

Multimedia in Muttentz : Schulbesuch bei den Multimedia-Designern

Autor(en): **Oeder, Werner**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **7 (1994)**

Heft 5

PDF erstellt am: **17.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-119973>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

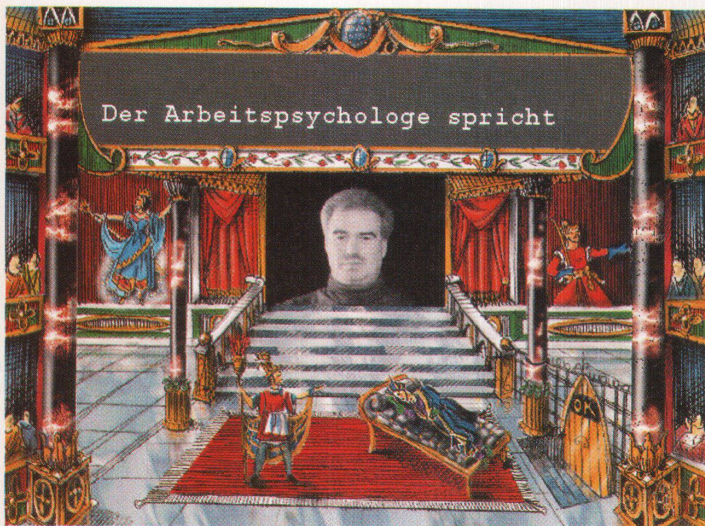
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Multimedia in Muttenz

Das interaktive Lehrmittel ist ein Medienmix aus Trickfilm, Illustrationen, Fotos und Videosequenzen. Alles passiert auf dem Bildschirm. Die Berufsberaterin (rechts) und der Arbeitspsychologe (unten) erläutern die moderne Fabrik



Multimedia soll unser Lernen bunter und spannender machen. Für die «last crusade» des Informationszeitalters schickt Hollywood Heerscharen von Gestaltern ins Feld. Wie wappnet sich die Schweiz für den Multimilliardenmarkt? Noch fehlen Mediendesigner und Konzepte, wie diese auszubilden wären. Am CIM-Zentrum Muttenz gibt es seit kurzem ein Ausbildungsmodell: das Hyperstudio von Mischa Schaub.

Mischa Schaub ist erleichtert, denn schwer wog die Argumentationslast, die ihm eine unverständige Welt

während Jahren aufbürdete. Jetzt hat der Spiegel bestätigt, was er jedem über die Ausbildung im digitalen Zeitalter erklärt. Der Computer verändert die Formen unserer Wissensaufnahme radikal. Und zwar auf zwei Ebenen: die Lehrmittel werden interaktiv und multimedial. Interaktiv, das heisst, der Benutzer kann Schritt für Schritt entscheiden, wie schnell er sich mit welchem Thema auseinandersetzen will. Multimedia sorgt dafür, dass es lustvoll bleibt.

Neue Didaktik

CIM heisst Computer Integrated Ma-

nufacturing, und an den CIM-Zentren wird in der Schweiz die Fabrik der Zukunft erforscht. Wichtiger Teil davon ist Computer- und Kommunikationstechnologie. Und so wurde am CIM-Zentrum Muttenz Anfang 1993 das Hyperstudio eingerichtet. Es gehört neu als Dienstleistungsabteilung zum CIM-Zentrum der Ingenieurschule beider Basel. Das von der Weiterbildungsoffensive des Bundes (WBO) unterstützte Studio ist aber vor allem eine neuartige Ausbildungsstätte für Multimedia-Produktionen. In herkömmlichen Kategorien ausgedrückt ähnelt der Ausbildungsgang durchaus einem zweijährigen, berufsbegleitenden und projektorientierten Studium auf Nachdiplomstufe. Aber das Hyperstudio verleiht keine Diplome, sondern gibt den Absolventen allenfalls Disketten mit auf den Weg. Die Schlüsselqualifikationen des Mediendesigns sind Teamfähigkeit, Projektorganisation und Mitarbeiter-

führung. Sie sollen durch die Ausbildung in dem sogenannten «Renaissance-Team» bei konkreten, wirtschaftlich verwertbaren Projektarbeiten gelernt werden.

