



# INHALT

Vorwort	<b>Studieren am HyperWerk</b>
	1 Einführung, s. 2
	2 Überlebensstrategien für HyperStudierende, s. 3
	3 Überlebensstrategien für HyperDozierende, s. 4
Konkrete Handreichungen	<b>Interviews</b>
	1 Hören und Texten – zur Methode, s. 6
	1.1 A wie Assessment, s. 9
	1.2 B wie Berufserfahrung, s. 16
	1.3 C wie Vorkurs, s. 23
	1.4 D wie Diplomierende, s. 29
Das Wichtigste zum Schluss	<b>Kleingedrucktes: Geschäftsbedingungen</b>
	1 Bitte vor Gebrauch gründlich lesen! s. 36
	2 Studiengefässe und ECTS-Punkte, s. 38
	2.1 Studiengefässe, s. 39
	3 Projekte, s. 40
	3.1 Projektphasen und Arbeitsschritte, s. 41
	4 SIGs Special Interest Groups, s. 42
	4.1 Dozierende und ihre SIGs, s. 43
	5 Prüfungen und ECTS, s. 45
	5.1 Prüfungen, s. 45
	6 Die sechs Module, s. 46
	7 Webpräsenz HyperWerk, s. 47
	7.1 Interne Vernetzung, s. 47
	8 Kulturtechniken, s. 48
	8.1 Hard- und Software, s. 48
	8.2 Lesen und Schreiben, s. 50

# STUDIERN AM HYPERWERK

## 1 EINFÜHRUNG

*Anka Semmig*

Das Studium am HyperWerk ist im Wesentlichen durch Jahresthemen, Module, Workshops, Special Interest Groups, Projekte und ECTS-Punkte strukturiert. Einige Infos zu Jahresthemen und Modulen gibt es bereits in der Beschreibung des HyperWerks im Studienführer der Hochschule für Gestaltung und Kunst (HGK) – wir erläutern hier nur das, was dort nicht verhandelt wird. Der Studienführer der HGK ist über [www.fhnw.ch/hgk/ihw](http://www.fhnw.ch/hgk/ihw) zu beziehen.

*10 undwasjetzt*  
→ 2009 undwasjetzt, Mischa Schaub  
& Nove

*Bedienungsanleitung*  
→ Die sechs Module, S. 46

*Bedienungsanleitung*  
SIGs  
→ Special Interest Groups, S. 42

Jedes Studienjahr wird durch eine übergreifende Jahresthematik geprägt, die gemeinsam mit den Studierenden entwickelt und dann in Projekten, Workshops und Seminaren behandelt wird. Die Jahresthematik bildet den Ausgangspunkt für die Planung der Module. Es gibt insgesamt sechs aufeinander folgende Module, die die Stationen eines Gestaltungsprozesses markieren und die vom Leitungsteam koordiniert werden. Jedes Modul vermittelt einen eigenen inhaltlichen Schwerpunkt, der der Projektarbeit ihre Richtung gibt.

Neben den Modulen, die jeweils etwa fünf Wochen dauern, finden wöchentliche Special Interest Groups (SIGs) statt. Es gibt insgesamt fünf SIGs mit

je eigenem inhaltlichen Schwerpunkt. Jedes Projekt am HyperWerk muss bei einer SIG angesiedelt und von der SIG-Leitung akzeptiert sein.

Im Unterschied zu vielen anderen Bildungsinstitutionen gibt es am HyperWerk keine Trennung nach Jahrgängen. Workshops stehen allen Jahrgangsstufen offen, in Projekten wird gemeinsam gearbeitet. Wir lernen miteinander und voneinander, sind ProjektleiterInnen oder AssistentInnen aufgrund unserer Fähigkeiten und gewählten Rollen.

## 2

### **ÜBERLEBENSSTRATEGIEN FÜR HYPERSTUDIERENDE**

#### **Gefahr erkennen**

Luca Vicente

Eine Überlebensstrategie braucht zunächst eine Bedrohung, vor der sie schützen soll. Nicht nur aus dramaturgischen Gründen, sondern vor allem als Anweisung an die Strategie. Als dezidierte Leitplanke, vor deren Hintergrund Zufall und Kreativität erst ihre volle Schönheit entfalten können. Fragestellungen oder Problemfelder sind Bedrohungen, die man sich eigenhändig zurechtgelegt hat. Oder eben nicht. Und dann sind wir bei der einzigen wirklich grossen Bedrohung: nicht wünschen, nicht ändern wollen. Kein Problem haben, sondern nur Einfälle!

#### **Denken in Varianten**

Haben wir uns nun mühselig ein zu lösendes Problem geschaffen, müssen wir in der Lage sein, das Erdachte und Angerichtete in seinen vielfältigen Zusammenhängen zu sehen.

Finden wir nun Zusammenhänge, zwischen denen auch noch starke Abhängigkeiten bestehen und die man auf wundersame Weise zu einem Ganzen vermengen kann, um ein verführerisches oder schlicht interessantes Gesamt zu kreieren, dann fangen wir vielleicht an, von einer Idee zu sprechen – auch wenn

wir nicht immer in der Lage sind, die Essenz daraus zu extrahieren. Dies schon deshalb, weil es deren eine nicht gibt. Wir denken eine Sache ja nicht so linear, wie wir sie beschreiben würden, auch wenn wir uns das noch so sehr wünschen. Schon gar nicht in Gestaltungsfragen.

Das Einzige, was fassbar und zu beurteilen ist, ist die Essenz von gewissen Zusammenhängen. Wenn jemand oder Deine innere Stimme sagt: „Deine Idee/Deine Sache da/Dein Projekt ist Mist!“, meint sie die gezogene, erlebbare Essenz daraus. Neu, anders Vermengen oder gar ganz Verwerfen kann helfen, muss es aber nicht.

### **Handeln oder Nichtstun**

Was nun folgt, ist einfacher: Haben wir eine Absicht, werden wir versuchen, sie mehr oder minder geschickt in die Tat umzusetzen. Interessant für HyperWerk ist allerdings weniger, wie geschickt man ein unternehmerisches, gestalterisches oder bildungsorientiertes Vorhaben in die Tat umgesetzt hat, sondern die Frage, welche kurz-, mittel- und langfristigen Wirkungen und Prägungen damit erzielt worden sind.

## **3**

### **ÜBERLEBENSSTRATEGIEN FÜR HYPERDOZIERENDE**

**Nina Gerhard**

2007 bot sich mir die Möglichkeit, am HyperWerk einen Workshop anzubieten: "Stimme und Körper." Es ging darum, wie sich in einer Präsentationssituation die Stimme gezielt einsetzen lässt. Gute Inhalte alleine reichen nicht aus, um das, wovon wir scheinbar überzeugt sind, zu vermitteln.

Für mich stellt sich dabei aber eine wichtige Frage: Sind wir auch bereit, uns mit unseren inneren Prozessen und Räumen auseinanderzusetzen? Ein erster Schritt wäre es, sich selbst und Anderen ehr-

lich zu begegnen, uns unterschiedliche Entwicklungen und Empfindungsebenen zuzugestehen und nicht nur an der Oberfläche zu kratzen.

Doch wie vermitteln wir uns? Und was kommunizieren wir eigentlich genau?

Dass das eigene Empfinden oftmals nicht mit den von den Anderen wahrgenommenen Signalen übereinstimmt, lässt so manchen grübeln. Das zeigt uns, wie wenig wir uns immer noch sinnvoll mit uns selbst und anderen Menschen beschäftigen.

Es geht um Selbstbild und Fremdbild. Wie nehme ich mich selbst wahr, und wie werde ich von anderen Menschen wahrgenommen?

Wir gehen meistens nur allzu selbstverständlich davon aus, dass das, worüber wir doch so klar sprechen, auf der anderen Seite verstanden wird. Das ist weit- aus seltener der Fall als wir glauben.

Was bedeutet das für jeden Einzelnen von uns, wenn wir wirklich kommunizieren, vermitteln und verstanden werden wollen? Welche Fähigkeiten könnten wir längst nutzen, welche Rollen könnten abgelegt und welche Mechanismen durchbrochen werden? Sind wir fähig, nicht immer nur von unserem eigenen Betrachterstandpunkt auszugehen, und haben wir dann den Mut, die Konsequenzen aus den so erkannten Wahrheiten zu ziehen und zu tragen?

Diese Gedanken bringen mich zu der Frage, wie man am HyperWerk überlebt; abgesehen davon, dass der Bockstecherhof ein wunderbares Haus ist, sind es die einzelnen Menschen, die diesen Ort zu einem besonderen machen. Ein Ort, an dem unterschiedlichstes Denken und Wollen nebeneinander Platz findet und miteinander ringt. Ich habe viele schöne Momente und Situationen erleben dürfen, gerade im Gespräch mit einzelnen Studierenden. Wenn man bereit ist zu "sehen" und offen ist für das, was einem am HyperWerk begegnen kann, bereit ist zu bewegen und sich bewegen zu lassen – dann ist man am HyperWerk am richtigen Ort. Bei Eintritt könnte man möglicherweise sogar überleben!

# INTERVIEWS

## 1

### HÖREN UND TEXTEN – ZUR METHODE

Ralf Neubauer und Corinna  
Kammüller

Wir haben Interviews mit drei verschiedenen Studierendengruppen am HyperWerk geführt: Zuerst mit denen, die schon eine oder auch mehrere Berufsausbildungen hinter sich haben und dementsprechend älter sind. Die zweite Gruppe hat nach der Matura einen einjährigen gestalterischen Vorkurs absolviert, somit das orthodoxe Gestaltungshandwerk erst einmal in seiner Vielfalt beschnuppert und ist dementsprechend etwas jünger. Die dritte Gruppe sind die aktuell diplomierenden OTTO – die Jahrgänge werden am HyperWerk italienisch gezählt –, die ihre drei Jahre Studium reflektieren.

Wir haben diese Gruppen jeweils eineinhalb Stunden lang befragt. Genauer: Wir haben ihnen einige Stichwörter zugeworfen und die sich entspinnde Unterhaltung aufgenommen. Wir haben anschließend die Audiodateien mehrfach abgehört und sie sukzessive transkribiert. – ”Transkribieren“ ist ein unzulänglicher Ausdruck für die Übertragung eines gedanklichen Gehalts aus sprachlichen Äusserungen in geschriebene Sätze; denn was sich durchaus kurzweilig anhört, liest sich dann zunächst einmal eher langweilig, weil das Persönlich-Situative der Rede

fehlt, alle Unter- und Obertöne weg sind und vieles umständlich und überflüssig wirkt. Esprit und Verve fehlen.

Unser Ziel ist es aber, drei Texte zu bieten, die interessant sind und der oder dem Lesenden in möglichen Phasen der HyperVerwirrung Orientierung geben. Orientierung zumindest in dem Sinn, dass Du merkst, dass manche Probleme immer wieder auftauchen und vielleicht sogar ihren guten Sinn haben. Du bist nicht allein. – Wie zweischneidig diese Wahrheit ist, dass sie nicht nur Trost, sondern auch Verpflichtung bedeutet, wirst Du allenthalben merken.

*Bedienungsanleitung*  
→ Hard- und Software,  
Rasso Auberger, S. 48  
(Spalte 1)

Wir wollen aber auch über ein blosses Stimmbild hinauskommen und durchaus konkrete Handreichungen zu einem erfolgreichen HyperWerkStudium liefern. Deswegen haben wir die Interviewform in manchen Passagen verlassen und aus den unterschiedlichen Redebeiträgen die sachlichen Gehalte destilliert. – Aber zum überwiegenden Teil haben wir das Interview bewahrt. Warum? Weil viele Formulierungen so treffend waren. Weil manche Sätze für so viele andere stehen, die man am HyperWerk immer wieder hört. Und natürlich weil ohne das Flair der direkten Rede die Sache trocken und lehrhaft wirkt.

Wir – das sind die Fragenden und Redigierenden Corinna und Ralf, die sich am HyperWerk fürs Lesen und Schreiben einsetzen, immer wieder über Wörter und Sätze stolpern und insgesamt zwischen Beobachten und Betroffensein hin- und herpendeln.

So manche lustige Bemerkung wurde unterdrückt, um nicht die Aufmerksamkeit für das Projekt Bedienungsanleitung zu stören. Natürlich gibt es hier auch nicht die eine oder andere defaitistische Bemerkung oder Kundgebung von Frustration. Die Überlieferung solcher Facetten überlassen wir den LegendenbildnerInnen, die sich nach der Lektüre vielleicht ans Werk machen.

**DU  
MUSST  
ALLES  
SELBER  
DEFINIEREN**

Am Anfang dieser Interview-Abteilung in der Bedienungsanleitung steht jedoch eine Momentaufnahme, die entstanden ist aus Jonas Kernens – seines Zeichens DIECI – Reportagebesuch beim UNDICI-Assessment.

Die Begeisterung über den HyperWerkVorGeschmack ist spürbar; der neue Jahrgang lernt sich in einer intensiven Werkstattsituation kennen; alle sind getragen von dem Gefühl, ähnliche Träume zu träumen und ähnliche Ziele zu haben. Die Kommunikation hält bis tief in die Nacht hinein, und alles hätte noch so gern länger dauern können.

## 1.1

### A WIE ASSESSMENT

Jonas Kernens

„Es wird einem gar nicht wirklich gesagt, was eigentlich geschieht. Man steigt einfach in den Bus und fährt irgendwohin.“

Zum elften Mal finden sich rund dreissig Studienanwärter und Studienanwärterinnen am Basler Totentanz vor dem verschnörkelten, glyzinienumrankten, schmiedeeisernen Tor des HyperWerks ein, um gemeinsam ein dreitägiges Assessment-Wochenende im sogenannten Medienkloster im elsässischen Senones zu verbringen. Das intensive Wochenende beschert den meisten der künftigen Hypers den ersten direkten Kontakt mit dem HyperWerk-Leitungsteam und mit ihren Studienkolleginnen und -kollegen. In kleineren Teams werden sich die Assesses mit jeweils zwei Kurzprojekten auseinandersetzen und Präsentationen erarbeiten, die schliesslich im Plenum vorgetragen werden. Es wird um postindustrielle Modelle, Theorien oder Produkte gehen. Nur die wenigsten UNDICI kennen einander bereits; vielleicht kommen sie gerade deshalb umso schneller ins Gespräch miteinander. Ich sehe sie aus einem Fenster im ersten Stock des Bockstecherhofs

---

**Das HyperWerk  
als mysteriöse  
Institution. Gehört  
das wohl dazu?**

---

**FREIHEIT AUSHALTEN**

in den Reisebus steigen, der sie an diesem Freitagnachmittag im Mai nach Senones bringen wird.

