

Zeitschrift: Tec21
Herausgeber: Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein
Band: 128 (2002)
Heft: 14-15: Neat: Geologie aktuell

Artikel: hypoThesen im HyperWerk: ein Fachhochschulinstitut auf neuen Wegen zu Interaktionsformen im Realraum
Autor: Schaub, Mischa
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-80403>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 28.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

hypoThesen im HyperWerk

Ein Fachhochschulinstitut auf neuen Wegen zu Interaktionsformen im Realraum

Die Abteilung «HyperWerk» der Fachhochschule beider Basel befasst sich mit dem technologiebedingten Wandel als konstantes Phänomen unserer Gesellschaft. Mit der Ausstellung «hypoThesen» haben die 21 Absolventen und Absolventinnen ihre vielfältigen Anliegen überzeugend vorgestellt. Darunter befinden sich auch solche, die räumlichen und architektonischen Fragen nachgegangen sind. Das Interesse am Raum kennzeichnet ganz generell das im barocken Bockstecherhof in Basel residierende Hyperwerk. Es nutzt seine eigene Umgebung als Versuchsanordnung, wo interaktive Arbeits- und Lernformen erarbeitet und erprobt werden. Entstanden ist eine Überlagerung von Informationstechnologie und konkreter Umfeldgestaltung, die eine bekannte Forderung von «high tech with high touch» einlösen kann.



1/2

Frei verlegte Milchschläuche sind nicht nur eine preisgünstige Variante für die Vernetzung des denkmalgeschützten Sitzes von Hyperwerk. Im Hinblick auf die bevorstehende drahtlose Vernetzung lassen sie sich auch mühelos und ohne Schaden wieder entfernen

Digitaltechnologie ändert die Wahrnehmung von Raum, Zeit und Information. Neue Umgangsformen mit Distanz, Nähe, Globalität und Ungleichzeitigkeit entstehen, und alte Formen verschwinden. Das wirkt sich auch auf die Stadt aus: sie droht die hergebrachte Rolle als Ort des Austauschs und Handels mit Informationen zu verlieren. Dieser Wandel zeigt sich speziell im öffentlichen Raum, der durch Entwicklungen wie beispielsweise E-Government vor einer drastischen Veränderung steht. Denn städtische, öffentliche, private, gebaute, kommerzielle oder inszenierte Räume bewegen sich hin zu neuen Möglichkeiten, Aufgaben und Formen. Solche Transformationen glücklich zu bestehen gehört zu den zentralen Gestaltungsaufgaben unserer Generation.

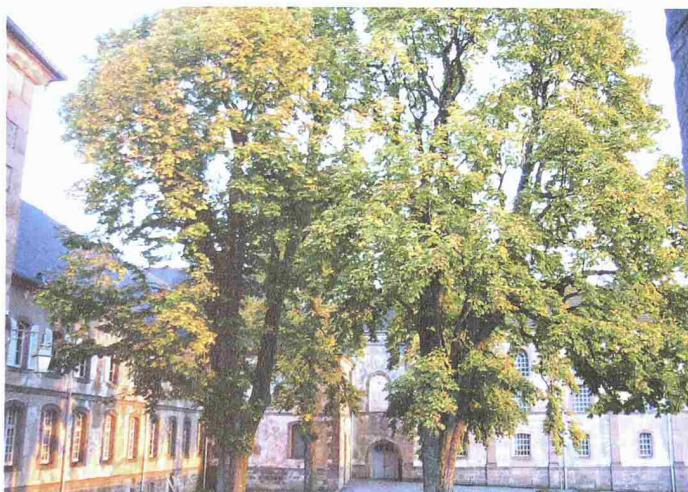
Ein neues Arbeitsfeld eröffnet sich, weil Informationen laut dem Credo der Vertreter des «Ubiquitous Computing» den Bildschirm verlassen und sich in die Alltagswelt vorwagen. Als noch unbekannte Formen einer bildschirmlosen Informationsgesellschaft werden sie wohl bald einen noch erheblicheren Wandel mit sich bringen als die sich gegenwärtig abzeichnende erste Welle der Virtualisierung. Im Gegensatz zur Virtualisierung geht es beim «Ubiquitous Computing» nicht mehr um den Ersatz der physischen Welt durch eine künstliche, sondern um eine funktionale Erweiterung der realen Welt mit einer differenziert überlagerten Medientechnologie. Weil grosse Worte durch ebenso grosse Taten umgesetzt werden wollen, wurde das Projekt Salm 2 entwickelt.

