CZM gepflegt wurde; plötzlich sollen wir auf eigenen Füßen stehen. Einen technischen Assistenten können wir uns auch nicht leisten; vielmehr kaufen wir im PC-Hai, einem Geschäft mit Dumpingpreisen, unsere Hubs und Switches ein. Als Provider ist die nahe Universität so grosszügig, uns unter ihre Fittiche zu nehmen; in der Folge werde ich den für uns zuständigen Techniker heftig beanspruchen müssen, bis ich auch nur die banalsten Grundlagen von DNS, Mail- und Sambaservern begreife. Mühsam verbrachte Wochenenden folgen, bis unser Hausnetz steht. Das ist keine schlechte Schulung.

## Emanzipation

Wir haben den Anspruch, das benötigte Wissen bei uns inhouse aufzubauen, und damit stehen wir als Abteilung ziemlich einzigartig da. Aus dem ökonomischen Zwang, kein Wissen einkaufen zu können, wächst unsere zukünftige Hauskultur, auch in technischen Belangen den Anspruch zu haben, zu wissen, wovon wir reden.

## Es geht los

### Moment der Entscheidung

Im August 98 frage ich meine Kollegin Catherine Lutz Walthard, ob wir jetzt wirklich mit unserem HyperWerk-Plan vorwärtsmachen wollen, denn jetzt sei der letzte Moment gekommen, wo wir die ganze Übung noch abblasen können. Die sonst so vernünftige Catherine meint, dass wir das selbstverständlich jetzt durchziehen sollen, und da bleibt uns ab jetzt keine Wahl mehr. An diesen Moment werden wir in den folgenden Jahren noch oft gemeinsam denken.

### Pressekonferenz ohne Journalisten

Im September 98 veranstalten wir eine liebevoll vorbereitete Pressekonferenz mit einer multimedialen Präsentation und einer Performance mit mehreren Kontrabassisten zur synchronen und dezentralen Teamarbeit, um der Welt gehörig zu verkünden, dass der Studiengang HyperWerk im nächsten Frühjahr starten würde. Dummerweise interessiert das weder die Presse noch die Welt, aber immerhin kommt der für das Erziehungswesen zuständige Regierungsrat und hält eine begeisternde Rede. Da essen wir die Barbrötchen der Journalisten selbst. Wir beginnen unsere ernsthaften Zweifel zu haben, auf welches Abenteuer wir uns diesmal wohl eingelassen haben.



Eine eindrückliche Performance des elektronischen Studio der Musikakademie stellte eine willkommene Erweiterung unserer Pressekonferenz.

## Sessa, die Erste

### Verbindlichkeit ist herstellbar

Mindestens wissen wir unterdessen, dass wir hervorragende InteressentInnen für einen Studienplatz gefunden haben. Um eine endgültige Auswahl zu treffen, entscheiden wir uns, ein Assessment durchzuführen. Und da wir wissen, dass eigentlich der ganze Erfolg unseres Studiengangs direkt von der Wahl unserer Studierenden abhängt, beschliessen wir den an der Ingenieurschule beider Basel bisher unerhörten Akt, für diesen Zweck während drei Tagen im Tessiner Ort Sessa ein komfortables Gewerkschaftshotel zu mieten, wo man sich gegenseitig kennenlernen kann. Wir hören von anderen experimentellen Studiengängen, dass sich Leute oft anmelden würden, ohne in der Folge überhaupt das Studium anzutreten oder ein solches bereits wieder nach einigen Tagen abbrechen würden. Dies wollen wir vermeiden, indem wir einen ersten Teambildungsprozess mit einem hohen Grad an gegenseitiger Verbindlichkeit in die Wege leiten.

### Ein reales Team, das im virtuellen Raum entstanden ist

Während der Vorphase zu unserem Assessment haben wir ein Webforum eingerichtet, wo sich unsere InteressentInnen bereits heftig austauschen; als ich im November 98 der geballten BewerberInnengruppe zum ersten Mal in Sessa entgegentrete, haben diese hoch motivierten Leute sich bereits zu einem studentischen Team zusammengefunden. Sie haben mit diesem Forum, ohne sich vorher persönlich kennengelernt zu haben, ihre Anreise selbst organisiert und haben auf ihrem Weg sogar noch eine Munch-Ausstellung besucht. Da erstaunt wenig, dass dieses Assessment zum vollen Erfolg wird, obwohl wir alle wohl etwas ängstlich eingestiegen sind. Wesentlich ist dieses Erlebnis auch für unser Leitungsteam, das aus Catherine Lutz Walthard, Max Spielmann und mir besteht, wobei wir von Bettina Lehmann und Martin Schaffner kräftige Unterstützung erhalten.



Go West!

## Wir finden eine Heimat

### Erster Hoffnungsschimmer

Im Dezember 98 taucht erstmals die Hoffnung auf, dass wir Mieter werden könnten im Bockstecherhof. Wir sind begeistert von dem weitläufigen Barockgebäude, das die Basler Kantonalbank aus äusserst seltsamen Gründen zu einem absoluten Tiefpreis dringend verkaufen will. Der Liegenschaftshändler vermittelt zwischen uns und einem Restaurantbetreiber, der das Haus kaufen will, um eine thailändische Feinschmeckerkneipe im Erdgeschoss einzurichten, während wir in den oberen Stockwerken studieren sollen. Glücklicherweise geht dieses unhaltbare Konstrukt nicht in Erfüllung und das Haus sucht immer noch einen Käufer; als solch einer in Form eines gewieften Investoren auftaucht, werden wir auf mündlicher Basis rasch mit ihm einig, zu welchen Konditionen wir die Liegenschaft für fünfzehn Jahre fest mieten könnten, sollte der Kauf zustande kommen. Jetzt setzt aber die viel schwierigere Überzeugungsarbeit in der FHBB ein, dass wir für unseren noch nicht einmal geborenen Studiengang unbedingt diese herrschaftliche Villa mieten sollten. Wir schaffen das schlussendlich mit einem Konstrukt von drei Teilmietverträgen, die HyperStudio, HyperForum und der FHBB jeweils mit dem neuen Besitzer schliessen werden.