Als ich am Samstagabend in Senones ankomme – gerade rechtzeitig zum Nachtessen im Restaurant – treffe ich auf eine gutgelaunte Gruppe. Ich stelle mich kurz vor, damit sich niemand über mich und mein plötzliches Erscheinen wundern muss, und komme gleich mit ihnen ins Gespräch. Ich, der eigentlich die Fragen stellen sollte, stehe rasch im Mittelpunkt der allgemeinen Neugierde und bekomme die sprichwörtlichen Löcher in den Bauch gefragt.

Was ist das HyperWerk? – „Keiner meiner Freunde, die das HyperWerk kennen, konnte mir sagen, was da eigentlich abgeht.“ Der Beschrieb auf der Homepage der FHNW sowie im FHNW-Studienführer lieferte anscheinend nicht ausreichend Informationen, als dass jemand die Frage hätte konkret beantworten können. Das HyperWerk als mysteriöse Institution. Gehört das wohl dazu?

Die meisten sind auf der Suche nach einer neuen Herausforderung über die offizielle Homepage der FHNW auf das HyperWerk aufmerksam geworden, manche haben Freunde, die am HyperWerk studieren, oder sie sind durch Mund-zu-Mund-Propaganda darauf gekommen.

Der projektbezogene, interdisziplinäre Unterricht und die enorme Freiheit sind für viele die grossen Verheissungen des HyperWerks: „Ich bin bisher immer wieder an Grenzen gestossen. Am HyperWerk scheint es die nicht zu geben.“ – So viel Freiheit ist ein Appell an die Selbstdisziplin, das ist den meisten klar, sagen sie. Das ist eine gute Ausgangslage.

Doch kann man damit dann auch wirklich umgehen? „Das wird sich wohl erst mit der Zeit zeigen, wenn wir dann am HyperWerk studieren.“

Wohl wahr.

---

**Die Freiheit wird  
Dir zu gross und  
gleichzeitig zu klein  
sein.**

---

Nach dem Essen geht es für die meisten zurück an die Arbeit, denn für die morgigen Präsentationen ist noch viel zu tun. Der Ehrgeiz der Teilnehmenden, in der kurzen Zeit eine möglichst gute Arbeit zu liefern, ist spürbar und ergreifend. Viele staunen schon jetzt, wie effizient eine Zusammenarbeit im Team unter heftigem Zeitdruck sein kann. Anders als bei anderen Aufnahmeverfahren besteht beim Assessment kein direkter Wettbewerb. Hier kämpft niemand allein, sondern alle zusammen. Das ist für viele sehr überraschend und wird durchweg als aussergewöhnliche und sehr positive Erfahrung beschrieben. – „Siehst Du Dich als Teamplayer oder Egoshooter?“ – „Sowohl als auch. Aber das Ergebnis aus der Teamarbeit ist ein anderes, wahrscheinlich oft sogar ein besseres, weil ein stetiger Austausch untereinander stattfindet.“ Die Arbeit geht weiter bis tief in die Nacht. Das Dorffest unterhält die meisten nur während der kurzen Pausen. Doch irgendwann im ersten Morgengrauen erlischt dann auch in Senones das letzte Licht.

Der letzte Assessment-Tag beginnt um neun Uhr. Die Zimmer müssen in den ursprünglichen Zustand versetzt werden, und die letzten Vorbereitungen für die anschliessenden Präsentationen um elf sind in vollem Gange. Da die meisten in ihre Arbeit vertieft sind – man ist am Schreiben, Schleifen und Schneiden – komme ich kaum dazu, mit den Assessis zu sprechen. Draussen, vor der Pforte der imposanten Klosteranlage, findet eine Art Wochenmarkt statt, über den ich schlendere. Die zwei Stunden vergehen wie im Flug. Während wir uns alle in der lichtdurchfluteten ehemaligen Bibliothek der Abtei im Kreis versammeln, hören wir letztes Hämmern aus der Werkstatt: Eine Gruppe ist noch nicht ganz fertig. Der Zeitplan ist knapp, daher bestimmt Catherine Walther: „Ok, noch fünf Minuten, dann beginnen wir mit den Präsentationen.“ Wie so oft am HyperWerk müssen auch hier einige Minuten Kulanzzzeit eingerechnet werden.

---

**Ich bin bisher  
immer wieder an  
meine Grenzen  
gestossen.  
Am HyperWerk  
scheint es die  
nicht zu geben.**

---

Schliesslich geht es los. Gruppe für Gruppe stellt ihre Kurzprojekte an verschiedenen Orten im und um das Medienkloster vor. Gleich in der ehemaligen Bibliothek, die an eine langgestreckte Lagerhalle erinnert, stellt die erste Gruppe unter der Leitung von Frank Fietzek ihr „Jahrmarktstandkonzept“ vor. Anhand des HyperWerkKonzepts ISP – Instant Spectacular Production – sollen altvertraute Rummelplatzmomente in einen neuen Zusammenhang gebracht werden.

Im Fokus ihres zweiten Kurzprojektes steht das Glück. Das Ergebnis ist der Prototyp eines Spielautomaten, der einen vorgegebenen Gegenstand auf unterschiedliche Weisen zerstört. Die Art der Zerstörung wird durch ein grosses Glücksrad bestimmt, an dem der Spieler drehen muss. Die Gegenstände werden verbrannt, zerquetscht oder von einem gewaltigen Steinbrocken zerschmettert. Das macht allen grosse Freude.

Im dunklen Zwischengang präsentiert die zweite Gruppe, geleitet von Max Spielmann, die sich auf die Suche nach Gestaltungslücken gemacht und sich zwei Fragen gestellt hat: Was kann ich mit meinen Fähigkeiten in einer konkreten Situation erreichen? Wo und wie möchte ich sie einsetzen? In einer spannenden, leicht theatralischen Szene vermittelt uns die Gruppe ihre Antworten und weiterführenden Fragen zum Thema: „Ich werde mir meinen Beruf selber erfinden.“

Weniger den Fähigkeiten, dafür verstärkt der Identität der Mitglieder widmet sich die Gruppe von Regine Halter: Fremdbild, Selbstbild, Trugbild. Dafür haben sie zunächst ein Gruppenbild hergestellt, dann analysiert, was und wen sie darauf erkennen, und vertiefen auf dieser Grundlage die mit dem Thema verbundenen Fragen. Schliesslich müssen wir Zuschauer Fotos von privaten Dingen wie Schmuckstücken und Zetteln mit Handschriftproben den einzelnen Personen auf dem Gruppenfoto zuordnen. Anhand welcher Kriterien entscheiden wir, ohne

---

**Ich werde mir  
meinen Beruf  
selber erfinden.**

---

jemanden zu kennen, welche Handschrift zu welcher Person passt?

Mit FaceGen, einer Software, die es ermöglicht, in kurzer Zeit aus einem Foto ein dreidimensionales Gesichtsmodell hochzurechnen und beliebig zu verändern, hat die Gruppe um Mischa Schaub den "STANDARDICI" entworfen, ein Gesichtsmodell, das aus allen Gesichtern der Assessment-Teilnehmenden hergestellt wurde.

Am Beispiel einer politischen Kampagne – Christoph Blocher ist als Mulatte zu sehen, hinter ihm der Schriftzug „Wer ist hier eigentlich der Neger?“ – stellt uns die Gruppe Möglichkeiten vor, die Gesichtssoftware sinnvoll einzusetzen.

In der sogenannten Geisterwohnung, im Dachstock über den Zimmern der Assesis, in dem sich früher die Verwaltung des Textilimperiums befand, zeigt die Gruppe von Catherine Walthard ihren Stop-Motion-Film. Sie haben ein Konzept für Bild, Inszenierung und Technik erarbeitet. Das Ergebnis ist eine nostalgisch anmutende Präsentation, in der alle UNDICI nacheinander durch ein sepiafarbenes Standbild huschen.

Nach einer kurzen Pause findet sich die gesamte Gruppe nochmals zu einer Feedbackrunde zusammen. Die vielen Eindrücke aus dem Assessment-Wochenende passieren nochmals kurz Revue.

Die Stimmung ist super, die Assesis sind begeistert. „Hey, jetzt fanden alle alles so unglaublich toll, ich auch. Wo ist da der Haken?“ – „Nun, Haken und Ösen wird es, wie bei jeder Ausbildung, noch genügend geben, damit muss man nicht schon beim Assessment anfangen, oder?“

Ein intensives Wochenende ist schon fast vorbei. – „Wisst Ihr jetzt, worauf Ihr euch da einlasst?“ – „Nein, eigentlich nicht, aber wir sind optimistisch.“

**THE QUESTION IS  
WHETHER  
YOU ARE  
PART OF THE  
PROBLEM  
OR  
PART OF THE  
SOLUTION<sup>MCS</sup>**

**B WIE BERUFSERFAHRUNG**

Ralf Neubauer und Corinna  
Kammüller

---

**Ich beneide die  
DIECI.**

---

Wir haben Patricia Käufeler, Jannick Zumbrunnen, Benjamin Schmid und Roland Pavloski befragt. Sie haben mehrere Jahre in Berufen zugebracht, Kenntnisse und Erfahrungen gesammelt, über die sie nun aber am HyperWerk hinausgelangen wollen. Es fügt sich, dass sie alle DIECI sind und jetzt, Anfang Juli 2009, ihr erstes Studienjahr am HyperWerk hinter sich haben.

Wie erleben sie die Studierenden ohne Berufserfahrung, die zehn Jahre jünger sind als sie selbst? Roland: „Die Jungen sind sehr aktiv und bringen Projekte auf den Weg, die auf den ersten Blick nicht immer 'sinnvoll' zu sein scheinen. Sie sind viel unbekümmerter, wagen sich umstandslos an etwas heran, haben dabei keinerlei Berührungängste. Realismus fehlt manchmal noch.“

Die Berufserfahrenen hingegen halten sich für realistisch und bodenständig; gleichzeitig aber auch für weniger abenteuerlustig. Sie konnten schon einige Erfahrungen sammeln – auch negative, und haben somit die Möglichkeit, absehbaren Enttäuschungen und Misserfolgen aus dem Weg zu gehen. Patricia: „Im Beruf lernt man, wie man schnell von A nach B kommt. Das ist wie auf der Autobahn, aber auf Dauer wird Fahren auf der Autobahn langweilig. Du willst doch auch andere Strecken erleben und auch mal einen Umweg nehmen. Umwege dauern natürlich länger, aber Du siehst auf ihnen auch ganz viele Dinge, die Dir sonst verborgen bleiben. Ich will meinen Tunnelblick wieder weiten, die Scheuklappen ablegen, die ich mir im Laufe der Jahre zugelegt habe – deshalb bin ich ja auch hier.“

**WAS IST EIN  
SINNVOLLES  
PROJEKT?**

Ist mit "sinnvoll" nicht eher "realistisch" gemeint? – Roland: „Oft hat man eine tolle Idee, aber sie scheint nicht realisierbar. Ist das dann überhaupt

eine tolle Idee? Diese Frage könnte man dadurch beantworten, dass man es wagt, ein Projekt um diese Idee herumzuzubauen – vielleicht ist das Ergebnis etwas völlig Neues, auf das man ohne diesen Versuch nie gekommen wäre.“ Für die Berufserfahrenen ist diese Vorstellung oft befremdlich; sie möchten ein konkretes Ziel vor Augen haben und auf dieses hinarbeiten können; die Einfach-mal-machen-Mentalität der Jungen lockert eingefahrene Sichtweisen auf. Die Studierenden ohne Berufserfahrung wirken in ihrem Auftreten und Selbstbewusstsein oft verblüffend reif; manchmal sogar reifer als die, die viel älter als sie sind. – Beni: „Da fragt man sich manchmal schon, wo sie das hernehmen. Diese Reife verflüchtigt sich aber bei manchen, sobald Verantwortung auf sie zukommt und sie etwas Unangenehmes auf sich nehmen müssen. Die jungen Studierenden wissen halt manchmal noch nicht recht, wie sie kommunizieren müssen, wenn etwas schiefläuft. Sie verkriechen sich dann erstmal, nehmen das Telefon nicht ab und beantworten keine Mails. Hätten sie bereits Berufserfahrung, würden sie das nicht tun: Wenn sie sich nämlich so in der Arbeitswelt verhalten, kriegen sie gleich die Konsequenzen zu spüren. Am HyperWerk gibt’s die nicht immer. Natürlich machen sie das nicht mit Absicht. Sie denken einfach noch nicht über die Konsequenzen ihres Verhaltens nach.“

## **WAS LERNT MAN AM HYPER- WERK?**

Das HyperWerk ist kein ”klassisches“ Studium, an dem man sich einen klar umrissenen Kanon von fachspezifischem Wissen aneignet.

Patricia: „Man lernt mit Menschen umzugehen.“ Beni greift noch höher: „Man lernt, das Leben zu meistern.“

Und Jannick: „HyperWerk ist eine ganzheitliche Schule. Mit ’ganzheitlich‘ meine ich, dass in keinem anderen Studiengang der Schwerpunkt

**ES IST GLEICH TÖDLICH  
EIN SYSTEM ZU HABEN  
UND  
KEINS ZU HABEN**

FRIEDRICH  
SCHLEGEL

---

**Man lernt am  
HyperWerk  
konzeptionelles  
Tetris.**

---

10 undwasjetzt  
→ Transdisziplinäres Management,  
Sabine Fischer

## **WIE GEHT MAN MIT DEN WORK- SHOPS UM?**

so sehr auf der Arbeit in Teams liegt. Und weil man sich so immer mit anderen abstimmen und koordinieren muss, entwickelt man ein Gespür für Menschen und die entsprechende soziale Kompetenz.“

Patricia führt das weiter aus: „Was sage ich wem wann wie? Am HyperWerk muss man Verantwortung übernehmen, alles im Überblick behalten und auch solche Dinge machen, die man nicht gerne macht – man braucht Stehvermögen, den sprichwörtlichen breiten Rücken und muss sich auch immer wieder durchbeissen. Projektarbeit ist kein 9-5-Job, sondern eine 24/7-Passion, die einen absorbiert, wenn sie nicht aus dem Ruder laufen soll, und das fordert den ganzen Menschen.“

Weil HyperWerk so ganzheitlich ist, sind auch die Phasen des Nicht-weiter-Wissens und der Frustration so vollständig, und die Sinnfrage stellt sich in ihrer ganzen Wucht und Fülle.

Die transdisziplinären HyperWerkprojekte brauchen fachspezifisches Wissen aus verschiedensten Disziplinen. Dieses Wissen holt man sich am HyperWerk in Workshops.

