



Fachhochschule Nordwestschweiz  
Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel

# CO CREATE

HS  
2025



# CO CREATE

A ATELIERGEBÄUDE  
B BAURAU  
C PAVILLON  
D HOCHHAUS  
E HAUS OSLO /  
FOOD CULTURE LAB

F FREILAGER-PLATZ  
H HEK HAUS DER  
ELEKTRONISCHEN  
KÜNSTE

HS  
2025

# COCREATE IM HERBSTSEMESTER 2025

INHALT

INHALT



[FHNW.CH/DE/STUDIUM/GESTALTUNG-KUNST/COCREATE](https://fhnw.ch/de/studium/gestaltung-kunst/cocreate)



[MODULBESCHREIBUNGEN.WEBAPPS.FHNW.CH/  
?SEMESTER=25HS](https://modulbeschreibungen.webapps.fhnw.ch/?semester=25HS)

VORWORT	12
WOCHE 38: CAMPUS WEEK	20
WOCHE 45: ESSENTIAL WEEK	28
VORLESUNGEN	90
DOZENT:INNEN	100







# COCREATE IM HERBSTSEMESTER 2025

Herzlich willkommen zur neuen Ausgabe des CoCreate Programms!

CoCreate ist das hochschulübergreifende Lehrprogramm der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW. Es fördert kooperative, interdisziplinäre Arbeitsweisen und entwickelt Kompetenzen in den Bereichen Wirtschaft, Kultur, Wissenschaftlichkeit, Digitalisierung, Diversität & Inklusion sowie Kooperation und Kommunikation. Gleichzeitig bietet es Raum für innovative Lehr- und Lernformate und stärkt eine gemeinsame, hochschulübergreifende Kultur.

Im vergangenen Jahr haben wir mit Kolleg:innen und Studierenden intensiv über die Weiterentwicklung von CoCreate diskutiert. Auf der Grundlage von Diskussionen und eines eigens zur Entwicklung von CoCreate durchgeführten Kurses, konnten wir einige Neuerungen umsetzen. Eine dieser Neuerungen besteht in der Unterscheidung einer CoCreate «Essential Week» und einer CoCreate «Campus Week». Die «Essential Week» (03. bis 11. November 2025) bietet neben experimentellen und «Peer-to-Peer»-Formaten auch Kurse an, die explizit Berufsbefähigung und Praxiserfahrung im Blick haben.

Die «Campus Week» (15. bis 19. September 2025) ist thematisch orientiert. Dieses Semester steht sie unter dem Titel «Skillsharing». Studierende und Dozierende entwickeln gemeinsam themenspezifische Projekte.

In diesem Semester findet ausserdem ein Pilotprojekt mit der Hochschule für Informatik statt. Der Kurs «Unity & Blender – Einführung in 3D & Game Entwicklung» fördert den interdisziplinären Austausch zwischen den beiden Hochschulen und findet vom 01. bis 05. September 2025 statt. Weitere Informationen dazu findet Ihr in dieser Broschüre.

Wir wünschen Euch ein inspirierendes Semester und spannende CoCreate Wochen!

# KOMPETENZFELDER IN COCREATE

Zoé Gaja Tschirren  
Programmleitung CoCreate ad interim  
Juli 2025  
zoe.tschirren@fhnw.ch

Um die Übersichtlichkeit zu verbessern,  
sind die Kurse in Kompetenzfeldern  
(engl. Literacies) gegliedert:

## FUTURE LITERACY

Zukunftsfähigkeit, Kooperation, inter-  
und transdisziplinäre Arbeitsweisen,  
Kommunikation, Kritikfähigkeit, Selbst-  
management.

## DIGITAL LITERACY

Nutzung neuer digitaler Technologien,  
Medienanwendungen und Künstliche  
Intelligenz.

## ECO LITERACY

Nachhaltigkeit, Diversität, Gleichheit  
und Inklusion.

## CULTURAL LITERACY

Kultur-, Kunst- und Bildwissenschaften  
sowie Designwissenschaften und  
Designgeschichte.

## AESTHETIC LITERACY

Visualisierung, Materialität, Techniken  
und ästhetische Ausdrucksformen.

## NEW LEARNING LITERACY

Mehrgenerationenlernen, Neue  
Lehr- und Lernformen, Peer-to-Peer-  
Learnings.



FÜR WEITERE HINWEISE SIEHE AUCH  
DIE INFOS AUF DER WEBSITE:

[FHNW.CH/DE/STUDIUM/  
GESTALTUNG-KUNST/COCREATE](https://www.fhnw.ch/de/studium/gestaltung-kunst/cocreate)

# SPECIAL COCREATE

# UNITY & BLENDER – EINFÜHRUNG IN 3D & GAME ENTWICKLUNG

KATHARINA KEMMERLING, NATHANAEL BLAIN

In diesem Kurs tauchen die Studierenden in die Welt der Game-Entwicklung ein. Dabei gestalten Studierende der HGK und der HSI gemeinsam einzigartige Projekte in interdisziplinären Teams. Dabei werden Eure Werke von Grund auf mit Unity und Blender gestaltet.

Unity ist eine populäre und vielseitige Game-Engine, die weltweit genutzt wird, um interaktive 3D-Anwendungen zu erstellen. Blender bietet umfassende Werkzeuge für 3D-Modeling, Texturing und Shading und ist sowohl in der Game-Entwicklung als auch in anderen 3D-Design-Bereichen extrem beliebt.

Die Studierenden lernen zunächst die Grundlagen beider Applikationen kennen. In kleine Teams aus Studierenden der HGK und der HSI wird darauf aufbauend ein eigenes Game umgesetzt. Dabei gibt es die Möglichkeit sich in 3D Modeling oder in Game Development zu vertiefen.

**Achtung:** Dieser Kurs findet vom 01.–05.09.2025 statt.

Der Kurs ist einer ganzen CoCreate-Woche gleichwertig anzusehen. Studierende, die diesen Kurs besuchen, müssen danach nur noch eine CoCreate-Woche im HS25 belegen.

01.09.–05.09.25

WOCHE 36

FUTURE LITERACY

18

01.09.–05.09.25

WOCHE 36

FUTURE LITERACY

19

ORT: D 1.01, D 1.03

# WOCHE 38: «CAMPUS WEEK»



# WOCHE 38: «CAMPUS WEEK»

15.09. – 19.09.25

WOCHE 38

Die «Campus Week» (15. bis 19. September 2025) ist thematisch orientiert. Studierende und Dozierende entwickeln gemeinsam themenspezifische Projekte. Sie müssen sich nur für dieses eine Modul anmelden. Dieses Semester steht die Campus Week unter dem Titel «Skillsharing».

Ausgehend von grösseren Gruppen, die gemeinsame Themen und Arbeitsfelder finden, entstehen viele kleinere Arbeitsgruppen. Die studentischen Arbeitsgruppen arbeiten selbstorganisiert, werden hierbei aber laufend von einem Dozierendenteam unterstützt. Die Studierenden lernen, innerhalb kurzer Zeit funktionierende Mini-Kurse zu konzipieren und diese dann durchzuführen. Wir lernen zu lehren und

teilen dabei Wissen, Ideen und Konzepte. Daraus entsteht ein bunter Strauss an Skills, den wir am Ende der Woche für alle Studierenden der HGK zugänglich machen möchten.



WOCHE 38 COCREATE  
IM HGK MODULVERZEICHNIS

15.09. – 19.09.25

WOCHE 38

# WOCHE 38: CAMPUS WEEK

15.09. – 19.09.25

WOCHE 38

MONTAG

13:00

BEGRÜSSUNG

AULA

14:00 – 16:00

KURSBETRIEB

DIENSTAG

9:00 – 16:00

KURSBETRIEB

MITTWOCH

9:00 – 16:00

KURSBETRIEB

DONNERSTAG

9:00 – 16:00

KURSBETRIEB

FREITAG

9:00 – 16:00

KURSBETRIEB

15.09. – 19.09.25

WOCHE 38

# SKILLSHARING

JAMIE ALLEN, SILVAN BORER, PETER BURLEIGH,  
KAROLIN MEUNIER, MARIANNA HELEN MEYER, PIA SCHARF,  
MARKUS SCHWANDER, JAN TORPUS, NAIMA TRABELSI,  
ZOÉ GAJA TSCHIRREN

15.09. – 19.09.25

WOCHEN 38

**Achtung: Dies ist ein Modul für alle Studierenden. Die Gruppenbildung erfolgt vorab und während der Woche!**

Die Campus Week HS25 steht im Zeichen des Skillsharings – ein Bedürfnis, das von vielen Studierenden während der letzten Campus Week im FS25 geäußert wurde. Diesem Impuls geben wir nun Raum.

Skillsharing bedeutet, Wissen und Fähigkeiten auf Augenhöhe miteinander zu teilen. In dieser Woche steht das selbstorganisierte Lernen im Mittelpunkt: Studierende bringen ihre eigenen Interessen, Perspektiven oder praktischen Kenntnisse ein und tauschen sich, in selbst initiierten Formaten wie Workshops, Diskussionen

oder kleinen Aktionen, aus. Im Zentrum steht gemeinsames Erkunden, Erproben und Weitergeben.

Die Woche schafft Raum für Initiative, Mitgestaltung und ein kollektives Verständnis von Lernen. Die begleitenden Dozierenden stehen unterstützend und beratend zur Seite.

15.09. – 19.09.25

WOCHEN 38



WOCHE 45:  
«ESSENTIAL WEEK»

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHE 45

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHE 45

## WOCHE 45: «ESSENTIAL WEEK»

Die «Essential Week» (03. bis 11. November 2025) bietet neben experimentellen und «Peer-to-Peer»-Kursen auch Kurse an, die Berufsbefähigung und Praxiserfahrung im Blick haben.

Du hast die Möglichkeit zwei halbwöchige Kurse oder einen ganzwöchigen Kurs zu besuchen.

# WOCHE 45: «ESSENTIAL WEEK»

MO-FR 03.11. – 07.11.25

MONTAG

9:00

BEGRÜSSUNG

AULA

10:00 – 16:00

KURSBETRIEB

DIENSTAG

9:00 – 16:00

KURSBETRIEB

MITTWOCH

9:00 – 16:00

KURSBETRIEB

13:00

START KURSE 2. HÄLFTE

DONNERSTAG

9:00 – 16:00

KURSBETRIEB

FREITAG

9:00 – 16:00

KURSBETRIEB

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHE 45

# FUTURE LITERACY

Zukunftsfähigkeit, Kooperation, inter- und transdisziplinäre Arbeitsweisen, Kommunikation, Kritikfähigkeit, Selbstmanagement.

# TRANSFORMATION 1:1

TIBOR BIELICKY, ELLENA EHRL

MI-FR 05.11. – 07.11.25

Der Kurs wird sich mit der Transformation von bestehendem Raum beschäftigen. Hierbei soll die Cafeteria der Hochschule in einen produktiven und kreativen Ort verwandelt werden: Wir werden untersuchen, wie informelles Lernen und Arbeiten in die bestehende Nutzung integriert werden kann. Die Räume werden wir uns über die klassischen Methoden, mit sensorischen und performativen Übungen erschliessen. Für den Entwurfsprozess werden digitale Werkzeuge wie 3D Scans, 3D Modelle und 1:1 Mock-Ups angewandt. Parallel dazu setzen wir uns kritisch mit Fragen nach informellen Nutzungen in öffentlichen- und halb öffentlichen Räumen, kreativen Work-Environments und kollektiven Orten im Allgemeinen auseinander. Referenzen aus der Kunst dienen uns, unsere Ansätze zu hinterfragen.

WOCHE 45

FUTURE LITERACY

# VISUALS AND NEW MEDIA: TOOLS AND BASICS

FABIAN KEMPTER, KATHRIN ANIKA MAST, VOLKER BÖHM,  
ULI FUSSENEGGER, ANDREAS WENGER

Der Kurs vermittelt die Grundlagen der digitalen Videoproduktion. Im Zeitalter von Mobiltelefonen und YouTube-Veröffentlichungen werden explizit auch die Möglichkeiten vermittelt, die den Studierenden in ihrem privaten Umfeld bereits zur Verfügung stehen (Smartphones etc.).

