

Incubator for Design Cultures

Abschlusspublikation
des Weiterbildungsprogramms
2022–2025

Hochschule
für Gestaltung und Kunst
Basel FHNW
Institute Digital Communication
Environments (IDCE)

Kurzanleitung

Diese Publikation bildet verschiedene Aspekte des Weiterbildungsprogramms ab, die sich in den Kategorien Projekt, Perspektive, Programm und Plus kondensieren und mit den thematischen Schwerpunkten des Weiterbildungsprogramms ineinandergreifen.

Verschiedene Akteur:innen, beginnend bei Teilnehmenden über Mentor:innen, Gäste und Mitglieder des Beirats bis hin zum Koordinationsteam, kommen hier zu Wort. Dabei haben wir uns bemüht, die Vielfalt der Persönlichkeiten und des Programms sowohl inhaltlich als auch gestalterisch zu spiegeln und kein zu enges Korsett an Vorgaben zu schnüren. Die folgenden Seiten müssen nicht linear gelesen werden, sondern laden zum Blättern, Bezüge herstellen und Entdecken ein.

Was steckt hinter den Kategorien?

Projekt: Von Robotern über Phonographen zu Videospielen, hier stellen Teilnehmende ihre im Programm entstandenen und weiterentwickelten Projekte vor und geben Einblicke in ihre Prozesse.

Perspektive: Raum für Mentor:innen, Gäste und Mitglieder des Beirats, Impulse zu setzen. Natürlich mit direktem Bezug zum Incubator bzw. einem oder mehreren unserer thematischen Schwerpunkte: Kritische Designpraxis, Forschung und Entwicklung, Unternehmertum sowie Vermittlung.

Plus: Ein Kartenset als Verbindung zu den Inputveranstaltungen und den damit einhergehenden Schwerpunktthemen sowie Methoden, fortwährende Fragmente der Seminare unserer wunderbaren Gäste.

Programm: Hier versammeln sich Informationen und Eindrücke zu Struktur und Inhalten des Förderprogramms. Das Spektrum reicht von Beschreibungen über Eindrücke unserer Veranstaltungen in Form von Bildern bis zu Terminplänen.

Projekt

- 16 **Martina Papiro:** Praxis und Forschung, Geschichte und Gegenwart vernetzen: Die Mobile Barock-Bühne
- 26 **Martina Hänggi:** Eine regenerative Zukunft gestalten – FHNW ImFreien als lebendiges Experiment
- 30 **Lena Frei:** Spiele als spekulative Werkzeuge zur Gestaltung von Zukünften und alternativen Realitäten
- 34 **Katharina Kemmerling:** Play the school
- 38 **Manuel Haselhofer:** Das Projekt «16 cm² Bildung» – (Weiter-)Entwicklung der bestehenden auditiven Spielesammlung «Klang²»
- 44 **Marvin Miles Ferrante:** Erforschung und Erprobung designbasierter Bildungsansätze
- 52 **Dorian Mittner:** Die Organisation inklusiver gestalten: Am Anfang stehen die Menschen. Und am Ende auch.
- 56 **Ozan Güngör:** Counter Space
- 62 **Benedikt Jäggi:** Option B – Wege in die berufliche Praxis
- 70 **Jane Haller:** Digitale Transformation umsetzen
- 92 **Eva Katherina Bühler:** LUCKY GLITCHING – exploring error as artistic practice
- 106 **Vivienne Jia Zhong:** Ein Design-Pattern-Ansatz für wertorientierte Mensch-Roboter-Interaktion
- 116 **Eva Böhlen:** EVERY BODY beyond the norm – Eine Fallstudie über öffentliche Verkehrssysteme und die Erfahrungen verschiedener Körper
- 126 **Michaela Valerie Maintz:** Digitale Zwillinge für die Strukturoptimierung patientenspezifischer Implantate
- 132 **Maurizio Gullo:** SiVu – Science Vue
- 138 **Áurea Domínguez:** Vermittlung früher Tontechnologien im digitalen Zeitalter