Allerdings ist es nicht so einfach, mit dem Workshopangebot umzugehen. Anfangs gibt es meist ein sehr vielfältiges Angebot, das sich im Laufe des Jahres lichtet. Ein Kuchendiagramm im Intranet play4 zeigt die Verteilung der Workshops auf die einzelnen Module. Die Kuchenstücke haben alle eine unterschiedliche Grösse. Da gibt es ein grosses, das des ersten Moduls analysiert und ein ganz kleines, das des letzten Moduls assembleiert! Die Stücke dazwischen werden zu assembleieren immer kleiner. Den Modulen sind Prozentzahlen zugeordnet, die von zweiundzwanzig auf fünf Prozent abnehmen.

Aber auch die Zahl der Teilnehmer an den einzelnen Workshops nimmt gegen Ende immer mehr

ab. Roland: „Ich habe oft geschaut, wie viele Leute sich für einen Workshop angemeldet haben. Wenn es viele sind, dann denkt man, es ist ein interessanter Workshop; sind es hingegen wenige, geht man davon aus, dass der Workshop auch nicht so aufregend sein wird.“ Ausserdem sind die verschiedenen Interessengebiete oft nicht schön übers Jahr gestaffelt, sondern werden geballt bedient. Darunter leiden die Workshops, die als zweite oder dritte kommen. Jannick: „Ich als Studentin überlege mir dann einfach, ob ich jetzt zwei oder drei Wochen hintereinander Workshops besuche oder ob vielleicht auch nur einer davon ausreicht.“ – Roland: „Natürlich ist das dann sehr schade, wenn deswegen ein Workshop nicht stattfinden kann, denn der Dozent des Workshops hat sich ja darauf vorbereitet und sich extra die Zeit dafür freigehalten.“

---

**Du wirst nie alle  
Leute auf Deine  
Seite bekommen.**

---

Für die Zulassung zum HyperWerk muss ein Letter of Intent verfasst werden. Darin liest man fast immer, dass die zukünftigen Studierenden unglaublich offen und extrem neugierig sind. Sie möchten Altes hinter sich lassen oder zumindest für die drei Jahre zur Seite legen. Angesichts dessen nimmt es noch Wunder, dass im Studium dann die Themen Kommunikation, Reflexion und Konzeptionierung von vielen Studierenden vernachlässigt, ja gemieden werden. Da hört man von Roland: „Ich bin halt nicht der Schreiber.“ – „Ja, natürlich bist Du nicht der Schreiber,“ platzt Ralf heraus, „aber Du musst für Dich sortieren, was Du redest!“ Und Jannick führt den Einwurf weiter aus: „Du musst mit Deinem Team präzise kommunizieren und dafür sorgen, dass Du nicht nur verstanden, sondern nicht missverstanden wirst. Du musst Deine Idee nach aussen tragen, um Partner, Sponsoren und die Aufmerksamkeit der Medien zu gewinnen. Du musst CD, CC, CI entwickeln, und da braucht es mehr als ein Logo.“ Patricia ergänzt: „Bisher war Schreiben nichts, was regelmäßig am HyperWerk verlangt wurde – es wurde nicht

**DANN LERNST  
DU HALT  
DASS DU  
EIN PROBLEM  
MIT DIR SELBER  
HAST**

---

**Spezialisten sind  
Sklaven.**

---

zur Gewohnheit. Man musste lediglich eine kleine Projektbeschreibung oder einen Text für die Prüfungen abliefern, und selbst da waren die textlichen Anforderungen noch äusserst gering. Bestimmt liegt es bei einigen Studierenden auch an mangelnder Einsicht in die Notwendigkeit des Schreibens, und da ist es ja ganz leicht, sich am HyperWerk jemanden zu suchen, der das für einen macht. Schliesslich leitet HyperWerk ja auch dazu an, sich die Spezialisten zu suchen, denn wir sollen ja selbst keine Spezialisten werden, sondern Generalisten.“

Und das ist auch eine sehr zweischneidige Geschichte, meinen alle vier: Als Generalistin oder Generalist braucht man die einzelnen Disziplinen, die man im Projekt miteinander verzahnt, nicht selbst zu beherrschen; man muss sie aber so weit kennen, dass man sieht, ob der eingespannte Könnler auch wirklich einer ist. Umgekehrt bleiben die vielbeschäftigten Experten und Expertinnen auf ihrem Expertentum sitzen und haben keine Zeit, sich in anderen Bereichen weiterzubilden. Sie laufen Gefahr, dort blutige Anfänger zu bleiben. Jannick: „Man sollte die guten und richtigen Vorsätze des Letter of Intent tatsächlich einlösen, die alten Kriegsbeile aus der Schulzeit begraben und seine Vorlieben einmal grundsätzlich in Frage stellen.“ – Ralf kommentiert: „Schliesslich werden am HyperWerk die einzelnen Disziplinen ja auch einfühlsamer vermittelt, als es in der Schule möglich ist.“

---

**Kill your darlings!**

---

Beni spricht noch ein sehr wichtiges Thema an: „Während des Studiums sollte man nie vergessen, sich selbst zu reflektieren. Die PreThesis1 brachte einen dazu, das zu tun. Man musste sich mit dem ersten Studienjahr auseinandersetzen. Ich dachte, ich bin hier am Anfang nur rumgeeiert. Aber je mehr ich mich damit beschäftigt habe, desto deutlicher habe ich gemerkt, dass alles doch einen Sinn gibt. Zwar waren die Workshops und Projekte einfach nur nach Interesse gewählt, aber am Ende passen sie doch wie

ein Puzzle zusammen. Wenn Du Dich dann hinsetzt und Dir Deine Geschichte aus dem letzten Jahr schriftlich zu erzählen versuchst, dann erkennst Du auch den roten Faden, der sich durchs erste Jahr gezogen hat.“

Einige Ratschläge an die künftigen Hypers:

Plane vor dem Studium genau, wie Du Deinen Lebensunterhalt verdienst.

Organisiere Dich selbst und auch Dein Leben (– „Gibt’s da einen Unterschied?“).

Sei flexibel; ergreife Gelegenheiten.

Bilde Stehvermögen; das ist nicht dasselbe wie dickfellig zu werden.

Sei empfindlich, lass Dich begeistern und schau genau hin; das ist nicht dasselbe wie dünnhäutig zu sein.

### 1.3

## C WIE VORKURS

Zum nächsten Interview haben sich Lisa Bomsdorf, Gianni Horst, Simon Zürcher, Niculin Barandun und Simon Siegenthaler bei uns eingefunden. Sie gehören zu den jungen Studierenden ohne Berufserfahrung. Wenn man sie fragt, was man am HyperWerk denn lernt, nennen sie Selbstorganisation und Zeitmanagement. Aber auch, wo man die Hilfe und die Informationen herbekommt, die man gerade benötigt. Damit hängt zusammen, wie man die richtigen Leute für ein Projekt auswählt, die einem zum bestmöglichen Ergebnis verhelfen. Man lernt, Enttäuschungen auszuhalten und trotzdem weiterzumachen, sich selbst zu motivieren. Und natürlich Prozessgestaltung.

## WAS IST PROZESS- GESTALTUNG?

Simon Z.: „Man hat eine Idee und arbeitet diese aus. Das Ergebnis bespricht man in der Gruppe und wertet es aus. Man verwirft Ideen, kommt zu neuen

**EIGENTLICH  
HÄNGT  
ALLES  
VON  
DIR  
AB**

und zieht seine Schlüsse daraus. Das Ergebnis ist dann ein anderes, als man es am Anfang geplant hat.“ Lisa: „Bei der Prozessgestaltung geht man nicht nur einen Weg. Man schaut sich verschiedene Wege an, geht sie durch und nimmt dann den besten.“ Simon S.: „Prozessgestaltung ist auch immer ein Optimierungsversuch.“ Und Gianni: „Prozessgestaltung bedeutet eine Offenheit gegenüber Veränderungen und hat auch immer etwas mit Chaos zu tun.“

## WIE SORGE ICH FÜR QUALITÄT?

Niculin: „Man lernt am HyperWerk, die richtigen Leute für ein Projekt auszuwählen. Allerdings muss man auch das gestalten. Man braucht eine gute Menschenkenntnis und kennt die Leute, die man für die Mitarbeit gewinnen möchte; man weiss genau, was sie wirklich können und was nicht.“ – Dagegen

Simon S.: „Das bringt Dir noch gar nichts! Du kannst einen Menschen noch so gut einschätzen, er kann es sogar können, aber die Qualitätssicherung hat mit viel mehr zu tun. Damit, wie ich Menschen leite, einen gewissen Druck auf sie ausüben und sie motivieren kann.“

Simon Z. ergänzt: „Du brauchst auch ein gewisses Grundverständnis der Arbeit, für die Du jemanden suchst. Denn nur dann kannst Du entscheiden, ob die- oder derjenige die Arbeit gut machen wird oder nicht.“ – Corinna weist auf eine ganz neue Möglichkeit hin: „Du kannst das play4 dafür nutzen. Dort kannst Du unter der Rubrik 'People' die Profile aller Kommilitonen anschauen und hast die Möglichkeit, im eigenen Profil ein Skill-Chart zu Fähigkeiten und Kenntnissen auszufüllen. Es gibt dann unterschiedliche Bereiche, in denen Du anklicken kannst, was Du wie gut kannst und wo Du etwas lernen möchtest. Die Anderen können sich die Skills dann in den Profilen anschauen, sehen wer was kann und dann mit der Person in Verbindung treten.“

*Bedienungsanleitung*  
→ Interne Vernetzung, Intranet  
play4, S. 47

---

**Ich bin halt nicht  
der Schreiber.**

---

## **EGOSHOOTER ODER TEAMPLAYER?**

Lisa: „Dadurch dass am HyperWerk nie der ganze Jahrgang zusammenkommt, gibt es kein Klassengefühl, wie man es von der Schule her kennt. Hinzu kommt, dass die Leute am HyperWerk so total unterschiedlich sind. Da gibt es Einzelkämpfer, die am liebsten ganz für sich sind, und dann welche, die gerne in Teams arbeiten. So entstehen kleine Gruppen. Diese Gruppen sind aber unabhängig von den Jahrgängen und bilden sich meistens aufgrund von Projekten. Es bilden sich also lauter kleine Interessensgemeinschaften.“

## **WIE KOMME ICH ZUR MITARBEIT IN PROJEKTEN?**

Am HyperWerk geht es um Projektarbeit. Natürlich wird man, wenn man neu ans HyperWerk kommt, nicht sofort ein eigenes Projekt eingeben. Daher ist es doch interessant zu wissen, wie es zur Mitarbeit in Projekten kommt. Lisa: „Am Jahresbeginn haben wir auf einer zentralen Veranstaltung erfahren, wer was macht und gut kann und was die Interessen der Anderen sind. Mit der Zeit kommen dann die Leute auf Dich zu und fragen, ob Du Interesse an einer Mitarbeit hast. Es spinnt sich dann ein Netz, denn wenn die Zusammenarbeit gut war, dann wirst Du wieder angefragt. Bei dem Projekt sind wieder neue Leute dabei, die Dich vielleicht dann auch irgendwann anfragen.“ Simon S. hat da andere Erfahrungen gemacht: „Ich habe sehr viel für mich alleine gearbeitet, an meinen eigenen Projekten. Immer mal wieder habe ich auch Andere angefragt, ob sie nicht Lust hätten mitzuarbeiten, aber das war eher ernüchternd. Dann habe ich einfach versucht, meine Dienste anzubieten und an einigen Projekten mitzuarbeiten oder für Workshops zu arbeiten. Es war schwierig, da einen Halt zu finden. Die diplomierenden SETTE waren sehr verschlossen, haben wenig

mit den Anderen kommuniziert. Eine Mitarbeit war kaum möglich. Man könnte sagen, die haben uns NOVE am ausgestreckten Arm verhungern lassen. Die jetzigen Diplomierenden sind hingegen viel offener, sie gehen auch nach aussen. Ich beneide die DIECI, sie hatten einen viel besseren Start als wir. Es kam bei ihnen zu einer Verzahnung der Generationen. Das muss einfach funktionieren. Die Diplomierenden sind für uns Vorbilder und prägen den ersten und zweiten Jahrgang. Von ihnen lernen wir, wie man was angeht und wie ein Diplomprojekt funktioniert.“

Alle stimmen darin überein, dass einem und einer am HyperWerk alle Türen offenstehen; jeder und jede kann eigentlich das machen, was er oder sie möchte. Wenn man ein Ziel vor Augen hat, wird das kein Problem sein. Wenn nicht, dann denkt man schnell, man muss ja gar nicht so viel machen. Diese Studierenden – wenn man sie noch so nennen will – driften dann immer weiter ab, aber keiner merkt es so wirklich. Dadurch kommt es zu einem gewissen Qualitätsverlust. Es fehlt eine gewisse Strenge, Regeln, die eingehalten werden müssen, und eine entsprechende Struktur. Vielleicht wäre es hilfreich, wenn man die HyperWerkKultur früherer Jahre durchforsten und eventuell auf manches daraus zurückgreifen würde. Es wurde schon viel in der Vergangenheit gemacht in der Richtung; es wurden neue Strukturen installiert und auch wieder abgebaut.

---

**So etwas wie ein  
HyperWerk-  
Generationen-  
Vertrag**

---

In den Workshops am HyperWerk bekommt man das Wissen sehr geballt vorgesetzt. – Simon S.: „Dieses Konzept ist gut, aber um sich wirklich intensiv mit einem Thema auseinanderzusetzen, ist die Zeit zu kurz. In einer Woche wird niemand zum Profi. Wenn Dich ein Thema interessiert, musst Du Dich nach dem Workshop selbst mit dem Thema weiter beschäftigen. Tut man das nicht, wird man das Erlernte sehr schnell wieder vergessen. Aber Du hast ja am HyperWerk die Möglichkeiten dazu, Dich

**DENKEN  
HEISST  
ÜBERSCHREITEN**

ERNST  
BLOCH

in ein Thema zu vertiefen. Mit Internet und Büchern kannst Du Dich ohne grosse Hilfe autodidaktisch hineinarbeiten. Du kannst auch jederzeit mit den Dozierenden in Kontakt treten und auf deren Wissen zurückgreifen. Ausserdem kannst Du Dir unter Deinen Mitstudierenden jemanden suchen, der sich mit dem Thema auskennt und es Dir beibringt.“

Ratschläge für die kommenden HyperWerk-Generationen:

Tu's! (Do it!)

Sei offen, erlebe HyperWerk und merke, wie der Hase läuft.

Geh aktiv auf die Leute zu.

Freu Dich auf Dein erstes Scheitern, denn das ist Deine Chance, ausführliches und konstruktives Feedback zu bekommen und Qualitätssicherung zu erreichen.

## 1.4

### D WIE DIPLOMIERENDE

Die OTTO Annette Ebi, Raphael Faeh, Nathan Grieder und Daniel Kölliker sind unserer Einladung zu einer langen Kaffeepause gefolgt.

