

Heinz Wagner
Armin Blasbichler
Christine Schranz
Ralf Michel

Priska Morger
Kurt Zihlmann
Werner Baumhakl
Nicole Schneider
Andreas Wenger
Uwe R. Brückner

Ralf Trachte
Martina Ehleiter
Ruth Scheel
Heike Dürscheid
Bettina Köhler
Jörg Wiesel
Sabine Fischer

Sophia-Teresa Prölss
Agni Pantazopoulou
Pauline Hess
Chioma Blaser
Lida Nobakht
Kerstin Nemeth
Sara Arisci
Natalia Blanco
Annika Degel
Charleen Elberskirch
Lyne Revaz
Andreas Eberhard
Franziska Hartmann
Jennifer Keusgen
Mathieu Fischesser
Benjamin Kniel
Robin Kirsch
Moritz Meier
Marie Läuger
Pablo Odriozola Garcia
Santeri Taurula
Viviane Vockroth
Helena Tapajnova
Ni Zhang
Norman Ries
Carola Scherzinger
Marko Peric
Cheryl Tron
Dschafar El Kassem
Florian Denning

Masterstudio

Yearbook

18-19

Masterstudio Yearbook 18-19



Institute
Integrative Design
Design Process
Design Culture
Design Research

Master-Project
Picasso
Blau Rosa
with
Fondation
Beyeler

Master-Workshops
Creature Nature

Master's Thesis
Design and
Social
Responsibility



Was ist heute nicht Design?

University of Applied Sciences and Arts
Northwestern Switzerland FHNW

FHNW Academy of Art and Design
Institute Integrative Design Masterstudio
Freilager-Platz 1
Postfach
CH-4002 Basel

www.masterstudiodesign.ch
info.iig.hgk@fhnw.ch

Imprint

Conception and Project Management:
Christine Schranz
Texts: Armin Blasbichler, Christine Schranz,
Heinz Wagner, Ralf Michel as well as the
lecturers and students
Design: Ivana Jović ivanajovic.com
Project Assistance: Dana Blume
Proofreading: Birgit Schnieber
Print: Hürlimann AG
Cover outside: Ehleiter, IIG and students
Cover inside: www.istock.com

© Institute of Integrative Design | Masterstudio

Institut Integrative Gestaltung

Aktuelle Lebenswelten sind durch verschiedenste Formen und Interpretationen von Design gekennzeichnet. Wir sind zu Gestalter_innen unseres Lebens und des Lebens anderer geworden. Damit hat sich auch die Komplexität der damit im Zusammenhang stehenden Folgen erhöht. Gerade deshalb ist eine interdisziplinäre Ausrichtung von gestalterischer Praxis notwendig. Diese fach- und Kulturen übergreifende Annäherung, welche unterschiedliche Fragestellungen und Interessen berücksichtigt, prägt die Haltung am Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio in der Forschung und in der Lehre.

Das Prädikat «integrativ» indiziert dabei eine Form der künstlerisch-gestalterischen Auseinandersetzung, die sich weniger durch Abgrenzung als durch Synergien zwischen isolierten Disziplinen definiert. Der Kern integrativer Gestaltungspraxis umfasst kluges Zusammenführen, experimentelles Erproben und kritisches Überprüfen. Offenheit und Austausch in einem breit gesteckten Wissensfeld bilden den Humus für neue Lösungsansätze, die unser Zusammenleben nachhaltig verändern.

Heinz Wagner
Institutsleiter

Institute Integrative Design

Current life worlds are characterised by most versatile forms and interpretations of design. We have become the designers of our own life and the life of others. Thus the complexity of the related consequences has also increased. This in particular requires an interdisciplinary orientation of the creative practice. This subject- and culture-related rapprochement taking into consideration different questions and interests characterises the approach of the Institute of Integrative Design | Master-studio towards research and teaching.

The predicate “integrative” indicates here a form of artistic-creative approach which defines itself less through differentiation than through synergies between isolated disciplines. The core of the integrative design practice comprises intelligent merging, experimental testing and critical checking. Openness and dialogue in a wide field of knowledge are the humus for new solution approaches changing our cohabitation in a sustainable way.

Heinz Wagner
Director of the Institute

What is

not design

in today's



world?

Sophia-Teresa Prölls
Interior Designer
Germany



Kerstin Nemeth
Visual Communication
Designer
Switzerland



Lyne Revaz
Product Designer
Switzerland



Agni Pantazopoulou
Architect
Greece



Sara Arisci
Textile Designer
Switzerland



Andreas Eberhard
Postindustrial Designer
Switzerland



Pauline Hess
Interior Designer
Germany



Natalia Blanco
Industrial Designer
Spain
www.eneblanco.com



Franziska Hartmann
Product Designer
Germany



Chioma Blaser
Fashion Designer
Switzerland



Annika Degel
Media Designer
Germany



Jennifer Keusgen
Designer
Germany



Lida Nobakht
Fashion Designer
Iran
lidanoba.com



Charleen Elberskirch
Fashion Designer
Germany



Mathieu Fischesser
Business Administrator
France



Benjamin Kniel
Art Director
Switzerland
klinch.ch



Santeri Taurula
Artist
Finland



Carola Scherzinger
Visual Communication
Designer
Germany



Robin Kirsch
Craft Designer
Germany



Viviane Vockroth
Craft Designer
Germany



Marko Peric
Industrial Designer
Switzerland



Moritz Meier
Postindustrial Designer
Switzerland



Helena Tapajnova
Visual Designer
Slovakia
helenatapajnova.com



Cheryl Tron
Designer
Switzerland
cheryltron.com



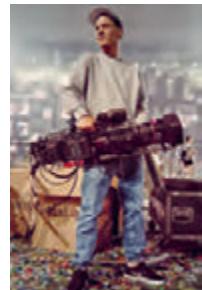
Marie Läuger
Fashion Designer
Germany



Ni Zhang
Fashion Designer
Switzerland



Dschafar El Kassem
Media Designer
Germany
jafura.com



Pablo Odriozola Garcia
Industrial Designer
Spain
pabloodri.com



Norman Ries
Craft Designer
Germany



Florian Denning
Media Designer
Deutschland



Masterstudio Design

Studio Integrative Design

Studio Scenography & Exhibition Design

Studio Fashion Design

Studio Industrial Design

Masterstudio Design

In seiner konsequent interdisziplinären Ausrichtung reflektiert das Masterstudio Design die Überzeugung, dass Herausforderungen in sich rapide verändernden Lebenswelten nicht mehr ausreichend durch Einzeldisziplinen beantwortet werden können. Das Programm richtet sich an engagierte Persönlichkeiten mit Anliegen, auf welche die bisherige Ausbildung oder Berufserfahrung keine befriedigenden Antworten geben konnte und die ihre Rolle als Gestalter_in in einem von Diversität geprägten Kontext neu schärfen wollen.

Masterstudio Design befördert ein integrales Verständnis der Implikationen gestalterischer Praxis. Mit dem Anspruch, die Entwicklungsabsichten der Studierenden optimal zu begünstigen, agiert es als dynamischer Umschlagplatz kreativer Entfaltung geprägt von Vernetzung persönlicher Interessen und Fähigkeiten, Wissensgenerierung, Teamarbeit und individueller Begleitung. Entlang anregender Lehr- und Forschungsmethoden lernen Studierende im ersten und zweiten Semester ausserordentliche Innovationsverfahren und nachhaltige Wertschöpfungsketten im Design kennen. In experimentellen Projekten gewinnen sie Einblicke in Entscheidungsprozesse aus designrelevanten Feldern und erweitern dadurch ihr kreatives Repertoire. Durch Agilität beim Problematisieren komplexer Zusammenhänge und ihrer eigenständigen Urteilskraft erarbeiten sie im dritten Semester im Austausch mit selbstgewählten Mentorierenden ihre Master-Thesis.

With a consistently interdisciplinary approach, Masterstudio Design reflects the belief that urging challenges in rapidly transforming lifeworlds can no longer be adequately addressed by isolated disciplines. The programme addresses inquisitive designers with questions to which their former training or work experience did not provide satisfactory answers and who want to shape their role as designers in a context characterized by diversity.

Masterstudio Design promotes an integral understanding of the implications of design agency. Aimed to foster the students' abilities and aspirations at best, it acts as a vibrant hub for contemporary creative practice, characterized by cross-pollination of personal skills and expertise, knowledge generation, team work and individual mentoring. Along to offbeat teaching methods students will be introduced into sustainable innovation processes and value creation chains throughout the first and second semesters. In the accompanying experimental project work, they gain insight into thought processes from a range of artistic disciplines and design-related spheres thereby enhancing their own creative repertoire. With the agility of problematizing complex coherences and persuasive critical argument, students elaborate their master thesis in the third semester in close exchange with self-selected mentors and professionals.

Table of Content

Design Process → 10–17



Stellt Formen der Problematisierung, gestalterische Konzepte sowie das Verständnis von Gestaltung als prozessuales Verfahren in den Mittelpunkt. Internationale Akteur_innen aus der künstlerisch-gestalterischen Praxis teilen ihre Ansätze und Verfahrensweisen mit den Studierenden und führen durch konzentrierte, anwendungsorientierte Workshops.

Investigates in forms of problematization and creative thinking techniques stemming from a conception of design as a process-oriented endeavour. Instructed by international change makers from the wider design field, students convey both potential and viability of design processes in tangible outcomes.

Design Culture → 18–21



Beleuchtet Themenfelder gestalterischer sowie künstlerischer Ausdrucksformen und verortet sie in einem kulturwissenschaftlichen Kontext. Im Zentrum stehen aktuelle und auch historische Theorien und Debatten, die anhand zeitgenössischer Beispiele diskursiv bearbeitet werden. Die rekursive Bezugnahme auf die eigene gestalterische Arbeit ist dabei zentral.

Investigates topics of art and design from a cultural studies perspective. At the core of the module stand the examination and the critical debate of contemporary cultural theories, its forms of expression and seminal historic developments. The module promotes a recursive referral to one's own design practice.

Design Research → 22–25



Die Forschung am Institut Integrative Gestaltung ist unmittelbar mit der Frage nach der Relevanz und dem Potenzial von Design in sich transformierenden Lebenswelten verbunden. In Grundlagenforschungen werden aus gesamtheitlicher Sicht gestalterisches Denken und Handeln in bestehenden Systemen und Prozessen untersucht und auf Szenarien übertragen, in denen die Rolle von Design wirksam wird. Darauf aufbauend und mit ausgesuchten Forschungspartner_innen werden neue Handlungsfelder in ökonomischen und soziokulturellen Kontexten entwickelt.

The research endeavours at the Institute Integrative Design are directly linked to questions of relevance and the potential of design in transforming lifeworlds. In our basic research design-related thinking and actions within existing systems and processes are investigated from an overall view and transferred to scenarios where the role of integrative design becomes effective. Based on this and in alliance with selected research partners, new fields of activity in economic and sociocultural contexts are developed.