Achtung: Abweichendes Datum:

- 8. November 2025 | 10:00 – 13:00 Uhr und 14:00 – 17:00 Uhr
- 9. November 2025 | 10:00 – 13:00 Uhr
- 6. Dezember 2025 | 10:00 – 13:00 Uhr und 14:00 – 17:00 Uhr

MI-FR 08. – 09.11.2025 & 06.12.2025

WOCHE 45

FUTURE LITERACY

# DIGITAL LITERACY

Nutzung neuer digitaler Technologien,  
Medienanwendungen und Künstliche  
Intelligenz.

# GREENSCREEN PRODUKTION IM STUDIO

MARTIN SCHAFFNER

Die Greenscreentechnik als Möglichkeit Menschen und Gegenstände in Videoaufnahmen freizustellen und vor jedem erdenklichen Hintergrund auftreten zu lassen, wurde in den letzten Jahren massiv einfacher und qualitativ besser. Die Hintergründe können Studios, künstliche Landschaften, Filmaufnahmen und vieles mehr sein. Produktionstechnisch sind Liveübertragungen ohne teure Fernsehstudios realisierbar. Was sind die Konsequenzen und Potenziale für Film, TV, Videokunst, Installation, Live-Events, Theater oder soziale Medien? Im Workshop Greenscreen lernst du die technischen Möglichkeiten und Bedingungen kennen und entwickelst eigene Formate/Produkte.

ORT: CLARASTRASSE 10, 4048 BASEL

# LOW TEC IN SOUND AND VISION

FLORIAN OLLOZ, STU (CHRISTIAN STUDACH)

Zusammen mit dem Klangtüftler und DJ Stu entwickeln die Studierenden ein performatives, audiovisuelles Live-Setup. Für die Tracks und Visuals greifen sie die Computer-Ästhetik der 80er Jahre auf und verschränken diese mit den Technologien der Jetztzeit. Dabei geht es auch um eine kritische Reflexion von Retro-Ästhetik und darum, welche Rolle Nostalgie im Umgang mit sozialem und kulturellem Wandel in modernen Gesellschaften einnimmt. In unserem Alltag nutzen wir visuelle Erinnerungspraktiken für die (Re-)Konstruktion von Vergangenheit. Hier soll die 8-Bit Ästhetik untersucht werden um Animationen, Sounds und Grafiken zu produzieren. Die Teilnehmer\*innen lernen dafür die Emulation obsoleter numerischer Systeme kennen und können diese künstlerische anwenden. Für die Live-Performance ist die Wiedergabe der Tracks auf einem Atari ST geplant.

ORT: A 1.17 | TONDRA

MO-FR 03.11. - 07.11.25

WOCHE 45

DIGITAL LITERACY

40

MO-FR 03.11. - 07.11.25

WOCHE 45

DIGITAL LITERACY

41

# TENDER COMPUTING – TEXTILE GESTALTUNG UND INTERAKTION

SOPHIE KELLNER

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHE 45

DIGITAL LITERACY

42

Was haben Computing und Elektronik mit Zärtlichkeit zu tun? Dieser Frage wollen wir forschend, experimentell und spielerisch widmen.

In diesem Kurs gestalten und produzieren oder verarbeiten wir textile Materialien und verwandeln diese in Sensoren. Mit der Soft- und Hardware Arduino können diese Sensoren gelesen und ein Output (Licht, Sound, analoge/digitale Visuals) programmiert werden.

Der Kurs versteht sich als Lab: nach einer Einführung in die Basics mit Arduino und elektronischen Textilien, haben die Teilnehmenden die Möglichkeit ein eigenes Projekt umzusetzen und sich eigenständig zu vertiefen (z. B. sind Visuals mit Processing oder TouchDesigner möglich).

Am Morgen starten wir jeweils mit einem Tender Reading zum Thema.

ORT: D 6.04

# DESIGNING WITH BLENDER

NATHANAEL BLAIN

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHE 45

DIGITAL LITERACY

43

Blender has become one of the most powerful tools in the design industry. It is a spatial sandbox where creativity – and sometimes computing power – is the only limit. It is open-source and free to use.

Fields where Blender is being used include Architecture, Fashion, Game Design, Filmmaking, Photography, and even Journalism.

In this workshop, the students get the chance to kickstart their blender skills or apply previous knowledge in 3D.

ORT: D 1.03

# CREATIVE CODING: PAINTING WITH ROBOTS

DANIEL NIKLES

In diesem Workshop werden Roboter zu unseren Co-Künstler\*innen. Ausgestattet mit Stift oder Pinsel folgen sie nicht nur unseren Anweisungen, sondern treten mit uns in einen gestalterischen Dialog. Sowohl Roboter als auch Menschen können Entscheidungen treffen, wodurch einzigartige Kunstwerke entstehen, die weder rein digital noch ausschliesslich von Menschenhand geschaffen sind. Die Grenzen zwischen Autor\*innenschaft, Werkzeug und Mitgestaltung werden neu verhandelt. Ihr lernt, Algorithmen zu denken und zu programmieren, und verwendet dabei Java in der speziell auf gestalterische Arbeiten ausgelegten Programmierumgebung von Processing. Dabei verhandelt ihr Fragen wie: Wer programmiert wen? Wem gehört der kreative Prozess?

Wir werden Kuka IIWA-Roboter einsetzen, die für eine sichere Mensch-Roboter-Kollaboration (MRK) konzipiert sind. Durch ihre Fähigkeit, Widerstand zu erkennen und darauf zu reagieren, ermöglichen sie einen interaktiven Gestaltungsprozess. Mit ihren Fähigkeiten erweitern wir die algorithmische Kunst und schaffen Werke, die über die traditionellen Zeichenmaschinen von Künstlern wie Roman Verostko und Georg Nees hinausgehen.

# TRANSITION IN SPACE – VISUELLE ECHTZEITGESTALTUNG

KATHRIN ANIKA MAST

Der Workshop Transition in Space untersucht die zunehmende Verschmelzung von realem und virtuellem Raum in urbanen Erlebniswelten. Digitale Technologien und neue Medien prägen nicht nur unseren Alltag durch smarte Geräte, sondern transformieren auch unsere Lebensräume zu sogenannte Hyperrealitäten.

Unter dieser Perspektive widmet sich der Workshop der Gestaltung von Erlebnisräumen und der Wahrnehmung dieser Räume durch visuelle und auditive Elemente. Der Workshop bietet eine praxisorientierte Einführung in die Aufbereitung und Live-Inszenierung mit der Software Resolume Arena. Im Fokus stehen dabei kreative Anwendungen in den Bereichen VJing, Szenografie, Bühnengestaltung und Augmented Reality.

Die Teilnehmer:innen lernen, wie visuelle Inhalte gestaltet, kuratiert und für den Live-Einsatz optimiert werden. Zentrale Themen umfassen dabei Contentgestaltung, Video- und Projektionsmapping, den gezielten Einsatz von Midi-Controllern sowie die Entwicklung performativer Setups für immersive Erlebnisräume. Ziel des Workshops ist es, die technische Fähigkeiten zu erweitern – an der Schnittstelle von Realität und Virtualität – die gestalterische Wirkung im Raum zu erforschen.

# ECO LITERACY

Nachhaltigkeit, Diversität, Gleichheit  
und Inklusion.

# DIE RELEVANZ DES REPARIERENS

EVELYNE ROTH

Die Relevanz des Reparierens in zirkulären Designprozessen. Design ist ein Schlüsselfaktor in der anstehenden Transformation hin zu einem Leben, Gestalten, und Produzieren in einem planetarischen Gleichgewicht. Soll Design diese Funktion erfüllen, müssen Designerinnen und Designer vom Entwurf bis zum Geschäftsmodell regenerativ zirkulär denken und handeln können. Der Kurs bietet über die Reparatur konkreter Dinge, mögliche Wege in die regenerative, zirkuläre Gestaltung, Wirtschafts- und Sozialformen zu entwickeln und den systemischen Blick einzuüben. Beim Akt des Reparierens geht es nicht ausschließlich um das Instandsetzen eines nicht mehr funktionierenden Stückes. Der Fokus liegt auf dem «erweiterten» Designprozess in zirkulären Kreisläufen. Wobei der Begriff Reparieren selbst als erweitert verstanden werden muss. Wir experimentieren exemplarisch mit «kaputten» Dingen und Materialien aus den verschiedensten Bereichen und lassen uns überraschen, was dabei entsteht – Spinnen den Akt des Reparierens gedanklich als Designansatz weiter und befragen das Experiment was daraus, mit dem Anspruch der zirkulären Prozesse entstehen könnte. Und erlernen so die Herausforderung der Circular Economy direkt kennen.

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHEN 45

ECO LITERACY

# DO YOU FEEL STRESSED? CREATE SPACE.

SUSANNE KÄSER

Stresssituationen fühlen sich für die meisten Menschen beengend an, die Muskeln im Körper ziehen sich zusammen, die Atmung wird flach und die Wahrnehmung fokussiert sich auf einen einzigen Brennpunkt: den Stress. Dies hat zur Folge, dass das Bewusstsein für den eigenen Körper und die Verbindung mit dem Raum, der ihn umgibt, temporär verloren geht. Hält dieser Zustand über einen längeren Zeitraum an, wirkt sich dies negativ auf die Gesundheit und das Wohlbefinden aus. Körperwahrnehmung ist ein wirkungsvolles Mittel, um das Bewusstsein für den eigenen Raum und die Verankerung in der Umgebung wiederzugewinnen. In diesem Kurs nehmen wir uns Zeit, unsere Aufmerksamkeit auf räumliche Qualitäten in und um unseren Körper zu richten. Mit einfachen Bewegungen, Wahrnehmungsübungen und Visualisierungssequenzen erkunden wir vertraute und unbekannte Orte auf der Landkarte unseres Körpers und gehen einengenden Bewegungsmustern auf die Spur. Wir erforschen Möglichkeiten in und um uns Raum zu schaffen, unseren Platz in der Umgebung zu finden und diesen auch in belastenden Situationen entspannt einzunehmen.

MO-MI 03.11. – 05.11.25

WOCHEN 45

# FÜR ALLE!?

## CRASHKURS INKLUSION

RUTH SCHEEL

MI-FR 05.11. – 07.11.25

«Design für alle?» ist bewusst als offene Frage formuliert – denn Inklusion ist kein Zustand, sondern ein kontinuierlicher Prozess des Lernens, Zuhörens und Hinterfragens. Der Workshop lädt dazu ein, bestehende Designpraktiken kritisch zu beleuchten und neue Perspektiven für eine zugängliche, diverse, gerechte und partizipative Gestaltung zu entwickeln. Angesprochen sind Studierende, die Gestaltung als gesellschaftlich wirksames Handlungsfeld verstehen.

Zentrale Fragen des Workshops lauten: Für wen gestalten wir? Wer wird mitgedacht – und wer bleibt (unbewusst) ausgeschlossen? Welche normativen Vorstellungen prägen unsere gestalterischen Entscheidungen – und wie können wir sie aufbrechen? Ziel ist es, den Blick für blinde Flecken in der eigenen gestalterischen Praxis zu schärfen und sich mit der Frage auseinanderzusetzen, welche Körper, Identitäten und Lebensrealitäten in gängigen Designprozessen mitgedacht werden – und welche nicht.

WOCHE 45

ECO LITERACY

50

ORT: A 0.11

MI-FR 05.11. – 07.11.25

WOCHE 45

ECO LITERACY

51

# SCIENTIFIC LITERACY

Wissenschaftliche Methoden und  
Arbeitsweisen.

# DIE «WIRKLICHKEIT» DER BILDER. KUNST- VS. MEDIENBILD

INVAR-TORRE HOLLAUS

Im Verlauf der 1960er beginnen vor allem Künstler der Pop Art vermehrt die Massenmedien in ihr Schaffen einzuverleiben. Bereits mediatisierte, publizierte Bilder werden aus dem Kontext der Unterhaltung oder der Information in das Medium der Kunst überführt. Dieser tiefgreifende Bedeutungswandel im Verständnis und im Umgang mit Bildern hat durch die Konsequenzen der unablässigen digitalen Bild(re)produktion zusätzlich an Virulenz gewonnen.