### Immer noch warten

Anfang Januar 99 machen wir eine Führung für die designierten zukünftigen Studierenden durch unsere Traumvilla. Es herrscht eine sehr gute Aufbruchsstimmung, wenn auch noch niemand an unser Glück wirklich glauben kann. Denn immerhin haben wir erst einige Wochen vorher eine andere Traumvilla zusammen besucht. Wird sich unser HyperWerk-Konstrukt zerschlagen, fragen wir uns etwas bange. Im Klo vom Bockstecherhof finden wir eine tote Ratte; kein gutes Vorzeichen.

### Handeln

Erst Ende Januar 99, also nur noch drei kurze Monate vor Studienbeginn, hat alles geklappt; wir können die ziemlich herunter gekommenen, seit Jahren leerstehenden Räume übernehmen. Unser Studienassistent, der hervorragende Maler und Environment Gestalter Alain Simon, setzt alle seine Kontakte und Fähigkeiten ein, um innerhalb von einigen Wochen ein Heim für HyperWerk hervorzuzaubern, in welches wir Ende Februar äusserst glücklich einziehen werden. Noch wirken die wenigen MitarbeiterInnen

### Bankenmobiliar aus dem Steinbruch

### Die Gestaltung unserer Vernetzungs- lösung als Moment unserer Identity

### Im Web ist alles gratis....

von HyperStudio ziemlich verloren in den fast leeren Räumen. Alain Simon findet im Steinbruch von Liesberg ein Unternehmen, das sich auf den Handel mit dem Mobiliar von wegoptimierten Bankfilialen spezialisiert hat; dort finden wir repräsentative USM-Haller Möbel, Ledersessel von Bellini und bequeme Vitra-Konferenzstühle, die mit einem speziellen Volksbank-Signetstoff bezogen sind. Zusehens begreifen wir, dass die Mischung unserer herrschaftlichen Umgebung mit dem Ad-hoc Verhalten unseres zusammengewürfelten Mobiliars eine reizvolle Spannung besitzt, die wir weiter ausspielen wollen.

Als wir uns an die Gebäudevernetzung machen wollen, stellen wir rasch fest, dass wir uns die kommerziellen Lösungen weder finanziell noch ästhetisch leisten können. Wir sitzen in einem denkmalgeschützten und teilweise kostbar getäfertem Haus, und da wollen wir nicht überall die furchtbaren Kabelkanäle verlegen, die nahezu als Standard gehandelt werden. Als gute Schweizer bestellen wir deshalb mehrere hundert Meter stahlarmierte und semitransparente Milchschräuche, durch die in Zukunft unsere Daten fließen sollen, dann lassen wir noch eine Lochbohrfirma kommen, die uns für achttausend Franken durch alle Zimmerwände Löcher bohren wird, bis das ganze Haus wie ein Mäuseparadies wirkt. Da die Wände teilweise bis zu einem Meter dick sind, vibriert das Haus während Tagen. Durch diese Löcher beginnen wir unsere Milchschräuche einzuziehen.

Jetzt bleibt nur noch das Problem, wo und wie wir unsere Hubs und Switches unterbringen wollen, aber auch das löst sich auf wunderbare Weise: Im Internet haben wir auf der Webseite der Paketpost ein interaktives Formular gefunden, mit welchem man als Unternehmen gratis Kunststoffbehälter für den Güterversand bestellen kann. Das haben wir mehr als Jux mal ausgefüllt; wir staunen nicht schlecht, als bereits am nächsten Morgen ein Lastwagen vorfährt, der uns hunderte von gelben Plastikboxen bringt. Wir kaufen uns für fünf Franken einen Bohrer zur Herstellung von besonders grossen Löchern in Plastikdosen, und die Sache ist schon fast erledigt. Unser Konzept befriedigt auch den Denkmalschützer, denn wir können ihm aufzeigen, dass wir in einigen Jahren, wenn alles über Funk ausgetauscht werden wird, die ganzen Löcher mit ein wenig Gips auffüllen können, so dass diese kurze Einstiegsphase in das Informationszeitalter folgenlos an der Barockvilla vorbeiziehen wird.

Eher etwas schwieriger wird es, als uns ein ehemaliger Student des CZM besucht, der soeben eine Stelle bei der Paketpost angetreten hat, denn er schätzt unsere Sichtweise, dass wir mit unserer Nutzungsform von Postpack's doch vorzeigen würden, wie der Übergang von der snail- zur e-mail elegant bewerkstelligt werden könnte, als nicht sonderlich förderlich für seinen Arbeitgeber ein. Ein offizieller Briefwechsel erfolgt, aber schlussendlich dürfen wir unsere Installation behalten; dies unter der Voraussetzung, keine weiteren Postpack's mehr im Internet zu bestellen. Das ist sehr ärgerlich, da wir unser gesamtes Lagersystem mit dieser Verpackungsform konzipiert haben, aber wir haben ein Einsehen und bestellen unsere weiteren Schachteln gegen Rechnung direkt beim Hersteller.

**Ganz banal ist auch diese Verkabelung nicht. Glenn Hürzeler wird einige Wochenenden damit verbringen, die provisorische Installation in ein sicheres Netzwerk zu verwandeln.**

**In Zukunft wird jeder Studierende seine persönliche und leider blaue (das wunderbare Postgelb ist kommerziell nicht erhältlich) Kiste erhalten, da wir ein mobiles Office Konzept einführen. Auch unsere gesamte Software wird blau verpackt werden; je mehr Leute im HyperKosmos arbeiten, desto militärischer kommt unser Look daher. Wollen wir das?**



## Das Förderprojekt HyperLife

### Ein Angebot

Noch vor Studienbeginn kommt die frohe Botschaft, dass uns die Gebert-Rüf Stiftung unterstützen will, um die ersten drei Jahre unseres Bildungsexperiments mit Dokumentations- und Supervisionsleistungen zu begleiten. Anfänglich empfinden wir dieses grosszügige Geschenk als etwas ambivalent, denn keiner in unserem Leitungsteam will in unseren ersten Monaten eine Supervision, haben wir doch andere Probleme zu lösen.