**Master-
Workshops**
→ 26–43



Die kollaborative Projektplattform des Masterstudios Design. Im Kontext eines Jahresthemas, das drängende gesellschaftliche Fragen vorausnimmt, werden unter der Leitung von Dozenten und führenden Professinals in vier je einwöchigen Workshops experimentelle und anwendungsorientierte Lösungsansätze entwickelt.

The collaborative project platform of the Masterstudio Design. Based on an annual theme covering pressing issues of today, students investigate in four one-week long workshops experimental and problem-solving propositions, tutored by staff, experts and leading practitioners.

Master-Projects
→ 44–51



Projekte werden je nach Massstäblichkeit, Zeitrahmen und Zielsetzung individuell oder in Teams bearbeitet. Projekte sind selbstinitiiert oder werden wahlweise durch das gewählte Studio angeboten. Hier loten Studierende ihre gestalterischen Fähigkeiten aus und teilen ihre Prozesse und Ergebnisse in gemeinsamen Reviews.

Projects and assignments are carried out individually or in teams. Based on self-initiated or studio-initiated project proposals, students explore their creative skills and share developments, results and decision-making processes in joint reviews.

Master's Thesis
→ 52–6



Mit der Master-Thesis stellen die Studierenden unter Beweis, dass sie in der Lage sind, komplexe Fragestellungen selbstständig zu initiieren, forschungsorientiert zu bearbeiten und sich souverän der Kritik zu stellen. Mögliche Formate der Master-Thesis umfassen ausgereifte Prototypen, experimentelle Anordnungen, Mode-Kollektionen, Raum- oder Medieninstallationen, wissenschaftliche Untersuchungen, theoretische Abhandlungen sowie ausgereifte Projektanträge für weiterführende Forschungsvorhaben.

With the master thesis, students demonstrate their maturity to raise thought-provoking design issues, elaborate them in an inquisitive and comprehensive manner and convincingly face up to criticism. Possible formats of the master thesis are sophisticated prototypes, investigative arrays of experiments, fashion collections, spatial or media installations, scientific studies, treatises as well as well-developed project proposals for further research.

Design Process I

The weight of the lightness

Christophe Guberan and Manon Briod
www.christopheguberan.ch
www.manonbriod.ch

Ralf Michel
Coordinator



Lightness has always been an important matter in the field of product development and design. The weight of materials was extremely meaningful before the industrial revolution, when a lot of tasks had to be done by hand, and when one travelled on foot most of the time. Even if most of us are now sedentary, we are moving more than ever – products and people. Those transports cost an enormous amount of energy. A way of reducing this energy spending is to build lighter products. This concerns the transported object as much as the means

of transport. Today, the advent of digital manufacturing allow designers to develop new materials with lighter structures, without (or with less) waste and up to a nano scale.

During this workshop you will have to produce objects that we consider as basic necessities to constitute a home (furniture, clothing, toiletry or even food).





The challenge: the entire collection of objects should be transportable by one person and therefore its total weight should not exceed 23 kg. The teams will have to be in contact with each other in order not to exceed the weight limit. The objects will have to be the result of a reflection on lightness: choosing the appropriate material, trying to save matter, rethinking the production process with a weight oriented approach. Experimenting with materials will be a strong focus during those 3 days and in the end, the constructive constraints could lead you to reexamine the typology of our everyday objects.

Design Process II

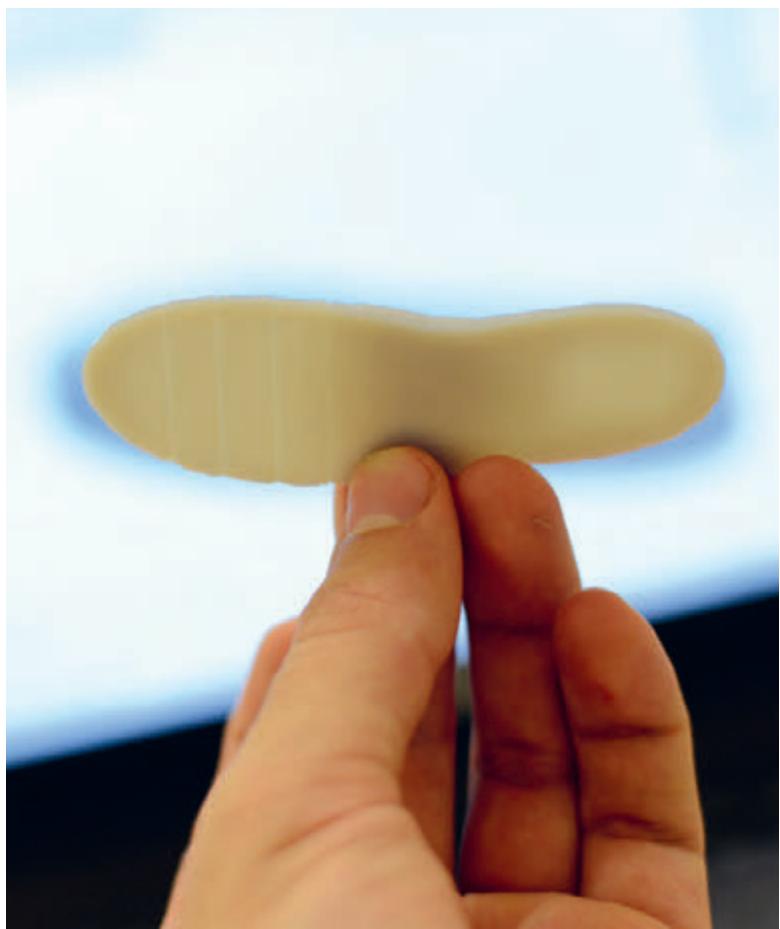
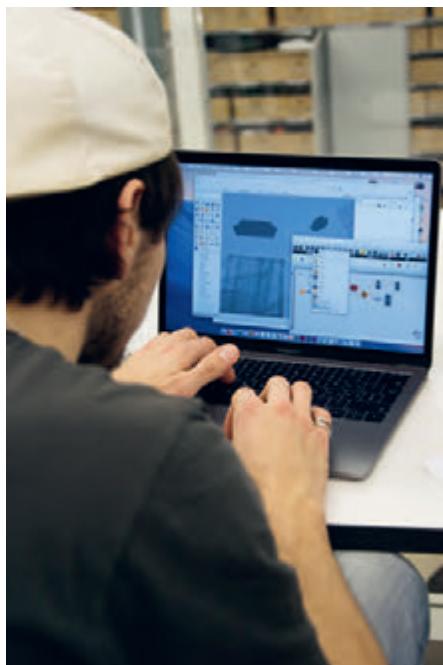
Create the unexpected

Christoph Völcker
www.d-sign21.de

Heinz Wagner
Coordinator



We are standing at the edge to a new digital age, which merges human and environment technologically. The industry takes a turn to digital revolution – intelligent products produced by self-learning robots. Fashion as well as architecture react to their environment and become “alive”. How creates the designer of tomorrow this exciting change already today? Which steps does he take to sketch this new world?



The workshop aims to break new ground in design through manual and digital value chains. Creativity gives us the ability to break out of the familiar, think things over and think outside the box. Marginal notes on new technologies such as additive manufacturing processes, sensors or robotics and how they can significantly influence the future of design will be introduced preparing the three days. Each student will sketch ideas which will be presented in a pitch.

The most attractive concepts will be developed in interdisciplinary teams. With the support of specialists from various areas of the digital value-added chain, the ideas are to be realised and a vernissage of innovative, unexpected new objects is to be created for Saturday evening. One documentation per team will illustrate the development in the workshop.

Design Process III

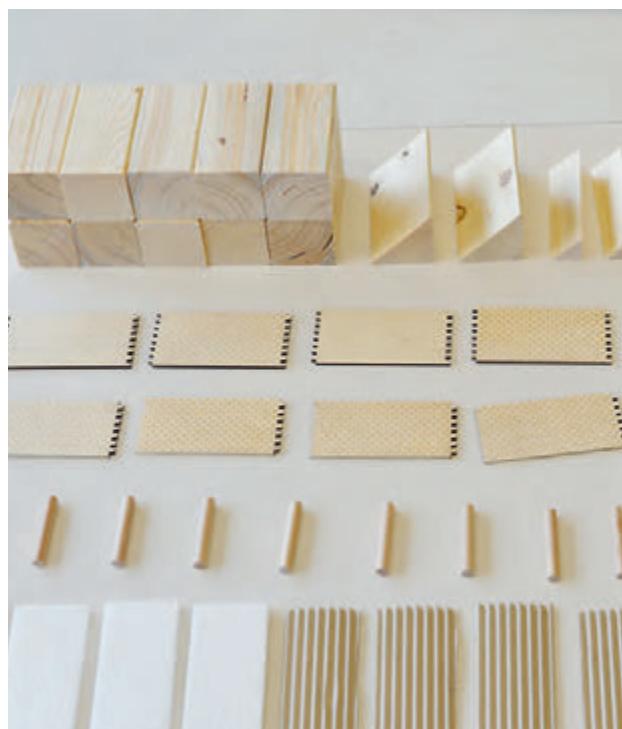
La Città Libera

Antonio Scarponi
www.conceptualdevices.com

Federico Giacomarra
Assistant

Christine Schranz
Coordinator

Modern architectural history has a long tradition of developing low-cost housing concepts with high spatial quality. Many interesting examples were designed, among others, by Marcel Breuer, Ray and Charles Eames, Jean Prouv, Adolf Loos, Le Corbusier.



La Città Libera enhances this historical tradition and challenges it with questions related to our fast urbanizing world. According to UN-Habitat, an average Indian town featuring two million inhabitants, grows at the urbanization rate of one kilometre in diameter per year. It is evident that the traditional way of conceiving cities cannot keep up with a growth speed of this scale. The challenge of La Città Libera is to develop imaginary models of a self-sufficient form of urbanization based on today's widely available off-grid technologies.

La Città Libera is conceived as a participatory tool to imagine an off-grid housing concept development with height quality, and yet resilient urban fabric. Starting from the spatial requirements needed to off-grid one family of four, each student will have to imagine



himself as a micro developer and densify a block with two housing units, based on the given parameters regarding the production of food, electricity, hot water, gas, and phytodepuration.



Design Process IV

Parafictions: Make it till you Fake it

Felipe Castelblanco and Joseph Popper
www.felipecastelblanco.com
www.josephpopper.net

Armin Blasbichler
Coordinator



By employing methods of speculative design and design fiction, you will develop and deliver imaginary news stories, moving from low resolution headlines to high detail visions. Every story or issue becomes a brief for invention and the making of new meanings and realities.

In 2018, we are aware more than ever that the news is not necessarily sought, found and documented in a purist reach for objective vérité or essential truth. The news is designed. Rather than bluntly make up “fake news” memes relating to current affairs, we invite you to craft parafictions. Working in groups over the three days, you will generate, make and then deliver parafictional news items responding to and reimagining existing stories around current events. Taking the TV news studio as a model, we will gather your different parafictions under a common news agency for a 20-minute special edition broadcast performance.