## WORAN KANN MAN AM HYPERWERK SCHEITERN?

Daniel: „Die grosse Freiheit, die man hier hat, kann schon auch zum Problem werden. Nicht für alle ist es leicht, damit umzugehen, so ganz ohne irgendeinen Halt, denn Pflichtveranstaltungen finden ja auch nur sehr selten statt.“

Nathan: „Die Definition von 'post-industriell' ist einfach zu gross. Um mit solchen Begriffsproblemen umgehen zu können, muss man seine eigenen Definitionen ausarbeiten – auch dafür, was HyperWerk ist.“ Hilfreich bei der Suche nach einer

Antwort, was Prozessgestaltung ist, kann die Diplomarbeit von Laura Hilti sein. Sie hat ein Handbuch für Prozessgestalter geschrieben, das man sich auf play4 unter 'Knowledge' und dann in der Rubrik 'Bücher' herunterladen kann.

## **WÜRDEST DU ES WIEDER MACHEN?**

Die Diplomierenden stehen kurz vor ihrem Abschluss am HyperWerk und würden dieses Studium auch wieder wählen. Nur würden sie mit ihrer jetzigen Erfahrung einiges anders machen. Nathan: „Ich wüsste ja jetzt, wo ich mir was sparen könnte, und würde noch mehr ausprobieren.“ – Raphael: „Anfangs war die Erwartung, alles selbst bestimmen zu können, mitreden zu können, partizipieren zu können, riesig. Zum grossen Teil hat sich diese Erwartung auch erfüllt, aber nicht ganz. Zwar kannst Du vieles bewirken, wenn Du willst, aber Du wirst nie alle Leute auf Deine Seite bekommen. Da stellt sich eine Ernüchterung ein. Alle Leute am HyperWerk haben unterschiedliche Interessen, Hintergründe und Meinungen; da ist es fast unmöglich, auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen.“

---

### **Wo ist da der Haken?**

---

Annette: „Während des Studiums hast Du mindestens einmal einen Durchhänger. Du wirst Dich ziemlich verloren fühlen und nicht genau wissen, was Du hier machst und machen sollst. Die Freiheit wird Dir zu gross und gleichzeitig doch auch zu klein sein.“ Raphael: „Deshalb ist es wichtig, dass man sich während des Studiums immer selbst reflektiert, vielleicht einmal im Monat oder sogar auch einmal pro Woche. Man sollte sich fragen, was mache ich hier und was will ich hier? Bin ich vielleicht nur in ein Projekt so reingerutscht und bekomme einfach eine Aufgabe aufgeladen? Bringt es mir was? Ohne diese Reflexion wird man das nicht erreichen, was man sich zum Ziel gesetzt hat.“

**WIE VIEL  
ICH DEFINIERE**

**UND**

**WIE VIEL  
ICH OFFENLASSE –  
DAS IST  
DIE GRATWANDERUNG**

---

**Das bringt Dir  
noch gar nichts!**

---

Daniel: „Wenn man sich so einer Durchhängerphase nähert oder gar bereits in einer ist, kann es sehr hilfreich sein, ein eigenes Projekt zu haben. Die Motivationsfrage fällt automatisch weg, und Du fragst Dich auch nicht, was Du hier machst. Du weißt genau, Du hast hier Dein Projekt und Du kannst Dich selbst verwirklichen.“

Wenn allerdings jeder sein eigenes Projekt macht, wird man keine Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen mehr für Projekte finden. Die OTTO hatten so ein Problem. Annette: „Die Ein- und Zweijährigen waren alle mit eigenen Projekten beschäftigt, wahrscheinlich auch aufgrund der jeweiligen Pre-thesis.“ Die Diplomierenden dachten, es sei selbstverständlich, dass man im ersten und im zweiten Jahr die Aufgabe hat, die Diplomprojekte zu unterstützen – das ist so etwas wie ein HyperWerk-Generationenvertrag. Nathan: „Allerdings möchten die unteren Jahrgänge oft nur mitarbeiten, wenn man ihnen konkret sagen kann, welche Aufgabe sie erledigen können. Am Anfang kann man das aber noch nicht sagen. Wenn man etwas mit ihnen entwickeln möchte, sind die meisten sehr skeptisch. Es wäre viel wert, wenn man es schaffen würde, dass jeder selbst die Verantwortung dafür übernimmt, sich einzubringen.“

Einigen fehlt am HyperWerk die richtige Arbeitsatmosphäre – sie sollte der eines Architekturstudiums ähnlich sein. Daniel: „Architekturstudenten sind immer an ihrem Platz und informieren sich darüber, was die Anderen machen. Sie sind sehr wachsam, weil sie ständig in Konkurrenz mit ihren Mitstudierenden stehen. Architekturstudenten wissen immer, was die Anderen gerade machen. Am HyperWerk weißt Du das oft nicht. Hier gibt es Leute, die man nie antrifft, die man gar nicht kennt.“ – Nathan: „Allerdings sollte Konkurrenz am HyperWerk kein Thema sein, da Messen hier sowieso etwas Fremdes ist. Es sollte andere Mittel zur Motivation geben.“

## **WIE IST DER ZUSAMMEN- HALT?**

Der Gruppenzusammenhalt im Diplomjahr war nur schwach vorhanden. Es haben sich Grüppchen gebildet, was auch daran liegen mag, dass es kaum noch HyperVollversammlungen gibt. Daniel: „Es ist wirklich so, dass wir nur ganz am Anfang als Jahrgang zusammen waren, während des Assessments, in den Einführungswochen und im DreamLab. Danach hast Du einige gar nicht mehr gesehen und hast auch keinen Kontakt zu ihnen gehabt. Es ist nicht ganz klar, wann und wo man sich hier trifft, ausser natürlich, man hat etwas mit jemandem abgemacht oder ist in einem Workshop. Deshalb sollte der Zusammenhalt gestärkt werden.“ Corinna: „Vielleicht könnten wir das erreichen, wenn es nach jedem Modul oder in jeder SIG eine Veranstaltung gäbe, an der jeder Student präsentieren muss, was er bisher gemacht hat. Da sollte dann keiner drum herum kommen. Das sollte Pflicht sein, wie eine Zwischenprüfung. So würden wir auch viel mehr über die anderen erfahren und sehen, welche Projekte es noch so am HyperWerk gibt.“

## **WAS HABT IHR GELERNT?**

Im Rückblick auf ihr Studium finden die vier, dass das HyperWerk sehr realitätsnah ist. Raphael: „Man lernt, mit Menschen umzugehen, Verantwortung zu übernehmen und mit dem Wandel in der Gesellschaft zurechtzukommen.“ Nathan: „Am HyperWerk lernt man, sich zu verteidigen, seine Meinung und seine Idee zu vertreten und dafür zu kämpfen.“ Daniel: „Hier kann man wirklich das lernen, was man lernen möchte, und nicht nur das, was man vorgezogen bekommt.“ Annette: „Man könnte auch sagen, man lernt am HyperWerk konzeptionelles Tetris. Man muss ganz unterschiedliche Dinge aufeinander abstimmen, zusammensetzen und genau einpassen.“

Ratschläge von den alten Hasen:

Übernimm Verantwortung und trage sie.

Bring Dir die Sachen bei, die Du brauchst, um etwas Eigenes zu machen.

Versuche, komplexe Inhalte auf den Punkt zu bringen, ohne banal zu werden.

Geh mit Deiner Idee nach aussen.

Bau ein Netzwerk auf.

Reflektiere Dich fortlaufend selbst.

Bleib offen und flexibel.

Denk daran, dass Du Teil von HyperWerk bist.

Nutze Deine Zeit und probiere vieles aus.

Hab keine Angst vor dem Scheitern.

Lass Dich begeistern.

**FREU  
DICH  
AUF  
DEIN  
ERSTES  
SCHEITERN**

KLEINGEDRUCKTES:

# GESCHÄFTS- BEDINGUNGEN

1

**BITTE VOR GEBRAUCH GRÜNDLICH  
LESEN!**

Anka Semmig

Bedienungsanleitung. Der Titel dieses Büchleins könnte dazu verleiten, HyperWerk für eine komplizierte Maschine zu halten. Ein stampfendes, rüttelndes, zischendes, pochendes, knallendes, knarrendes Etwas mit vielen Rädchen, Knöpfchen und Hebeln. Ein Apparat mit anfänglich schwer durchschaubarem Innenleben, den man erst einmal richtig zu bedienen lernen muss, bevor man seine Funktionen nutzen kann. Ein Gerät, das gehörigen Lärm machen kann, das aber auch oft lautlos wirkt und arbeitet, ohne ein Geräusch, verdrahtet und verkabelt, verschlüsselt und vernetzt, aus Codes zusammengesetzt, die sich immer wieder neu schreiben lassen.

Ein paar Elemente gibt es, die bleiben. Ein paar Zahnrädchen, Treppchen, Leitern und Scharniere verändern sich nicht, und die sollte kennen, wer sich in diesem Organismus zurechtfinden, wer die Maschine HyperWerk einsetzen möchte.

HyperWerk als eine Maschine, die man bedienen können muss. Ein wundersamer Apparat, der die ungewöhnlichsten Dinge produzieren und kreieren kann – man muss nur wissen wie.

*10 undwasjetzt*  
→ Von offenen Fragen und  
beweglichen Motiven,  
Regine Halter

*Was ist HyperWerk?*  
→ [www.fhnw.ch/hgk/ihw](http://www.fhnw.ch/hgk/ihw),  
Institut HyperWerk

Dass diese Werkstatt sich auch nach zehn Jahren nicht auf eine spezifische Funktion festlegen lässt, wurde an anderer Stelle festgestellt. Wir werden in diesem Heft auch nicht erklären, was HyperWerk ist, sondern wie man HyperWerk bedienen kann. Und wie bei einer Bedienungsanleitung üblich, bitten wir darum, diese vor Gebrauch gründlich zu lesen.

Der erste Teil dieser Publikation gehörte denen, die schon eine Weile mit HyperWerk experimentieren: den Studierenden mit und ohne Berufserfahrung und den Diplomierenden.

Das Allerwichtigste kommt zum Schluss: Jeder, der schon mal übers Ohr gehauen wurde, weil er sich nicht die Mühe gemacht hatte, das Kleingedruckte zu lesen, weiss, dass sich hier die Leseanstrengung am allermeisten lohnt. Dieser Tatsache haben wir in diesem Heft typografischen Ausdruck verliehen. Im Kleingedruckten steht, was man wissen muss, um am HyperWerk zu studieren. Die Studieninhalte werden nicht beschrieben: Die wechseln und sprengen in ihrer Vielfalt das Format. Wer sich festhalten will, dem mögen die Schlagworte Technik, Management, Gestaltung als Geländer dienen.

Wir wünschen allen, die sich mit dieser wundersamen Maschine auseinandersetzen, dass sie etwas damit herstellen, in dem sie sich wiederfinden und das für ihre persönliche Entwicklung wie auch für ihre Mitmenschen sinnvoll, kostbar, schön und relevant ist.

## STUDIENGEFÄSSE UND ECTS-PUNKTE

Die Abkürzung ECTS steht für European Credit Transfer System. Dieses Punktesystem wurde im Zuge der Bologna-Reform in den späten 1990er Jahren in den meisten europäischen Hochschulen eingeführt, mit dem Ziel, die europaweite Vergleichbarkeit von Studienleistungen zu erleichtern.

Wer einen Bachelor of Arts am HyperWerk erlangen will, muss insgesamt 180 ECTS-Punkte erwerben, also 60 ECTS-Punkte pro Studienjahr. Pro Modul sind 10 ECTS-Punkte zu erreichen. Die Hälfte, 5 ECTS-Punkte pro Modul, müssen benotet sein. Eine Arbeitswoche mit 30 Stunden wird mit 2 ECTS-Punkten berechnet.

Wofür erhält man Punkte? ECTS-Punkte werden für Studienleistungen vergeben, die innerhalb von Studiengefäßen erbracht wurden.

Studiengefäße am HyperWerk sind Workshops, Lernstücke, Praktika, Projekte und SIGs. Wie viele ECTS-Punkte man für die Arbeiten in einem Projekt bekommt, hängt vom vereinbarten Deliverable und dem geschätzten Aufwand ab. Eine Übersicht über geplante und bereits gutgeschriebene ECTS-Punkte ist im Intranet play4 für alle Studierenden verfügbar.

*Bedienungsanleitung*  
→ Projekte, Deliverables, S. 40

## STUDIENGEFÄSSE

### Workshops

Workshops finden innerhalb der Module statt. Von einigen Pflichtworkshops abgesehen, die als solche gekennzeichnet werden, sollen sich die Studierenden ihr individuelles, für den jeweiligen Arbeitsschwerpunkt sinnvolles Workshopprogramm zusammenstellen. Studentische Vorschläge und Anregungen zum Workshopangebot sind jederzeit willkommen. Anmeldungen für die Workshopteilnahme sind verbindlich und verpflichten zum Besuch des gesamten Workshops sowie zur Leistung möglicher Vorbereitungsschritte und Hausaufgaben. Sollte die Teilnahme aus unvorhersehbaren und wichtigen Gründen nicht möglich sein, muss sofort Kontakt mit der internen Modulleitung aufgenommen werden. Unentschuldigte, sprich nicht genehmigte Absenzen führen zur Aberkennung der ECTS-Punkte oder zur Vereinbarung einer Nacharbeit, was von der Modulleitung entschieden wird. Workshops werden von internen, vielfach aber auch von externen Dozierenden geleitet, die je nach Jahresthema und Modul ausgewählt werden. Die meisten Workshops dauern zwischen ein und fünf Tagen, die Unterrichtszeit ist normalerweise von 9 bis 12 Uhr und von 14 bis 17 Uhr. Je nach Modul und Thema vermitteln Workshops Theoriekenntnisse oder praktische Fähigkeiten in den Bereichen Technik, Management, Gestaltung.

### Lernstücke

HyperWerk fördert selbstorganisiertes Lernen: Während maximal zwei Wochen können Studierende sich intensiv mit einem abgegrenzten Lernstoff befassen – einer Software oder Programmiersprache, einem Text oder technischen Problem. Die in diesem Zeitraum erlernten spezifischen Fähigkeiten müssen in einem Projektbezug stehen, der die Anwendung des Erlernten verlangt, oder sie müssen auf ein zu begründendes Interesse des Studierenden bezogen sein. Von der Möglichkeit des Lernstücks sollte vor allem während des ersten Studienjahres Gebrauch gemacht werden. Auch Lernstücke werden in einer thematisch passenden SIG und in Absprache mit der SIG-Leitung angemeldet und dort betreut. Mit der SIG-Leitung wird vereinbart, welche Arbeitsdokumentation am Ende des Lernstücks vorgelegt wird.