### Gefährliche Spiele

Im Februar 99 treffe ich zufälligerweise eine Studienkollegin meiner Frau, die als Psychodrama-Spezialistin arbeitet. Sie bietet sich an, unsere Studierenden mit ihrer Arbeit zu begleiten, was uns in der an sich schon schweren Anfangszeit der ersten vier Monate vom Frühjahr bis zum Beginn der Sommerferien bis knapp an den Bruchpunkt führen wird. Die Supervisorin hat nämlich mit hohem Engagement die schwere Aufgabe übernommen, die Konflikte zwischen der Studienleitung und den Studierenden herauszuarbeiten; da wir aber alle zusammen erst ganz am Anfang stehen, zerstört sie wohl so viel wie sie damit bewegt und kommt am Ende zwischen alle Mühlsteine. Da müssen wir umdenken, das wird allen klar. Nach den Sommerferien werden deshalb nur noch individuelle Sitzungen angeboten werden, aber zuletzt will keiner der Studierenden mehr daran teilnehmen, sodass auch diese Begleitungsarbeit nach einigen Monaten aufgelöst wird.

Anfang 2000 werden in unserem Leitungsteam die Dramaturgin und Medienwissenschaftlerin Regine Halter und der Journalist Michael Koechlin aufgenommen. Und gleichzeitig läuft jetzt doch im Leitungsteam unsere Supervision an, zu welcher wir uns unter der überlegenen und überlegten Leitung von Heidi Rieger der Fachhochschule für Soziales und Arbeit entschliessen. Vor dem Hintergrund eines noch ziemlich chaotisch ablaufenden Tagesgeschäfts sind wir im Leitungsteam endlich zur Einsicht gekommen, an unsere eigene Organisationsentwicklung denken zu wollen. Wir vereinbaren eine monatlich stattfindende, jeweils mehrstündige Sitzung. Als ersten Schritt legen wir gegenseitig verbindliche Verantwortungen fest, an die wir uns auch wirklich zu halten lernen. Wir wissen, dass im Herbst 2000 unsere neuen Studierenden kommen werden und befürchten, ohne klare Strukturen der erwartbaren Arbeitslast nicht gewachsen zu sein. Regine



Unser klarsichtiger Beobachter Michael Koechlin

Halter übernimmt die Verantwortung für die Projekte, Catherine Lutz-Walthard ist für die Workshops zuständig, Max Spielmann für Finanzen und Organisation und ich für die Abteilungsleitung. Einzig Michael Koechlin, der sich nach einem Jahr wieder aus dem Leitungsteam zurückziehen wird, hat kein so klar definiertes Portfolio, ist jedoch in erster Linie zuständig für Sprache und Kommunikation. Nach einem Jahr wird er sich wieder aus dem Leitungsteam zurückziehen, aber glücklicherweise unterrichtet er weiterhin im HyperWerk. Den freigewordenen Platz im Leitungsteam übernimmt Marc Balmer, der unsere Technik verantwortlich leitet.

Als wir nach einem ersten Supervisionsjahr Rückschau halten, stellen wir fest, wie die anfänglich zentrale Zielsetzung der Rollenaufteilung zur Wirklichkeit geworden ist und keine aktuelle Frage mehr darstellt. Nicht nur die Supervision, sondern auch das angenehme Erlebnis eines erfolgreichen Jahres hat teambildend gewirkt; das individuelle und gegenseitige Vertrauen ist gewachsen. Damit hat sich die Supervision aber nicht selbst erübrigt; immer stärker schätzen wir die Möglichkeit zum gekonnt geführten Gespräch im Gesamtteam, die erst durch Frau Rieger gegeben ist. Wie weit sind wir in diesem Jahr doch gekommen; leicht beschämt denken wir an unsere früheren Psychowitzlein über Urschrei-Therapien. Sicherlich reden wir auch ohne Frau Rieger täglich untereinander, doch in der Supervision entsteht eine vollkommen andere Erfahrungsebene.



Marc Balmer ist bis heute ungeschlagen erfolgreich im Kampf gegen den Bug

## Go!

Anfang April 99 beginnt unser Studium mit einem Einführungsworkshop, wobei diese Intro für beide Seiten gleichermaßen zutrifft. Bettina Lehmann und Catherine Lutz-Walthard haben liebevoll ein durchstrukturiertes Programm vorbereitet, das mit einer Inbesitznahme der neuen Räumlichkeiten beginnt. Noch jahrelang werden die transparenten und unangenehm quietschenden Plastiksessel, die an diesem Tag von den Studienanfängerinnen aufgeblasen werden, in unseren Räumen auftauchen.

### Sieben Aufgaben zur Wahl



Edouard Bannwart und Dorothee Schiesser, die ProjektleiterInnen von ShopLab und HyShop, unterhalten sich durch die Schaufensterscheibe.

Nach zwei Wochen der fast schon verhätschelnden Betreuung kommt der erste Schock der Projektarbeit; die Studierenden müssen aus einer Liste von sieben vorbereiteten Einstiegsprojekten ihr Engagement wählen, um die Projektmaschinerie so ins Laufen zu bringen. Eines dieser Projekte namens HyShop wird zu einem wahren Dauerbrenner werden. Ursprünglich wollten wir damit eigentlich nur unsere Garage im Innenhof in einen kleinen Studentenladen verwandeln und das Ganze mit etwas Interaktivität spielerisch aufwerten, aber hier wird eine überraschende Eigendynamik auf uns zukommen. Die studentische Projektgruppe formuliert einen Forschungsantrag im Rahmen des schweizerischen Förderprogramms SoftNet, der im Frühjahr 2000 bewilligt werden wird. Und weil wir bereits gelernt haben, nie auf etwas zu warten, haben wir uns gleichzeitig um die Teilnahme in einem vergleichbaren EU-Forschungsprojekt beworben, was ebenfalls zu einer Förderung führen wird. Weil die mächtigen Mühlen der EU etwas langsamer mahlen, startet dieses Vorhaben erst im Oktober 01. Wir haben also das Glück, dass wir mit einem unserer allerersten Projekte erleben dürfen, wie wichtig solche langfristig angelegten Strategien für unsere Bildungsarbeit sind. Beispielsweise werden wir dadurch den amerikanischen Professor Bill Thibault für einige Monate in unsere Gastwohnung locken können. Als Fachmann für dynamische Bilderkennung wird er uns neue Dimensionen vandalensicherer und intuitiv bedienbarer Interaktionstechnik ermöglichen. Einen weiteren reichhaltigen Fischzug werden wir im Herbst 01 mit unserem attraktiven ShopLab-Köder machen, denn damit werden wir Professor Edouard Bannwart als neuen Mitarbeiter gewinnen können.