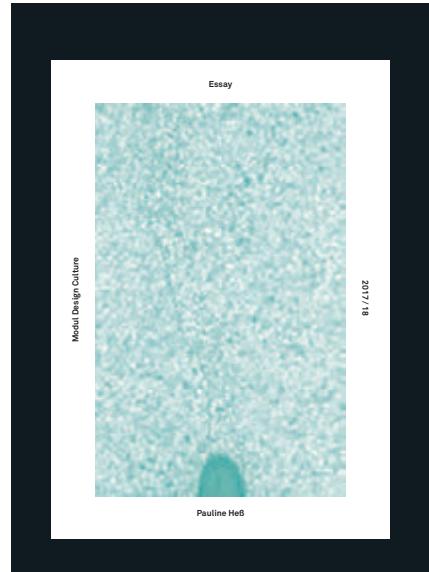
In this workshop you will rapidly develop narrative scenarios, iterate prototypes and practice forms of storytelling while considering principles of reversed making. Responding to actual events in the world, your para-fictional narratives can imagine new potentials out of current affairs and shift perspectives on how we consume the news. We are looking for emphasis on experimenting with both the kind of news story itself

(the anecdotal) and the forms or tools employed for its dissemination (the apparatus of broadcast media).

Design Culture

Student Essay

Jörg Wiesel
Bettina Köhler



The Design Culture module investigates issues related to design and its various disciplines, and puts them in a context to cultural sciences. Design historical positions as well as the relation of design to artistic strategies are addressed. Here the focus is on issues like authorship, cultural technologies, design practices, interdisciplinary and intercultural aspects. Different current and historic cultural theories and discussion relations are dealt with and evaluated on the basis of specific historic and contemporary examples. Here the relation to one's own design work is paramount. The students learn to comprehend the argumentative context of cultural

theoretical positions in relation to design; they are able to discuss it in a differentiated way in written and oral form. The students learn about theoretical positions from cultural sciences and, especially, from design and to relate those to the work on their own projects. Here the focus is on the conceptual awareness of design as integrative cultural practice.

Extract from the essay by Pauline Hess

Continue reading under
www.masterstudiodesign.ch/img/students/phess.pdf

Über etwas zu sprechen, das man sieht, heißt nicht, dass man nur dupliziert, was man sieht. Durch das Aussprechen und das „Darüber-Sprechen“ verändert sich die Voraussetzung dessen, was man wahrnehmen kann. Die Aufnahmefähigkeit wird somit um eine Dimension erweitert. Durch das Ausformulieren wird etwas Neues kreiert.

Einen Raum zweimal betreten: Beim ersten Mal stillschweigend, beim zweiten Mal mit der Erlaubnis zu sprechen. Was würde sich an der Wahrnehmung ändern? Würde man sich länger mit Details beschäftigen, um diese sprachlich ausformulieren, beschreiben und somit besser wahrnehmen zu können?

Psychologie der Räume

Beim Betreten eines Raumes werden Objekt, Person und Raum in Beziehung gesetzt. Dies geschieht automatisch basierend auf den Emotionen und Erfahrungen des Rezipienten. Sinne und Wahrnehmung sind Parameter, die sich über die Zeit entwickeln und dabei stets unter Einfluss der Gesellschaft, in der sich das Individuum befindet, stehen. Diese gespeicherten Erfahrungen sind die Basis für Bezüge beziehungsweise Verbindungen, die hergestellt werden. Erlebtes und Wahrgenommenes wird zu einer Erinnerung und reichert wiederum den Grundschatz an Bezügen an, die in neuen Situationen hergestellt werden können. Wie bringe ich allerdings Erfahrungen, Gefühle, Gerüche wieder in einen anderen Raum und mache sie dadurch erneut erlebbar?

Erinnerung der Räume

- Raum als Erinnerung. Im Rahmen des Moduls Design Culture griffen meine Gruppe und ich Details, die wir bei vorangegangener Exkursion fotografisch dokumentiert hatten, wieder auf. Ziel war es, die Vielfalt und jeweilige Besonderheit an Details zu zeigen, die uns während der Exkursion ins Auge fielen und aus verschiedenen Gründen dazu veranlassten, sie festzuhalten.



Erinnerung im Raum



Präsentation Details im Raum . Detailaufnahme Abflusssieb (s. unten) in neuen Kontext gesetzt . FHNW HGK Münchenstein, Basel

Bei dem Versuch, das entstandene Archiv an zusammengetragenen Erinnerungen in eine Ordnung zu bringen, teilten wir mehr intuitiv als bewusst die Bilder in verschiedene Kategorien ein:

ungeplant, unerwartet

Details, die meistens nach dauerhafter Einwirkung einer externen Kraft entstanden sind

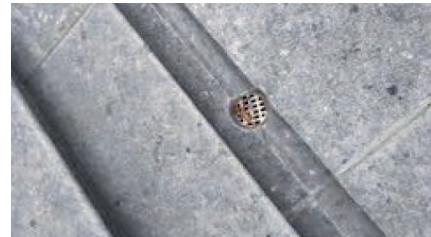
spontan erschienen

Details, die nur temporär wahrnehmbar sind, wie zum Beispiel Lichtreflexionen

aus dem Kontext

Vergrößerung oder Schnittstellen von Komponenten lassen ein neues Detail entstehen

Demnach ist Zeit ein besonderer Faktor, welcher entscheidend dafür ist, ob und wie ein Detail der drei zuvor festgelegten Kategorien entsteht, sich verändert und überhaupt wahrgenommen wird. Die Verteilung und Anordnung der Fotografien im Raum folgte einer Methode: Die Aufmerksamkeit auf unbeachtete, vor allem funktionelle, von Gebrauchs- spuren gezeichnete Raumelemente zu lenken. Sowohl die Fotografie als auch das Element im Raum werden somit ih-



Detail Abflusssieb, Solothurn

rem ursprünglichem Kontext entzogen, zueinander in Beziehung gesetzt und bilden ein neues Detail, eine Symbiose aus Fragmenten der Vergangenheit und Gegenwart. Eine gemeinsame Eigenschaft - und seien es nur zwei geradlinige, parallel zueinander verlaufende Fugen - wird zur Basis für das neue Detail im Raum. Überträgt man dies auf die Theorie Roland Barthes' in seinem Werk *Camera Lucida*¹, so bildet das neu hervorgerufene Detail das *punctum*, einen individuellen Gesichtspunkt des Erinnerungsbildes. Das mir bekannte, kulturell vertraute Bild des Raumes, also das *studium*, wird von dem neu entstandenen *punctum* unterbrochen. Dieses erregt als Fremdkörper die Aufmerksamkeit des Betrachters und schärft die Sinne für das Detail.

¹ vgl. Barthes, Roland: *Die helle Kammer*, S.33 ff.

Cagliostro Pavillon



Tapetenmotiv Isola Bella . Cagliostro-Pavillon, Riehen



Portrait Giuseppe Balsamo . Cagliostro-Pavillon, Riehen

Bei der soeben beschriebenen Installation wird der Betrachter dazu aufgefordert, den Raum zu erkunden. Hierbei spielt die Vorstellungskraft eine wichtige Rolle.

Eine weitere Exkursion im Rahmen des Moduls Design Culture zum sogenannten „Cagliostro Pavillon“ in Riehen zeigt ein anderes Beispiel dafür, wie die Aufmerksamkeit des Betrachters durch Details gelenkt werden kann.

Hier wurde im 18. Jahrhundert eine Illusion geschaffen, die von ihrem Detailreichtum lebt. Gestaltungselemente wie florale Tapeten und prunkvolle Türen lassen den Besucher (und potentiellen Kunden Cagliostros) in eine andere Welt eintauchen - eine vermeintlich heile, paradiesische Welt ohne Makel. Ebenso üppig war auch eine Beschreibung des Grafen, welche uns die Gutsbesitzerin im Rahmen der Führung vortrug und welche in etwa der Folgenden ähnelte:

„Es ist ein kleiner, dicker, höchst breitschultriger, breit- und hochbrüstiger, dick- und steifnackichter, rundköpfiger Kerl, von schwarzem Haar, gedrungener Stirn, starken feingeründeten Augenbrauen, schwarzen, glühenden, trübschimmernden, stets rollenden

Augen, einer etwas gebogenen, feinge rundeten, breitrückigen Nase, runden, dicken, auseinander geworfenen Lippen, rundem, festem hervorstehendem Kinn, runder, eiserner Kinnlade, feinem, fast kleinem Ohr, kleiner fleischiger Hand, kleinem schönem Fuss, gewaltig vollblütig, rotbraun, mit einer gewaltig klingenden und vollen Stimme. Das ist der Wundermann, Geisterseher, Geisterbeschwörer, menschenfreundliche, unbezahlbare Arzt und Held, der jahrelang in diesen Gegenden gross gelebt, ohne dass je einer weiss, wo er das Geld hernimmt.“² So detailliert beschrieb ihn ein Augenzeuge in der Berlinischen Monatsschrift vom Dezember 1784.

Die Beschreibung von Cagliostro ist angereichert mit vielen Metaphern - für die heutige Zeit eine sehr ungewöhnliche Masse an Verbildlichungen. Was macht diese ausschmückende Beschreibung mit uns, welche bildlichen Verknüpfungen entstehen beim Lesen vor dem inneren Auge und was bewirkt es?