### Praktika

HyperWerk unterstützt die Durchführung von Praktika. Sie gehören zum Projektunterricht und sollten nicht mehr als zwei Monate der Studienzeit beanspruchen. Im zweiten Studienjahr können maximal zwei Praktika absolviert werden. Praktika sind nicht zulässig im ersten und im dritten Studienjahr. Praktika müssen von der Studienleitung genehmigt werden; zur Beantragung genügt ein Rundmail (leitungsteam@fhnw.ch). Folgende Fragen müssen beantwortet werden: Was für ein Praktikum will ich machen? Warum dieses Praktikum? Welche Aufgaben werde ich übernehmen? Welche Qualifikationen kann ich mir selbst aneignen? Wo findet das Praktikum statt? Wie heisst die Kontaktperson? Wie lange dauert das Praktikum? Welcher inhaltliche Zusammenhang besteht zum Studium?

Welche Module werden tangiert? Wie alle Projekte werden Praktika einer SIG zugeordnet. Mit der jeweiligen Leitung werden die Deliverables und die dafür zu verbundene Anzahl der ECTS-Punkte vereinbart.

Praktika können auch im Ausland stattfinden. Bei der Suche nach einem geeigneten Praktikumsplatz helfen die Dozierenden mit ihren umfangreichen Kontakten gerne weiter.

Im Jahr 2006 begann HyperWerk eine Zusammenarbeit mit Arts Nexus, einer nicht-kommerziellen Organisation mit Sitz in Cairns, Far North Queensland, im tropischen Australien. Arts Nexus ist eine Vereinigung zur Förderung von Kunst und Kulturarbeit in der Region.

Studenten aus dem zweiten Jahr können dort zu Gast sein für ein zweimonatiges Praktikum, in dessen Verlauf sie ihren Horizont erweitern, ihr Englisch verbessern und gleichzeitig einen praktischen Beitrag zum kulturellen Leben in Cairns leisten. Dabei geht es um Dienstleistungsprojekte für das Angebot an Kunst und Kultur in dieser Region.

Bisher haben wir drei Studenten nach Cairns geschickt, die grosszügig untergebracht waren, in ihrer Arbeit unterstützt und in verschiedene Kulturnetzwerke integriert wurden. Arts Nexus beurteilt den Austausch als positiv und nützlich für Institution und Studierende. Am HyperWerk war es interessant zu beobachten, wie die neu erworbenen Fähigkeiten und Erfahrungen in Diplomprojekte eingingen. – Ansprechpartnerin für den Australienaustausch ist Catherine Walthard.

### Bedienungsanleitung

→ Dozierende und ihre SIGs, S. 43

## PROJEKTE

Die Mitarbeit an einem Projekt oder die Leitung eines eigenen Projekts sind wesentliche Bestandteile des HyperStudiums. Projekte gehen jeweils von einer klaren Zieldefinition mit finanziellen, zeitlichen und technischen Rahmenbedingungen aus. Bei der Auswahl der Zielsetzungen stehen didaktische sowie praktische Kriterien im Vordergrund. Um als Studienprojekt Unterstützung zu finden – beispielsweise Ausrüstung und Projektcoaches – müssen sich mindestens drei Studierende engagieren. Jedes Projekt muss bei einer SIG angesiedelt sein und von der Leitung akzeptiert werden. Die Projektarbeit soll das angebotene Wissen aus den Workshops und SIGs anwenden und weiterführen. Wenn solche Wissensgrundlagen noch fehlen, wird das als Gelegenheit genutzt, um Workshops vorzuschlagen, die thematisch für einen grösseren Kreis von Studierenden interessant sind. ECTS-Punkte können nur für Projektarbeiten vergeben werden, die vor Arbeitsbeginn mit der jeweiligen SIG-Leitung vereinbart wurden.

### **Deliverables**

Laufende Projekte sind auf der Plattform play4 einzutragen und können hier verwaltet werden. Für jedes Modul ist mit dem zuständigen Coach, also einer SIG-Leitung, ein Deliverable zu vereinbaren: Ein Deliverable ist ein Teilergebnis, dessen konkrete Form und Umfang jeweils zu klären sind. Auch für Projektmitarbeiter sind Deliverables zu klären. Je nach Arbeitsaufwand werden vom Coach ECTS-Punkte für die Deliverables vergeben.

### **Abstract**

Eine kurze Projektübersicht wird als Abstract formuliert: Ein Abstract ist eine vorwegnehmende Zusammenfassung und enthält Aussagen zu Idee und

Ausgangslage, zum Projektziel, zur Vorgehensweise und zum erwarteten Ergebnis. Es enthält in stark verdichteter Form die wichtigsten Informationen zu einem Projekt, Kernaussagen und Schlagworte. Projektabstracts werden auf play4 veröffentlicht.

### 3.1

## PROJEKTPHASEN UND ARBEITSSCHRITTE

### Planung und Umsetzung

Projekte sind das Herzstück der Arbeit am HyperWerk. Sie laufen meist in ähnlichen Phasen ab. Diese folgen nicht notwendigerweise linear aufeinander, sondern gehen häufig auch ineinander über oder laufen in veränderter Reihenfolge ab. Dennoch geben die Phasen Orientierung für die verschiedenen Arbeitsfelder, mit denen man es in der Regel bei Projekten zu tun hat, und helfen bei der Planung.

Bei der Planung eines Projekts gilt es, einerseits seiner Komplexität gerecht zu werden und es in aller Gründlichkeit durchzuplanen, andererseits offen und aufmerksam zu bleiben für das, was sich im Laufe des Prozesses ereignen und zeigen will. Ein konkreter Projektfahrplan mit Meilensteinen ist hilfreich, um einen Überblick über den personellen, logistischen, zeitlichen und auch finanziellen Aufwand zu bekommen. Auch über mögliche Risikofaktoren und gangbare Fallback-Szenarien sollte auf jeden Fall nachgedacht werden: Was kann im Laufe des Projekts alles schiefgehen? Was kann ich dann tun?

Die Form, in der das Projekt umgesetzt werden soll, und die Wahl der Methoden müssen aus dem jeweiligen Arbeitsfeld heraus begründet werden.

### Idee

Jedes Projekt beginnt mit einer Idee. Die Beschreibung einer Idee enthält Aussagen zu folgenden Fragen: Wie bin ich auf diese Idee gekommen? Welche Relevanz hat sie? Welchen Bedarf deckt sie ab? In welchen Kontext gehört sie, und was ist ihr thematischer Fokus?

### Recherche

Ausgehend von der Idee beginnt die Recherche: Die Recherche dient zur Präzisierung der Idee und zur Abgrenzung von bereits realisierten Projekten. Recherchiert wird vor allem nach dem State of the Art, das heißt, nach dem Stand des Wissens im Arbeitsfeld: Welche Arbeiten im Umfeld meiner Idee wurden bereits umgesetzt? Was hat sich dabei gezeigt? Wie unterscheidet sich meine Idee davon? Welche Informationsquellen (Literatur, Gespräche mit Experten, Webseiten etc.) kann ich nutzen? Wie sind diese Quellen einzuschätzen? Was kann ich über die Machbarkeit meiner Idee herausfinden? Welche Kompetenzen braucht es zur Umsetzung, und wie muss dementsprechend mein Team zusammengesetzt sein? Welche Methode und Vorgehensweise ist für die Umsetzung geeignet?

### Projektskizze

Nach der Recherche ist genug Wissen vorhanden, um eine Projektskizze zu schreiben. Sie enthält eine Beschreibung der Ausgangslage und der Idee und einen Entwurf über die geplante Vorgehensweise und das zu erwartende Ergebnis. Auch die geplante Projektdauer, das ECTS-Budget und die Teamzusammensetzung, mögliche externe Partner und Meilensteine im Projektverlauf können hier skizziert werden. Mit einer Projektskizze kann ich auf Coaches und Partner zugehen und sie für mein Projekt gewinnen.

### Evaluation und Dokumentation

Zum Abschluss eines Projekts gehört die Dokumentation und Evaluation, also die Bewertung der eigenen Arbeit, der Effektivität, Effizienz und Qualität. Eine gute Dokumentation kann bei weiteren Projekten als Referenz genutzt werden und helfen, Arbeit, Geldgeber und Partner von den eigenen Kompetenzen zu überzeugen. Die Dokumentation enthält Angaben zum Inhalt des Projekts, zu Zielen und erreichten Ergebnissen. Bildmaterial illustriert den Prozess und, sofern relevant, auch Entwürfe und entstandene Produkte. Auch die Einordnung in den Kontext und der Bezug zu wichtigen bestehenden Projekten und Erkenntnissen im Arbeitsfeld sind Teil der Dokumentation. Zur Evaluation gehört die Einschätzung der eigenen Arbeit: Als wie gut sind Verlauf und Ergebnis des Projekts einzuschätzen? Welchen Wissens- und Kompetenzzuwachs hat das Projekt ermöglicht? Welche neuen Ideen und Horizonte hat es aufgezeigt? Welche Schwierigkeiten sind aufgetreten, welche Konflikte sind entstanden, und welche Lösungsstrategien wurden eingesetzt?

*Bedienungsanleitung*  
→ Lesen und Schreiben,  
Ralf Neubauer, S. 51

**4**  
**SIGs**  
**SPECIAL INTEREST GROUPS**

Die Special Interest Groups bieten die Möglichkeit, Themen aus der jeweiligen Dimensionen von Gestaltung, die die Dozierenden vertreten, zu diskutieren und in Arbeitsaufträgen zu erkunden.

- SIG[SIC]** Texte, Theorie, Diskussion, Reflexion  
Leitung: Regine Halter  
regina.halter@fhnw.ch
- SIGPRO** Postindustrielle Prozessgestaltung  
Leitung: Mischa Schaub  
misha.schaub@fhnw.ch
- SIGTEC** Hardware, Software, technische Fragen, Lösungen  
Leitung: Frank Fietzek  
frank.fietzek@fhnw.ch
- SIGDOC** Mediale Dokumentation als Werkzeug  
Leitung: Max Spielmann  
max.spielmann@fhnw.ch
- SIGDES** Design in allen Formen und Medien  
Leitung: Catherine Walthard  
catherine.walthard@fhnw.ch

## DOZIERENDE UND IHRE SIGs

**SIG[SIC!]**

Regine Halter

Die Arbeit in der SIG [SIC!] ist theoretisch orientiert. Wir befassen uns mit Texten zu unterschiedlichen Fragen und aus verschiedenen Themenfeldern, besuchen Vorträge und Ausstellungen, beteiligen uns aktiv an Konferenzen, gehen ins Kino oder ins Theater, machen Stadt- und andere Wanderungen. Dabei sind wir 'einfach nur so' unterwegs, sondern nehmen bei diesen Erkundungsreisen unterschiedliche Perspektiven zu einer definierten Fragestellung ein, die sich durch ein ganzes Studienjahr ziehen kann oder die sich am jeweiligen Jahresthema von HyperWerk orientiert.

Im Herbstsemester 2009/2010 werden wir uns in der SIG [SIC!] mit dem Thema Gesicht und Identität befassen. Dazu wird eine Vorlesung unter dem Titel "Gesicht und Algorithmus" stattfinden, die sich mit verschiedenen Konzepten von Identität auseinandersetzt, insbesondere jedoch mit dem Stellenwert, den das Gesicht als das Medium von Identität im traditionellen Sinn dabei hat. (Ausführlichere Informationen zu dieser Vorlesung sind auf play4 nachzulesen.)

In dieser Themenstellung gibt es eine Verbindung zu undwasjetzt, dem für das Studienjahr 2009/2010 aufgetobenen Motto von HyperWerk: Es geht hier nicht um die möglicherweise folgende Aktion selbst, sondern um die Fähigkeit zur Entscheidung, durch die eine Aktion, wenn sie Gestaltung sein will, überhaupt erst möglich wird. Entscheidungen initiieren und implizieren aber auch immer wieder neue Bedeutungen, legen neue Muster von Identität an. Aus dem Blickwinkel der SIG [SIC!] leitet die Frage undwasjetzt deshalb einen hochverdichteten Moment gestalterischen Handelns ein und ist somit ein szenischer Ausdruck von Identität.

Im Zusammenhang mit der Vorlesung "Gesicht und Algorithmus" wird zu Beginn des Studienjahres im Modul analyze! ein Workshop von Marc Pilloud angeboten, der sich mit den technologischen Möglichkeiten, den Programmen und Szenarien befasst, die zur algorithmischen Generierung von Gesichts-, Körper- oder sozialen Identitäten eingesetzt werden können.

**SIGPRO**

Mischa Schaub

In der SIG Postindustrial Process Design handeln wir projektorientiert. Wir planen unsere Vorgehensweise, erlauben uns aber auch immer wieder die Freiheit, uns dynamisch umzuentscheiden, sobald sich die Situation ändert. Das ist oft schwer auszuhalten und mag chaotisch wirken. Wir meinen dazu, dass wir uns darüber im klaren sein sollten, was wir mittel- und langfristig anstreben, dass wir jedoch unser kurzfristiges Handeln so flexibel wie möglich halten wollen. Wir meinen, dass wir erst in der vitalen Aktion die Spielregeln und Freiräume unseres Handlungsraums erfahren und nutzen können.

Im Studienjahr 2009/2010 werden wir den Geschäftsprozessen nachgehen, mit welchen

wir die im letzten Jahr konzipierte Rahmehandlung von Plexwerk mit Leben erfüllen wollen. Dies soll anhand von Firmengründungen und Forschungsprojekten zur Instant Spectacular Production im Umfeld der alten Zollhalle beim Basler Bahnhof St. Johann geschehen, wo wir einen bühnenartig bespielten Designpark für HyperAlumni aufbauen werden. Damit wollen wir engagierte Designarbeit im Hinblick auf Nachhaltigkeit erfahren und die Rollen von Hochschulen, Designerinnen, Produzentinnen, Verkäuferinnen und Kundinnen neu interpretieren. Ebenfalls faszinieren uns die praktische Einarbeitung in 3-D-Entwurfsprozesse, welche durch Softwarepakete wie SpaceClaim und AliasStudio möglich werden, wie auch die Konzeption und der Prototypenbau alternativer Produktionsmaschinen mit der Software Inventor, um so zu neuen Paradigmen der Designarbeit zu gelangen.

**SIGTEC**

Frank Fietzek

Neben Kernfragen von Programmierung und Elektronik befassen wir uns mit innovativen Produktionsformen sowie mit dem Bau funktionsfähiger Prototypen. Eigene Erfahrungen in unserer mechanischen Werkstatt mit alten Werkzeugmaschinen oder auch ein Modellbau mit einer Tiefziehmaschine ermöglichen den selbstbewussten Umgang mit digital gesteuerten Maschinen wie CNC-Fräsen, Plasma- und Lasercuttern.