Bereits «ikonische» aber auch weniger bekannte Kunst- wie Pressebilder von verschiedenen Künstlerinnen und Künstler wie auch Fotografinnen und Fotografen sollen befragt werden, ob diese eine adäquate Kritik unserer bildgesättigten Medienkultur ermöglichen. Was verbindet Kunst- und Pressebilder und inwiefern beeinflussen sich beide Medien wechselseitig? Welche «Realität(en)» entwirft die Kunst, welche die Massenmedien? Wie nehmen wir S/W-Bilder wahr, wie farbige Abbildungen? Wie beeinflusst der durch die Social-Media-Plattformen zusätzlich angekurbelte konstante Bilderstrom, unsere Wahrnehmung und Meinungsbildung? Wo kann im Zeitalter «alternativer Fakten», «Fake News» oder «KI-generierter Deepfakes» noch ein kritisch-differenzierter Diskurs stattfinden? Fragen dieser Art werden uns in diesem Seminar beschäftigen.

# SUBJEKTIVES OBJEKTIV – DER KAMERA- BLICK IM FOKUS

FLAVIA CAVIEZEL

Die Kamera ist technisches und künstlerisches Zentrum von filmischen und fotografischen Arbeiten. Hinter, neben und vor der Kamera agieren veränderte sich im Verlauf der Film- und Fotogeschichte, durch technische Innovationen und mit ihnen verknüpfte ästhetische Entwicklungen. Die entstandenen medialen Paradigmenwechsel haben immer wieder auch Repräsentation und Handlungsmöglichkeiten im Verhältnis von Protagonist:innen und Kamerapersonen neu befragt.

Durch die zunehmend mobilen und teilweise «autonomen» Anwendungsmöglichkeiten von Kameras (GoPro, Smartphones, Steady-/Web-/360°-/Drohnen-Kameras etc.) können die Geräte heutzutage als eine Verlängerung oder Erweiterung des menschlichen Körpers verstanden und entsprechend eingesetzt werden – ein engmaschiges Zusammenspiel von Körper und Technologie. Wie die Kameraperson und die verwendeten Technologien dabei zu den Protagonist:innen in Beziehung treten, auch in mehr-als-menschlichen Konstellationen, ist stets neu zu verhandeln. Denn der Blick der agierenden Kamera ist durch die gegebenen Macht-konstellationen immer auch ein politischer.

# ECONOMIC LITERACY

Innovation, Kreislaufwirtschaft, Unternehmertum, Finanzplanung, Drittmittel und rechtliche Grundlagen.

# VITAMIN N – FÜRS NETZWERK NACH DER HGK

FRANÇOISE RÜEDIN PAYOT, FIONA RAHN

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHEN 45

ECONOMIC LITERACY

58

Der HGKx-Workshop beschäftigt sich mit der Frage: Wo sind einige Alumni:ae der HGK heute, und wie war der Übertritt in die Arbeitswelt? Dabei sammeln wir Fragen und Vorschläge zum Alumni-Netzwerk HGKx und erarbeiten konkrete Ideen wo sich Studierende Und Alumni:ae beteiligen können. Ausserdem besuchen wir Studios/Ateliers/Labels von Alumni:ae und bringen unsere Fragen und Ideen gleich mit.

Mögliche Frage wären beispielsweise: Wie können wir als Verein das Netzwerk zwischen den Alumni:ae stärken? Welche Plattformen und skills sind relevant und gesucht? Wie wichtig ist ein Online-Auftritt für Alumni:ae oder auch für den Verein Hgkx? Welche Projekte sind für aktuelle Studierende interessant, um mitzumachen und sich einzubringen?

Ziel wäre, ein Startschuss für den Austausch zwischen Studierenden und Alumni:ae zu lancieren, kritische Fragen zum Thema Übertritt in die Arbeitswelt und zum Netzwerk zu sammeln und bestenfalls ein Format aus dem Ideen-Pool und dessen Umsetzung zu planen.

ORT: CIVIC

# MIT GELD SOUVERÄN UMGEHEN

JULIA HEINZER

MO-MI 03.11. – 05.11.25

WOCHEN 45

ECONOMIC LITERACY

59

Studierende erhalten eine praxisbezogene Einführung, um sich im Geldsystem souverän bewegen zu können.

ORT: A 2.11

# UNLEARN KONSUM – JENSEITS DES IMMERMEHR

NAIMA TRABELSI

In diesem Kurs untersuchen wir, wie Konsum unsere gestalterische Praxis prägt – und wie wir alternative Wege finden können. Was bedeutet es, sich als Gestalter\*in nicht nur ökologisch verantwortlich, sondern auch sozial sensibel zu verhalten? Wie lassen sich Diversität, Gleichheit und Nachhaltigkeit konkret in gestalterische Entscheidungen einweben?

Ausgehend von kritischen Impulsen zu Konsum, Begehren und Ressourcen setzen sich die Teilnehmenden experimentell, reflexiv und gestalterisch mit ihrer eigenen Praxis auseinander. Ziel ist es, in Gruppen oder individuell eine kleine gestalterische Arbeit zu entwickeln – ein Objekt, eine Intervention, ein Manifest oder eine visuelle Recherche –, die Konsum (ver-)lernbar macht.

# ART AND ENTREPRENEURSHIP, AN INEVITABLE DUO

MAXINE DEVAUD, ÉMILIE ROSSIER

Künstler:in – also automatisch Unternehmer:in? Die richtigen Reflexe, um eigene kulturelle Projekte zu lancieren.

Ausgehend vom Beispiel eines Produktionsbüros und den künstlerischen Projekten, die es begleitet, gibt dieser Workshop Einblick in die Realität freier Kunstpraxis in der Schweiz. Muss man unternehmerisch denken, um als Künstler:in bestehen zu können? Welche Ressourcen stehen zur Verfügung – und wie kann man sie bereits während des Studiums gezielt nutzen, anstatt bis zum Abschluss zu warten?

Der Workshop lädt dazu ein, früh über die eigene berufliche Positionierung nachzudenken und die richtigen Werkzeuge zu entdecken, um Projekte erfolgreich zu initiieren und umzusetzen. Im Zentrum stehen Themen wie Netzwerke, Partnerschaften, Selbstorganisation, Finanzierung und Sichtbarkeit – all das, was künstlerische Arbeit heute ebenfalls umfasst.

# CULTURAL LITERACY

Kultur-, Kunst- und Bildwissenschaften  
sowie Designwissenschaften und  
Designgeschichte.

# VALUATION IN EINEM SPEZIFISCHEN SEKTOR/RAUM/EVENT

TINA HAISCH

MO-FR 03.11. - 07.11.25

Valuation Economies: Places of Food Valuation – Places of Taste  
Am Beispiel von Food untersuchen wir, wie Werte entstehen und gebildet werden

Was gibt es für Räume, in denen Werte entstehen und definiert werden?

Identifikation und Kategorisierung von verschiedenen Räumen, in denen Werte definiert wird. Räume können Regionen, Bücher, Blogs, Einrichtungen, Organisationen, Events sein. Was passiert da in den physischen, analogen, digitalen und unsichtbaren Räumen und wie wird dort Wert generiert? Welche Art von Qualität/Wert wird wo (Place) generiert? Qualitätsdimensionen? Geschmack (Taste), welche Rolle spielen Echtheit und Authentizität bei der Entstehung von Werten?

Wir diskutieren kritisch:

- Raum – Räume und Wert
- Qualität – sichtbar & messbar machen
- Ökonomie – wie wird finanzieller Wert erzeugt

WOCHE 45

CULTURAL LITERACY

64

ORT: A 2.07

# PERFORMATIVE PRAKTIKEN ZWISCHEN GAME UND THEATER

HEIKE DÜRSCHIED

MO-FR 03.11. - 07.11.25

Alle Welt spielt – im Kinderzimmer, auf der Bühne, in digitalen Räumen und im echten Leben. Spielen heisst: Rollen erproben, Regeln aushandeln, Wirklichkeit modellieren. In der zeitgenössischen Performancekunst verschränken sich Game-Dramaturgien und theatrale Mittel zu immer neuen, immersiven Formaten. Kollektive wie Trickster-P, machina eX, interrobang, Ontroerend Goed und viele andere entwickeln spannende hybride Settings, in denen das Publikum nicht nur zusieht, sondern zentraler Teil des Spiels wird.

Unsere CoCreate-Woche vermittelt durch gemeinsames Erkunden, Recherchieren und Ausprobieren verschiedener performativer Game-Formate zentrale Kompetenzen für künstlerische und gestalterische Berufsfelder. In einer zunehmend partizipativen Kunst- und Designlandschaft bereitet das Seminar auf Herausforderungen vor, die neue Formen der Teilhabe, immersives Storytelling und hybride Arbeitsweisen in multidisziplinären Teams erfordern – Fähigkeiten, die in Kunst, Szenografie, Mode, Vermittlung und vielen anderen Bereichen zunehmend gefragt sind.

WOCHE 45

CULTURAL LITERACY

65

ORT: A -1.09

# AS METHAPHOR

PHILIPPE KARRER

MO-FR 03.11. - 07.11.25

WOCHE 45

CULTURAL LITERACY

66

Das Buch als Form und Idee hat viele kulturelle und metaphorische Assoziationen mit dem Körper. Begriffe wie «Rücken» und «Gelenke» können sich sowohl auf den Buchkörper als auch auf den menschlichen Körper beziehen. Wir fragen uns: Kann das Binden eines Buches als Metapher für einen chirurgischen Eingriff am Körper verwendet werden? Ist der Buchrücken eine Narbe, die zusammenhält, was vorher getrennt war? Indem wir zwischen den Zeilen lesen und schreiben und uns in unsere eigenen Bücher vertiefen, suchen wir nach Antworten.

Ob der Körper als Archiv, die Typografie als Stimme oder der Stoff als zweite Haut – Metaphern suggerieren eine Ähnlichkeit oder Analogie zwischen zwei Dingen und helfen uns, das eine durch das andere zu verstehen. Eine gute Metapher schafft Klarheit, erzeugt ein visuelles Bild im Kopf der Leser:innen und vertieft so das Verständnis für einen Begriff oder eine Idee. Durch das Hinzufügen einer (eigenen) Bedeutungsebene eröffnen Metaphern uns aber auch Räume für kreative Entdeckungen.

ORT: A 2.13

# KOCHEN IM HIER UND JETZT.

CLAUDIO DEL PRINCIPE

MO-FR 03.11. - 07.11.25

WOCHE 45

CULTURAL LITERACY

67

Jede Menge Inspiration, wie einfach lokales Biogemüse vielseitig und überraschend zubereitet werden kann und wie daraus simple, ehrliche, und geschmackvolle Gerichte entstehen. Kochen im Hier und Jetzt bedeutet, das Beste aus dem zu machen, was gerade an saisonalen Zutaten aus der Region und aus der Vorratskammer zur Verfügung stehen. Dabei geht es um Sorgfalt und Achtsamkeit im Umgang mit Ressourcen und Lebensmitteln. Und um kulinarische Kreativität. Reduziert, fokussiert, geschmacksintensiv.

ORT: FCL

# OFF THE TABLE

MARGAUX SCHWAB, NICOLAJ VAN DER MEULEN

MO-FR 03.11. - 07.11.25

In diesem Kurs beschäftigen wir uns mit dem Tisch als Möbelstück, als Designaufgabe als Tableau für Essen und als politisch-soziales Objekt, das Normierungen schafft, die wir hinterfragen und Menschen zusammenbringt, die am Tisch Gemeinschaft praktizieren. Der Tisch schliesst aus, exkulpiert, und schliesst ein, er privilegiert die einen, er diskriminiert die anderen. Wir wollen uns in diesem Kurs mit Theorien zum Tisch befassen, praktische Beobachtungen entwickeln und teilen und Alternativen zu bestehenden Tischformen projektieren. Wir wollen zudem untersuchen, wie durch den Tisch unsere Ernährungskultur bestimmt wird und verändert werden kann.

WOCHE 45

CULTURAL LITERACY

68

ORT: D 4.04

# VERMITTLUNG UND KOMMUNIKATION IM THEATER

ZARAH MAYER, MARCUS REHBERGER, NELE GITTERMANN

MO-FR 03.11. - 07.11.25

Wie kommen Kunst und Publikum zusammen? Welche Barrieren halten Menschen vom Besuch von Kultureinrichtungen ab? Wie spricht man verständlich über zeitgenössische Kunst? Wie zeitgemäss ist ein Denken in Zielgruppen?