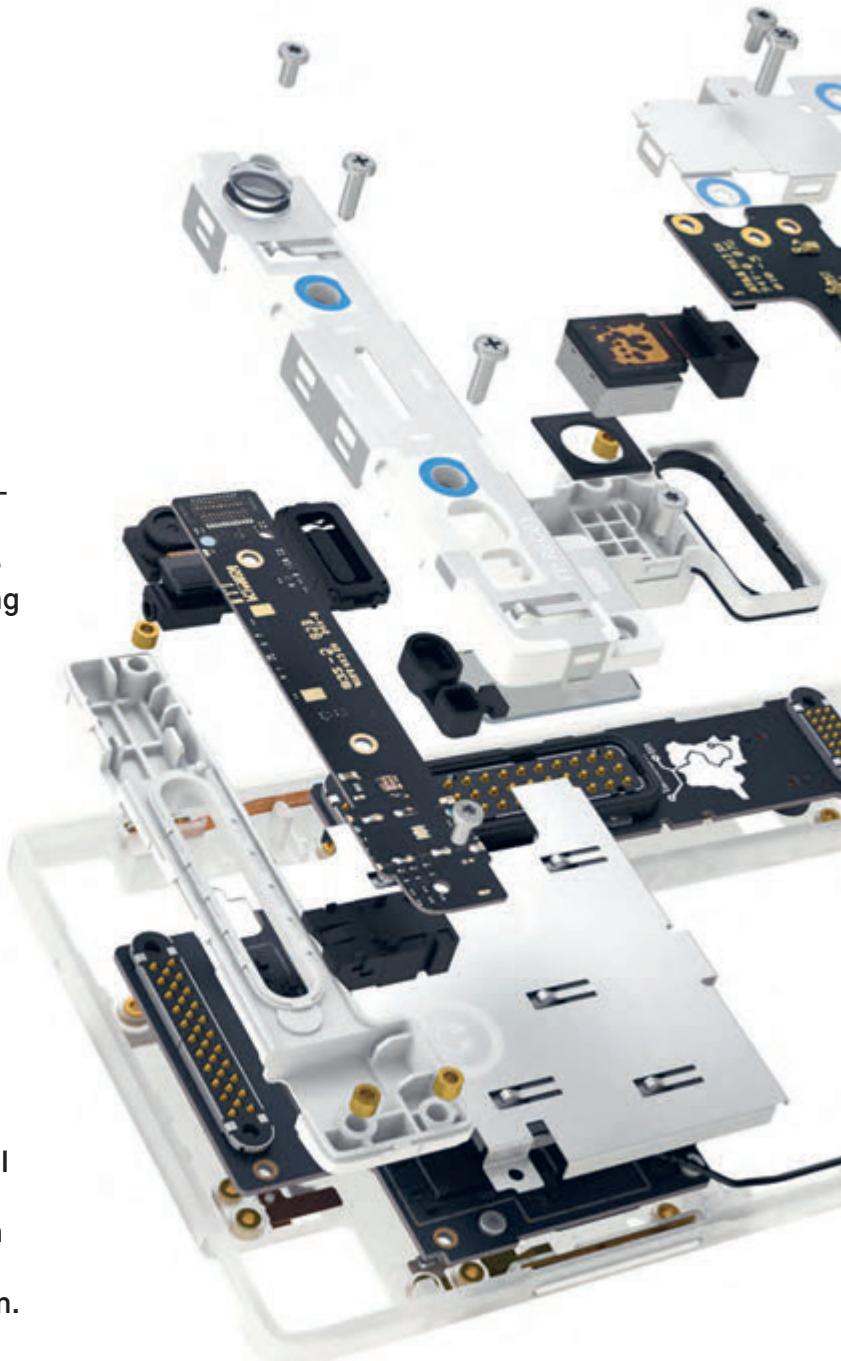
2 vgl. Heitz, Dominik: Stiftung z'Rieche,
Graf Alexander Cagliostro

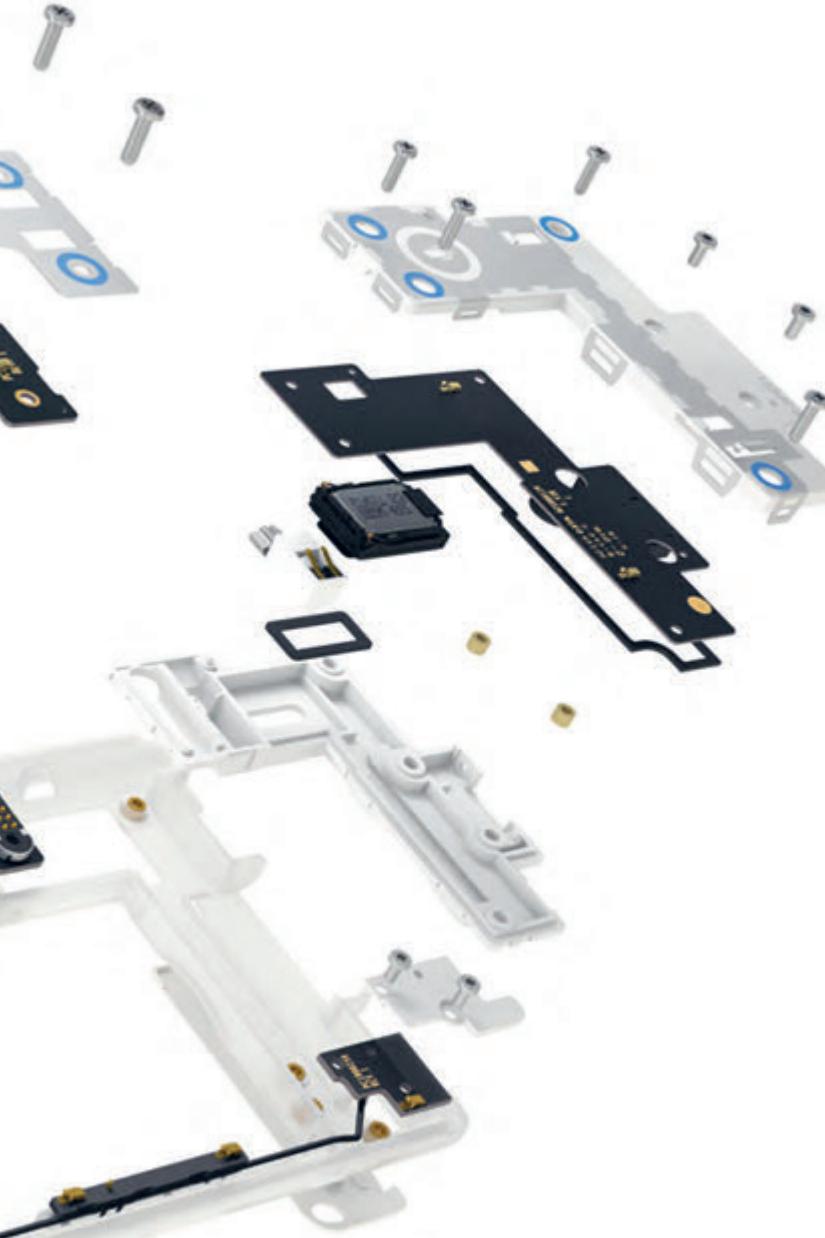
Design Research

The Commons in Design – Open Source and Open Design in Contemporary Design Processes

Im vierjährigen SNF-Forschungsprojekt werden Grundlagen von Common-basiertem Design erarbeitet. Die zentrale Fragestellung des Forschungsvorhabens dreht sich um den zu erweiternden und zu überdenkenden Designbegriff im Kontext der Digitalisierung und das sich dadurch wandelnde Selbstverständnis von Designern. Das Forschungsprojekt generiert wesentliche Erkenntnisse zu erstens ‹Wissenspraktiken im offenen Entwurfsprozess›, und zweitens ‹Kollaborative Räume und Medien›. Drittens sollen spezifische Designmodelle und -methodologien im Kontext der Designforschung entstehen. Mit dem Forschungsprojekt wurde am Masterstudio erstmals eine Doktorandinnenstelle geschaffen, welche von Merle Ibach, ehemalige Studentin des Masterstudio Design, besetzt wird.

Merle Ibach wird innerhalb dieser Anstellung kollektive Prozesse diskutieren, welche primär online organisiert und verwaltet werden. Die Herausforderungen für Kollektive, die sich in dezentralen Netzwerken selbst organisieren, liegen vor allem in der Problemevaluierung, in der Konsensfindung und in einer gemeinsamen Lösungsentwicklung. Dafür verwenden die Teilnehmer_innen technische Protokolle oder schaffen sich eigene, temporäre Formen der Organisation und Teilhabe, zum Beispiel durch Prototypen, Tutorials oder Plattformen zur Dateiverwaltung. Diese soziotechnischen Praktiken reflektieren häufig postmoderne Paradigmen mit der Absicht, konventionelle Systeme zu unterwandern. Die beabsichtigte Nutzung digitaler Werkzeuge für eine offenstrukturierte Organisation und deren tatsächliche Bedeutung für die Gemeinschaft wird anhand praxisgeleiteter Forschung untersucht.





In the four-year SNF research project fundamentals of common-based design are being developed. The main question that the research project addresses is how the concept of design can be extended and reconsidered within the context of digitization and thus the changing self-image of the designers. The research project generates essential insights, firstly into the understanding of «knowledge practices in the open design process», and secondly into «collaborative spaces and media». Thirdly, specific design models and methodologies shall be developed within the context of design research. In connection with the research project, the first post-graduate position has been provided at the Masterstudio filled by Merle Ibach, former student of Masterstudio Design.

During her engagement, Merle Ibach will discuss collective processes that are organised and managed preferentially online. Collectives that are self-organized as decentralized networks are mainly challenged by processes of evaluating problems, finding consensus and the collective development of solutions. For this purpose participants make use of technical protocols and create temporary forms of organisation and management such as prototypes, tutorials and platforms for tagged file structures. These socio-technical practices often reflect postmodern paradigms with the intention to infiltrate traditional social systems. The gap between the intended use of those tools for an open structured organisation and the actual effect on the community will be pointed out through practice led research.

Design Research

Albijou



Ferienwohnen im Dorf mit Hotelservice – Das Dorf Albinen als Bijou, als Begegnungsort mit Hotel, Workspaces, Gastronomie, Kultur, Sport und Events. ALBIJOU baut auf der Bereitschaft von Zweit- und Ferienwohnungsbesitzenden auf, ihre Wohnungen für bestimmte Zeiträume im Rahmen einer professionellen Hotelstruktur bewirtschaften zu lassen. So lassen sich die «kalten Betten» als vorhandenes Potenzial im Dorf optimal nutzen. Im Rahmen des Projekts wird mit Ortsansässigen ein Unternehmen gegründet, das für die bestehenden Zweit- und Ferienwohnungen ein professionelles und umfassendes Dienstleistungsangebot bündelt. Dazu wird eine Hotelstruktur aufgebaut, die von Privatpersonen aus dem Dorf getragen und analog sowie digital betrieben wird. Parallel dazu werden touristische und kulturelle Angebote und weitere Freizeitaktivitäten konzipiert und als Angebote gebündelt, übersichtlich kommuniziert und im Sinne der Tourismusstrategie des Bundes als Gesamtpaket zur Verfügung gestellt.



New Regional Policy (NRP)
Funding Institution

Valerie Notter and Heinz Wagner, Institute Integrative Design
Beat Jost, Major of Albinen
Project Managers

ALBIJOU GmbH and Albinen
Research Partners

Term
01/07/2018–31/12/2019

Holiday homes in the village with hotel service – The village Albinen as Bijou, i.e. as meeting place with hotel, workspace, restaurants, culture, sports and events, ALBIJOU relies on the willingness of second and holiday home owners to let manage their domiciles in specific periods on the basis of a professional hotel structure. Thus the “cold beds” can be used optimally as potentially available in the village. Within the framework of the project, a company is found with local residents to professionally manage existing second and holiday homes with a comprehensive service offer. For this purpose a hotel structure is built which is sustained by private persons from the village and operated analogously and digitally. In parallel, touristic, cultural and other leisure time activities are developed and bundled in offers, clearly communicated and made available as a package deal in the interest of the tourism strategy of the union.

Master Workshops

Master Workshop I

OUTSIDE-IN

Studio Scenography & Exhibition Design

Master Workshop II

Replicants

Studio Fashion Design

Master Workshop III

Making Multispecies Communities

Studio Integrative Design

Master Workshop IV

Way of Life

Studio Industrial Design

Creature Nature

A short history of nature: 300.000 BC, First Nature, nonhuman, pristine and untouched. As of today, a romantic reverie, out of reach forever, as the human species has set foot on every square meter of the planet's surface. 12.000 BC; Second Nature, the age of agriculture. Sedentarism led humans to systematically modify and control the land, domesticate animals and mitigate seasonal variations. 1700 AC, Third Nature, the pleasure garden. Nature's entropic propensities are tamed on to the drafting tables of planners and moulded with techniques of the disegno and the visual arts for the aesthetic enjoyment of the feudal classes. 1900 AC and beyond, Fourth Nature. Science, capitalism and industrialisation, media and technological advancement forcefully merge into the very fabric of the earth. Enter, the age of the Anthropocene.