Im Bereich Elektronik hilft uns die Arduino-Plattform, erste Bekanntschaft mit interaktiven Sensor- und Steuerungssystemen zu machen, begleitet von einem Einstiegskurs in die Grundlagen der textbasierten Programmierung mit Arduino und Processing wie auch in die Arbeit mit MAX/MSP. Unser Ziel ist es, interaktive Installationen aus dem pixelbezogenen Kontext von Maus/Tastatur/Monitor in den realen Raum zu erweitern. Wir befassen uns dabei auch mit dem immer spannender werdenden Bereich der alternativen Robotik und behaupten, dass Fachbereiche wie etwa Animatronik oder Mechatronik durchaus in den Bereich der Gestaltung gehören. Besonders fasziniert sind wir von semianalogen Steuerungsformen, die die Qualitäten komplexer Kinematik mit digital gesteuerten Komponenten verknüpfen.

Im Studienjahr 2009/2010 begleiten wir mit unserer umsetzungsorientierten Forschungskompetenz die technologiegestützten Erlebnisparkinszenierungen, mit welchen in der alten Zollhalle des Basler Bahnhofs St. Johann die Geschäftsmodelle einer performativen Produktionskultur in einer bühnenartigen Umgebung durchgespielt und einem breiteren Publikum vorgeführt werden sollen.

Die SIGTEC wird von Frank Fietzek geleitet; das bedeutet auch, dass sie wegen seiner weiten Anreise von Berlin eher in dichten Intensivblocks und nicht im regelmässigen Wochenrhythmus stattfinden wird.

## **SIGDOC**

Max Spielmann

Bald werden mit jedem Mobiltelefon hochauflösende Fernsehbilder direkt gesendet. Sie können überall empfangen werden. Was wird gesendet, und wer schaut zu?

Der Hund, der über das frisch polierte Parkett rutscht. Schnitt. Bill Gates kriegt eine Geburtstagstorte ins Gesicht geklatscht. Schnitt. Wackelige Aufnahmen von einem Vulkanausbruch in Ozeanien. Schnitt. Ein Video einer unbekanntem Band aus Senegal. Schnitt. Ein frühes Video von Richard Serra. Eine Hand versucht immer wieder, einen fallenden Gegenstand zu fangen. Schnitt. Die Reportage über eine Entwicklungsorganisation aus dem Pamirgebiet. Schnitt. Ein Feuerwerk aus der letzten Neujahrsfeier auf Taiwan. Schnitt und Punkt.

Die Demokratisierung der audiovisuellen Medien ist ein alter Traum. Das laute Bild- und Tonrauschen auf YouTube, myspace und all den anderen Webplattformen begegnet uns vielleicht auch als Alptraum. Dabei geht vieles vergessen. Der Gebrauch sowie die Sprache eines Mediums entwickeln sich nicht parallel zur Geschwindigkeit der Technik. 1895 realisierten die Gebrüder Lumière die ersten Filme. Erst rund 30 Jahre später waren die Filmsprache, die Montage, die Zeichen und die Dramaturgien einigermaßen entwickelt. Durch die Mischung von Bewegtbild und Internet entsteht ein neues Medium.

SIGDOC beschäftigt sich mit diesen Entwicklungen. Im Zentrum steht die Frage der Anwendung der Medien in gesellschaftlichen Prozessen. Wie können AV-Medien als Werkzeuge der Prozessgestaltung eingesetzt werden? Wie sind die Bedingungen in Produktion und Distribution? Wie können Akteure von partizipativen Prozessen Medien nutzen, um sich verständlich zu machen: um zu kommunizieren, zu dokumentieren und andere mit einzubeziehen?

Vor zehn Jahren kämpften wir noch mit der technischen Qualität, der Geschwindigkeit von Prozessoren, um Filme auf dem Rechner bearbeiten zu können. Wir waren in einem Labor und versuchten, die Techniken zu bändigen und nutzbar zu machen. Heute können wir das Labor verlassen, das Equipment ist leicht, die Distribution allenfalls eine Frage der Geschwindigkeit der Internetverbindung. Wir können uns wieder mit wichtigeren Fragen beschäftigen. Wofür nutzen wir die Medien? Damit nähern wir uns beispielsweise den Anfängen der Videokunst, wo Qualität und Vertrieb gar nicht gross ein Thema waren. Dafür stand Video als Medium der Wahrnehmung und als politisches Medium im Zentrum.

## **SIGDES**

Catherine Walthard

Ein Brainstorming zu den möglichen Inhalten der SIGDES mit einer Gruppe von UNIDICI im Assessment in Senones zeigte vorbildlich, wie der Wandel des Designverständnisses am HyperWerk seismografisch abgebildet werden kann. Studentische Gedanken, Wünsche, Ideen und Visionen fügten sich zu einer inspirierten Lern- und Lehr-Karte, die sich von den Grundprinzipien der Gestaltung für Bild, Farbe, Material und Form bis hin zur methodischen und theoretischen Design-Auseinandersetzung mit Wahrnehmung, Ökonomie und Nachhaltigkeit erstreckte.

Es geht nun darum, aus dieser grossen Palette der Möglichkeiten die passende visuelle Sprache und das richtige Medium für die eigene Arbeit auszuwählen.

Nicht alle im Assessment-Experiment gewonnenen Themen können berücksichtigt werden, aber da sich durchaus klare Tendenzen abgezeichnet haben, werden im kommenden Herbst/Winter-Semester in der SIGDES die Themen "Formate", "Methode" und "Ökonomie" durch Vorträge, Übungen und Projektpräsentationen exploriert und behandelt. Im Frühling/Sommer-Semester liegt dann der Fokus auf Gestaltung als Dienstleistungsarbeit für Projekte der Studierenden oder der Institution, wie zum Beispiel Publikation, Event, Portfolio, Präsentation usw. Dies wird in Form von Workshops behandelt und durch projektspezifisches Coaching begleitet.

## PRÜFUNGEN UND ECTS

Anka Semmig

Eine Zeit lang gab es keine Prüfungen am Ende des ersten und zweiten Jahres. Aber allein die Anhäufung von ECTS-Punkten ist keine Qualitätssicherung. Feedback und Selbstreflexion haben Leitplankenfunktion und sind durchaus kostbare Lerninhalte. Auch deswegen gibt es jeweils 4 ECTS-Punkte für die Vorarbeiten zu PreThesis1 beziehungsweise 2.

### 5.1

## PRÜFUNGEN

#### PreThesis1

Die PreThesis1 schliesst das erste Studienjahr ab und dient der persönlichen Rückschau auf das zu Ende gehende Studienjahr, auf die eigenen Lernerfolge und Fehlschläge, sowie der Orientierung und dem Ausblick auf das nächste Studienjahr. Eine kompakte schriftliche Dokumentation (ca. 10'000 Zeichen Fliesstext) der geleisteten Arbeiten in den Studienschwerpunkten Gestaltung, Technik und Management, einschliesslich der Schilderung des persönlichen "Studienhighlights" des Jahres, bildet einen Teil der Prüfung. Gemeinsam mit einer kurzen mündlichen Präsentation dieser Punkte bewertet die Prüfungsjury, die aus Mitgliedern des Leitungsteams besteht und die von studentischen Beisitzern unterstützt wird, den Studienfortschritt des ersten Jahres und spricht ihre Empfehlungen für die Studiengestaltung im zweiten Jahr aus.

Die PreThesis1 ist Bestandteil des Pflichtmoduls assemble! und wird mit 4 ECTS-Punkten gewichtet. Während des Studienjahres gibt es ein vorbereitendes Workshopangebot zu Schreibpraxis und Präsentationstechnik.

Die konkreten Details sind dem aktuellen Reglement zur PreThesis1 zu entnehmen, das vom Leitungsteam zu Beginn des Studienjahres bekanntgegeben wird.

#### PreThesis2

Den Abschluss des zweiten Studienjahres bildet die PreThesis2. Sie ist formal mit der PreThesis1 identisch, besteht also ebenso aus schriftlicher Arbeit und mündlicher Präsentation. Inhalt und Intention der Prüfung sind jedoch anders. Der erfolgreiche Abschluss der PreThesis2 stellt die Befähigung unter Beweis, in ein erfolversprechendes drittes Bachelor-Studienjahr einzutreten. Hierzu zählen besonders die Fähigkeiten, die eigene Projektarbeit zu analysieren, zu reflektieren und zu kontextualisieren. In diesem Sinne befassen sich sowohl schriftliche Arbeit als auch mündliche Präsentation mit der Erörterung der prozessgestalterischen Aspekte eines grösseren Projekts, an dem man beteiligt war oder das man selbst geleitet hat. Die Aspekte der Reflexion und der Kontextualisierung stehen hierbei im Mittelpunkt.

Die PreThesis2 ist Bestandteil des Pflichtmoduls assemble! und wird mit 4 ECTS-Punkten gewichtet. Während des Studienjahres gibt es ein vorbereitendes Workshopangebot zu Schreibpraxis und Präsentationstechnik.

Die konkreten Details sind dem aktuellen Reglement zur PreThesis2 zu entnehmen, das vom Leitungsteam zu Beginn des Studienjahres bekanntgegeben wird.

#### BachelorThesis

Die BachelorThesis gliedert sich in drei Teile: das Bachelor-Projekt, das das gesamte dritte Studienjahr einnimmt, die schriftliche Bachelor-Thesis, die das Projekt dokumentiert und reflektiert, und die abschliessende mündliche Bachelor-Prüfung. Gegenstand der Prüfung ist die Präsentation des Bachelor-Projektes vor einer Jury, die aus dem Leitungsteam und externen Jurymitgliedern besteht. Das Bachelor-Projekt folgt den normalen Spielregeln für Projekte, jedoch gilt zusätzlich die modulbezogene Ablieferung von Deliverables. Diese werden jeweils von den Modulleitungen und in Absprache mit dem Leitungsteam definiert und kommuniziert. Die termingerechte Abgabe der Deliverables ist Pflicht und Bestandteil des Diplomesgeschens, das en détail im jährlich neu zu formulierenden "Addendum" geregelt ist. Das Addendum wird mit dem Diplomrat eines Jahrgangs gemeinsam ausgehandelt: Die Studierenden haben also Mitspracherecht bei der Festlegung von Bewertungskriterien und dem Ablauf des Diplomesjahres. Auch bei der Konzeption und Planung der Diplomesausstellung und Diplomespublikation werden die Diplomesierenden mit einbezogen.

## DIE SECHS MODULE

- analyze!** Die Jahresthematik wird recherchiert und im jeweils relevanten Kontext – dem kulturellen, ökonomischen, sozialen, philosophischen oder technologischen – analysiert. Für die folgenden Module werden Kriterien eingegrenzt. Regine Halter
- manage!** Versprechen, Hoffnungen, Schwierigkeiten, Kosten: Szenarien werden als Entscheidungsgrundlage entwickelt und beurteilt. Wie kann ich grössere Entwicklungszusammenhänge erkennen und wie kann ich sie nutzen? Sabine Fischer
- interact!** Wie kann ich eine Botschaft, eine Idee, eine Absicht kommunizieren? Welche Medien kann ich benutzen? Wie kann ich Verbindlichkeit herstellen, Spielregeln gestalten, Partner gewinnen? HyperWerk-Alumni, Leitung Sibylle Schneider und Caroline Doka
- design!** Welche Möglichkeiten kann ich nutzen, um meine Vorstellungen bildlich fassbar zu machen? Wie kann ich einen Prototypen, ein Modell meiner Ideen gestalten? Welche Form kann ich wählen, welche Form kann ich wie gestalten? Catherine Walthard
- solve&produce!** Die eigene Idee wird im Kontext bestehender Möglichkeiten auf ihre technische Realisierbarkeit hin überprüft. Prozessdokumentationen werden evaluiert und aufgearbeitet, abschliessende Formen für ein Medienprodukt werden gestaltet. Mischa Schaub und Frank Fietzek
- assemble!** Das Jahresthema wird in seiner Durchführung als ein Prozess erfahrbar, der auf verschiedenen Ebenen stattgefunden hat. In der Reflexion werden seine Aspekte zum HyperWerk-Kommentar verdichtet, und zwar in Produktform – als Buch, DVD, Modell, Website, Tagung, Ausstellung etc. Max Spielmann

## WEBPRÄSENZ HYPERWERK

10 undcoasjetzt  
→ Transdisziplinäres Management,  
Sabine Fischer

Für transmediale Gestaltung ist die Webpräsenz das digitale Yin zum analogen Yang. Folgerichtig bricht HyperWerk seine zweite Dekade mit von Grund auf neu gearbeiteten Tools an. – danke, Stefan; danke, Lenny.

Liebe HyperWerkerin und lieber HyperWerker: Vergesst nicht, Euch trotz aller Webpräsenz und virtueller Repräsentation zwischendurch mal ins Physisch-Analoge zu begeben und auszudrucken. Und macht so viele Entwürfe wie möglich, dass man's auch präsentieren und in allen fünf Dimensionen begutachten kann.

### 7.1

## INTERNE VERNETZUNG

#### Intranet play4: hyperwork.ch

Als internes Kommunikationsmittel und zur Verwaltung des Studiums dient das HyperWerk-Intranet play4.

play4 ist eine Neuauflage des Intranet-Tools play2, das 2003 von einer Gruppe von HyperWerkern zur Koordination und Organisation des Studiums entwickelt wurde. Dieses Intranet, speziell auf die Bedürfnisse unseres Instituts zugeschnitten, bildete das Tagesgeschäft ab und diente als zentrale Schnittstelle aller Personen, Projekte und Lehrveranstaltungen. 2005 durch die Bologna-Reform unbrauchbar geworden, wurde es nacheinander von einigen Systemen abgelöst. Schliesslich hat Stefan Ruefer es sich zur Aufgabe gemacht, ein neues System play4 zu schaffen, das die Vorzüge des alten play2 integriert und den aktuellen Anforderungen gerecht wird. play4 ist seit Sommer 2008 im Einsatz und hat sich seither erheblich weiterentwickelt: Nicht nur die Verwaltung von ECTS und Projekten ist damit möglich, nicht nur die Ausschreibung von Workshops und Seminaren, sondern auch die Kommunikation über Kurznachrichten und die Planung des Studiums durch eine Kalenderfunktion. Ausführliche persönliche Profile mit Angaben zu Kompetenzen helfen nun, ein geeignetes Projektteam zusammenzustellen. Das Tool ist eine umfassende Plattform geworden, die das Nützliche – die Organisation des Studiums – mit dem Angenehmen – spielerische Web 2.0-Elemente – verbindet.

Zugang erhält, wer Studierender oder Dozierender am HyperWerk ist. Aber auch, wer sein Studium schon abgeschlossen hat, bleibt in play4 weiterhin mit einem Profil vertreten.