Das ROXY Birsfelden ist Veranstaltungs- und Produktionsort für die freie zeitgenössische Theater-, Tanz- und Performanceszene. Ein grosser Fokus liegt auf der Förderung von Nachwuchskünstler\*innen. Das ROXY-Team begleitet die Künstler\*innen im Produktionsprozess und unterstützt sie in der Vermittlung und Kommunikation der fertigen Stücke.

In der Co-Create-Woche lernen die Studierenden verschiedene Strategien und Formate der Vermittlung und Kommunikation Darstellender Künste kennen. Gemeinsam werden aktuelle Diskurse über Zugänglichkeit und Partizipation besprochen. Die Studierenden erarbeiten in Kleingruppen konkrete Konzepte für zwei reale Theater-Gastspiele am ROXY Birsfelden. Ob Video-Blog, Kontext-Ausstellung, Merch-Produktlinie oder Open-Air-Workshop - der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Am Anfang steht die Auseinandersetzung mit den konzeptuellen Inhalten und den ästhetischen Mitteln der jeweiligen Inszenierungen. Wie lassen sich diese aus dem Medium Theaterperformance in ein neues Medium übertragen?

WOCHE 45

CULTURAL LITERACY

69

ORT: ROXY, MUTTENZERSTRASSE 6, 4127 BIRSFELDEN

# FRUCTUS – ALTE OBSTSORTEN KULINA- RISCH NEU ERFINDEN

DANIELA KATHRIN BIEDER, NINA SIKIC, MIRA MERCAN

FR-SA 17. – 18.10.25

WOCHE 45

CULTURAL LITERACY

In diesem Kurs werden wir in der Küche der Markthalle einen Fokus auf alte Obstsorten werfen und diese von allen Seiten kulinarisch beleuchten. Alte Obstsorten haben die Esskultur in der Schweiz teilweise seit Jahrhunderten geprägt. Aus Gründen der Effizienz und Resistenz sind viele Sorten heute in Vergessenheit geraten. Mit Obst lässt sich vieles machen: Obst lässt sich zu Essig verarbeiten, trocknen, pulverisieren, destillieren, fermentieren, kompostieren, eindicken und vieles mehr. Welche geschmacklichen Überraschungen halten alte Obstsorten bereit. Weshalb sind sie in Vergessenheit geraten und wie können sie unser Verständnis von einer regionalen und saisonalen, nachhaltigen Ernährung bereichern? Neben einer theoretischen Auseinandersetzung werden wir in diesem Kurs vor allem kochen und alle Möglichkeiten der Verarbeitung von Obst testen. Die Ergebnisse werden wir einem Publikum präsentieren und zum degustieren geben.

Der Kurs beruht auf einer Kooperation mit der Vereinigung «Fructus», die sich für den Erhalt alter Sorten einsetzt. Anlässlich ihres 40. Jubiläums wird Fructus in der Markthalle in Basel eine grosse Obstsortenausstellung zeigen. Wir werden aus diesem Anlass ein Kochevent durchführen.

Achtung: Abweichendes Datum. Der Kurs ersetzt einen kleinen Kurs während der Essential Week (1 ECTS).

- Freitag 17. Oktober 2025 | 9:00 – 16:00 Uhr
- Samstag 18. Oktober 2025 | 08:30 – 18:00 Uhr

FR-SA 17. – 18.10.25

WOCHE 45

CULTURAL LITERACY

# AESTHETIC LITERACY

Visualisierung, Materialität, Techniken  
und ästhetische Ausdrucksformen.

# MOKU HANGA – JAPANESE WOODBLOCK PRINTING

ALEXANDRA NAVRATIL

# IMAGINE! ZWISCHEN KREATIVER FREIHEIT UND AUFTRAG

SILVAN BORER

Erkunde die traditionelle japanische Kunst des Moku Hanga, einer wasserbasierten Holzschnitttechnik, die für ihre feinen Farben, Farbverläufe und Linien bekannt ist. In diesem praxisorientierten Kurs lernen die Teilnehmer\*innen die Grundlagen der Motivübertragung, des Schnitzens und des Mehrfarbendrucks mit traditionellen Werkzeugen und Materialien. Der Schwerpunkt liegt auf dem Handwerk, dem Prozess und der kulturellen Geschichte des Moku Hanga.

In diesem Modul werden anhand praxisnahen Herausforderungen, konkrete Lösungen für einen realen Auftrag erarbeitet. Gemeinsam reflektieren wir die entstandenen Ergebnisse und diskutieren die wirtschaftlichen Aspekte von Designprozessen.

MO-FR 03.11. – 07.11.25

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHE 45

WOCHE 45

AESTHETIC LITERACY

AESTHETIC LITERACY

# BILDHAUEREI

STEPHAN GRIEDER

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHE 45

AESTHETIC LITERACY

76

Dreidimensionales Gestalten mit Stein. Entdecke deine plastischen Fähigkeiten und schaffe mit Hammer und Meissel dein Werk aus Stein.

ORT: EGGWEG 138, 4497 RÜNENBERG

# ALLES RUND UM TON

ANITA KURATLE

MO-FR 03.11. – 07.11.25

WOCHE 45

AESTHETIC LITERACY

77

Bereits vor 10'000 Jahren formten Menschen Gefässe und Figuren aus Ton. In alten Hochkulturen wie Mesopotamien, Ägypten oder China spielte das Material eine wichtige Rolle, zum Beispiel als Schrifträger, für Gebrauchskeramik oder Porzellanobjekte. Auch in vielen anderen Kulturen war Ton in Form von Ziegeln, Kacheln, Gebrauchsgegenständen oder Schmuck weit verbreitet. Bis heute wird er in Kunst, Design, im Bauwesen oder der Industrie vielfältig eingesetzt.

In seiner Materialität besteht Ton aus Tonmineralien, Quarz, Feldspat und Wasser. Ungebrannt ist er weich und wasserlöslich, gebrannt wird er hart und dauerhaft. Je nach Zusammensetzung werden die Tonarten unterschiedlich bezeichnet: Irdenware bleibt porös, Steinzeug ist dichter, und Porzellan ist besonders fein und weiss.

Ziel des Kurses ist die Auseinandersetzung mit dem Material Ton auf vielfältige Art und Weise und das Aufzeigen von Möglichkeiten durch praktische Experimente.

ORT: C 0.01 | BILDHAUERWERKSTATT

# SKIZZE – ENTWURF – ZEICHNUNG

UWE WALTHER

In der künstlerischen Praxis spielt die Zeichnung eine besondere Rolle. Sie ist nicht nur ausstellungsreifes künstlerisches Medium, sondern entfaltet ihr eigentliches Potential oft auch in der vor dem Publikum verborgenen Arbeit im Atelier. So leistet sie einen enormen Beitrag bei der Findung, Klärung, Entwicklung und Ausarbeitung visueller Ideen. Diesem breit angelegten Einsatz als künstlerisches Werkzeug widmet sich der Kurs und versucht den Studierenden dabei zu helfen, das Spektrum der Einsatzmöglichkeiten und Methoden zu erweitern.

# MALEREI – ABSTRAKT

UWE WALTHER

Was passiert mit Malerei ohne Figuration? Was bleibt von Malerei ohne erzählerischen Inhalt? Der Kurs begibt sich auf eine Expedition zu den Basics der Malerei: Kleckse, Striche, Flecken, Flächen, Struktur, Rhythmus, Ordnung... und Farbe. Es geht um Pigmente, Bindemittel und die unwiderstehliche «Besmutzung» von Oberflächen.

MO-MI 03.11. – 05.11.25

WOCHE 45

AESTHETIC LITERACY

78

ORT: MALRAUM IADE

MI-FR 05.11. – 07.11.25

WOCHE 45

AESTHETIC LITERACY

79

# NEW LEARNING LITERACY

Mehrgenerationenlernen, Neue  
Lehr- und Lernformen, Peer-to-Peer-  
Learnings.

# HEAT – GESCHICHTE(N) UMS FEUER. SHARE & CARE

MARTINA SIEGWOLF

MO–FR 03.11. – 07.11.25

WOCHEN 45

NEW LEARNING LITERACY

450 Jahre alt ist das Wettsteinhäuschen im Kleinbasel, das im Mittelalter von Reben umgeben war. Ein hölzerner Pavillon diente Alexander Zschokke bis 1981 als Atelier. Der Verein WETT-Atelier für plastisches Wirken pflegt und belebt den Ort sorgfältig. Es ist ein gemeinschaftsstiftender, künstlerischer, handwerklicher Ort voll von Geschichten. In dieser Woche geht es um Praktiken des Teilens und des Sorgens. Geschichten werden vorgelesen. Wärme – ganz konkret durch die Feuerstelle, aber auch als Metapher für Aufmerksamkeit und geteilte Erfahrung. Im Zentrum stehen gemeinsames Lesen und Zuhören (Close Reading) und darüber sprechen. Der Inhalt ist noch offen.

HEAT ist ein Experiment des Community-Buildings: Wie kann durch gemeinsames Lesen, Erzählen und Tätigsein eine Gemeinschaft im Kleinen entstehen? Welche Rolle spielen Raum, Feuer, Zuhören? Wie können wir kollektive Resonanz erzeugen? Es kann gestrickt, gestickt, gezeichnet und geschrieben werden.

Wir schaffen einen Ort, der nicht abgeschlossen ist, sondern offen – für Utopien, für Gespräche, für Wärme und Selbsterfahrung in der Gemeinschaft.

ORT: CLARAGRABEN 38, 4058 BASEL

82

# AUFTRETEN UND PRÄSENTIEREN

MARIANNA HELEN MEYER

MI–FR 05.11. – 07.11.25

WOCHEN 45

NEW LEARNING LITERACY

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

ORT: D 2.06 | STUDIO 2

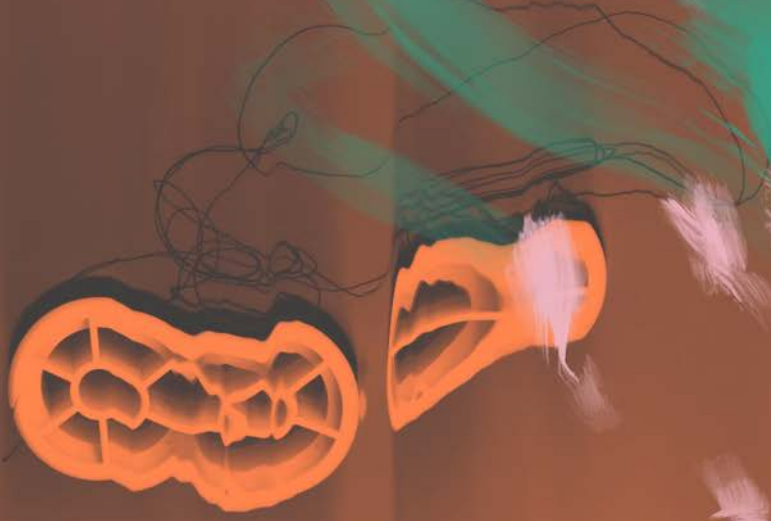
83







# VORLESUNGEN



VORLESUNGEN

VORLESUNGEN

# VORLESUNGEN

DIENSTAGS, 23.09. – 16.12.25

GANZE VORLESUNGEN

23.09. – 16.12.25

JEWEIFS  
16:45 – 18:00

1. SEMESTERHÄLFTE

23.09. – 28.10.25

JEWEIFS  
16:45 – 18:00

2. SEMESTERHÄLFTE

11.11. – 16.12.25

JEWEIFS  
16:45 – 18:00

Aus den Vorlesungen können zwei «kleine» oder eine «grosse» Vorlesung gewählt werden. Die Vorlesungen sind in der Regel auch digital zugänglich.

VORLESUNGEN

DIENSTAGS, 23.09. – 16.12.25

VORLESUNGEN

# A SHORT HISTORY OF DISSENT

PETER BURLEIGH

DIENSTAGS, 23.09. – 16.12.25

The Chatto Book of Dissent first appeared in 1991 as an anthology of historical and contemporary texts that diverge from the hegemonic norms in various ways: soft, enlightening, firm but always erudite in their observations of the inequalities in the world and how to undo those through dissent – they differ in sentiment. This lecture will specifically pick up on a number of these texts as the week seems fit and explore both the context in which they were written and think about their relevance today and how they might be a source for today's dissent against commonly or officially held views.