Salm 2 – wo Wissenstransfer erlebbar wird

In einem Kloster in den Vogesen richtet Hyperwerk gegenwärtig einen Ort der Erkenntnis und des Wissenstransfers ein, an dem sich führende europäische Hochschulen beteiligen werden. Das Vorhaben geht von einem neuen Verständnis von Globalisierung aus, das sich vom bekannten Gedanken eines Weltdorfs löst und konkret erlebbare und unterscheidbare interaktive Handlungsräume einrichten möchte. An einer derart verstandenen Globalisierung will sich Hyperwerk mehr als nur beteiligen: Mit Salm 2 soll Globalisierung vorgelebt, ausgetestet und reportiert werden.

Hochschulen benötigen heute Inszenierungen von realen Treffpunkten. Sie benötigen Orte, die über das reine Wissen hinaus auch räumlich und sozial etwas versprechen. Das sind Orte, wo Forschende gerne hingehen und wo sie Ideen gebären können, wo sie mit fremden Sichtweisen und auch Verhaltensformen konfrontiert werden. Interinstitutionelle Metahochschulen dieser Art können eine Öffnung und Anregung für die teilhabenden Schulen bewirken. Sie sollten in einer grossen Inszenierung im Realraum angesiedelt sein, der gemeinsam als prototypische Modellwelt erfunden, erweitert und überprüft werden kann. Genau diese Absicht verfolgt Hyperwerk mit Salm 2. Mit konkreten und verführerischen Angeboten in attraktiven Räumlichkeiten inmitten der bewaldeten Hügellandschaft der Vogesen geht Hyperwerk auf die benachbarten Hochschulen zu. Und bereits beim Aufbau dieses Dialogs zwischen vermeintlichen Konkurrenten erweist sich Salm 2 als nutzbringend. Welche Uni möchte denn nicht an der Möglichkeit eines externen Seminarorts teilhaben können, wo der übliche Rahmen gesprengt werden kann? Und ist es nicht eine Chance, wenn dann dort auch noch die Abteilungen anderer Hochschulen zu finden sind, die eventuell zu Forschungspartnern werden könnten?

Um Salm 2 zu «befördern», sollen mit dem ebenso verweigerten Interreg-Vorhaben Gate Way während drei Jahren die etwa fünfzig Hochschulen der weiteren Region mit einem Expomobil besucht werden. Die mobile Ausstellungseinheit soll die semivirtuelle Hochschule Salm 2 als konkret fassbaren Ort der Forschung, des Austauschs und auch der Besinnung vermitteln.



3

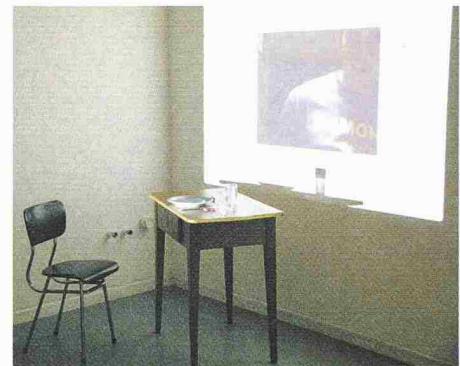
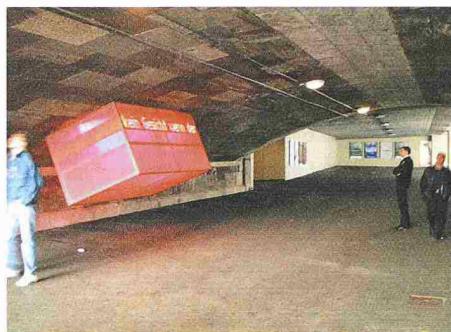
Semivirtuelle Hochschule Salm 2 als konkret erlebbarer Ort von Forschung, Austausch und Besinnung

Fortsetzung S. 30

Barocke Ambiance interaktiv vernetzt

Die Medientechnologie ist heute so weit fortgeschritten, dass sie aus ihrem monitorblauen Geburtszimmer in die Welt der physischen Dinge zurückkehren kann. In den nächsten Jahren wird sie in unsere reale Welt hinein diffundieren und mit ihr verschmelzen. Dabei wird sie auch die Welt der Dinge drastisch verändern.