## Blink!

### Nach vier Monaten ziehen wir vor aller Öffentlichkeit eine erste Bilanz

Doch all diese kommenden, positiven Entwicklungen kennen wir damals ja noch nicht, kurz vor den ersten Sommerferien von HyperWerk befinden wir uns ziemlich am Ende unserer Kraft. Es ist eine unglaubliche Energie in den ersten vier Monaten geflossen; das grösste Wunder besteht darin, dass wir als Institution überhaupt noch vorhanden sind. An diesem Erschöpfungspunkt beschliessen wir, direkt nach den Sommerferien, also im September 99, einen mehrtägigen öffentlichen Anlass durchzuführen, um die Präsenz von HyperWerk in Basel zu verankern. Das damit einhergehende Erfolgserlebnis schafft Identität, und der gemeinsame Weg dahin schweisst uns zusammen. Die ersten Projektskizzen kommen so überzeugend daher, dass unsere freundliche Direktion meint, dass sich die an unseren ersten Tagen der offenen Türe gezeigten Arbeiten auf dem Niveau einer Diplomshow bewegen würden. Das stimmt und macht sehr froh.

### Was wollen und was können wir in und an Basel verändern?

Parallel zu unserer Ausstellung führen wir eine Fachtagung durch zur komplexen Frage, welche Zielsetzungen und Formen einer Förderung ihrer Arbeit im Bildungs- und Kulturbereich sich die Basler Medienschaffenden wünschen würden. Wir machen das in der Absicht, auf dieser Argumentationsbasis ein entsprechendes staatliches Förderprogramm zu entwickeln. Leider werden wir damit nicht im ersten Anlauf durchkommen; zu sehr unterscheidet sich unsere Sprache vom politisch durchsetzbaren, breit abgestützten Konsens. Trotzdem hat uns diese Tagung sehr viel weiter gebracht, denn wir haben dadurch über unsere gesellschaftliche Aufgabe verstärkt nachgedacht. Und das zahlt sich zwei Jahre später aus, denn dann werden wir mit dem Interreg-Projekt GateWay wesentliche Aspekte unserer ursprünglichen Zielsetzung angehen können.

## Die Studierenden zeigen es dem Leitungsteam

Nach dem Höhepunkt dieser ersten HyperShow ist die Luft für einige Wochen raus. Die erste Projektgeneration ist abgeschlossen, die Anfangskraft verbraucht. Erst jetzt wird sich zeigen, ob HyperWerk als Konstrukt trägt. Denn jetzt müssten eigentlich die rebellischen Ansätze aus der studentischen Basis zu sprissen beginnen, auf die wir Alles setzen. Und sie kommen! Darauf haben wir gehofft, dass nämlich mit HyperWerk eine Inszenierung in Gang gesetzt würde, deren Eigendynamik uns überraschen könnte. In den nächsten sechs Monaten wachsen die seltsamsten Allianzen und Projekte, dies im Kontext eines für alle Mitspieler heftig wirkenden dot.com Boom; mehrere Studierende wollen eigene Firmen im und am HyperWerk gründen, während das Leitungsteam damit überfordert ist. Denn noch fehlt uns jegliche rechtliche Grundlage für solche Konstrukte; wem gehört solch eine Firma, wer trägt das Risiko?

## Endlich beginnen die Studierenden, eigene Projektvorhaben zu formulieren und durchzusetzen

Die Studentin Sibylle Schneider stellt sich vor ihre KollegInnen und sagt, dass sie ein Kompetenzzentrum im Bereich der Gerontechnologie (der Technikgestaltung und Techniknutzung für ältere Personen) aufbauen will, was sie in der Folge auch leisten wird; ein weiteres Team bildet sich um die Vorstellung eines interaktiven Community-Radios, mit welchem Vorhaben es nach England eingeladen wird an einen Medienkongress, und einige Studierende gehen einer systematischen Erkundungsarbeit zu innovativen Formen der 3D-Grafik nach. In den Sommerferien 2000 staune ich immer wieder, wie zwei Studenten fleissig abgewetzte Kartonkoffer mit verstärkten Lederecken durch HyperWerk schleppen. Erst nach den Sommerferien werde ich verstehen, dass sie in diesen Koffern die Installation „Zeitter“ eingebaut haben, mit welcher sie in Berlin an der Transmediale und dann auch noch in Basel an der Viper auftreten werden. Nichts besseres kann sich doch eine Studienleitung wünschen, als dass die Studierenden ihr es einmal schön zeigen wollen.

## HyperStudio in der Krise

### Doch kein Aufbruch in den Kommerz

Während es also offensichtlich abhebt im HyperWerk, nähert sich HyperStudio dem moralischen Tiefpunkt seiner Geschichte. Viele Mitarbeitende werden vom heißen Stellenmarkt schamlos abgeworben, die treu zurückbleibende Crew ist frustriert, dass sie nicht mehr im Fokus unserer Aufmerksamkeit steht, während die verwöhnten Uhus vom HyperWerk sich im Nest unangenehm breit machen, wo sie Gratisrechner, attraktive Workshops und Stipendien erhalten, alles Privilegien, für die man im HyperStudio immer noch heftig arbeiten muss. Ende 1999 beschliessen wir an einer Vollversammlung von HyperStudio, dass wir das Steuer gemeinsam in die Hand nehmen wollen. Unterstützt von einem Consultant des Instituts für angewandte Betriebsökonomie wird die Struktur einer schlagkräftigen, kommerziell orientierten HyperStudio Agentur ausgearbeitet, die sich auf vier Abteilungen (Streaming Media / Collaborative Systems / Events / Interactive Graphics) stützen soll. Wir geben unseren Nonprofit-Status bei der Steuerbehörde auf und uns ein halbes Jahr für unser Experiment, das ziemlich gnadenlos scheitern wird. Offensichtlich haben wir allzu lange auf Stipendienzahlungen gesetzt und verlernt, unsere Mitarbeitenden als hochmotivierte und fähige Lohnempfänger hart am kommerziellen Wind fahren zu lassen. Die zweite Jahreshälfte 2000 dümpelt dann HyperStudio mit nur noch acht Mitarbeitenden vor sich hin.