VORLESUNGEN

# MUSIK, THEATER, FILM

JÖRG WIESEL

DIENSTAGS, 23.09. – 16.12.25

Die Vorlesung untersucht und diskutiert die medienspezifische Vernetzung von Musik, Theater und Film. Michel Chion hat im Begriff der «Audio-Vision» die «Synchrèse», die Synchronisation von Bild und Ton als audiovisuellen ästhetischen Mehrwert herausgearbeitet. Denn das Ohr analysiert, verarbeitet und synthetisiert schneller als das Auge: «In einem ersten Kontakt mit einer audiovisuellen Nachricht wird das Auge mehr räumlich, das Ohr mehr zeitlich gefordert.» Was heisst das für die Verschränkung der drei in Rede stehenden Genres? Wie nehmen wir sie je einzeln und als Medien-Verbund wahr, wie gestalten Designer:innen und Künstler:innen Musik, Theater und Film? Dabei widmen wir uns ganz konkret Beispielen aus Komposition, Oper, Sound, Pop, Klangkunst, Performance, Video, TV und Kino. Und fragen auch, wie eine feministisch informierte Filmtheorie (Laura Mulvey, "Visual and Other Pleasures", 1985) Gender-Konstruktionen, Codierungen von Hören, Sehen und Blick einer kritischen Lektüre unterzieht. Diese VL kooperiert mit der Hochschule für Musik Basel FHNW und dem Theater Basel.

VORLESUNGEN

# EMBRACING DIVERSITY. AKTUELLE POSITIONEN ZU INKLUSION

RÜTH SCHEEL

Wie kann Gestaltung marginalisierte Perspektiven sichtbar machen? Welche Verantwortung tragen Gestalter:innen in Hinblick auf gesellschaftliche Gerechtigkeit? Wie lassen sich Narrative der Vielfalt in materiellen, visuellen und räumlichen Formaten erzählen? Wie können Prozesse der Ko-Kreation, Partizipation und kollaborativen Entwicklung in Design und Vermittlung verankert werden?

Die Vorlesungsreihe widmet sich der vielschichtigen Beziehung zwischen Designpraxis und gesellschaftlichem Wandel. Im Zentrum stehen Fragen nach Diversität, Inklusion und sozialer Teilhabe in Gestaltungsprozessen, die auf individueller wie struktureller Ebene transformative Potenziale freisetzen können.

Denn angesichts globaler Herausforderungen wie sozialer Ungleichheit, Migration, Klimakrise und digitaler Umbrüche, gewinnen gestalterische Praktiken als Mittel gesellschaftlicher Auseinandersetzung zunehmend an Bedeutung. In dieser Vorlesungsreihe wird Design als soziale Praxis verstanden, die nicht nur Bedürfnisse bedient, sondern auch Sichtbarkeit erzeugt, Zugehörigkeit formt und Exklusionsmechanismen hinterfragen kann.

# KONSUM – BEGEHREN, ENTWURZELUNG UND ERINNERUNG

NAIMA TRABELSI

Diese sechsteilige Vorlesung widmet sich einer kritischen Auseinandersetzung mit Konsum im Kontext von Gestaltung, Kunst und kultureller Produktion. Anhand von Texten, Fallbeispielen und Diskussionsformaten wird Konsum nicht nur als ökonomischer, sondern auch als kultureller und politischer Akt verstanden.

Im Zentrum steht die Frage, wie Design und Kunst Begehren formen, Bedürfnisse erzeugen und zugleich in globale Machtverhältnisse eingebettet sind. Die Vorlesung verfolgt eine historische, ethische und dekoloniale Perspektive und eröffnet Räume für Reflexion über die eigenen Gestaltungspraxen.

Dabei werden Fragen nach der Verantwortung von Gestalter\*innen, nach alternativen Zukünften und nach der Rolle von Erinnerung und Identität in Dingen verhandelt. Die Teilnehmenden sind eingeladen, ihre eigene Position zu hinterfragen und neue Formen von Gestaltung jenseits des Konsums zu denken.

# RETELLING TERROIR

JAMIE ALLEN

DIENTAGS, 11.11. – 16.12.2025

Retelling Terroir is an interdisciplinary, practice-oriented class exploring how landscapes, infrastructures, and ecologies shape what we eat — and how we might retell those stories through design, media, and reflection. Moving beyond the romantic ideal of terroir as a simple «taste of place», this course introduces students to critical and creative perspectives on food systems, agroecology, and metabolic geographies. Through a series of online lectures, discussions, and guest interventions (including from FiBL, the Research Institute of Organic Agriculture), we investigate how soils, farming practices, and supply chains co-compose flavor, identity, and resilience. Drawing on sources from food studies, environmental humanities, and popular media, students will explore case studies from around the world, including food sovereignty struggles and innovations in organic agriculture. Participants will produce a final reflections in any medium — written, visual, performative, or edible — that communicates a retelling of terroir for a changing planet.

VORLESUNGEN

98

ORT: D 0.01, STUDIOKINO

# INTER-FACE – DESIGN ALS BRÜCKE ZWISCHEN MENSCH UND KI

PIA SCHARF

DIENTAGS, 11.11. – 16.12.2025

Mensch und Computer waren sich noch nie so nah. ChatGPT übernimmt die Anfertigung von (akademischen) Hausaufgaben, liefert Kochrezepte, steht beim romantischen Beziehungsende oder in der nervenraubenden Wohnungssuche zur Seite. Trotz und bei aller vermeintlichen – oder tatsächlichen – Intelligenz stellt sich die Frage, welche Rolle dem Design in Bezug auf die Adressierung jener «Intelligenzfunktionen» zukommt. Wo das Papierkorb-Icon früher wesentlich Stellvertreter einer technischen Funktion («Löschen») war, sind Designer:innen nun vor die Aufgabe gestellt, ganze Charaktere abzubilden. Wie fühlt sich die Interaktion mit dem Chatbot, Staubsaugroboter, der KI-gestützte Handykamera-App an; wie kommen Unternehmensidentitäten in den softwarelastigen Produkten zur Anschauung? Auch das Wegfallen von vormals benötigten Bedeutungsverweisen des Designs lässt sich beobachten: wenn der Streamingdienst-Anbieter durch maschinelles Lernen weiss, welches Lied gehört werden will, welche Funktion hat der «Next-Button» im Interface Design überhaupt noch? Und wenn mittels kürzester Aufforderung (engl. 'prompt') wortgewaltige Bedeutungskonstrukte über einfache Text-Fenster bezogen werden können, wohin hat sich das Design dann verlagert? Im Seminar werden wir über die veränderte Rolle von digitalen Oberflächen und den dahinterliegenden algorithmischen Strukturen diskutieren. Herzen setzen, CAPTCHAs ausfüllen, Gesichtserkennung: wie interagieren wir mit unseren «technoiden Gegenübern» – und: wie wollen wir mit ihnen zusammenarbeiten? Wo gibt es Berührungspunkte zwischen maschinellem und menschlichem Lernen? Was folgt für uns – als Gestalter:innen, Anwender:innen von KI-Tools und als Mitmenschen einer globalen Gesellschaft.

VORLESUNGEN

ORT: A 0.11

99

# DOZENT:INNEN



DOZENT:INNEN

DOZENT:INNEN

# DOZENT:INNEN

Eine Übersicht über alle in  
CoCreate mitwirkenden  
Dozent:innen. Leben und  
Inspirationen.

JAMIE ALLEN

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

DANIELA BIEDER

«Rezepte eröffnen die Möglichkeit, in neue kulinarische Welten einzutauchen und mit allen Sinnen die Vielfalt der Zutaten zu erleben.» Daniela Bieder (\*1990) wuchs in Luzern auf und studierte 2010 – 2013 in Pollenzo (Italien) gastronomische Wissenschaften, um die Welt des Essens und Trinkens in einem holistischen und wissenschaftlichen Kontext zu verstehen. Nach ihrem Bachelor-Studium vertiefte sie ihre kulinarischen Kenntnisse durch eine Ausbildung als Köchin und Pâtissière an der renommierten Kochschule Le Cordon Bleu in Paris. Im Anschluss daran arbeitete sie mehrere Jahre als Rezeptredakteurin für Betty Bossi, wo sie ihre Fähigkeiten in der Rezeptentwicklung und -redaktion ausbaute.

Seit 2022 ist Daniela Bieder selbständig und spezialisiert sich auf Rezeptkreation, Foodstyling und -fotografie. Ihre Arbeit kombiniert ihre Leidenschaft für kulinarische Kreativität mit ästhetischer Gestaltung. Zudem bietet sie Kochkurse an, um einem breiten Publikum zu zeigen, dass saisonale und kreative Küche nicht kompliziert sein muss, sondern mit den richtigen Techniken und Ideen leicht umzusetzen ist.

ELLENA EHRL AND TIBOR BIELICKY

Since 2014, Ellena Ehrl and Tibor Bielicky have collaborated on various projects bridging different scales and media in the fields

of architecture, urbanism, design, publication, exhibition, and research. EBA is a Zurich-based architecture practice, founded in 2022 that explores the transformation of urban and architectural contexts through research-driven design. The projects focus on the cultural, historical, and spatial conditions of the built environment, with a particular interest in the potential of existing structures and collaborative, transdisciplinary processes.

NATHANAEL BLAIN

«Curiosity is your greatest asset.» I am Nate Blain, an interdisciplinary designer currently living in Zurich. For the past 3 years, I worked for nose design experience where we designed the future of public transport.

When working at nose, I was responsible for everything that had to do with visualization. During this time we discovered many applications for Blender which also augmented our design process. I am happy to share some of the things we've learned and help people explore their ideas in 3D.

VÖLKER BÖHM

«It's not where you take things from — it's where you take them to.» (Jean-Luc Godard) Klang steht im Zentrum seines Interesses. Volker Böhm beschäftigt sich seit mehr als 20 Jahren mit elektro-akustischer Musik und ist als improvisierender Musiker, Komponist, Dozent, Software-Entwickler und Sound bzw. Interaktions-Designer tätig.

SILVAN BORER

Silvan Borer is an award winning interdisciplinary artist and designer based in Zurich, Switzerland, working for a wide range of national and international clients.

PETER BURLEIGH

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

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

FLAVIA CAVIEZEL

«no motto.» With a background in ethnography, film studies, constitutional law and documentary-essayistic video practice Flavia Caviezel is researching, teaching and publishing on ecologies, border issues, new materialism/critical posthumanism, toxicity, methods and practices as well as on (non-linear) presentation formats. Principle: Transdisciplinary collaborations at the intersection of artistic-scientific practice are characteristic for her work, as in the research projects RhyCycling and Times of Waste.

CLAUDIO DEL PRINCIPE

«Kulinarische Tradition und Handwerk erforschen und daraus ableiten, wie wir Essen in Zukunft kreativer, nachhaltiger und kooperativer gestalten können.» Claudio Del Principe ist erfolgreicher Autor von 11 international ausgezeichneten Kochbüchern. Als Food Dozent und Private Chef bietet er Orientierung für einen

sinnvollen Umgang mit Lebensmitteln und besseres Kochen. In Workshops teilt er traditionelles Wissen für handgemachte Pasta und Cucina Povera. Er leitet Sauerteig-Masterclasses für das Backen mit Lievito Madre. In Kooperation mit dem biologischen Landwirtschaftsbetrieb «Birsmattehof» vermittelt er in sinnlichen Gemüse-Kochkursen Kochen als Wertschätzung und tägliches Handwerk im Hier und Jetzt.

Seine Haltung zur Esskultur vermittelt er als vierfacher Food Kolumnist in Printmedien, auf seinen Social Media Profilen und als gefragter Referent.

Er liebt ehrliches, gutes und nachhaltiges Essen. Beim Kochen, beim Schreiben und auch in seiner Food Fotografie lebt er die Reduktion aufs Wesentliche. Und entfacht damit eine heftige Leidenschaft fürs Kochen und Geniessen, die in so vielen von uns schlummert.