Gesucht werden auch formale Konzepte in der Architektur. Denn Architektur kann die Interaktivität nicht einfach als eine weitere Funktion unserer Freizeit- und Arbeitsräume beherbergen. Sie muss sich vielmehr sinn- und formstiftend auch an ihr orientieren wollen. Entsprechende Antworten von Hyperwerk nehmen manchmal überraschende Formen an: Beim Einzug von Hyperwerk in die denkmalgeschützte barocke



4

Das Projekt «LIK-LAK» von Claude Hidber, in Zusammenarbeit mit co-Lab, Christian Schoch und Moritz Schmid entstanden, setzt sich mit der Veränderung in städtischen Räumen und der zeitgemässen urbanen Kommunikation auseinander. Über die Nummer 079 2 545 525 können Passanten ihre Gedanken und Meinungen auf den Kubus platzieren

5

Bei «meet + eat» kann man einen Esspartner aufgrund von Essgewohnheiten auswählen. Die Installation von Nadine Burri ist vor allem gedacht für Singlehaushaltungen. Mit dem Kühlschrank, der dich kennt, sich um dich sorgt und dir via Netz einen Esspartner vermittelt, wird der Technokratentraum vom intelligenten Kühlschrank frisch positioniert

6

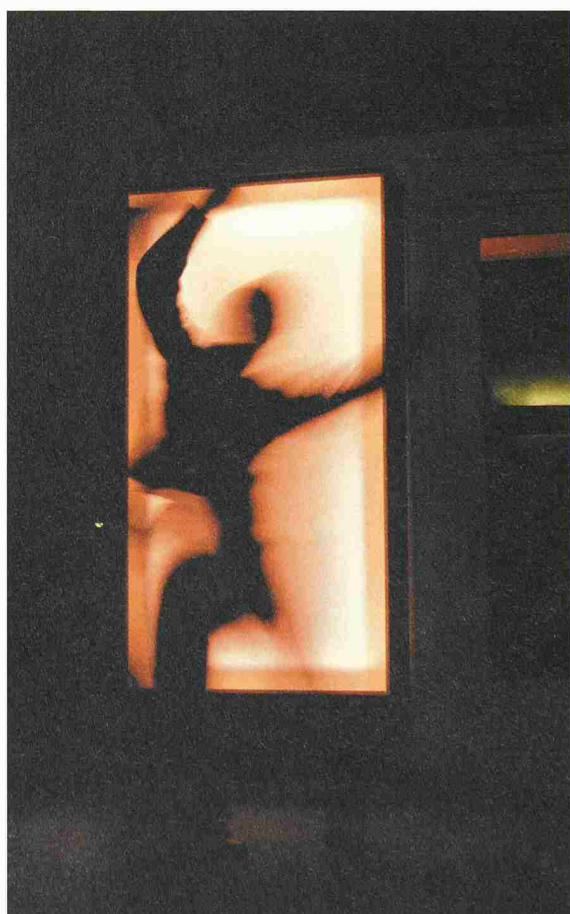
«Wallbration» von Daniel Hug verbindet zwei voneinander entfernte Räume akustisch und ermöglicht Benutzern, eine individuelle klangliche Spur in der Installation zu hinterlassen. Über «klingende Wände» erhalten die Soundscapes eines öffentlichen Raumes und die Interaktion seiner Besucher eine physikalische Repräsentation