Gruppenlernen

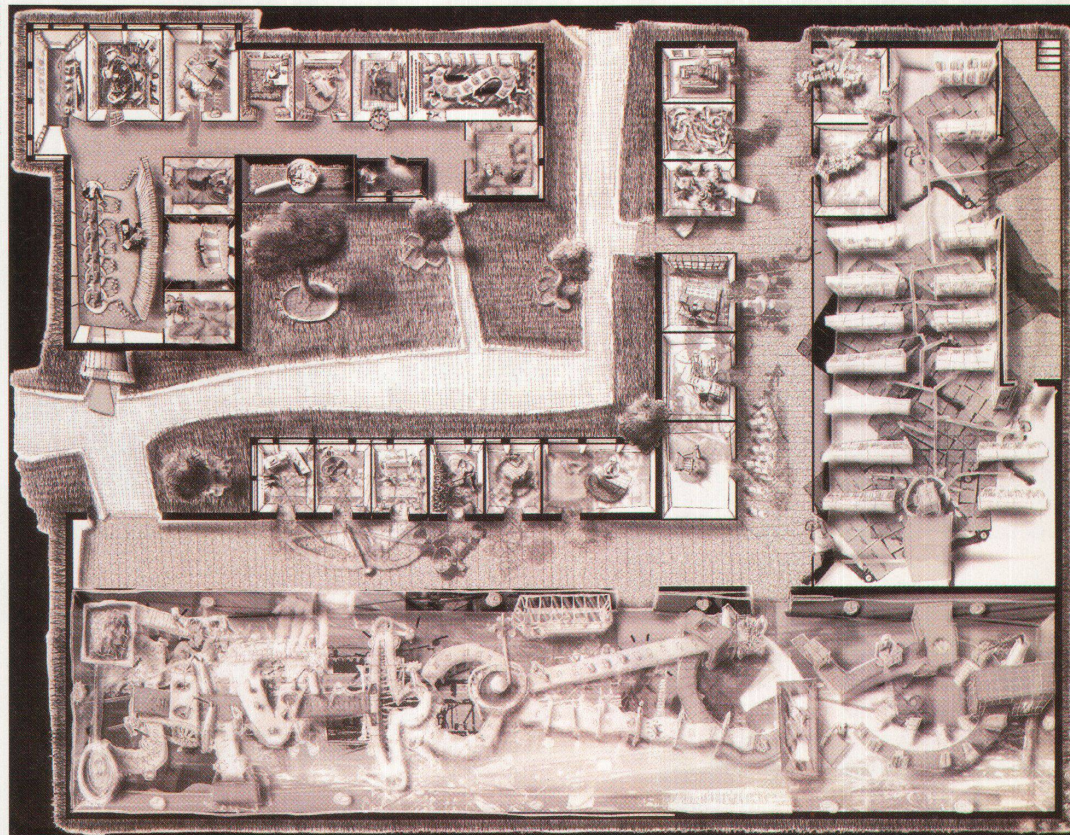
Das amerikanische Modell des «Renaissance-Teams» vertraut darauf, dass Mitglieder einer Projektgruppe direkt voneinander lernen, was sie für ihre Projekte brauchen. Die Aufnahmebedingung ins Renaissance-Team ist deshalb bestechend einfach: «demo or die». Das heisst, begeistere die anderen mit einer speziellen Fertigkeit, und du bist dabei. In Muttenz arbeitet der Schmuckdesigner als Illustrator, der Industriedesigner als Fotograf, der Jurist als Programmierer. Für Schaub ist das traditionelle Klassenmodell passé. Dass ein Dozent 15 Graphic- oder Industrial-Designer gleichzeitig unterrichtet, erzeuge Monokulturen und eindimensionale Problemlösungen. Er setzt auf das dozentenfreie, sich selber organisierende Biotop mit grosser Artenvielfalt.

Zwei Projekte – zwei Jahre

Und wie sieht dieses Modell konkret aus? Im ersten Studienjahr arbeiten zehn Studenten als Assistenten an einem Projekt mit, im zweiten Jahr leiten sie eine eigene Multimedia-Produktion. Sie sind dann verantwortlich für die finanziellen und organisatorischen Mittel, die konzeptionelle und gestalterische Arbeit. Sie verhandeln mit den Kunden, koordinieren die inhaltliche Arbeit, führen die neuen Assistenten. Für diese Arbeit sind sie bezahlt, nicht üppig, aber unbezahlbar sind im Hyperstudio die Experimentiermöglichkeiten mit den zunehmend erfahrungsunabhängigen neuen Kommunikationstechnologien. Die Ausbildung ist nach zwei Projekten und damit nach zwei Jahren beendet. Schaub's Konzept greift über diese