Among the many gloomy futures projected by a variety of thinkers, philosopher Timothy Morton provides an unconventional and encouraging view at this peculiar condition: the Anthropocene as a non-anthropocentric age where the human species is not a given thing one can point to anymore, rather a hyperobject that is real, yet remains inaccessible. Its impact can be seen as an incessantly evolving warehouse-like organism in which the departments of digital technologies & automation, terrorism & fake news, transhumanism & singularity, genetic engineering & synthetic biology and alike advertise refuge and salvation, challenging the offerings of an entity we used to call mother earth. The result is a hyperhabitat in which the nature–culture and the human–nonhuman distinctions have become obsolete.

The “Creature Nature” workshop series is conceived as an interrogation of the presumptions and simplified logics of nature and acts as a laboratory for opportunities of design agency – a critical, yet playful exploration of possibilities in an ecological reality of complex networks and ecosystems.

Master-Workshop I

OUTSIDE-IN – How to make space talk



The workshop explores the possibility of nature as an inner space by the use of scenographic tools to create spatial images (Raumbilder). OUTSIDE-IN connects the parameters of the creativ(e) structur(e) (CS) with the classical elements fire (light), air (wind), earth (space) and water (sound) by adding the human as fifth element.

Based on the investigation of a reassessment between humans, nature, space and time, the workshop aims to develop a holistic parcour that triggers new types of interactions.

Filter 4, an old cistern located on the Bruderholz quarter in Basel, will be the workshop location. Architects Vischer & Fueter erected the former slow filter plant from 1903 to 1905. A large part of Basel's households was supplied with drinking water from there. The plant covers an area of 1,600 sqm and consists of two chambers at 800 sqm each. In 2006, it was closed due to the city of Basel consuming less water. Shortly after Filter 4 was discovered as a unique venue for cultural conversion. Since the opening in 2011, Filter 4 has become a seasonal venue for modern and contemporary art exhibitions with a focus on sculpture, installation and performance, and new music.

The workshop is led by Uwe R. Brückner, scenographer and lecturer of Studio Scenography & Exhibition Design, in collaboration with scenographer Martina Ehleiter, light expert Rolf Derrer and sound expert Ramon de Marco.

www.atelier-brueckner.de
www.atelier-derrer.ch
www.ideeundklang.com
www.martinaehleiter.com



Master-Workshop II

Replicants – A social investigation surrounding the body, fashion and its spaces.

If we think about how we act and interact as humans within our personal and public spaces, the way we dress, our posture, the social engagements we seek, the places we visit and interact with, the subconscious mind and pre-defined social codes of conduct define a lot of our behavioural patterns. These actions and subconscious decisions are part of who we are and how we want to be perceived. What would happen if we radically (from the root) change our way of dressing(up), re-learn and re-think our body postures and movements, change the places we frequently visit as part of our daily routines?





How would these changes in our appearance and posture change the way we interact with our natural habitat and challenge our perception of beauty in a post-human context?

“Replicants” is a social investigation, a research tool on garments, the body, movement and social behaviours. The goal is to question social systems and codes in a proactive research attempt - not only from an outside perspective, but rather involving one’s bodies and the perceptions of it. This workshop is a playful exploration of possibilities in an ecological reality of complex human networks and ecosystems.

The workshop is led by Matthias Waldhart, fashion designer and lecturer of Studio Fashion Design, in collaboration with Kihako Narisawa, physical performing artist, choreographer and visual artist, Bert Houbrechts, curator and photographer, and Linda Dagli Orti, Visual Communication Designer.

www.ceresolawaldhart.com
www.kihakonarisawa.com
www.lindadagliorti.com

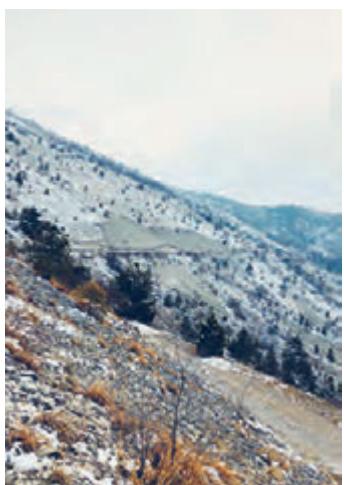
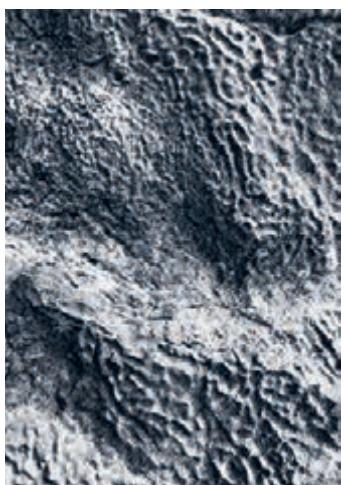
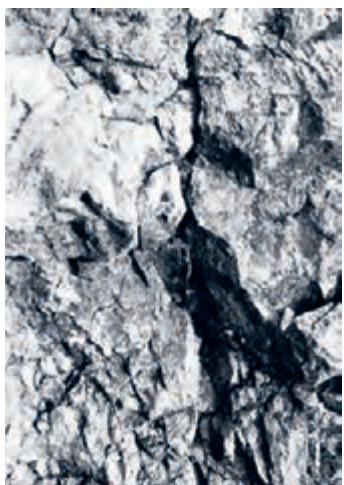
Master-Workshop III

Making Multispecies Communities

Welcome to “COMUNfARE”, a long-term design research project by the design collective Brave New Alps of which we will be part of for one week! COMUNfARE literally means *commons-making, making the commons or making in common.*

Situated in the Vallagarina valley in northern Italy, the collective explores on site what designers’ contributions can be in producing progressive change in an era when the current economic system has led not only to multiple social crises but also to environmental ones of global dimension.





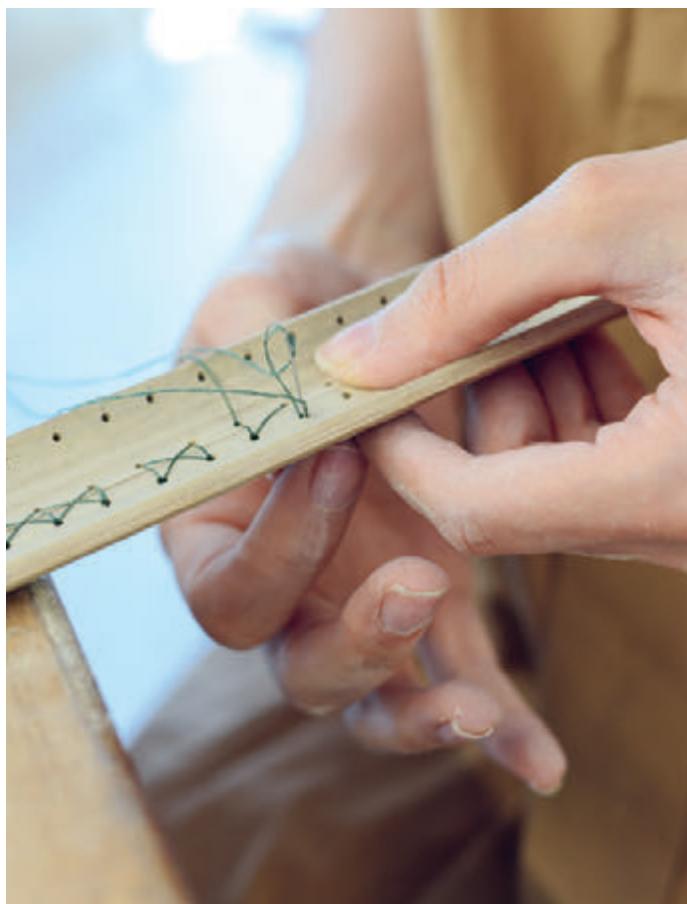
The project's approach is based on the effect of multidimensional crises through locally situated actions. In these actions notions and practices of the commons as a material and social dimension are being mobilised that empower people to nurture values and ways of relating to each other and to nature. These ways of relating differ qualitatively from those reproduced by capital, characterised instead by dispossession and consumption of the relationships themselves. Such dispossession leads to social inequalities, the accumulation of wealth in the hands of a few with the exclusion of many, economic growth that is unsustainable for the global eco-system and for personal wellbeing, extreme individualisation and competition, and the perpetuation of an artificial 'nature-culture' divide.

The workshop is led by Brave New Alps, i.e. Bianca Elzenbaumer, Fabio Franz Linda Tonolli and Eva Popovic.

www.brave-new-alps.com

Master-Workshop IV

Way of Life



All things in nature exist for a reason. Nature has its own way to create, re-create, adapt and find solutions to a changing environment. As humans, we evolved as a species from nature equipped with acumen and intelligence to create and find solutions through the use of natural resources to maintain and defend our needs. Since time immemorial, along with human evolution the needs and desires kept evolving to a point when we moved over to exploit our natural resources.

The question is: What new sustainable ways of coexistence with the environment can we envision today? Can we look into finding more respectful, multifaceted conversations with materials to support our needs?

The objective of the workshop “Creature Nature – Way of Life” is to find a meaningful way to explore bamboo as a material and explore use cases which are best suited for the material and its properties. Can we create something meaningful, useful and exciting what bamboo allows us to do with it rather than forcing the material into functions it is not meant to perform? Can we feel the material through minimal manipulation using its core strengths, develop useful propositions in a playful manner and as such integrate them as habitual parts of the environment?

The workshop is led by Sandeep Sangaru, a multidisciplinary designer with a background in furniture design, educator, entrepreneur and a nomad by nature.

www.sangaru.com



Master-Project

PICASSO Blau Rosa

On the occasion of the major exhibition “The Young Picasso – Blue and Rose Periods”, the FHNW Academy of Art and Design and the Fondation Beyeler realized for the first time an extraordinary joint project: Inspired by Picasso's paintings of the Blue and Rose Period, students of the Masterstudio Design have been given the opportunity to develop product ideas for the Picasso Shop across two semesters. Supported by the Swiss Cultural Entrepreneurship talent programmes, they were able to go through the entire process from design to finished product under real conditions. In the design



Armin Blasbichler
Studio Integrative Design

Nicole Schneider
Studio Industrial Design
www.masterstudiodesign

Jana Eske
Swiss Cultural Entrepreneurship
www.swiss-ce.ch

Andreas Widmer
Art Shop Fondation Beyeler
www.fondationbeyeler.ch



phase students worked out motivational, formal and conceptual features of Picasso's Blue and Rose period works. From these initial designs and the exploration of aesthetics and functionality up to finding production partners, identifying the target audience, pricing, pack-

aging design, presentation and sales, students were able to participate in the entire process of product development, gaining valuable experience in design practice. A total of six different products were offered at the Picasso Shop of the Fondation Beyeler. All works are handmade one-offs or product in a limited edition.