### HyperStudio als Freiraum

Trotzdem wissen wir, dass wir HyperStudio als juristisches und ökonomisches Konstrukt brauchen, um HyperWerk erfolgreich aufbauen und betreiben zu können. Denn fast immer arbeiten wir an Aufträgen, die mindestens fünfzigtausend Franken Volumen haben. Das ist mir möglich als Geschäftsführer einer AG, aber als Abteilungsleiter einer FH nicht. Dort bin ich nur bis zu 10000 Franken unterschiftsberechtigt, jedes weitergehende Geschäft muss vor die Direktion. Auch wollen die meisten kommerziellen Firmen einer FH gar keine ernsthaften Aufträge erteilen, denn sie wollen ja verständlicherweise ein Problem gelöst bekommen, und kein neues an den Hals. Und falls ich die Direktion und den Kunden zusammenbekommen würde, sehe ich immer noch kaum eine Möglichkeit, die Verantwortung für eine Produktion zu übernehmen, die ich nicht mit entlohnten MitarbeiterInnen zuverlässig produzieren kann. Eine kostbare Eigenheit des Konstrukts HyperStudio ist

die Tatsache, dass wir uns damit immer wieder Freiheiten rausnehmen können, die an einer FH einfach nicht gegeben sind. Ohne HyperStudio hätten wir den Bockstecherhof nie gemietet, vom zusätzlichen Annexgebäude schon gar nicht zu reden, das Anfang 2000 von HyperStudio als Ausbaumöglichkeit angemietet wurde (dieses Gebäude wollte die staatliche Besitzerin übrigens nur der Firma HyperStudio vermieten, nicht dem kaum mehr kündbaren, staatsnahen HyperWerk). Ein weiteres Beispiel der durch HyperStudio gewonnenen Freiheit bildet unsere Bibliothek, die wir von einer Bibliothekarin verwalten lassen müssten, wenn der Bestand mit staatlichen Mitteln gekauft worden wäre. Anstelle jetzt das krasse Missverhältnis zwischen Bibliotheksbestand und Pflegeaufwand in Kauf zu nehmen, investieren wir lieber à fonds perdu in Bücher, die von den Studierenden auf Kosten von HyperStudio aus dem Budget für Verbrauchsmaterial gekauft werden und in Selbstkontrolle ausgeliehen werden können. Und ein letztes Beispiel: Aus unerfindlichen Gründen darf man an der FH keine Abteilungskasse führen; mit einer Leihgabe von HyperStudio ausgestattet machen wir das trotzdem.

### **Ausbau von HyperStudio zu einer Forschungsabteilung**

Da wir also offensichtlich aus den verschiedensten Gründen nicht auf HyperStudio verzichten können, eine rein kommerzielle Ausrichtung aber ebenso offensichtlich nicht unsere Stärke darstellt, tragen wir uns heute mit dem Gedanken, HyperStudio zu unserer Forschungsabteilung aufzubauen. Wie in der Anfangszeit von HyperStudio wollen wir unsere Mitarbeitenden mit Stipendien entlohnen, diesmal sie jedoch noch mit einem Masterdegree zusätzlich belohnen; im Kontext unserer internationalen Ausrichtung ist die kontinuierliche Abarbeitung entsprechender Forschungsprojekte durchaus denkbar. Das kann die Kompetenz auch im HyperWerk drastisch erhöhen; wünschbar ist eine Assistentenrolle der Postgraduates von HyperStudio. Ein vergleichbares Vorhaben sehen wir mit unserem französischen Partnern vorhaben Salm2 vor, das an anderer Stelle in dieser Dokumentation beschrieben wird; durchaus denkbar ist ein allseitig bereichernder, bidirektionaler Austausch und auch die gemeinsame Ausarbeitung von EU-Forschungsvorhaben.

Ein eigenes und bis heute an vielen Stellen ungelöstes Kapitel bildet die Entlohnung von Studierenden. Einerseits haben wir das Glück, in einem Arbeitsfeld zu forschen, wo es finanzstarke und interessierte Kunden gibt. Andererseits kommen viele unserer

Studierenden aus einem kommerziellen Kontext; was sie verständlicherweise nicht wollen, ist das Studium als verdünnte Ausgabe des kommerziellen Lebens zu erleben. Besonders die studentischen Programmierkenntnisse sind im Markt immer noch sehr gesucht; da kann ich als Geschäftsführer von HyperStudio kaum mehr mithalten, als mich im Sommer 2000 ein zukünftiger HyperWerk-Student, der im HyperStudio als Stagiare arbeitet, freundlich auslächelt, als ich fünftausend Franken Monatslohn als vertretbar für solch eine Position bezeichne. Denn er weiss zu Recht, dass er am Markt mit seinen 21 Jahren und ohne Informatik-Abschluss auch das Doppelte verdienen kann. Hier zeigt sich, dass wir heute viele Formen und Gleichgewichtszustände neu erfinden müssen; die Zeit vom reichen Professor und seinem armen Studenten ist vorbei.

### **Neue Formen sind gefragt**

Wir entschliessen uns, die studentischen Einnahmen von HyperWerk in eine gemeinsame Kasse fliessen zu lassen, aus welcher die Studierenden studienbezogene Reisen an internationale Kongresse finanzieren können. Pro Kongress wird immer nur eine Reise gefördert und diese Unterstützung ist mit der Auflage verbunden, nach der Reise im Plenum Bericht zu erstatten. Fast selbstverständlich wirkt, dass man auf dieser Basis keine sonderlich motivierten MitarbeiterInnen gewinnt, was die professionelle Abarbeitung von Kundenaufträgen erheblich erschwert. Da ist die Möglichkeit, Projekte im agenturmässig organisierten HyperStudio abwickeln zu können und im Bedarfsfall vom HyperWerk einzelne Studierende einzukaufen, schon sehr viel realistischer.

Als nachahmenswerter stellen sich unsere Erfahrungen mit der Entlohnung von Studierenden heraus, die unter der Leitung von Marc Balmer als Systemadministratoren arbeiten. Für solche Leistungen, die am Markt ein Mehrfaches kosten würden, zahlen wir 25 Franken pro Arbeitsstunde. Und da alle HyperWerkerInnen diese Gruppe ständig unter [sysadmin@hyperwerk.ch](mailto:sysadmin@hyperwerk.ch) ansprechen können, funktioniert dieser breit abgestützte, von sieben Personen getragene Service rascher und günstiger als der fähigste Assistent.

Für Hilfsarbeiten ohne Lerneffekt bezahlen wir ebenfalls unsere Studierenden; so beispielsweise im Sommer 01 beim Umbau des ehemaligen Diskokellers von HyperWerk in einen Media-Showroom.