MAXINE DEVAUD

Maxine Devaud studierte Fotografie an der ECAL und anschließend Musikwissenschaft und Kunstgeschichte an der Universität Basel. Nach drei Jahren an verschiedenen Schweizer Institutionen als Regieassistentin für Oper und einem Jahr als Produktionsassistentin für verschiedene Kompanien in Kopenhagen und Berlin gründete Maxine 2018 ihr Produktionsbüro, «Maxinthewood Productions». Seitdem begleitet sie verschiedene Kompanien und Künstler:innen in der Schweiz und im Ausland. 2019 gründete sie mit Kathrin Walde KulturHub, eine administrative Anlaufstelle, die Kulturschaffenden kostenlose Beratung anbietet. Im Jahr 2021 hat sie den Kulturraum O.V.N.I. in Fribourg mitgegründet und 2022 zusammen mit Emilien Rossier das neue Produktions- und Diffusionsbüro oh la la – performing arts production. Maxine ist in verschiedenen Netzwerken aktiv und setzt sich für die Anerkennung des Berufs und die Verbesserung der Arbeitsbedingungen in der Szene ein.

HEIKE DÜRSCHIED

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

ULI FUSSENEGGER

«Connecting and layering perspectives» Born in Austria in 1966, solo double bass player, improviser, composer, producer. Focus on contemporary, electronic music and improvisation. His work has been documented on over 450 CD and DVD productions. Head of sonic space basel at Hochschule für Musik Basel FHNW since 2018. He was also dramaturg of Klangforum Wien for over 20 years and has been curatorially active in various performative formats. This has led to intensive collaboration with director Christoph Marthaler, among others.

STEPHAN GRIEDER

«Erlebe die Freude im Umgang mit dem Stein» Stephan Grieder geboren 1968 in Winterthur ZH, aufgewachsen im Baselbiet, Schweiz. Steinbildhauerlehre bei Paul Agustoni, Zuzgen, Schweiz. Seit 1993 Selbständig, freischaffender Künstler mit eigener Werkstatt in Rünenberg. Seit 1996 Kursangebot für Institutionen, Erwachsene, Jugendliche und Kinder. Diverse Einzel- und Gruppen-

ausstellungen. Künstlerische Auftragsarbeiten unter anderem für einen Tempel nahe Rishikesh, Indien.

TINA HAISCH

Tina verbindet Wissenschaft und Gesellschaft. Sie ist Leiterin des Schwerpunkts Innovation und Raum an der Hochschule für Wirtschaft, Fachhochschule Nordwestschweiz. Sie hat einen Dokortitel in Wirtschaftsgeographie und einen Master in Geographie, Volks- und Betriebswirtschaft. Ihr Spezialgebiet ist die lokale und regionale Wirtschaftsentwicklung mit besonderem Fokus auf Innovationsdynamik, Bewertungsökonomie, Kreativität und Toleranz, Resilienz und Nachhaltigkeit. Ihre Artikel auf dem Gebiet der Wirtschaftsgeographie und Raumentwicklung erscheinen in wissenschaftlichen Zeitschriften. Tina ist eine erfahrene Projektmanagerin und berät Unternehmen, öffentliche und politische Behörden, Verbände und NGOs auf lokaler, regionaler, nationaler und internationaler Ebene. Sie ist spezialisiert auf die Umsetzung aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse in politische, wirtschaftliche und soziale Massnahmen für eine nachhaltige und erfolgreiche Regionalentwicklung. Sie hält Vorträge, Präsentationen und spricht auf wissenschaftlichen, öffentlichen und politischen Veranstaltungen.

JULIA HEINZER

Julia Heinzer ist Finanzberaterin und berät Menschen in allen Lebenslagen zu Themen wie Altersvorsorge, Investment, Versicherungen, Selbstständigkeit u.v.m. Ihr Ziel ist es, dass alle Menschen Grundkenntnisse haben, sich in unserem monetären System sicher bewegen zu können.

«Walk to the edge of what it is you think you know/Zero Motto»  
 Invar-Torre Hollaus (geb. 1973) ist promovierter Kunsthistoriker; seit 2010 Dozent für Bildgeschichte und -theorie am Institut Digitale Kommunikations-Umgebungen (IDCE) der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel; daneben auch als Autor und in der Kunstvermittlung tätig; zahlreiche Veröffentlichungen zu zeitgenössischen Künstler:innen, u. a. wiederholt zu Frank Auerbach, Francis Bacon, Patrick Rohner, Reto Boller Fabian Treiber, Eberhard Havekost.

«Passionately curious.» Philippe Karrer ist Grafiker mit Schwerpunkt Print und Neue Medien. Er hat einen Bachelor in Visueller Kommunikation und einen Master in Art Direction. Im Jahr 2012 gründete Philippe Karrer «Spheres Projects» – ein Verlagsprojekt, das in enger Zusammenarbeit mit Künstler:innen Bücher und Editionen erstellt. Wie auch mit «Spheres Projects» betritt er beim Unterrichten vorzugsweise neues Terrain – gemeinsam mit den Student:innen. Denn was gibt es spannenderes als uns (noch) Unbekanntes?

«Peace is every breath.» Susanne Käser ist Certified Rolferâ, Rolf Movementâ Practitioner und MA in Visueller Kommunikation und Bildforschung. Zwei ihrer prägenden Interessengebiete sind Körperwahrnehmung und Design, die sie in unterschiedlichen Konstellationen erforscht und vermittelt. Ob in ihrer therapeutischen Praxis oder in der Lehre an der HGK Basel unterstützt sie Menschen dabei, Orte der tiefen Ruhe und Selbstverbundenheit zu entdecken, um den täglichen Herausforderungen kraftvoll und klar zu begegnen.

«Staying with the trouble» (Donna Haraway) Sophie Kellner ist Gestalterin und lebt mit ihrer Familie in Basel. Sie studierte im BA Textilingenieurwesen in Albstadt (DE) sowie Mode und Integratives Design im MA in Basel (CH). Sie arbeitet forschend, spielerisch und experimentell mit leitenden textilen Materialien, interaktiven Objekten und Räumen sowie Physical Computing. Sophie interessiert besonders die Fragestellung nach Ästhetik und Funktionalität von Elektronik und das Zusammenspiel von soft-hard-social skills, welche durch die vermittelnde Arbeit mit elektronischen Textilien erforscht werden kann. Diese handwerklichen und digitalen Themen vermittelt sie in Workshops an zahlreichen Institutionen u.a. Haus der elektronischen Künste, Pädagogische Hochschule und dem Vitra Design Museum. Sophie arbeitet zurzeit in einem Forschungsprojekt zum Thema «Ubiquitous Computing» und unterrichtet Bachelor und Master in Physical Computing an der HGK. Sie ist zeitweise als freischaffende Kostümbildnerin u.a. für Produktionen am Theater Basel und am Neuen Theater Dornach tätig. [Sophiekellner.de](http://Sophiekellner.de)

«tbd» Katharina Kemmerling studierte an der ZHDK Game Design, bevor sie an die HGK Basel zur bildenden Kunst wechselte, wo sie 2020 erfolgreich den Master beendete. Sie arbeitet an der HGK Basel in der Medienwerkstatt, Eventteam, Empfang und den Werkstätten. Neben der HGK Basel ist als freie Künstlerin tätig. Ihre Arbeiten sind in der Sammlung Hoffman la Roche Basel und 2022 – 2023 sind Ihre Arbeiten Teil der «FunFeminism» Ausstellung im Gegenwartsmuseum Basel.

«Nach über 30 Jahren Berufserfahrung mit Bewegtbild unterwegs, noch immer fasziniert und am Dazulernen.» Fabian Kempter hat nach seinen Beschäftigungen mit der Kunsthistorie

und der Ausbildung zum Zeichenlehrer früh seine Faszination für das bewegte Bild entdeckt. Durch Aus- und Weiterbildungen im In- und Ausland hat er sich das nötige Rüstzeug für die Kamerararbeit, das Entwickeln einer Bild Narration in Zeitmedien und die räumliche Inszenierung erarbeitet. Stylistisch bewegt er sich zwischen komplexeren kurzen Compositings für Teaser/Trailer bis zu klassischen dok- resp. narrativen Inhalten. Einen speziellen Fokus legt er auf die Szenografie mit zeitbasierten Medien. Er unterrichtet an der FHNW an der Hochschule für Gestaltung und Kunst in Basel am Institut IDCE, dem ICDP im Studiengang Innenarchitektur und Szenografie und an der Hochschule für Musik in Basel.

ANITA KURATLE

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

KATHRIN ANIKA MAST

«Better an oops than a what if.» Kathrin A. Mast ist Szenografin, lebt und arbeitet in Deutschland sowie in der Schweiz. Vereint und repräsentiert durch Studio Anka Visual bewegen sich Ihre Projektarbeiten in den Bereichen Spatial Design, Innenarchitektur, Szenografie und der Medienkunst. In ihrer künstlerischen Praxis erforscht sie als VJ (Video-Jockey) unsere ästhetischen Wahrnehmungen und definiert immersive Kontexte zwischen audio- und visuellen Einheiten. See more: <https://studioankavisual.com/visual-studioankavisual>

KAROLIN MEUNIER

Karolin Meunier ist Künstlerin und Autorin. Sprache ist ihr zentrales künstlerisches Handlungsfeld. Ihre Arbeiten beobachten und inszenieren Übersetzungsprozesse und Gespräche, die Performativität von Lernsituationen und Fiktion als kritische Form. Sie promovierte zu «Dialogischem Material»: eine künstlerisch-wissenschaftliche Auseinandersetzung mit transgenerationalen Praxen in feministischer Literatur und experimentellem Film. Sie ist Mitglied der kollektiven Verlagsbuchhandlung b\_books in Berlin und ab September 2025 Dozentin am IADE.

MARIANNA HELEN MEYER

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

ALEXANDRA NAVRATIL

Alexandra Navratil studierte bildende Kunst (Bachelor) am Central St. Martins College in London und am Goldsmiths College in London (Master). Ausgangspunkt für Alexandra Navratils Arbeit sind oft wissenschaftlich- historische Recherchen zu den Anfängen der Fotografie, Film- und Industriegeschichte. Durch die Kombination und Animation von gefundenem Bildmaterial denken Navratils Werkzyklen über die Anfänge der Moderne nach und deren Auswirkungen auf die heutige Bilderwelt. Die Arbeiten in Video, Installation, Skulptur, Film und Siebdruck folgen auf poetische und analytische Weise Materialgeschichten.

DANIEL NIKLES

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

FLORIAN OLLOZ

«Man hat ein System erst begriffen wenn man es zum Absturz gebracht hat» // «You don't understand a (tec)system until you've brought it down.» Florian Olloz studierte Kunst und Vermittlung in Basel und Hamburg. Seit 2007 leitet er das Kulturbüro Basel und unterrichtet am Institut IADE. Zusammen mit dem «Kollektiv für Schmalfilmelektronik» mobiles kino verleibt er dem analogen Medien Film interaktive Fähigkeiten ein. Florian Olloz studied art and education in Basel and Hamburg. He teaches at the IADE Institute and has headed the Kulturbüro Basel since 2007. Together with his «Kollektiv für Schmalfilmelektronik» mobiles kino he incorporates interactive abilities into the analogue media film.

FRANÇOISE RÜEDIN PAYOT

Ich bin 1968 geboren und im Fricktal aufgewachsen. Nach meiner Ausbildung als Textilfachfrau unterrichtete ich in Zürich in den Bereichen Textil, Holz und Papier. Das Potential des Austauschs gleichgesinnter Designer\*innen habe ich während meines Modestudiums an der FHNW HGK kennengelernt. Seitdem ist Vernetzung für meine Arbeit zentral. Mein Praktikum 2000 im Pressebüro Totem in Paris ermöglichte Kontakte zu bekannten Designer\*innen wie Raf Simons, Bernhard Willhelm, Walter van Beirendonck, Veronique Branquinho, Oliver Theyskens und

Jeremy Scott sowie zu Journalistinnen wie Isabella Blow und Suzy Menkes. Zurück an der Hochschule schloss ich 2001 als erste Studentin eine Kollektion ab, die die Männerwelt aufhören lassen sollte: «Revolution im Anzug». Es folgten Auftritte mit meiner Künstlergruppe COMING SOON, eine Ausstellung im Museumsquartier Wien und Engagements in der Kommunikation für die Gwand in Luzern und London sowie im Historischen Museum Basel. Seit 2003 berate ich Studierende im Praktikum und knüpfe Kontakte zu Designhäusern. Seit 20 Jahren vernetze ich Studierende und Designer\*innen. Seit 2012 bauen wir ein Alumn-Netzwerk auf, um den Austausch auch nach dem Studium zu fördern. Ziel ist es, Kontakte, Mentoring und Veranstaltungen zu organisieren, um den beruflichen und kreativen Austausch zu stärken. Das Potenzial eines solchen Netzwerks ist enorm: Es unterstützt die Mitglieder, fördert die Weiterentwicklung der Hochschule und bündelt Ressourcen und Wissen.