RESONATE Helena Tapajnova



YOU ME HE SHE IT. Marie Läuger



Gósol Natalia Blanco



Find your own stroke Jennifer Keusgen



SOA.PP Charleen Elberskirch



MIKASSO Pablo Odriozola



Packaging Benjamin Kniel

RESONATE
Helena Tapajnova

The RESONATE vase's gentle hues reflect Picasso's transition from his Blue to his Pink period. The object consists of two elements which, when filled with water and joined together, generate a performative moment, creating an optical illusion that also lends itself as a poetic interpretation of cubism. The glass is mouthblown and each vase is unique.

YOU ME HE SHE IT.
Marie Läuger

Pablo Picasso's famous Breton striped sailor shirt served as inspiration for Marie Läuger's kids' T-shirt. The special thing about this item: the twenty-one typical stripes are set in motion by a special repeat pattern. The seams at the sides have been shifted to the front and back centre of the shirt to reveal how a person working in clothes production has to work extra diligently so as to make patterns match perfectly.

The result is a basic article which bridges the gap between unique and uniform. The T-shirts may look similar but, in actual fact, each item is unique. YOU ME HE SHE IT. is produced by a family business in Portugal and is made of 100% organic cotton.

Gósol
Natalia Blanco

Gósol stands for a series of high-quality metal mirrors inspired by the works of the young Picasso in the Spanish village of Gósol. The works' design reflects this period of experimentation and ingenuity, while the aesthetics convey the classical, not-finished, and archaic aspects of this phase. The mirrors come in two sizes, each with a functional and a deformed side, thus offering an intimate and playful experience at the same time.

Find your own stroke
Jennifer Keusgen

Find your own stroke is the name of a wax crayon that appeals to all senses. Inspired by Picasso, who himself questioned the prevailing modes of seeing of his time, the crayon's form invites users to playfully rediscover the act of drawing and find their very own "stroke". The crayons are made of high-quality wax with a beeswax share of fifteen per cent.

SOA.PP
Charleen Elberskirch

SOA.PP is a soap collection that reflects the atmosphere of selected works by Picasso. Three different colour and fragrance compositions come in two sizes. Each soap represents a specific painting by Picasso and is composed of five of its characteristic colours. Its fragrance conveys the respective work's emotional message. The organic soaps were produced in collaboration with the manufactory Seifenmacher in Arosa. Being handcrafted and owing to their marbled look, each soap is unique, representing an artwork in its own right that gradually dissolves through usage, from cubic to organic to a mere idea. In this sense, they retrace Picasso's individual work phases backwards.

MIKASSO
Pablo Odriozola

MIKASSO is a re-interpretation of the famous Mikado game of skill. In this case the game is played with variedly coloured wooden sticks whose appearance is inspired by Picasso's Blue and Pink periods as well as early cubism: angular wooden sticks encounter pink rounded ones, complemented by such featuring deconstructed shapes and colours.



MT 19 + 20

Design und
gesellschaftliche
Verantwortung

MT 19 + 20

Design and

social

responsibility



Pauline Hess



constructing the invisible an audiowalk through a transit space

Basierend auf dem Roman Die unsichtbaren Städte von Italo Calvino schafft die Theaterszenierung eine poetische Überlagerung: die phantastischen Städte treffen auf einen konträren Raum in Basel. Der Parcours führt die Besucher mit den Gedankenkonstrukten Calvinos durch ein Spannungsfeld zwischen Imagination & Realität, Wünschen & Ängsten. Ein Spiel in und mit Zwischenräumen, aktuellen Themen & Herausforderungen des urbanen Raumes. Der Rezipient macht sich durch Partizipation die Stadt zu eignen, hinterfragt, phantasiert und erfährt Perspektivenwechsel.

Based on the novel The Invisible Cities by Italo Calvino, the theatre production creates a poetic superimposition: The fantastic cities meet a contrary space in Basel. With Calvino's thought constructs, the parkour leads visitors through a field of tension between imagination & reality, desires & fears. A play in and with interspaces, current themes & challenges of urban space. The recipient appropriates the city through his own participation, questions, fantasies and thus experiences a change of perspective.

Chioma Blaser



Homecoming

Im Laufe unseres Lebens machen wir verschiedene kulturelle Erfahrungen. Entweder leben wir für einige Zeit in verschiedenen Ländern und Kontinenten – einige von uns werden von Eltern mit unterschiedlichen kulturellen Wurzeln grossgezogen. Unsere Identitäten wandeln sich stetig im Angesicht unterschiedlicher Kulturen. Homecoming ist die Wiederentdeckung der verschiedenen Bedeutungen von Zugehörigkeit, wie es das afrikanische Konzept Ubuntu versteht.

In the course of our life we make different cultural experiences. For some periods of our lives we either live in different countries and continents, some of us are raised by parents with different cultural backgrounds. We are constantly shapeshifting and morphing our identities between cultures. Attributes of homecoming as a rediscovery of the sense of belonging are intertwined with the African concept of Ubuntu.

Catalina Agudin



Social accent

Nachdem Catalina Agudin als Studentin in Argentinien mit Ureinwohnern gearbeitet hat, gründete sie eine eigene Schuhmarke, um den handgemachten Stoff der Wichi-Frauen zu verwenden. In ihrer Masterarbeit beschäftigt sie sich mit theoretischen Konzepten wie Social-Design und Participatory-Design. Auf der Suche nach konkreten Beispielen interviewte sie Personen von mehr als zehn verschiedenen Projekten. Zudem entwickelte sie eine neue Kollektion, die andere Möglichkeiten des Materials auslotet und ein persönliches Statement aufzeigt.

After working with aboriginal groups as a student in Argentina, Catalina Agudin started her own brand of shoes including handmade cloth done by Wichi women. In her master thesis she concentrates on theoretical concepts as social design and participatory design. Searching for concrete examples, she interviewed more than ten people from different projects. As a practical outcome Catalina Agudin developed a new collection exploring other possibilities for the material and showing a personal statement.

Ivana Jović



Identität formulieren

Die Hochschule für Soziale Arbeit der FHNW entwickelt die Freiform – eine neue Studienform, die Zusammenarbeit, Mitgestaltung und Selbstorganisation fördert. Dieses experimentelle Pilotprojekt wird gemeinsam von Studierenden, Hochschulmitarbeitenden sowie Personen aus der Praxis erarbeitet. Wie kann in diesem offenen und komplexen Gestaltungsprozess Identität gestiftet und eine Erkennbarkeit nach innen und aussen formuliert werden? Ivana Jović begleitet den Prozess dialogisch und verantwortet die verbale und visuelle Ausformulierung der Freiform.

The FHNW School of Social Work is developing a new study programme called Freiform that promotes cooperation, active participation and self-organization. This experimental pilot project is co-created by students, university staff and practicing social workers. How can identity be formed in this open and complex designing process, and how can it be made recognizable both internally and externally? Ivana Jović accompanies the process through dialogue and is responsible for the verbal and visual formulation of the project.

Andrea Züllig



Die Sinnliche Erkenntnis treuloser Experimente Ein Versuch zum hörenden Beobachten

Andrea Züllig und Heiko Schätzle befragen den Laboralltag der Synthetischen Biologie. Maschinenklänge werden an optische Prüfverfahren gekoppelt, welche das Hörerlebnis kontinuierlich formen und verändern. Der Klang ruft eine sensorische Rückkopplung in die Materialität des Labors hervor. Ein ästhetischer Rahmen entsteht, in welchem künstlerische und wissenschaftliche Arbeitsprozesse in Abhängigkeit treten. Ein offener Raum, der dazu einlädt Irritation und gegenseitiges Unverständnis auszuhalten.

Andrea Züllig and Heiko Schätzle question the laboratory routine of synthetic biology. Machine sounds are coupled with optical test methods, which continuously shape and change the listening experience. The sound evokes a sensory feedback in the materiality of the laboratory. An aesthetic framework arises in which artistic and scientific work processes create dependencies. An open space that invites to endure irritation and mutual incomprehension.

Gabriela Mighali



Widerstand und ästhetische Praxis Eine fragmentarische Erkundung

In dieser Arbeit erkunde ich formal und inhaltlich das subversive Potenzial gestalterischer Prozesse. Anhand der Besprechung von widerständigen Techniken im Bereich der ästhetischen Praxis mache ich mich auf die persönliche Suche nach der eigenen Haltung als schreibende Gestalterin. Der daraus entstandene, fragmentarische Textkorpus plädiert für die Hinwendung zum Ich und dem 'Wir', in die es eingebunden ist und für das Entblössen der eigenen Verletzlichkeit.

In this work, I explore the subversive potential of creative processes in terms of both form and content. By means of a discussion of resistive techniques within the field of aesthetic practice, I embark upon a personal journey in search of my own individual attitudes and possibilities as a text designer. My endeavors led to the development of a body of fragmentary texts that both pleads for a return to the self and the 'we' that it is encompassed by and encourages the exposure of one's own vulnerability.

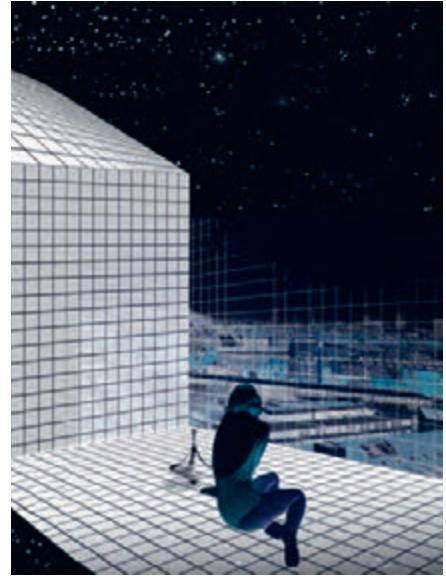
Agni Pantazopoulou



Kerstin Nemeth



Sophia-Teresa Prölss



A glossary for observing (in)formalities Understanding Mesagkala

Das Ziel meiner Arbeit ist die Implementierung einer anatomischen Übung in der Form einer Reflexion. Die Feriensiedlung Mesagkala ist eine Akkumulation von persönlichen Erfahrungen, kulturellen Manifestationen und sozialen Tendenzen, die sich alle in derselben Kommune niederschlagen. Der mannigfaltige Charakter dieser Siedlung offenbart einen Zustand von (In)Formalität die sich in der subjektiven Ästhetik jedes einzelnen Einwohners äussert. Die vorliegende Thesis versucht sich der faktischen (In)Formalität durch Beobachtung und Aufzeichnungen anzunähern um möglicherweise unentdeckte Regularien festzustellen.