Ende 2001 wird die studentische Projektkasse aufgehoben, indem der erste Jahrgang sich noch eine gemeinsame Abschluss- und Ausblick-Seminarwoche im Wallis leistet, zu der eine Reihe internationaler Fachleute eingeladen wird; aus dem verbliebenen Geld werden Materialien und Geräte für die Diplomshow finanziert.

### Wir erfinden unsere Prüfungen

**Die Dramaturgie eines Studienverlaufs im HyperWerk sieht im ersten Studienjahr ein Jahr der Selbstfindung vor, das zweite Jahr ist den Teamfähigkeiten gewidmet und das Abschlussjahr der Interaktionsleitung. Bei unserer ersten Prüfung freuen wir uns, dass wir niemandem eine ungenügende Gesamtnote erteilen müssen, obwohl das angebotene Leistungsspektrum noch stark gespreizt wirkt.**

Als letzte grosse Anstrengung vor den Sommerferien 2000 kommt noch die erste Prüfung von HyperWerk auf uns zu. Und weil die Studienleitung diese Prüfung als ein Problem erklärt, das nur gemeinsam zwischen Studierenden und Dozierenden gelöst werden kann in einem Studiengang, der den Anspruch vertritt, neue Formen der Bildungsarbeit zu entwickeln, kann HyperWerk diese oft unangenehme Pflichtübung in einen spannenden Prozess verwandeln. Nach längeren Diskussionen entsteht folgende Zielsetzung: „Mit dem ersten Vordiplom sollen die Studierenden ihre Leistungen im ersten Studienjahr unter Beweis stellen. Dies erfolgt durch einen schriftlichen Bericht und durch die Präsentation ihrer jeweils besten Leistungen in den Gebieten Technologie, Gestaltung und Management. Diese Präsentation geschieht vor dem gesamten Leitungsteam und umfasst mit Diskussion etwa 45 Minuten pro StudentIn. Wesentlicher Kern dieses Vordiploms bildet die Abklärung, ob eine Fortsetzung des jeweiligen Studiums vom Leitungsteam als sinnvoll angesehen wird und wie diese Fortsetzung aussehen soll.“

Dementsprechend gespannt erwarten wir das Vordiplom II, das im Frühjahr 2001 stattfindet. Denn diesmal lautet die Aufgabenstellung ziemlich anders: „ Das zweite Vordiplom hinterfragt die Teamfähigkeiten der Studierenden. Dies geschieht durch den Test der Fähigkeit, innerhalb eines zufällig zusammengestellten Teams eine zufällig gewählte Aufgabe lösen zu können.“

**Konkret umgesetzt wird diese Prüfung unter einer Reihe folgendermassen konstruierter Fragen „Informationsgesellschaft & sich daraus ergebende Veränderungen und Szenarien in Bezug auf die Kindheit“ oder bezogen auf andere fundamentale Stichworte wie: Verkehr, Einsamkeit, Alter, Krieg, Natur etc.**

Das jeweilige Stichwort eines via Los zufällig zusammengestellten Teams wird aus einem schwarzen Zylinder gezogen, und jetzt wird so intensiv gearbeitet wie fast noch nie im HyperWerk. Nach zehn Tagen stellen die Teams ihre Präsentationen vor. Besonders beeindruckt mich die Recherche zur Kindheit, die eine vollkommen neue Form von Kindergarten konzipiert und als überzeugendes Szenario umgesetzt. Interessant ist, dass in diesem zweiten Vordiplom Studierende teilweise besonders gut abschliessen, die in der ersten Prüfung noch eher hinten anstehen mussten.

## Jetzt kommt's drauf an

Als wir uns kurz nach dieser zweiten Prüfung bereits an das Regelwerk zur Diplomprüfung machen müssen, realisieren wir, wie kurz eigentlich solch ein dreijähriges Studium sein kann. Bei dieser abschliessenden Prüfung soll es zum ersten Mal wirklich ans Eingemachte gehen, und deshalb dauert die gemeinsame Verabschiedung des Regelwerks etwas länger. Trotzdem weiss ich, dass ich heilfroh bin um diesen teilweise recht mühsamen Prozess der Spielregelerarbeitung. Nur schade, dass wir als Studiengang nicht immer wieder den Reset-Button drücken und mit jedem Jahrgang diesen Prozess durchspielen können.

## Eine Diplomarbeit muss eine nachweisbare Lösungsperspektive anbieten und ökonomische, gestalterische, technische und soziale Aspekte ausgewogen abdecken.

Wir kommen zu folgender Zielsetzung: „Die Diplomprüfung soll erweisen, dass die erfolgreichen AbsolventInnen einen ausreichenden Schatz an fundamentalen Eigenschaften für die Aufgabe einer InteraktionsleiterIn erarbeitet haben. Prinzipiell wird von einer freien und selbständigen Themenwahl ausgegangen, wobei allerdings die folgenden, allgemeinen Rahmenbedingungen zwingend beachtet werden müssen: Insbesondere muss jede Diplomarbeit eine eigenständige Dimension des inhaltlich weiten Arbeitsfeldes der Interaktionsleitung abdecken und sich mit dem Einsatz interaktiver Medien zur Qualitätssteigerung von Teamprozessen befassen. Eine zentrale Qualität der Diplomarbeit besteht in der nachweisbaren und erkennbaren Eröffnung zumindest einer Lösungsperspektive. Die ausgewogene Beachtung ökonomischer, gestalterischer, technischer und sozialer Aspekte ist eine weitere wichtige Diplomqualität.“

## Ein Workshop als Einstieg in den Abschluss

In den letzten zwei Wochen vor den Sommerferien 2001 führen wir einen Diplomworkshop mit vielen externen Coaches, Konzeptpräsentationen und Brainstormsitzungen durch, als dessen krönender Abschluss sich jeder Diplomstudent schriftlich auf sein Diplomthema festlegen muss. Als besonders sinnvoll wird sich die Auflage erweisen, dass alle als InteraktionsleiterInnen handeln und ihr Team aufbauen müssen. Dabei sollen sie Aussenweltpartner einbeziehen, Kundenbeziehungen und Sponsoren suchen; ebenfalls sollen sie die jüngeren Jahrgänge von HyperWerk als AssistentInnen anwerben. Alle Diplomierenden müssen einen internen und einen externen Coach wählen; pro Projekt finanzieren wir fünf externe Coachstunden zum Ansatz von einhundert Franken. Uns freut sehr, wie viele Fachleute willens sind, die verantwortungsvolle Rolle als Coach zu übernehmen und wie viele Firmen grosszügig unsere Studenten unterstützen wollen.