FIONA RAHN

Fiona Rahn schloss 2021 ihren Bachelor in Mode-Design ab. In ihrer Abschlussarbeit widmete sie sich dem Thema «Ressourcen im weiteren Sinne» – mit Recherche über kollaborative Designprozesse, intuitive Arbeitsweisen und Fokus auf nachhaltige Methoden wie Formstrick, natürliche Färbetechniken und Upcycling. Nach dem Studium arbeitete sie bis Ende 2024 als wissenschaftliche Assistentin im Studiengang Mode-Design (ICDP). In dieser Rolle sammelte sie wertvolle Erfahrungen in der Organisation öffentlicher Anlässe und Performances, etwa im Rahmen von Projekten wie Mode Suisse oder in Kooperation mit dem Kunsthaus Baselland. Parallel dazu war Fiona über viele Jahre im Sommercasino und in der Jungen Kultur tätig. Seit 2020 veranstaltet sie regelmäßig das Format mal-mal in Zusammenarbeit mit der Kunsthalle Basel. Seit 2023 ist sie zudem im Core-Team vom Basel Social Club und engagiert sich in weiteren Projekten rund um Fotografie, Kostümbild und Eventgestaltung. Seit April 2024 ist Fiona Teil des HGKx-Netzwerk und Alumni-Verein.

EVELYNE ROTH

Evelyne Roth, ist Designerin und Dozentin im Institut für zeitgenössische Design Praxis ICDP, Studiengang Mode-Design an der FHNW HGK Basel. Die Schwerpunkte in ihrer gestalterischen Praxis und Lehre liegen in den Bereichen Circular Design, Recherche, Entwurf und Konzeption. Im PhD Programm MAKE/SENSE, einer Kooperation der HGK Basel FHNW und der Kunstuniversität Linz, arbeitet sie an ihrer Dissertation. Konkret forscht sie zur Relevanz des Reparierens. Und blickt auf mögliche Designprozesse in zukünftigen zirkulären Abläufen. Sie ist im Stiftungsrat und Fachausschuss der Berner Design Stiftung und Co – Founder des Office ROTHLEDERMANN für Design, Consulting und Forecast.

ÉMILIE ROSSIER

Parallel zu seinem Bachelor in Betriebswirtschaft machte er seine ersten Schritte im kulturellen Bereich als Schlagzeuger und später als Leiter des Zikamart, eines Festivals für aktuelle Musik, das er gründete und zehn Jahre lang leitete. Gleichzeitig entdeckte er die Welt des Theaters als Vorstandsmitglied der Belle Usine, einer in einen Veranstaltungssaal umgewandelten Industrieanlage. Von 2015 bis 2018 ist er beim Konzertsaal Fri-Son als Generalsekretär tätig. Von 2018 bis 2022 arbeitet er bei der Neuen Oper Freiburg (NOF) als Verantwortlicher für Entwicklung und Diffusion mit. Er interessiert sich für kulturpolitische Fragen und gründete die Association K/Verein C, den Dachverband der professionellen Kulturinstitutionen im Kanton Freiburg. Seit 2018 ist er Agent des Komikers Yann Lambiel. 2022 gründet er zusammen mit Maxine Devaud eine neue Produktions- und Diffusionsstruktur für darstellende Künste mit Sitz in Fribourg unter dem Namen oh la – performing arts production.

ROXY – ZARAH MAYER, MARCUS REHBERGER,  
NELE GITTERMANN

Das Team des ROXY Birsfelden begleitet lokale Nachwuchskünstler\*innen beim Produzieren erster Bühnenarbeiten. Als Veranstaltungs- und Produktionsort für die freie zeitgenössischen Theater-, Tanz- und Performanceszene bietet das ROXY ein umfangreiches Programm, das künstlerische Vielfalt abbildet und zur Auseinandersetzung mit aktuellen Fragestellungen anregt. Ein grosses Anliegen des Teams ist es, Zugänge für ein breites Publikum und Gelegenheiten zu Begegnung, Diskurs und zum Mitmachen zu schaffen.

MARTIN SCHAFFNER

«Ich habe weder Motto noch Lieblings Film.» In den 1980er-Jahren habe ich audiovisuellen Gestaltung an der SFG in Basel studiert. Ab 1989/90 Produktion von Musikvideos und Vjing avant la lettre im Limelight Club in New York. Seither arbeite ich als unabhängiger Videoproduzent mit Schwerpunkt Livevideo und Greenscreen. Für Auftraggeber wie ART Basel, ART Basel- Miami Beach, Bulgari, Museum Tinguely, Littmann Kulturprojekte, BIZ Basel, CHUV Lausanne, Musikakademie Basel, und viele weitere. 1995 bildete ich mich am HyperStudio weiter im Design. In den 1980er interaktiver Medien und arbeitete als Videoproduzent. Seit 1999 bin ich Dozent und Videocoach am HyperWerk.

PIA SCHARF

«Entwerfen bedeutet, Zukünftiges in konkreter Gestalt gegenwärtig verhandelbar zu machen.» Pia Scharf, Dipl.-Des., ist Dozentin für vorwiegend designgeschichtliche und designtheoretische Inhalte am ICDP. Sie hat Design – Schwerpunkt: Industrial Design – an der HFG Offenbach am Main studiert, sammelte Erfahrungen in der Gestaltung und Umsetzung multimedialer Installationen und im Interaction Design. Wissenschaftlich arbeitet

Pia Scharf derzeit zu den Einflüssen maschinellen Lernens («KI») auf die Gestaltung industrieller Produkte im Rahmen einer Promotion (Dr. phil.), die voraussichtlich im Herbst 2025 abgeschlossen sein wird. Seit 2017 ist sie in der Hochschullehre tätig, seit Herbst 2022 unterrichtet sie im BA Industrial Design und im Masterstudio Design der HGK.

RUTH SCHEEL

«a rose is a rose is a rose» Ruth Katharina Scheel is a scenographer and graduated from the University of Portsmouth (Master of Arts in European Media) in 2002, followed by post-graduate studies at Central St. Martins College of Art London (Master of Arts Scenography) in 2004. The main fields of her teaching and research are at the intersection of narrative spaces, exhibition theory, critical museology and spatial media. Lecturer at several BA and MA programmes at FHNW Academy of Art and Design Basel. Over the last 10 years Ruth Scheel has also been lecturing at at Hochschule für bildende Kunst Hamburg and other academic Institutions.

MARGAUX SCHWAB

«Time is not a given, it is not that we have or do not have time, but that what we make it through practices.» (Maria Puig de la Bellacas) Margaux Schwab is a researcher, cultural producer and curator based in Vevey, Switzerland. Her work lies at the intersection of art, ecology and hospitality, prioritizing spaces beyond the gallery or museum — such as kitchens, markets, restaurants, gardens and orchards — as vital sites for the transmission of knowledge and practices. After graduating in Hospitality Science from the EHL School in Lausanne, she moved to Berlin in 2015 and founded foodculture days in 2016, a platform exploring food ecologies and politics through field research, events, cultural mediation, and the editorial project Boca A Boca. Her research focuses on the relationships between territory,

ecology and food cultures, engaging artistic, scientific, and ancestral forms of knowledge — including non-human intelligences. In 2024, she completed a CAS in Cultural Politics and Practices (UNIL-EPFL), which deepened her engagement with cultural policy, economics, law and the sociology of culture. Recently, she contributed as a Teaching Assistant & Researcher to the Laboratory of Elementary Architecture and Studies of Typology (EAST) at the EPFL for the Master Program titled "Domesticated Foodscapes".

MARTINA SIEGWOLF

«WARNING: PERCEPTION REQUIRES INVOLVEMENT.» Das Zitat von Antonio Muntadas begleitete mich während 25 Jahren und war an meiner Türe im Werkraum Wardeck pp angebracht. Nach wie vor interessiere ich mich für Freiräume, Menschen, Utopien und Arbeit mit Kunst als... Das Studium der Kunstgeschichte und Ethnologie habe ich in Basel absolviert. Im Kunstmuseum/Gegenwart habe ich von 1998 bis 2011 den SOUTERRAIN (Raum für Vermittlung & Bildung) aufgebaut und geleitet. Von 1995 bis 2025 war ich an verschiedensten Projekten im Werkraum Wardeck pp (Performance Index, Kasko, LODGE und Gästeteatier) mitbeteiligt. Ich habe verschiedenste Vermittlungsformate entwickelt und durchgeführt in Institutionen und Off-Spaces. Seit 1999 unterrichte ich als Dozentin am Institut Arts and Design Education in Basel.

CHRISTIAN STUDACH

«Kreativität entsteht aus der Spannung zwischen Spontaneität und Einschränkungen.» (Rollo May) Mit seinem umgebauten Atari und unzähligen Tracks auf Lager war Stu auf den Bühnen der Welt zu finden. Später studierte er an der Fakultät für Musik & Technologie der Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht und schloss sie mit dem Master of Music ab. Auf seine Zeit im Ausland folgten verschiedene Kooperationen mit Musikern, Medien-

künstlern und Ingenieuren. Zurück in Basel begann er im Kulturbüro zu arbeiten und seine eigene Werkstatt aufzubauen, in der er sich auf Reparaturen und das Innenleben elektronischer Musikinstrumente wie den Synthesizer konzentrierte. Heute arbeitet er als Lehrer und hofft, bald wieder mehr Zeit für eigene Projekte zu haben.

JAN TORPUS

«Leave room for serendipity» Jan Torpus ist Design- und Kunstforscher am Critical Media Lab (CML) der HGK Basel FHNW. Er entwickelt praxisorientierte Forschungsprojekte in interdisziplinären Teams und publiziert in den Communities der HCI, Designforschung und Ökologie. Aufgrund technologischer Entwicklungen wie VR, Augmented Reality und Interest of Things untersucht er alternative techno-soziale Lebenswelten und Strategien für die Biodiversitätsförderung in Siedlungs- und Naherholungsgebieten (torpus.com). Er absolvierte ein MA in Designforschung am Masterstudio Design (FHNW, Basel, 2010), studierte audiovisuelle Gestaltung und Interaktion (FHBB, Basel, 1999) sowie Innenarchitektur (Massana, Barcelona, 1993).

NAÏMA TRABELSI

Naïma Trabelsi ist interdisziplinäre Designerin. Sie studierte Kunstgeschichte und Vergleichende Literaturwissenschaft an der Universität Zürich sowie Modedesign (BA) und Industrial Design (MA) an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel. Ihre berufliche Praxis reicht von kuratorischer Arbeit über Theater bis hin zu internationalen Modehäusern. Heute bewegt sich ihr Schaffen an den Schnittstellen von Design, Theorie und Vermittlung. Mit ihrem eigenen Label verbindet sie einen gestalterischen Zugang mit einem Fokus auf Nachhaltigkeit, Handwerk und gesellschaftliche Verantwortung. Ihre Perspektive ist geprägt von Themen wie sozialer Gerechtigkeit, Marginalisierung und einer kritischen Auseinandersetzung mit bestehenden Systemen.

ZOÉ GAJA TSCHIRREN

Zoé Gaja Tschirren hat an der FHNW Vermittlung von Kunst und Design studiert und einen Master in Kunstgeschichte und Bildtheorie an der Universität Basel absolviert. Sie beschäftigt sich sowohl mit der Erforschung moderner Bildsprachen als auch mit dem Blick in die Geschichte der Kunst. Ihr Interesse gilt den Ursprüngen und Gründen, warum Bilder oder ästhetische Ausdrucksformen so erscheinen, wie sie es tun. Gestalterisch liegt ihr Schwerpunkt in der Fotografie und der AI-Bildgenerierung. An der FHNW unterstützt sie CoCreate an der Hochschule für Gestaltung und Kunst. An der Hochschule für Informatik engagiert sie sich im Transfer Bereich.