The study aims to implement an anatomical exercise proposed as a condition of reflection. Mesagkala, a holiday settlement, is an assemblage of personal experiences, cultural manifestations and social tendencies, all imprinted on its built environment. The settlement and its multifaceted character reveals a condition of (in)formality expressed in the series of idio-aesthetics of its habitants. The current thesis attempts to understand this condition of (in)formality, through observation and recording, and possibly discover within it an undiscovered formality.

Fashion changes: A new approach to horse riding

Die Verbindung von Pferd und Mensch ist für mich durch das Reiten, welches ich früh begann, immer eine Herausforderung gewesen, nie eine Selbstverständlichkeit. Meine Master Thesis Collection ist eine Zeitreise durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, auf der Suche nach einer neuen Art des Reitens. Kleidung und Accessoire verschmelzen. Halter, Sättel und Steigbügel finden neue Orte. Es eröffnen sich neue Wege zum Reiten.

The connection between horse and human being, that I discovered at a young age, has always been a challenge for me and never been taken for granted. My Master Thesis Collection is a journey through past, present and future, searching for a new way of horse riding. Clothing and accessories merge. Halters, saddles and stirrups find new places. New ways to approach horse riding open up.

Highflyer™ – The Procedure An immersive, participative game-theater

Basierend auf dem Roman *Die Hochhauspringerin* von Julia von Lucadou wird HighflyerTM - The Procedure als immersives, partizipatives Game-Theater inszeniert, das in Form eines Assessment-Center-Verfahrens wiedergegeben wird. Potenzielle Bewerber haben die Möglichkeit sich für eine der freien Stellen des zukunftsorientierten, forschungsaktiven Unternehmens HighflyerTM mit gewissen Vorzügen zu qualifizieren. Durch aktive Teilhabe, Interaktion und dem Einnehmen der Rollen unterschiedlicher Charaktere wird den Rezipienten, getreu dem Motto Provokation zur Selbsterkenntnis, die subtile Manipulation im Alltag vor Augen geführt.

Based on the novel *Die Hochhauspringerin* by Julia von Lucadou, HighflyerTM–The Procedure is staged as an immersive, participative game theatre in form of an assessment centre procedure. Potential applicants have the opportunity to qualify for one of the free positions in the future-oriented, research-active company HighflyerTM with certain advantages. Through interaction and assumption of the roles of different characters, the recipients are shown the subtle manipulation in everyday life, according to the slogan provocation to self-awareness.

Lida Nobakht



Interwoven cultures

Kleidung war mehr als ein funktionales Objekt. In der Vergangenheit war Kleidung die wichtigste Art der Kommunikation zwischen verschiedenen Kulturen. Viele Menschen auf der ganzen Welt identifizieren sich noch immer mit dem für ihre eigene Lebensweise einzigartigen Kleidungsstil. Die Kleidung als Artefakt ist das intimste Objekt und spiegelt Details über die Kultur der Menschen wieder, die es getragen haben. Als Iranerin habe ich versucht, ein Stück meiner Kultur durch Kleidung einzubringen.

Clothing was more than the functional object. Clothing in the past was the most important way of communication between different cultures. Many people around the world still identify themselves, with the style of dress that is unique to their own way of living. Clothing, as an artifact, is the most intimate object and reflects details about the culture of people who wore it. As an Iranian I tried to introduce a piece of my culture through clothing.

Sara Arisci



Re(d)- thread

Inspiration dieser Arbeit sind die mannigfaltigen Analogien, die sich aus der Gegenüberstellung von Flechten und dem Stricken ergeben. Die Eigenheiten der Flechten erweisen sich als Inspirationsquelle für das kreative Ausloten des Strickens, das wiederum die Komplexitäten und Schönheiten der Flechten gestalterisch zu transformieren vermag. Diese Arbeit ist als eine Symbiose zwischen Flechten und dem Stricken zu verstehen und zeigt exemplarisch auf, welche Synergien daraus entstehen können.

The inspiration for this work is the wealth of analogies that emerges from the juxtaposition of lichens and knitting. The characteristics of lichens turn out to be a source of inspiration for the creative exploration of knitting. Vice versa knitting proves to have the potentials to translate the complexities and beauty of lichens in a creative manner. Therefor this work should be understood as a symbiosis of lichens and knitting and as the attempt to visualise the synergies that emerge from it.

Benjamin Kniel

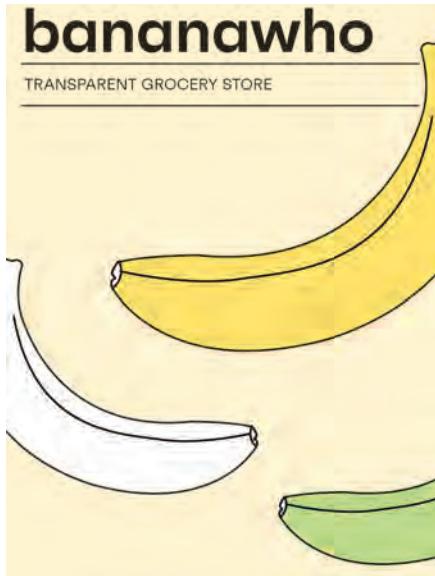


Do! Tutorial Film Festival Grenzenlos durchs DIY Chaos

Das Festival untersucht ein uraltes Prinzip in neuem medialem Gewand: Online Video Tutorials. Ziel des Festival ist es – neben der Vermittlung von Wissen und Skills – uns als Expert*innen, Vermittler*innen und Kritiker*innen zu befähigen. Durch die Verleihung eines Awards wird zudem versucht, Tutorials zu kategorisieren und zu bewerten. Dabei reflektiert das Do! Tutorial Film Festival nicht nur den Inhalt, sondern stellt die Frage nach einem zeitgenössischen Umgang mit Online-Wissen im Spiegel des Phänomens der Tutorials.

The festival explores an ancient principle in a new media guise: online video tutorials. The aim of the festival is - in addition to imparting knowledge and skills - to enable us as experts*, mediators* and critics*. The presentation of an award is also an attempt to categorize and evaluate tutorials. The Do! Tutorial Film Festival not only reflects the content, but also poses the question of a contemporary approach to online knowledge in the mirror of the phenomenon of tutorials.

Annika Degel



bananawho Transparent Grocery Store Exhibition

Woher kommen unsere Lebensmittel, was steckt dahinter und wie beeinflusst die Ware den Klimawandel. bananawho – eine partizipative Ausstellung, welche in Aufbau und Abwicklung an ein Lebensmittelgeschäft erinnert, stellt unsere Lebensmittel vor. Gewöhnliche Alltagsgegenstände des Supermarktes erhalten durch digitale Modifikation, überraschende Zusatzfunktion – für mehr Transparenz. Um eine klimabedingte Ernährungswende zu unterstützen, muss ein bewusstes Einkaufen und nachhaltiges Konsumieren, durch mehr Aufklärung und Information an der richtigen Stelle, angeregt werden.

Where does our food come from, what is behind it and how does the product influence climate change? bananawho presents our food. In the participative exhibition, which is reminiscent of a grocery store in its structure and handling, everyday objects from the supermarket are given surprising additional functions for more transparency through digital modification. In order to support a climate-conscious change in diet, awareness while shopping and sustainable consumption must be encouraged through more education and information.

Marko Peric



Konstruktionsprinzip für Flachovalrohre

Diese Arbeit beschäftigt sich mit dem Konzept der Normierung und seiner Verbindung zur Proportion, was zur Frage der Normalität in der Gestaltung geführt hat. Die Normalität als Eigenschaft wird versuchsweise als Abweichung und Steigerungsform beschrieben. Basierend auf den Erkenntnissen entstand ein skalierbares Konstruktionsprinzip für Flachovalrohre. Das Flachoval als Normteil dient als Ausgangslage für eine persönliche Abhandlung der Normalität am Beispiel einer Konstruktion.

This work deals with the concept of standardization and its relation to proportion, which has led to the question of normality in design. Normality as a property is described as forms of deviation and as a superlative state of matter. Based on the findings, a scalable design principle for flat oval tubes was developed. The flat oval as a norm part serves as a starting point for a personal discussion on normality shown on the example of a construction.

Mathieu Fischesser

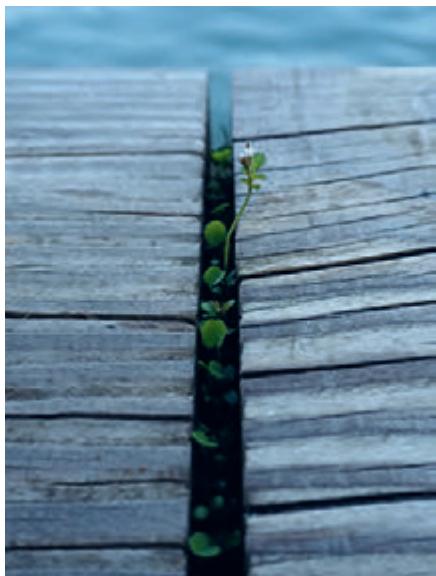


Vitalization of unused Space The example of Freilager-Platz

Der Freilager-Platz sollte für die Menschen, die im Dreisitz-Quartier leben und arbeiten, ein Treffpunkt für einen lebendigen Austausch von Know-how, Meinungen und Ideen sein. Offensichtlich sind die menschlichen Aktivitäten auf diesem gepflasterten Gelände derzeit aber recht begrenzt und der grosse öffentliche Raum wird kaum genutzt. Die derzeitige Situation gilt es zu hinterfragen. Meine Thesis soll dazu einen ersten Beitrag leisten und Vorschläge zur Entwicklung eines lebendigen Ökosystems machen, welches helfen kann, sich wieder mit unserer materiellen, immateriellen, sensorischen und natürlichen Umwelt zu verbinden.

Freilager-Platz ought to be a meeting point for the people living and working in the Dreisitz district for a lively exchange of know-how, opinions and ideas. Obviously, the human activities on this paved area are currently limited and the large public space is hardly used. The current situation needs to be questioned. My thesis should make a first contribution to this and make suggestions for developing a living ecosystem that can help reconnect with our material, immaterial, tangible and natural environment.

Viviane Vockroth



Wie wir lernen das Unkraut zu lieben How we learn to love weeds

Wir sehen es kaum, vergessen es schnell wieder und wenn wir es wahrnehmen, dann oft nur mit einer abfälligen Haltung.
– Unkraut. Unkraut als schädlich, als Zeichen für ungepflegte Orte. Fünf Parcours durch Basel laden auf eine spielerische Art ein, Unkraut mit einem neuen Blick zu betrachten, es als wichtiger Teil von wilden Mikrogärten zu schätzen, die ihren eigenen ästhetischen und ökologischen Wert haben.

We hardly see them, quickly forget them and when we perceive them then often only with a derogatory attitude. – Weed. They are regarded as harmful and as signs for unkempt places. Five Parkours through Basel invite in a playful way to look at weeds with a new perspective, to appreciate their existence as rambunctious micro-gardens that have their own aesthetic and ecological value.