## Eine simple Wiederholung oder ein neuer Anfang?

## Gruppendynamik unserer ersten zwei Jahrgänge

Nach diesem kurzen Ausflug in die Prüfungswelt von HyperWerk kehren wir besser mit einem Zeitsprung ins Frühjahr 2000 zurück, denn die Zeit der produktiven Ruhe erweist sich als kurz; schon droht der zweite Jahrgang am herbstlichen Horizont. Er wird unter vollkommen anderen Umständen antreten müssen und dürfen, als unsere Erstlinge noch vorgefunden haben. Ich mache mir grosse Sorgen, was gruppendynamisch mit dieser Ankunft der Neuen wohl so auf uns und unsere verwöhnten Alten zukommen wird. Und es gibt einen ziemlichen Flopp. Die Alten wollen anfänglich mit den Jungen nur wenig zu tun haben, ganz entgegen unserer Absicht einer Vermischung der Jahrgänge.



Gleichzeitig mit dem Studienbeginn des zweiten Jahrgangs finden wir mit Nathalie Laissue eine engagierte Verwalterin von HyperWerk

Nach den ersten Einführungswochen starten wir mit einem gross angekündigten, internationalen Zusammenarbeitsprojekt mit der Bauhausakademie Weimar. Gemeinsam wollen wir mit der Weimarer Fachklasse und ihrer Leiterin, der Installationskünstlerin Jill Scott, interaktive Installationen für den öffentlichen Raum zum thematischen Feld der Energie entwerfen. Etwa zwanzig Studierende aus Weimar besuchen uns, zeigen ihre ersten Recherchen zum Thema, die sie bereits seit einigen Wochen betrieben haben. Jetzt geschieht das Fiasko, dass keiner unserer projekterfahrenen Studierenden sich an diesem Austausch beteiligen will, nicht zuletzt wohl deshalb, weil das Vorhaben in erster Linie für unsere Neuen erdacht wurde. Sicherlich trägt aber auch dazu bei, dass unsere alten Studierenden längst in ihren eigenen, über drei Semester gewachsenen Projektverpflichtungen versinken und sich deshalb verständlicherweise nicht nach noch mehr Arbeit sehnen. Da machen wir den bisher vielleicht grössten Fehler von HyperWerk, dass wir uns nämlich mit unseren noch unerfahrenen Neuen trotzdem auf das Projekt einlassen. Dieses scheitert nach einigen harten Wochen; zu unterschiedlich sind die beiden Schulkulturen, zu wenig Konzept steckt hinter der vernetzten Arbeitsform und (noch) zu wenig Selbstvertrauen besitzen unsere HyperWerker. Dieser unglückliche Studienbeginn schadet diesem Jahrgang nicht nur kurzfristig; doch heute sind die Spuren verheilt.

Besonders freut mich, als die Studierenden einen Vorschlag entwickeln, um der kommenden Generation dasselbe Trauma zu ersparen. Dieser sieht vor, dass im Herbst 2001

der mittlere Studiengang den Jüngsten etwa zehn vierwöchige Kurzprojekte anbieten und sie dabei auch anleiten wird. Dieses Konzept ist wahrlich eines Interaktionsleiters würdig, denn dabei lernen die Mittleren die Führungsrolle und die Jungen finden eine abgesicherte Situation vor. Diese Kurzprojekte werden dann auch zu einem entsprechenden Erfolg; besonders beeindruckt mich das als lauffähiger Prototyp umgesetzte Konzept „hitchHykers“, welches eine Wissenskarte von einem Unternehmen auf einer spielerischen Monopoly-Spielebene im Intranet anlegen kann. Auf dieser Karte können die Mitarbeitenden der Institution ihre Claims abstecken. Spannend wird es bei umstrittenen Claims, da kann man auch noch eine Aussensicht einfordern, wer denn jetzt beispielsweise der grössere Profi in C++ Programmierung sei. Die so aus der Ursuppe der Information hervorstechende Inselwelt stellt eine visuell starke Umsetzung dar, in welcher man sich rasch orientieren kann, wer jetzt wo besonders gut ist.

#### Eine Wissenskarte als Firmenspiel

Bald wird sich zeigen, dass einige der mittleren Studierenden nach diesen so erfolgreichen Kurzprojekten zu befürchten beginnen, der selbstsicheren Dynamik der Jungen zu erliegen. Wahrscheinlich treffen wir hier die bekannte Tragik des mittleren Geschwisters an, das zwischen den alten Chef und den neuen Benjamin gerät.

#### Zwischen allen Stühlen

Diese Verunsicherung mag auch mit einer Verschiebung im Arbeitsmarkt zu tun haben; während die Gründergeneration von HyperWerk noch selbstgewiss Garagen-Startup's hochziehen wollte, erleben die Mitglieder des zweiten Jahrgangs in epischer Breite den Zusammenbruch der Dot.com's, wohin sie ja eigentlich beruflich aufbrechen wollten, während die VertreterInnen des jüngsten Jahrgangs oft schon als gestandene Profis aus Dot.com-Firmen abspringen, um in der Hochschule die Krise abzuwettern und die bisher verpasste akademische Qualifikation zu erarbeiten.

#### Drei Zielgruppen mit unterschiedlichen Voraussetzungen

### Selbstdarstellung nach innen und aussen

Projekte haben die angenehme Eigenschaft, dass man anhand von ihnen der Aussenwelt erklären kann, was wir in diesem Studiengang denn eigentlich so treiben. Doch wie man das eindrücklicher als mit einer reinen Linkliste vermittelt, das ist gar nicht so einfach; unsere Vorhaben sind halt arg virtueller Natur. Sollen wir etwa die Prozesse, die wir mit unseren Teammedia auslösen und begleiten wollen, auf das Niveau von hübsch gestalteten Webinterfaces abwerten? Wie HyperWerk dieses Kommunikationsproblem zu lösen gedenkt, werden wir mit unserer ersten Diplomshow erstmals erfahren. Anschliessend wollen wir unserem speziell dafür eingerichteten Medienkeller als eine permanent zu modifizierende Ausstellung nutzen.