#### Die Alumni-Webseite: hyperwerk.ch

HyperWerk ist letztlich als virtuelle Organisation zu verstehen, die weit über die Studierenden und festangestellten Dozierenden hinausreicht. Projekte am HyperWerk stützen sich auf ein grosses Netzwerk von Experten, Alumni, Unternehmerinnen und Unternehmern, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, Partnerorganisationen und vielen weiteren Personen. Um dieses Netzwerk lebendig zu halten und auch unseren Alumni einen Einblick in Projekte von Studierenden und Ehemaligen zu geben, werden Workshops, Events und Projekte auf [www.hyperwerk.ch](http://www.hyperwerk.ch) dokumentiert. Die Dokumentation der eigenen Aktivitäten ist notwendig, um die Vielfalt des HyperWerks und seines Netzwerks auch nach aussen hin zeigen zu können, und deswegen auch Voraussetzung für die Vergabe von ECTS-Punkten.

[www.hyperwerk.ch](http://www.hyperwerk.ch)

Plexwerk  
→ toosimple,  
Stefan Ruefer, S. 55

[www.hyperwerk.ch](http://www.hyperwerk.ch)

## KULTURTECHNIKEN

Zum Schluss der Bedienungsanleitung noch zwei Memoranden zu zweien der drei zentralen Kulturtechniken des Menschen im postindustriellen Zeitalter: Rechner- und Textbedienung. Die dritte, das Kochen, hat HyperWerk noch nicht in sein Curriculum integriert. Wir sind im Prozess.

### 8.1

## HARD- UND SOFTWARE

**Rasso Auberger**

Seit dem Jahr 2000 arbeite ich im HyperWerk. Eingestellt wurde ich von Mischa Schaub nach einem etwa zehn Sekunden dauernden Vorstellungsgespräch mit der Begründung: „HyperWerk braucht dringend einen Haushofmeister.“ – Ich stellte mir so etwas wie eine Mischung zwischen Verwalter und Gastgeber vor; dass ich da nicht ganz richtig lag, wurde mir aber bald klar.

Im HyperWerk war zu diesem Zeitpunkt alles Strukturelle und auch das Materielle in einem leicht utopischen System der Selbstregulierung organisiert. Anders ausgedrückt: Software war in blauen Plastikboxen gelagert, diese in einem Regal, und wer immer etwas brauchte, nahm es sich einfach. Diese Boxen hatten nebenbei die tückische Eigenschaft, etwas schmaler zu sein als die CDs breit waren, so dass öfter mal eine CD beim Wiederpacken zerbrach – falls sie überhaupt jemals wieder auftauchte. Natürlich war auch die Lizenzierung der Software stark von der Haltung der Drei Musketiere geprägt: „Alle für einen, einer für alle!“ Die Hardware dagegen hatte gar keinen regulären Ort – sie floss als eine Art Protoplasma meistens unsichtbar durch die Räume des HyperWerks. Wer etwas davon zu sehen und zu fassen kriegte, hielt es fest und liess nicht mehr los, bis er oder sie abgelenkt wurde und durch diese Unaufmerksamkeit den Kontakt zum Objekt der Begierde wieder verlor. Nur Dinge, die zu schwer zum Fliessen waren, befanden sich recht zuverlässig dort, wo sie zuletzt gesehen worden waren. Im Eingangsbereich stand zum Beispiel ein Server, sicher einhundert Kilogramm schwer, dunkelrotes Metallgehäuse, Silicon Graphics Inc. hiess der Hersteller – ich persönlich habe nie beobachtet, dass das Ding sich oder etwas anderes bewegt hätte. Aber es muss mal eine legendäre Maschine gewesen sein. Anschaffungen von Soft- oder Hardware wurden meist nicht allzu planvoll getätigt, sondern abwechselnd im Stil einer sofortigen und unbedingten Wunscherfüllung beziehungsweise über ein ausgeklügeltes System von Sekretariatsbeeinflussung. Auf die Dauer war das Verhältnis von Geldverbrauch zu Verfügbarkeit des Vorhandenen nicht befriedigend, und deshalb existieren seit dem Sommer 2002 Lager und Verleihsystem für Hard- und Software.

Hier ist der Moment, an dem ich Martin Sommer erwähnen möchte, der mir im Lager und

an der Aufräumfront nun auch schon seit Jahren treu assistiert. Wahrscheinlich ist das kein Zufall, dass im Keller des HyperWerks zwei eigentlich unordentliche Ausländer sitzen und Ordnung halten. Ich muss sagen, dies ist ein eigenartiger Zustand für mich, hier für einen gewissen Teil der Systematisierung und des Funktionierens zuständig zu sein; ich war in meiner gesamten erinnerungsfähigen Vergangenheit eigentlich immer eher auf der Seite der Unordnung zuhause. Wobei die gelegentlich scheinbar unzulängliche Art, wie wir die Dinge verwalten, möglicherweise auch das Gelingen ausmacht. Irgendwo über der Ordnung schwebt ja der Geist des HyperWerks, das innerhalb der FHNW gerne mal als „Paradiesvogel“ bezeichnet wird. Ich improvisiere ganz gern, und das schlägt durch all die wohlüberlegten Regeln und Strukturen durch.

Von meiner Ausbildung her bin ich eher ein Bildungsbürgerkind, habe Kunst studiert, aber nur wenig praktiziert, und mir mein Privatleben etwas kompliziert, aber nicht allzu ungewöhnlich gestaltet, habe drei Kinder, die ich vorwiegend alleine erziehe, einen Hund, den am HyperWerk alle kennen, und bin selten der sture Hausmeister im blauen Arbeitsgändli. Aber einen grossen Schlüsselbund schwinde ich schon, und ich kann viele Probleme im Umgang mit dem Netzwerk, Programmen, diversen Geräten und den allgemein physisch anwesenden Strukturen lösen. Neben dem Lager sind dies die Themen, mit denen ich vor allem beschäftigt bin. Solange ich irgendwelche mechanischen Ableitungen machen oder in ihnen einen ästhetischen Reiz wahrnehmen kann, fühle ich mich all den Apparaten nahe und kann sie vermutlich deshalb oft positiv beeinflussen. Natürlich ist das auch ein konstanter Lernprozess, und ein überraschender dazu. Wenn mir jemand vor zehn Jahren gesagt hätte, dass Datenbanken interessant sein könnten, hätte ich das einfach nicht geglaubt.

Die Honigpumpen sind verschwunden. Gemeint sind die gelben Postboxen, noch bis vor wenigen Wochen die Knotenpunkte unseres Netzwerkes, das sich mit seinen Leitungen durch den ganzen HyperKosmos zog. Keiner ausser mir und vermutlich Mischa weiss noch genau, wo überall und wie die vielen hundert Meter Kabel durchgeführt wurden. In den betretbaren Zonen des Bockstecherhofs haben wir diese Kabel zum Schutz ummantelt mit

armdicken, ungenutzten original Schweizer Milchschläuchen aus extrem zähem Draht und weichem, durchsichtigem Plastik. Alle paar Meter waren sie unterbrochen von Switches – intelligenten Verteilern in den gelben Kisten, die nicht nur Pumpen, sondern auch Zapfstellen waren für den digitalen Honig, der in alle Richtungen durchs Haus floss.

Der Fluss konnte, zumindest in der Theorie, nicht versiegen, da das Netz sternförmig war: Wenn eine Leitung zusammenbrach, war immer noch eine andere da, die die Inhalte auch hatte. Eine weitere attraktive Eigenschaft eines solchen Netzes ist, dass man, egal wo man sich befindet, immer den Eindruck hat, im Zentrum zu sein. Allerdings wurde das Netz auch älter, während die Möglichkeiten immer komplexer wurden, und deshalb haben wir seit kurzem ein neues, vorgeblich kabelloses Netz, dessen grosse blaue Augen aber in Wirklichkeit noch immer von grösstenteils denselben, aber nun versteckten Leitungen versorgt werden. Nur sind diese Augen nicht so einfach zum Leuchten zu bringen wie die Pumpen zum Pumpen. Wir sind exklusiver geworden – Du musst nun zur Familie gehören, wenn das WLAN auch für Dich leuchten soll. Aber wenn Du weisst, wie Du heisst und was Dein Passwort ist, dann erleuchtet es Dir nicht nur die ganze Welt, sondern es öffnet Dir auch ansonsten schwerbewachte Türen in der ganzen FHNW, während Du mit Deinem Laptop, von Kabeln unbehindert, durch das HyperWerk und noch weiter wandern kannst.

In den vergangenen neun Jahren habe ich bestimmt fünfzigmal per Mail und für alle auf die Hausordnung oder auf Teile davon hingewiesen. Wollt Ihr sie mal lesen? Das könnt Ihr im Intranet. Hier die Adresse: [hyperwork.ch/InfoSpaceFiles/8/hausordnung.pdf](http://hyperwork.ch/InfoSpaceFiles/8/hausordnung.pdf).

Und hier kommt der erhobene Zeigefinger, die Maxime, bei deren Beherzigung Lernen, Arbeiten und Vergnügen am HyperWerk aus meiner Sicht für alle am leichtesten möglich sind: "Niemand ist eine Insel – alle Handlungen und Unterlassungen haben immer Konsequenzen für mindestens eine Andere oder einen Anderen."

Es gibt tatsächlich – auch wenn eigener Bildschirm und Kopfhörer manchmal das Gegenteil vorgaukeln – wenig privaten Raum. Du druckst genau auf dem Drucker etwas aus, vor dem gerade eine spontane Diskussionsrunde den einen oder anderen Klatsch kommentiert; das wichtige Mail landet im richtig falschen Verteiler; ganz viele Leute auf einmal wollen Deine Diplomarbeit sehen; der Tisch, an dem Du arbeitest, gehört eigentlich zur Installation einer Mitstudentin; und die Reste Deines Mittagessens erzeugen bei anderen einen ganz falschen Eindruck. Halbwegs eigene Arbeitsplätze hat nur, wem das Diplom auf den Zehen steht oder wer von der FHNW bezahlt wird. Aber auch das nicht immer – oder kennt irgendjemand eine Bildungseinrichtung, in der sich jeder und jede an den Arbeitsplatz der Sekretärin oder gar des Institutsleiters setzen und ein ausgedehntes Telefongespräch führen oder Papier, Stifte, Schere, Tastatur oder gelegentlich auch mal gleich ganze Möbel ausleihen kann? Ich jedenfalls nicht. Den einzig zuverlässig abgesperrten Raum beziehungsweise Arbeitsplatz haben Martin Sommer und ich. Und das nicht wegen uns, sondern wegen des Lagers.

Das Lager ist der Raum, der die Suche nach dringend benötigten Dingen abkürzen soll; zusammen mit dem Verleihsystem, dem System zum Planen der Suche. Ausserdem der Ort, an dem Wissen gelagert wird. Und zwar, wie der Drucker und die Kreissäge, das Ledergerät und die Heizung, der Computer und das Türschloss, der Staubsauger und das Netzwerk zum Laufen gebracht werden. Natürlich schwirrt viel mehr Wissen ausserhalb des Lagers durch die Gänge und Zimmer, und so soll das ja auch sein, aber irgendwann kommen alle mal zu uns und brauchen etwas von dem, was wir hier horten. Wir sind täglich von Montag bis Freitag da, und wenn das ausnahmsweise mal nicht so ist, dann ist meist irgendjemand schwer enttäuscht. Auch alles Kaputte, Übergebliedene oder sonst irgendwie vorübergehend Überflüssige kommt ziemlich zuverlässig zu uns und wird von uns sortiert, repariert, eingeschickt, gelagert oder entsorgt.

Eine erstaunliche Flut von physischen Dingen, wenn ich bedenke, dass viele der Werkzeuge des HyperWerks immateriell sind. Für diesen ganzen, hier nur sehr knapp angesprochenen Bereich haben wir ein Minimum an einfachen Regeln aufgestellt, die wir gerne jedem und jeder Studierenden nahezu täglich wieder erklären. Und am liebsten noch einmal pro Jahr schriftlich in besonderen Bedienungsanleitungen. Aber nicht jetzt. Denn die Regeln, Vereinbarungen, Weisungen und Bedienungsanleitungen selber werden allen, die tatsächlich zu uns kommen und sich etwas Zeit nehmen, zugeschickt, ausgedruckt, vorgelesen und erklärt. Ausserdem sind sie auf den Intranetseiten – [hyperwork.ch](http://hyperwork.ch) – ausführlich und im jeweiligen Zusammenhang dokumentiert. Die ändern sich nicht besonders, wenn ich sie hier noch mal hervorzerre. Aber nennen will ich sie doch:

1. Die Hausordnung HyperWerk
2. Die Softwarewarentungsvereinbarung
3. Die Weisung der FHNW betreffend Informatikmittel
4. Das Merkblatt EasyKey
5. Das Regelblatt Hardwareverleih

Alles unscheinbare, leicht langweilige Blätter, angefüllt mit eigentlich selbstverständlichen Informationen. Wie das eben so ist, wenn man versucht, die kreativen Neigungen von hundert Menschen innerhalb der rund sechstausend Personen umfassenden FHNW in überschaubare Bahnen zu lenken.

Grösstenteils aussichtslos, wenn das das einzige Ziel wäre.

Was es aber zum Glück nicht ist; und deshalb letztendlich doch fast immer hilfreich.