CIMEDIA, das erste Multimedia-Produkte aus dem Hyperstudio, stellt einen Spaziergang durch eine moderne Fabrik dar

Bilder: Mischa Schaub



beiden Ausbildungsphasen hinaus: Die Abgänger – so seine Idee und Hoffnung – bilden ein Netzwerk, das neue Impulse gibt, Aufträge organisiert und damit auch Arbeitsplätze für nachfolgende Abgänger schafft. Die privatwirtschaftlich organisierte Hyperstudio AG – sie wird formell von der Hyperforum-Stiftung getragen – ist durch einen Stiftungsrat kulturell und politisch in der Nordwestschweiz verankert. Schaub will weitere Institutionen bewegen, das Modell im Franchising-System zu übernehmen. Diese Idee entspringt nicht Machtphantasien, sondern sie böte einen Weg, um hierzulande gemeinsam den Anschluss an die Multimedia-Welt zu ermöglichen.

Virtuelle Fabrikation

Das erste Multimedia-Produkt aus dem Hyperstudio heisst CIMEDIA. Es wurde im Auftrag der CIM-Zentren entwickelt und von der Kommis-

sion für die wissenschaftliche Forschung (KWF) finanziell gefördert. Das interaktive Lehrmittel illustriert die Veränderung der Arbeitsplätze in der modernen Fabrikation. Es richtet sich an Gruppen, die von den Veränderungen stark betroffen sind: Lehrlinge, Berufsschülerinnen und Arbeiter. Die Grundidee der CIMEDIA-CD-ROM ist ein ausschweifender Spaziergang durch eine moderne Fabrik, ein virtuelles Szenario, das der Benutzer mit diversen Begleitern erkunden kann. Ein Medienmix aus Illustrationen, Trickfilmen, historischem Fotomaterial und Videosequenzen führt durch Werkstätten, Lagerhallen, die Buchhaltung, Telefonzentrale etc. Inhalt und Gestaltung dieses «Edutainment»-Produkts wurden zusammen mit Arbeitspsychologen, Sozialwissenschaftlern, Gewerkschaftern und Programmierern erarbeitet. Insgesamt beteiligten sich an der Produktion 13 verschiedene Fir-

men und Universitätsinstitute. Die Entwicklung kostete über eine halbe Million Franken und dauerte gut anderthalb Jahre. Die CD-ROM ist jetzt bei den CIM-Zentren für 25 Franken erhältlich.

Modell mit Charakter

Dank den gegenwärtig laufenden Projekten kann das Hyperstudio bereits selbsttragend arbeiten. Seine Arbeitsweise spricht sich herum, und es spricht auch als Ausbildungsmöglichkeit an. Doch Schaub bleibt dabei: Er stellt nur so viele Studenten an, wie Projekte vorhanden sind, idealerweise pro Jahrgang 10, maximal 25 Leute. Stellt nun das Hyperstudio-Konzept ein eigentliches Ausbildungsmodell dar, das andere Institutionen übernehmen können, oder lebt das Ganze nicht stark von der Initiative, dem Engagement und Enthusiasmus des Mischa Schaub? Es wird sich wohl erst nach einigen Studentenge-

nerationen zeigen, ob sich weitere «Filialen» an anderen Institutionen etablieren können. Die enge Kopplung der Ausbildung mit finanziell aufwendigen Auftragsproduktionen ist nicht unproblematisch. Auf den Mitarbeiter-Studenten lastet ein beträchtlicher Erfolgsdruck, denn das Schicksal des Projektes Hyperstudio hängt letztlich von der Marktgängigkeit der erarbeiteten Lösungen ab. Zu fragen ist also, wie diese Art der Praxisnähe es den Studierenden ermöglicht, über Technik, Kommunikation und Fortschritt nachzudenken. Lassen wir die Frage offen. Denn gewiss ist: Mit seiner kleinteiligen, netzwerkartigen Struktur ist das Hyperstudio ein neues und interessantes Konzept, das sich zudem schnell verwirklichen lässt. Für Mischa Schaub und sein Renaissance-Team bedeuten die Erfolge – durchaus auch mit Blick auf Hollywood – go ahead.

Werner Oeder