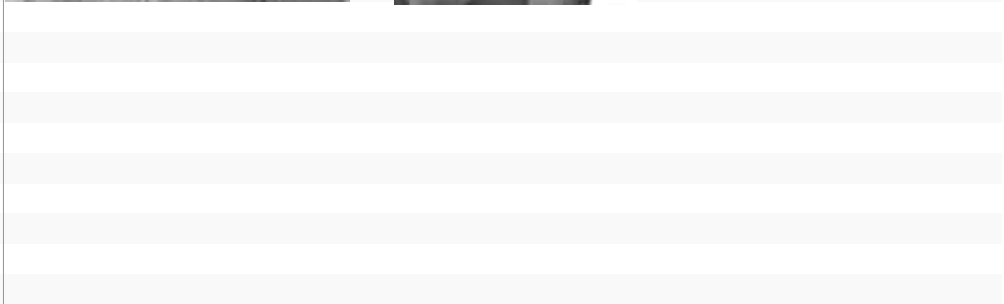
Nicht nur nach aussen, sondern auch nach innen wirken Projekte identitätsbildend, das haben wir in den letzten Jahren gelernt. Während wir 1999 noch mit einer beschränkten Liste von sieben Projekten an den Start gingen, ist unterdessen eine Vielzahl von Ideen angedacht, begeistert aufgenommen und auch wieder fallengelassen worden. Da droht die Gefahr, dass unter den Studierenden das Gefühl aufkommt, dass man ja alles irgendwie anfangen und beenden könne, ganz nach freiem Belieben, und dass auch niemand von der Studienleitung sich darum kümmern würde. Dieses Problem löst Regine Halter als Mitglied des Leitungsteams, die sich bereit erklärt, für die Projektarbeit von HyperWerk Spiel- und Verhaltensregeln auszuarbeiten und deren Einhaltung auch zu überprüfen. Und deshalb gibt es unterdessen ein klar vorgegebenes Regulativ, dass man ein erfolgloses Projekt beenden kann, aber nur über eine abschliessende Situationsanalyse und öffentliche Berichterstattung; selbstverständlich ist solch ein Bericht auch Bedingung, falls ein Projekt erfolgreich beendet wird.

**Regine Halter ist Mitglied in unserem Leitungsteam und zuständig für die Betreuung der Projektarbeit, verantwortlich aber auch unsere Medientheorie. Und jetzt hat sie auch noch unsere Selbstdarstellungs-DVD zusammen mit Martin Schaffner konzipiert.**



Das beste Beispiel für die erfolgreiche Berichterstattung über die Arbeit im HyperWerk wollen wir jetzt mit unserer Diplomshow „HypoThesen“ abliefern. Gemeinsam wollen wir in den ersten drei Monaten des neuen Jahres 2002 versuchen, eine gute Show hinzulegen und damit den Claim von HyperWerk klar abzustecken.

Dass die hypoThesen-Ausstellung uns gelingen wird, dafür ist auf einer inhaltlich-organisatorischen Ebene die sorgsame und innovative Diplomassistentin Anke Schuster (links oben) verantwortlich. Die Aspekte der räumlichen Gestaltung lösen Alain Simon und Rasso Auberger (unten) ingeniös, während Karin Wichert und Aalex Bettler (Vorderseite Umschlag) uns ein so freches wie klares Grafikdesign liefern.



**Catherine Lutz-Walthard neben unserem Videographen Martin Schaffner; beide sind erschöpft und glücklich nach ihrem erfolgreich geleiteten Workshop an der University of Lapland**

### Absichtserklärung für die Gestaltung unserer Zukunft

Neben der Pflege und Konsolidierung unseres Hauptprodukts, nämlich des aktuellen Bildungsangebots von HyperWerk, wollen wir dieses um einen Masterstudiengang und einen Forschungsbereich erweitern. Wir wollen unseren Studierenden die Möglichkeit erschliessen, in Europas führenden Agenturen, Forschungsinstituten und Hochschulen Praktika und Gastsemester zu absolvieren, und gemeinsam mit diesen Institutionen möchten wir eine konsistente Forschungsagenda entwickeln. Konkret werden wir uns in den nächsten Jahren auf den Ausbau unseres Medienklosters „Salm2“ in den französischen Vogesen konzentrieren. Bei Salm2 handelt es sich um ein Grossprojekt, das uns als Institution in viele relevante gesellschaftliche Zusammenhänge einbinden kann. Bildungspolitisch können wir damit ein Zeichen setzen, wir werden damit auch unsere Partner finden und unsere europäische Verankerung auslegen.



**Seit Jahren pflegt Dorothée Schiesser unsere europäischen Kontakte und leitet auch viele dieser Vorhaben. Angefangen hat sie mit der Projektleitung von MIDAS und sich dann weiter zu SALM2 und GateWay vorgearbeitet.**

Den Masterstudiengang werden wir als Beteiligung an einem interinstitutionellen und dezentral ablaufenden Bildungsprojekt angehen. Dabei sollen HyperWerk als Standort Basel und Salm2 als Standort Senones wirken; die Frage lautet jetzt, ob unsere Behörden solch eine Beteiligung an einem europäischen Vorhaben ermöglichen werden. Als Vorphase zu diesem langfristigen Vorhaben betrachten wir diverse Workshops, die Catherine Lutz-Walthard und Martin Schaffner im Europäischen Masterstudiengang EMMABA (European Master in MultiMedia Business Administration) sowie im Masterstudiengang der Faculty of Art and Design / University of Lapland / Finland in den letzten Monaten gegeben haben.

Ebenfalls werden wir ständig nach Beteiligungen an EU-Projekten angefragt; hier in der Schweiz stossen wir damit auf einige administrative Schwierigkeiten, die wir in Europa nicht befürchten müssen. Deshalb werden wir uns bemühen, den Schwerpunkt unserer Forschung in der EU aufzubauen; dann wird diese von der EU finanziert und wir können trotzdem inhaltlich voll partizipieren, da unsere Studierenden sich regelmässig in unserer Arbeitswohnung in Senones aufhalten werden. Gegenwärtig wird diese Wohnung auf Kosten von HyperStudio umgebaut und eingerichtet. Voll funktionsfähig wird sie unseren Studierenden ab dem Frühjahr 2002 zur Verfügung stehen.