Ni Zhang

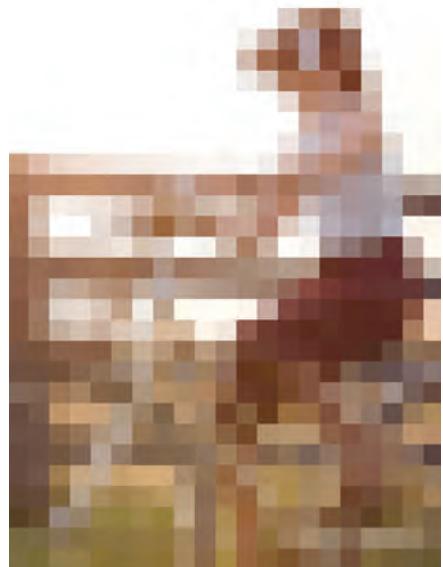


The Journey of Tea Leaves Interior Herb Garden in Zero Waste Café

Mit der Möglichkeit, das Zero Waste Café unter der Leitung von Impact Hub Basel zu kreieren, möchte ich die Besucher zu einer Teereise einladen. Um lokal zu konsumieren, experimentiert der innere Kräutergarten mit dem Anbau von Teeblättern in einem nachhaltigen Ökosystem. Es ermutigt die Gäste, Blätter zu ernten, Tee herzustellen und schliesslich nicht zu vergessen, den Teeabfall zurückzugeben, denn die Teeabfälle haben mit anderen recycelten Materialien zusammen eine grosse Rolle bei der Erschaffung des Interieurs für das Zero Waste Café gespielt.

With the opportunity to create the Zero Waste Café led by Impact Hub Basel, I want to invite visitors into a circular journey of tea. In order to consume locally, the interior herb garden experiments the cultivation of tealeaves in a self-sustaining eco-system. It encourages the guests to harvest leaves, create tea and finally not forget to give the tea waste back, because tea waste, together with other recycled materials, have played a big role in creating the interior for the Zero Waste Café.

Pablo Odriozola



Technology and its social impact

In einer Gesellschaft, die jeden technologischen Fortschritt als unbestreitbaren Teil der menschlichen Evolution betrachtet, ohne ihn weiter in Frage zu stellen, versucht diese Arbeit die Leser zur Selbstanalyse anzuregen und über die Auswirkungen auf ihr eigenes Leben nachzudenken. Ohne Technologie abzulehnen, werden Wege aufgezeigt, wie wir mit ihren Fortschritten auf eine sozialere, ja sogar selbstfreundlichere Weise umgehen können. Meine Arbeit bringt die Fakten und Gedanken, du bringst die Vorstellungskraft.

In a society that assumes every technological advance as an undeniable part of human evolution without questioning it further, this paper tries to encourage readers to self-analysis and reflection on the implications such a reality might have on their lives. Without rejecting technology, the work investigates ways in which we can deal with these advances in a more socially-friendly, even self-friendly way. My work will bring you the facts and thoughts, you bring the imagination.

Franziska Hartmann



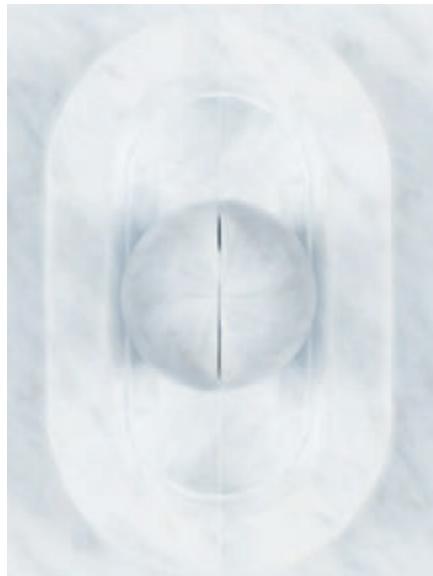
SAUBER

Putzen als Design Projekt. Eine kulturelle und ästhetische Untersuchung.

Reinigen und Pflegen der häuslichen Umgebung sind wiederkehrende Vorgänge unseres Alltags. Die Tätigkeit an sich und die damit verbundenen Dienstleistungen werden oft nur wenig beachtet. Die Thesis untersucht die kulturellen und ästhetischen Aspekte des Putzens, der Sauberkeit und des Schmutzes, sowie deren Bedeutung für das Material. Sie sucht nach Transformationsmöglichkeiten, die Wahrnehmung des Putzens als Pflichterfüllung hin zu einer sinnlichen Alltagserfahrung zu gestalten und somit zur Steigerung der Lebensqualität beizutragen.

Cleaning and care of the domestic environment are recurring processes of our everyday life. The activity itself and the services associated with it are often given little attention. The thesis examines the cultural and aesthetic aspects of cleaning, cleanliness and dirt, as well as their significance for the material. It searches for transformation possibilities, to shape the perception of cleaning as a fulfilment of duty, towards a sensual everyday experience and thus to contribute to an increase in the quality of life.

Natalia Blanco



Credo

Credo ist das Ergebnis einer Erforschung des kulturellen, emotionalen und sensorischen Wertes von Lebensmitteln, um eine neue Perspektive für die Zukunft des Essens zu definieren. Credo ist ein Fest des Essens, ein Ritual, das eine Reise für die Sinne, den Körper und den Geist schafft. Mit dem Ziel, eine engere Beziehung zum Essen herzustellen, werden zeitgenössische Manieren durch eine intime Verhaltenssprache ersetzt. Das Esserlebnis wird durch eine Komposition von symbolischen Praktiken geleitet.

Credo is the result of an exploration of the cultural, emotional and sensory value of food in order to define a new perspective for the future of eating. Credo is a feast of eating, a ritual that creates a journey for the senses, the body and the mind. With the aim of establishing a closer relationship to food, contemporary manners are replaced by a more intimate language of behaviour. The eating experience is guided by a composition of symbolic practices.

Carola Scherzinger



Transplant

Lange ging man von der Annahme aus, Pflanzen seien Lebewesen ohne die Fähigkeit zur Erfahrung und Empfindung. Die moderne Pflanzenforschung ist sich sicher, Pflanzen kommunizieren miteinander, nehmen ihre Umwelt wahr und reagieren unmittelbar auf das, was ihnen zustösst. Basierend auf den Forschungsresultaten im Bereich der akustischen Kommunikation von Pflanzen, kreiert die Klanginstallation «Transplant», eine Übersetzung dieser abstrakten wissenschaftlichen Erkenntnisse, in ein emotionales und interaktives Erlebnis.

For a long time, it was assumed that plants were creatures without the ability to experience and feel. Modern plant research is certain that plants communicate with each other, perceive their environment and react immediately to what happens to them. Based on the research results in the field of acoustic communication of plants, the sound installation "Transplant", a translation of these abstract scientific findings, creates an emotional and interactive experience.

Norman Ries



FaceGrinder

FaceGrinder ist eine Applikation, um in deinem Gesicht eine Emotion zu rekonstruieren oder sie wieder zu entdecken. FaceGrinder ist ein Werkzeug um Gefühle zu verstärken, neu zu verhandeln und klar nach aussen zu kommunizieren. Emotionale Zustände, Reaktionen und Wahrnehmungen werden durch eine gezielte mimische Stimulation des eigenen Gesichts hervorgerufen und somit kontrolliert verändert.

FaceGrinder reconstructs emotions in your face, it enables you to rediscover and reconnect to them. It's a tool to reinforce your feelings, to renegotiate them and to communicate this to the outside world. This is achieved by the mechanic manipulation and stimulation of the mimic muscles.

Lyne Revaz



From Bees, With Love

Bienenprodukte werden seit Jahren zu therapeutischen Zwecken eingesetzt. Die Bienenstock-Inhalationstherapie reduziert Atemwegserkrankungen dank der heilenden Eigenschaften von Wachs und Propolis. Durch die Nachahmung und Optimierung der Funktion des Bienenstocks erhalten Sie mit diesem Gerät das ganze Jahr über Zugang zu dieser natürlichen Behandlung in einem Krankenhaus, Spa oder bei Ihnen zu Hause. Nachfüllungen werden mit aufbereitetem Wachs und Propolis aus der Bienenzucht hergestellt.

For years, bees' products have been used for therapeutical purposes. Beehive inhalation therapy reduces respiratory disorders thanks to the healing properties of the wax and propolis. By recreating and optimising the hive's functioning, this device gives access to this natural treatment year-round at a hospital, Spa or at the individual's home. Refills are made with reclaimed wax and propolis obtained from the beekeeping process.

Moritz Meier



Oraclized

Investigating the human factor at the nexus of the analog and the digital realm

Ökonomische, soziale und kulturelle Aktivitäten in der digitalen Welt nehmen stark zu. Diese Prozesse prägen zunehmend auch unsere physischen Realitäten. Blockchain-Technologie könnte sogar zu einer noch stärkeren wechselseitigen Abhängigkeit führen, indem sie die analoge Welt digital darstellt, nachverfolgbar macht und koordiniert. Ich untersuche, wie Daten im Raum zwischen diesen Welten vermittelt werden, indem ich greifbare Beweise für die Verbindung des Digitalen in die analogen Welt entwerfe.

Economic, social and cultural activities are proliferating in the digital world. Our physical realities are increasingly shaped by these processes. Blockchain technology could lead to an even more pronounced interdependence by digitally representing, accounting and coordinating the analog world. I explore how data is mediated in the space between these worlds, by designing tangible evidence of the digital connecting back into the analog world.

Charleen Elberskirch

Helena Tapajnova



Standard T The t-shirt as mapping tool

Im Standard T vereinen sich kritisches Denken, wissenschaftliche Erkenntnis und ästhetische Erfahrung. Das T-Shirt dient sowohl als Recherche-Werkzeug, als auch als Vehikel, um die komplexe Matrix von Zusammenhängen der Fast Fashion Industrie sicht-, spür- und sogar bedingt tragbar zu machen. Dabei fungieren im Rahmen einer globalen Recherche gesammelte Daten als Rohstoff für die Gestaltung der Form und der Geschichte des Artefakts.

The Standard T includes a fusion of critical thinking, scientific knowledge and aesthetic experience. The T-Shirt serves both as a vehicle to make the complex matrix of connections in the fast fashion industry visible, tangible and even conditionally wearable. For this, data collected within the scope of a global research is utilized as raw material which shapes the artefact and its story.

Solidification of Foam

Die Masterarbeit «Solidification of Foam» beschäftigt sich mit der Aktivität von Mikroorganismen, die wir mit blossem Auge nicht sehen können. Mikroorganismenkulturen sind überall um uns herum und auch in uns, aber wir können uns kaum vorstellen, was sie tun und wie sie aussehen. Die ungewöhnliche Mischung aus Mikroorganismen und Porzellan namens «Fermentiertes Porzellan» zeigt ihre Aktivität in dauerhaftem, greifbarem Material durch Verfestigung.

The master thesis "Solidification of Foam" deals with the activity of microorganisms, which we can't see by the naked eye. Microorganism cultures are all around us and in us as well, but we can hardly imagine what they do and how they look like. The unusual mixture of microorganisms and porcelain named "Fermented Porcelain" displays their activity in lasting, tangible material by solidification.