NICOLAJ VAN DER MEULEN

«Ein kluger Mensch bemerkt, wie lange seine Unterhaltung unterhaltsam ist.» Ich studierte Kunstgeschichte und Philosophie. In meiner Doktorarbeit (1998) und in meiner Habilitation (2013) habe ich mich mit der Wirkung von Bildern beschäftigt. Weitere Interessen- und Arbeitsgebiete sind: Culinary Arts, Postdigitale Lehre. Seit 2021 leite ich das CoCreate-Programm.

UWE WALTHER

Malereistudium in Leipzig und Basel, seit 30 Jahren eigene künstlerische Praxis und Arbeit im Ausstellungsaufbau an der Kunsthalle Basel. Seit 2015 arbeite ich als Dozent an der FHNW, hauptsächlich in den Bereichen Malerei und Zeichnung. In meiner Tätigkeit als Hochschullehrer beschäftige ich mich immer wieder mit Fragen zu handwerklichen Skills und künstlerischer Freiheit. Als innerer Kompass in diesem Spannungsfeld dient mir ein Leo Castelli zugeschriebenes Zitat, in dem er benennt, was er bei guter Kunst für unerlässlich hält: "innovation, uniqueness, quality".

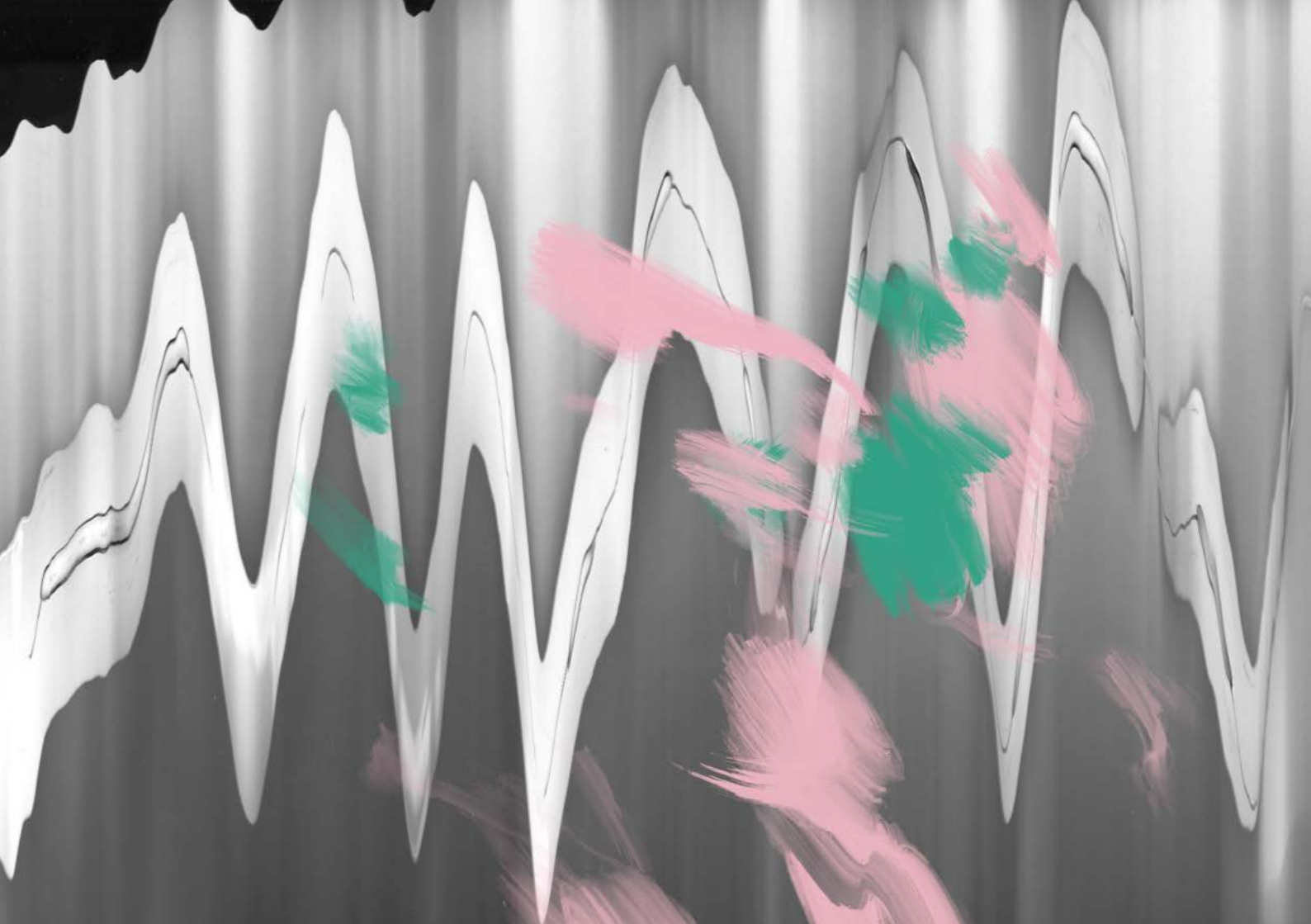
ANDREAS WENGER

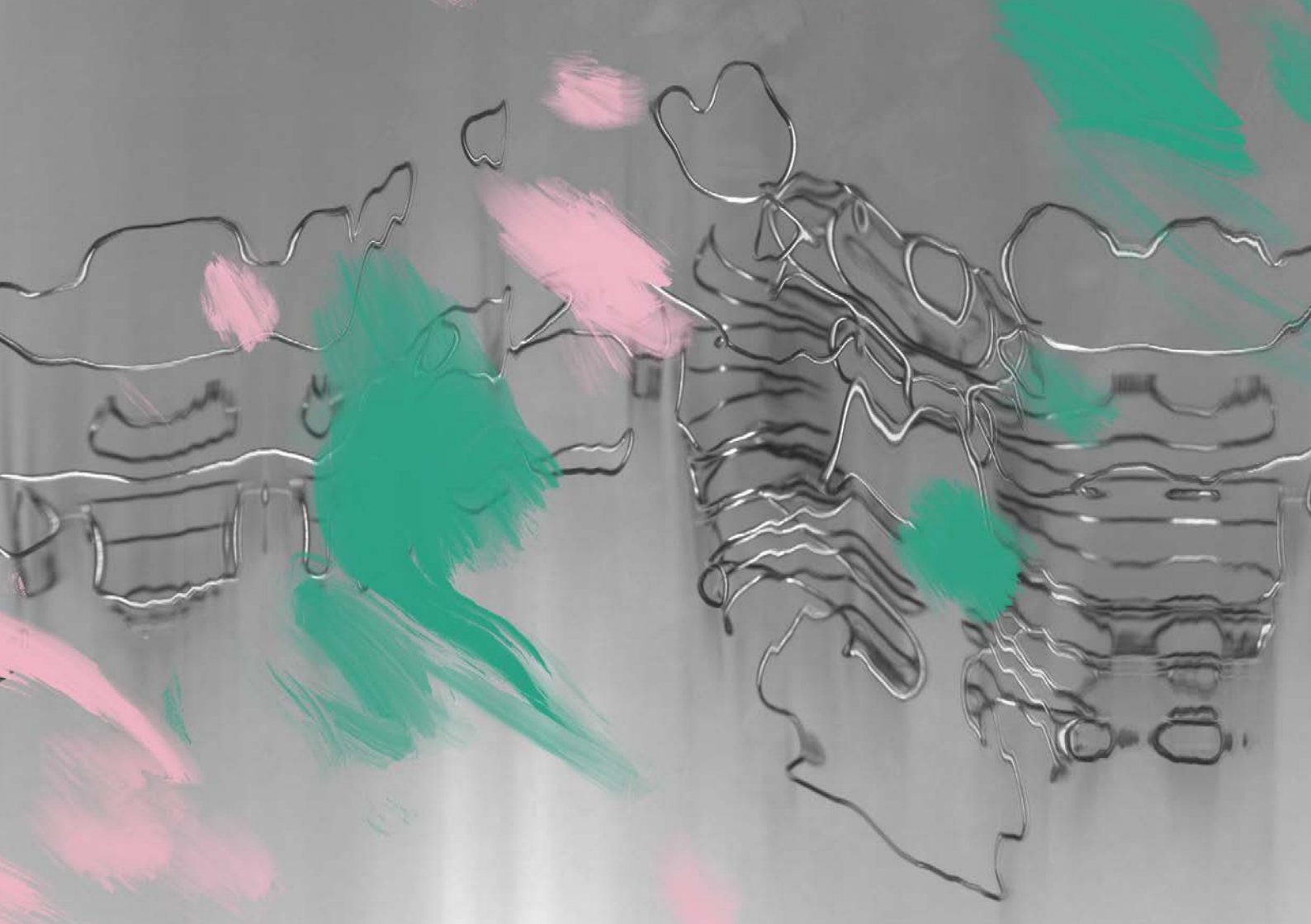
Studiengangleiter BA Innenarchitektur und Szenografie an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW.

JÖRG WIESEL

«1980 – ein Stück von Pina Bausch – Wenn man so will, hat Pina Bausch höchst spektakulär die Aufhebung der Migration mit künstlerischen Mitteln transzendiert, im Namen des Tanztheaters.» Prof. Dr. Jörg Wiesel (\*1964), is Head of BA Degree Programme Fashion Design at the Academy of Art and Design FHNW. Study of Theatre and Literary Studies in Munich; Doctorate (Dr. phil.) at the University of Basel; Habilitation at the Freie Universität Berlin; 1986–1988 assistant director at the Schauspiel Dortmund; lecturer, research associate, assistant, lecturer at the Universities and Academies in Kiel, Giessen, Basel and Zurich; since 2004/05 lecturer at the Academy of Art and Design FHNW Basel; 2005–2010/11 Visiting Professor at Freie Universität Berlin; 2007/08–2013 at the Institute of Fashion Design and the Master Studio Design of the HGK Basel FHNW. Numerous publications on the history and theory of theatre, piracy, intermediality, film, fashion and culinary arts.







WIR BEDANKEN UNS HERZLICH BEI:  
ALLEN STUDIERENDEN, DIE UNS MIT IDEEN UND  
VORSCHLÄGEN UNTERSTÜTZEN, BEI DER DIREKTORIN  
DER HGK FHNW, PROF. DR. CLAUDIA PERREN,  
BEI DEN INSTITUTS- UND STUDEINGANGSLEITUNGEN,  
BEI DEN DOZIERENDEN, BEI DEN ADMINISTRA-  
TIONEN UND DEM KOMMUNIKATIONSTEAM DER HGK  
FHNW. INSBESONDERE BEDANKEN WIR UNS AUCH:  
BEI LENA HUBER, BEIM RESSORT LEHRE HGK  
FHNW SOWIE BEI ALLEN GÄST:INNEN UND DOZIEREN-  
DEN FÜR IHRE SPANNENDEN BEITRÄGE.

FÜR DIE AUSARBEITUNG DER BROSCHÜRE  
GILT UNSER DANK LUKAS HECHT UND BENEDIKT JÄGGI.  
FÜR DIE ILLUSTRATIONEN BEDANKEN WIR UNS  
BEI SILVAN BORER.

PROGRAMMHEFT COCREATE  
IM FRÜHLINGSSEMESTER 2025

REDAKTION: TEAM PROGRAMM  
COCREATE IADE

GESTALTUNGSKONZEPT UND SATZ:  
ANDICO LAB IDCE

AUFLAGE: 250 EX.

DRUCK: FLYERLINE

JULI 2025

## KONTAKT

### COCREATE LEITUNG:

T +41 (0)78 852 09 68  
NICOLAJ.VANDERMEULEN@FHNW.CH

### COCREATE ADMIN:

T +41 (0)61 228 41 63  
COCREATE.HGK@FHNW.CH

### EMPFANG:

T +41 (0)61 228 44 00

### HAUSDIENST:

T +41 (0)61 228 42 11

### IT-SUPPORT:

T +41 (0)61 228 44 55  
IT-SUPPORT.HGK@FHNW.CH

### AUSLEIHE:

AUSLEIHE.HGK@FHNW.CH  
ÖFFNUNGSZEITEN  
MONTAG / MITTWOCH / DONNERSTAG  
11:00 BIS 14:00 UHR



[INSTAGRAM.COM/HGKBASEL\\_COCREATE/](https://www.instagram.com/hgkbasel_cocreate/)



COCREATE  
2025