## LESEN UND SCHREIBEN

Ralf Neubauer

Wer schreibt der bleibt  
– VolksmundAlles piepst  
– IT

Freitagabend. Draussen tobt noch der Hochsommer. Das HyperWerk ist menschenleer, und ich werde weder per Mail noch über play4 irgendwen in mein Hirn lassen; nur der Kopierer vor meiner offenen Tür surrt perlgrau. Ich kann auf dem wunderbar knisternden und knarrenden Parkett durch den Bockstecherhof tighern. Auf dem Flur flackert der Plasma-Bildschirm. Seit Zulus Diplom läuft der Fernseher auch nachts, und heute gibt's mal wieder Damiolis Dokumentarmaterial mit den töpfernden Händen, der Karawane und den wackelnden Turbanträgern, abwechselnd mit einem Aktionskünstler, der im wassergefüllten Mercedes vor sich hin blubbert, und irgendwelchen bleichen Existenzialisten, die in Bademänteln und Dreitagesbärten rauchend in einer leeren Altbauwohnung rumhängen. – Warum diese Fünf-Punkt-Senfkornbibelschrift? Weil ich Platz haben möchte für einen längeren Text, der anregend genug ist, um auch unter zunächst widrigen Bedingungen gelesen zu werden. Zweitens soll die Konzentration des oder der Lesenden herausgefordert werden, und vielleicht hast Du Dich ja jetzt schon drauf eingestellt, gespannt wie Du hoffentlich bist. Immerhin stört zwischen Buchseiten grade mal nicht der tägliche Spam, und Du kannst Dich und mich auch nicht gleich wieder wegklicken. Drittens schraubt sich konzentriert Entziffertes umso nachhaltiger ins Hirn – Manifeste müssen heutzutage winzig sein. Das Weltbild hinter dieser Vorstellung vom Zusammenhang zwischen verweigertem Komfort und Sinndurchdringung ist dasselbe, das mich auch zu der Erkenntnis geführt hat, dass selbstgemachte Hartweizennudeln einfach besser schmecken als gekaufte. Warum eigentlich? Vielleicht macht's die frische Verarbeitung; aber der sorgfältig vollzogene Prozess ist keinesfalls zu unterschätzen. Je mehr Sorgfalt und Arbeit Du in einen Prozess steckst, desto höher wird die Qualität Deines Produkts sein. Dabei brauchst Du ja gar nicht alles selber zu machen. Lieg sensibel auf der Lauer und warte, bis ein Riese vorbeikommt, klettere ihm auf die Schultern, und Du wirst am Tag weit sehen und abends einen langen Schatten werfen. So schätze ich das Potenzial dieser winzigen Schrift ein; sie sollte für mich arbeiten. Und wenn ich schon nicht die Viertelpunkt-Riesenbovistsporenschrift kriege, will ich die Sache noch weiter auf die Spitze treiben und auf Absätze verzichten. In der Antike gab es die nicht, ebensowenig wie Wortzwischenräume und Satzzeichen – alles spätere Erfindungen zu weniger anstrengenden Lektüre –, das Schriftband war nicht unterbrochen, Leserinnen und Leser mussten einhundertprozentig bei der Sache sein – da bin doch ich noch kulant. – Das Gefäss "Lesen und Schreiben.doc" wartet noch auf seinen Inhalt, den man am HperWerk so gerne "Content" nennt. Nur fällt einem typischerweise jetzt in der Nacht vor dem Abgabetermin wieder irgendwie nichts ein, und man ist sehr schnell existentiell angeraut und kommt auf schwarze Gedanken. In sol-

chen Fällen schreibt das Schreiben zweckmässigerweise über sich selbst, beugt sich über seine eigene Mitte – Nebelschau ist manchmal schlaue –, sei's um sich einzureihen in eine illustre Tradition und sich in deren Motivarsenalen schamlos zu bedienen und dann ebenso melancholisch wie virtuos zu klagen, wie schlimm oder wie seltsam das jetzt alles wieder ist und wie einer oder einem sowieso alles zu den Ohren rein und zum Maul wieder rauskommt wie zum Beispiel die fauligen Pilze des Lord Chandos. Oder – beziehungsweise immer auch –, um jetzt einfach mal etwas wegzuschreiben, damit hinterher etwas Besseres kommt, so wie man bei einer lange nicht genutzten Wasserleitung erst einmal warten muss, bis nach dem Dreck Trinkbares kommt. – Ich möchte weniger etwas sagen als etwas zeigen, und zwar die Geste der Ausbreitung von Sinn im Schreibprozess. Es geht nicht um Argumentation, sondern darum, dass der Schreibfluss in Gang kommt und genährt wird durch Sprünge, durch Analogien und Metaphern. Was passiert mit dem Riesenbovist? Das, was ich hier schreibe, ist teils auch persönliche Kundgabe und damit hier erst einmal zweitrangig. Der Gehalt dieses Textes soll zwar interessant für Dich sein, ist aber prinzipiell austauschbar gegen andere interessante Gehalte. Gehalte sind im Schreiben, Lesen, Sprechen und Denken repräsentiert durch Begriffe. In diesem Text erfährst Du noch etwas über die Begriffe Idee und Prozess sowie über das Begriffspaar Gefäss und Content – einen Spezialfall des Begriffspaares Form und Inhalt. Das Thema ist Lesen und Schreiben im HyperWerk – genau, was bedeuten eigentlich das "Hyper" und das "Werk" in "HyperWerk"? Noch ein bisschen Geduld bitte; in meinen dreizehntausend Zeichen kann ich alles nur anreissen und nichts abhandeln, wenn ich die Tragweite der Aufgabe – es ist eine Aufgabe – aufscheinen lassen will. Ich möchte zwischen allgemeinen und konkreten Gedanken schnell und assoziativ hin- und hergehen, so dass mein Text Zug hat und man ihn schnell lesen kann. Das ist hier das Projekt; das wiederum in einem grösseren Projekt funktionieren soll, nämlich, Schreiben und Lesen am HyperWerk als Dimensionen der Projektarbeit zu begreifen und zu pflegen. – Assoziativ bedeutet hier nicht, willkürlich zu springen, sondern von einer relevanten Eigenschaft der einen Sache zur passenden relevanten Eigenschaft einer anderen Sache zu hopen. Schreiben kann man ja nur, wenn man auch mal was gelesen hat, und ich vertraue darauf, dass die Lesefrüchte sich aufrufen und Wörter in den Arbeitsspeicher schicken und ich mich von einem zum andern treiben lassen kann, ohne selber gross was machen oder gar kreativ werden zu müssen. Sich der Sprache anvertrauen. Originalität gibt es nicht. Es ist alles nur geklaut. Die altbekannten Bausteine werden immer wieder neu konfiguriert. – Es gibt einige wenige Dinge, die zu tun der Mensch allein sein muss, und deswegen kann man sich auch vor ihnen fürchten. Das Schreiben ist eins davon. Das Lesen auch. Sie geschehen in Einsamkeit und Freiheit, wenn was hängenbleiben und sie ihre Bezeichnungen verdienen sollen. Ich konnte noch nie im Freien lesen, in der Fülle der Natur; poesierliche Pluginsekten lassen sich auf der Seite

*Chandosbrief*  
→ Hugo von Hofmannsthal, 1902  
(Spalte 2)

*translearn*  
→ adhoc, Christian Zuleger,  
S. 179ff  
*space09*  
→ Jinn.TV, Fabian Damioili,  
S. 47ff

*Markus-Evangelium 4, 30-34:*  
→ „Es ist wie ein Senfkorn: Wenn das gesät wird aufs Land, so ist's das kleinste unter allen Samenkörnern auf Erden; und wenn es gesät ist, so geht es auf und wird grösser als alle Kräuter und treibt grosse Zweige, so dass die Vögel unter dem Himmel unter seinem Schatten wohnen können.“

*Six Memos for the Next Millennium*  
→ Italo Calvino, Boston:  
HUP, 1988

*Über die Wirksamkeit*  
→ François Jullien, Berlin:  
Merve, 1999

nieder und flanieren durch die Prosa, Vögel zwitschern ihre bizarren Signale, Blumen duften – da kommt zwar Lebensfreude, aber keine Konzentration auf, und Musik geht gar nicht, sie betört und nimmt allen Sinn mit sich fort, da weiss ich hinterher nicht mehr, was ich gelesen habe. – Draussen ist es noch stockdunkel. Kopierer und Computer sirren jetzt gemeinsam ein an- und abschwellendes Duett. Nur ja nicht verkrampfen, lass es regnen, altes Wolkentier, stell Dich nicht irgendwie blöd Deinen Gedanken in den Weg. Nichts ist schneller als der Gedanke; wenn etwas genauso schnell ist, sprechen wir von Echtzeit. Natürlich passiert sehr vieles schneller als wir denken können: Die Nervenimpulse hopsen zum Beispiel viel schneller die Myelinscheide hoch – aber alles, wovon wir Kenntnis bekommen können, müssen wir halt in das Medium des Gedankens holen. Und das ist schon ein verdammt wendiges Medium; und dann auch noch die Schrift zum Festhalten, braucht kaum Speicherplatz, AV kommt da auf abschbare Zeit nicht ran. Also lade Dir Bücher auf den Mac oder in Gottes Namen auf ein E-Book, kündige die Wohnung, kauf Dir einen Hartschalenkoffer für Deine essenziellen Habseligkeiten und sei ein digitaler Textwanderarbeiter! Ausserdem und überhaupt gibt's in allen grossen Städten mit Flughäfen auch öffentliche Bibliotheken! – Man muss am HyperWerk eine Idee haben. Eine Idee gibt eine Richtung vor und zieht zweckmässige Massnahmen an, so wie sich Kristalle an einem Faden bilden, der in erkaltetes Zuckerwasser hängt. Ideen werden von irgendjemandem gehabt; sie fallen ihr oder ihm erst einmal ein, als Einfall eben, und dann gibt es eine stille Explosion, wenn in der Person vorhandene Wissensbestände mit dem Einfall reagieren wie eine Ölspur mit der weggeworfenen Kippe. Dabei sind Ideen nur für den sie glücklich Habenden einmalig; denn so wie der Riesenvogel zu einer Wolke von sieben Billionen – jawohl, Billionen – Sporen explodiert, wenn man ihn tritt, damit seine Fortpflanzung einigermaßen sichergestellt ist, so instantieren sich Ideen auch vielfach, auf dass es zu mindestens einer Verwirklichung komme. Wird also ein Einfall mit Tragweite, eine Idee gehabt, so muss man sie notieren auf Kassenzetteln, Brasseriequittungen und Fahrkarten, mit möglichst vielem Drumherum, den Kontext skizzieren, dafür sorgen, dass sie in der physischen Welt repräsentiert ist und auch am nächsten Tag noch wiedererkannt werden kann. Danach mache ich in einem Heft eine übersichtliche Abschrift der Idee, unterscheidet durch Unterstreichungen Wichtigeres von nicht ganz so Wichtigem – leider nicht immer bis zum nächsten Tag, so dass schon oft viel Unbegriffenes, das im ersten Einfall hochgeschäumt war und ihm sein Format gegeben hatte, verfliegen ist. Dann durchatmen. Recherchieren. Mindmap. Fliesstext. Überarbeiten uswuf. – Beim Schreiben kann man lernen, dass sich die begrifflichen Gegensätze Form versus Inhalt ab einer bestimmten Fertigungstiefe nicht mehr aufrechterhalten lassen; nämlich dann, wenn die Feinarbeit beginnt: Wem willst Du was genau sagen? Und was sagen die Wörter eigentlich, die Du jetzt mal so hingeschrieben hast? Sie haben ihre Bedeutungen wie Mosaiksteinchen ihre Farben, und damit dann das Bild stimmt, muss Du sie ihren Bedeutungen und Farben gemäss einsetzen. Man kann ja nicht selber etwas mit der Sprache meinen, sondern muss die Wörter bedienen und dafür sorgen, dass sie anstän-

dig und ordentlich bedeuten können. Und wenn man daran arbeitet, merkt man auch, wie schnell zunächst austauschbar Scheinendes die Weichen in ganz unterschiedliche Richtungen stellt. Die Gefässe für Text, vom Buch über den Flyer bis hinunter zum Elevator Pitch, werden am HyperWerk oft nur von aussen begutachtet, nicht von innen; das Geschriebene ist für die meisten ein komisches Gebräu, das von komischen Randexistenzen wie mir angerührt wird und das man dann in ein megaschönes Gefäss reinleert, und dann ist alles gut. Was aber braucht der Text, damit er sich auch wohlfühlt, damit er sich entfalten kann? Schreiben ist eine Gestaltungsaufgabe, Reden auch – was sage ich wenn wann wie –, und auch das Lesen ist, richtig verstanden und zielführend betrieben, anstrengend: Entweder jemand hat sich beim Schreiben richtig Mühe gegeben und den Korridor mit wunderbaren Bildern akribisch ausgemalt, dann sollte man nicht einfach achtlos mit dem alltäglichen Tunnelblick durchrennen, sondern sich bemühen, die Fertigungstiefe der Arbeit nicht zu verkennen; oder aber das grad eingegangene wichtige Mail ist verhuscht gedacht und schlampig geschrieben: Was meint er oder sie eigentlich? Kontext wird nicht geliefert, das Thema scheint falsch aufgefasst zu sein, und schon gondeit die Stille Post durch den dunklen Wald, und man kann nur hoffen, dass die Kavallerie doch noch rechtzeitig eintrifft, den Hergang der Sachverhalte und Gedanken rekonstruiert und die Katastrophe verhindert. – Nina hat ja fürchterlich recht, wenn sie darauf hinweist, dass wir einander viel seltener verstehen als wir meinen. „Ich weiss, was Du sagen willst!“ ist mir neulich einer in die Predigt geprüschelt; – ich hätte um ein Haar die Contenance verloren. – Draussen graut wieder ein Morgen, und die Vögel freuen sich mit mir. Computer und Kopierer sowie mein Blutkreislauf und ZNS fopien jetzt im Quartett. Ich bin überreizt und fühle mich sehr lebendig. – Irgendwann kommt einer oder eine auf einem Maultier dahergeritten, ein Scherenschnitt gegen die Sonnenscheibe, hält an und fragt Dich, was denn das "Hyper" und das "Werk" in "HyperWerk" bedeuten. Dazu jetzt noch ein paar Anhaltspunkte: "Hyper" ist eine griechische Vorsilbe und bedeutet "über ... hinaus", markiert also eine Bewegung, die über das hinausgreift, wovor sie gesetzt wird, in unserem Fall also: über das Werk hinaus. Wenn wir "Werk" als Fabrik auffassen, sind wir bei der Postindustrialität; wenn wir "Werk" als systematisch vollendetes, rund in sich ruhendes Produkt verstehen, sind wir auch darüber hinaus, denn diese Konzeption stammt aus klassisch-klassizistischer Kunst und Philosophie und wurde vielfältig totgesagt und aufgebrochen bis in die jüngere Vergangenheit hinein, von Joseph Beuys zum Beispiel, der das lebendig Fließende in Happenings, Performances und Aktionen wie der Honigpumpe feierte und den Abfall als Kunstprodukt ins Museum gab. Also das Kunstwerk haben wir am HyperWerk ebenfalls hinter uns gelassen, und das ist auch gut so. "Hyper" schiebt uns immer wieder über den Tellerrand hinaus, nach einem tiefen Atemzug werden wir aus Balance und Harmonie wieder vertrieben, einfach weil das Leben zum Glück noch nicht an seinem Ende angekommen ist. Wir können "die reisende Zeit" nicht aufhalten. Aber wir können uns etwas aufschreiben, so dass wir morgen die Menschen, die wir heute sind, etwas besser verstehen und unsere Prozesse etwas besser gestalten können.

#### space09

→ The People's Office,  
Daniel Schmid, S. 65

#### Bedienungsanleitung

→ Überlebensstrategien für Hyper-  
Dozierende, Nina Gerhard, S. 4  
(Spalte 2)

#### WOW!

→ The Visual Encyclopedia of  
Everything,  
London et al.:  
Dorling Kindersley Ltd., S. 19

#### Bedienungsanleitung

→ Überlebensstrategien für Hyper-  
Studierende, Luca Vicente, S. 3

#### Bedienungsanleitung

→ Hard- und Software,  
Rasso Auberger, S. 48  
(Spalte 2)

#### Hyperion

oder der Eremit in Cricchenland  
→ Friedrich Hölderlin, 1797/1799  
(Spalte 2)