7

«Augmented Chemistry» von Benedikt Voegli erlaubt interessierten Laien etwas über die Welt der Atome zu erfahren, indem sie über ein haptisches Interface dreidimensionale Atom-Modelle betrachten und diese nach dem Baukastenprinzip zu Molekülmodellen zusammensetzen. Hier wird Interaktivität durch ein synthetisches Spiegelbild in unsere natürliche Umgebung integriert. Die in das Videobild eingeblendeten Computermodelle werden im Realraum durch bedruckte Karten und Würfel repräsentiert und können frei bewegt werden

8

«Chameleon» von Tobias Gsell ist ein interaktionsgesteuertes Wesen, das mit seinem Umfeld interagiert. Aktion und Bewegung werden durch Farb- und Klangveränderungen sichtbar und hörbar gemacht. Der Hauptunterschied zu seinen Artgenossen liegt darin, dass Chameleon therapeutische Fähigkeiten hat. Mit dieser experimentellen Arbeit wird die Wirkung interaktiver Raumgestaltung (Licht, Ton) auf das Wohlbefinden psychisch Kranker erforscht



Stadtvilla am Basler Totentanz liess Hyperwerk in alle Wände Löcher bohren, um stabile Milchschläuche von Raum zu Raum zu ziehen. Das historisch wertvolle Haus wurde so zu einem vernetzten Arbeitsort, ohne dass Eingriffe in die kostbare Bausubstanz gemacht werden mussten. Diese preisgünstige Lösung wird mit der bald kommenden Einführung von Funknetzen voll reversibel sein, weil die Löcher kostengünstig einfach wieder zugekipst werden können.

«hypoThesen»: Exponate um Architektur und öffentlichen Raum

Nicht zufällig nannte sich die erste Werkschau der Absolventen und Absolventinnen des Pilotstudien-gangs zum Interaktionsleiter «hypoThesen». Hier wurde ein umfassend durchdachtes System von For-schungs- und Bildungsinhalten durch einundzwanzig interaktive Exponate verdeutlicht. Dieser Pilotstudien-gang der Fachhochschule beider Basel engagiert sich trotz der klaren Auseinandersetzung mit der Virtualität für innovative Nutzungsformen des Realraums, was sich in fünf abgebildeten Beispielprojekten verdeutlichen lässt.

Hyperwerk geht es immer um reale Szenarien, in die es steuernd einzugreifen gilt, nie um den Wandel als Ziel an sich. Gesucht wird auch nicht die oft geforderte Fle-xibilität des Arbeitnehmers, sondern die Beweglichkeit, die eine Institution an den Tag legen kann, sich gründlich und ständig neu zu erfinden. Wichtig ist, den Wan-del nicht als lästige Begleiterscheinung abzutun, son-dern als die Hefe zu verstehen, um die es eigentlich geht. Dass dieser Kulturwandel auch als Kultur des Wandels gelehrt, gelernt und erfahrbar werden soll, darin liegt der Anspruch von Hyperwerk.

Prof. Mischa Schaub leitet Hyperwerk und ist verantwortlich für das Diplomsemester; Hyperwerk FHBB, Totentanz 17–18, 4051 Basel

Studieren im Hyperwerk

Die Aufnahmebedingungen in den Studiengang sind unter <http://www.hyperwerk.ch> zu finden. Gesucht werden motivierte, selbstständige und intensive Persönlichkeiten, die sich in einem interdisziplinären Team mit der Gestaltung interaktiver und team-orientierter Arbeits- und Lernformen auseinander setzen wollen.

Korrigenda

- In Heft Nr. 12/2002, S. 29, haben wir irrtümlicherwei-se nur einen von zwei Autoren genannt. Der Artikel «Auf Biegen und Brechen, Versuchsreihe des Instituts für Stahlbau an der EPFL (ICOM) zur Stabilität von tragenden Glaselementen» stammt nicht nur von And-reas Luible, sondern auch von Michel Crisinel (dipl. Ing. EPFL, Projektleiter am Institut für Stahlbau).
- In Heft Nr. 13/2002, S. 35, betragen die Schall-dämmwerte der herkömmlichen Holzbalkendecke $Ln,w=47dB$ und nicht 30 dB. Zudem zeigt die Grafik den Aufbau einer Labor- und nicht einer handelsübli-chen Decke.

Wir bitten um Entschuldigung.