Perspektive

- 12 Michael Renner: Vom doppelten Kompetenzprofil zur Förderung eines individuellen Kompetenzprofils
- 20 Andreas Wenger: Mobile Barock-Bühne, Ein Gespräch mit dem Projektteam
- 24 Barnaby Skinner: Storytelling im digitalen Raum: Warum Journalismus heute mehr als Text sein muss
- 42 Gila Kolb: What can art education do to your teaching?
- 48 Martina Siegwolf: «An Encounter»
- 60 Marc Aeschbacher: Die Lehre vom Unternehmertum – Versuch einer versöhnenden Befremdung
- 66 Barbara Schwede: Social Media als Booster für Projekte: Chancen und Strategien
- 74 Sibylle Peuker: Design für eine bessere Welt – ein Aufruf für mehr Vorstellungskraft
- 76 Rahel Lüthy: Nachvollziehbarkeit schaffen: Design als Brücke zur KI-Erklärbarkeit
- 96 Lela Scherrer: Brücken bauen: Vom Pariser Laufsteg zum Incubator for Design Cultures
- 100 Thomas de Neve: Lebenskunst
- 102 Dylan Cawthorne: Ethik, Technik und Kunst: Die tiefgreifenden Möglichkeiten der Interdisziplinarität
- 112 Flavia Bienz: «Why not?!» Fragen übers Fragestellen
- 122 Julia-Constance Dissel: Wie kann Design die gesellschaftliche Transformation positiv begleiten? Ein Beitrag zum Thema Intersektionalität.
- 130 Oliver Mayer: Design – ein Wort kann alles und nichts bedeuten.
- 136 Theresia Leuenberger: Design – Vielfalt – Wissen, Mehrwert und Herausforderungen von vielfältigen Perspektiven in der Entwicklung von Design
- 142 Christoph Moor: Abschied vom Incubator for Design Cultures: das vorläufige Ende eines Leuchtturms der Interdisziplinarität.

Plus

Susanne Käser: Mit anderen Augen;
Mosaik;
Partizipatives Zeichnen;
Gila Kolb: Aufgaben Cadavre Exquis;
Prä-Post-Perspektive: Eine Übung zu Beginn eines Workshops;
Schneebälle & Probleme anderer lösen;
Vier Feedbackfragen
Thomas de Neve: Das ABC der Überzeugungskraft;
Die Magie der Pause;
Körpersprache?
Antonio Scarponi: Self Manifesto 1;
Self Manifesto 2;
Self-Manifesto-Skizze
Barbara Schwede: Content-Planung in vier Schritten;
Content-Planung in vier Schritten: Skizze eines Monatsplans
Anne-Catherine Sutermeister:
Raus aus der Bubble: Beobachte die Megatrends;
Schreib die Todesanzeige deines Projekts

Programm

- 4 Horizonte öffnen, Perspektiven vernetzen: Der Incubator for Design Cultures an der HGK FHNW
- 7 Einblick 1: Ausflüge & Workshops
- 80 Semesterpläne
- 86 Einblick 2: Workshops & Events
- 144 Ausstellung: Kreise ziehen
- 148 Ausstellung: Layers
- 154 Personen

Vermittlung früher Tontechnologien im digitalen Zeitalter

Das Projekt «Understanding Early Sound Technology in the Digital Age» befindet sich genau an der Schnittstelle zwischen historischer Forschung und digitaler Technologie.

Die Covid-19-Pandemie hat die Abhängigkeit von digitalen Plattformen weiter beschleunigt und Wissenschaftler:innen sowie Institutionen dazu veranlasst, zu überdenken, wie historische Themen in zeitgenössischen Kontexten angepasst und präsentiert werden können. Dieser Wandel unterstreicht die zunehmende Bedeutung des digitalen Zeitalters, in dem virtuelle Interaktionen eine zentrale Rolle in der Kommunikation und Wissensvermittlung spielen.

Die digitalen Geisteswissenschaften haben sich als dynamisches und interdisziplinäres Forschungsfeld etabliert, das Methoden sowohl aus den Geistes- als auch aus den Natur- und Technikwissenschaften verbindet. In den letzten Jahrzehnten haben Wissenschaftler:innen erforscht, wie digitale Werkzeuge die Forschung erleichtern, den Wissenstransfer verbessern und Kommunikationsstrategien optimieren können. Die digitalen Werkzeuge können in diesem Kontext virtuelle Kommunikationsplattformen, interaktive Webseiten und soziale Medien umfassen, die den Austausch von Informationen erleichtern und die Vernetzung sowohl innerhalb der Forschungsgemeinschaft als auch mit der Öffentlichkeit verbessern. Sie helfen nicht nur Wissenschaftler:innen, sondern auch einem breiten Publikum, historische Inhalte besser zu verstehen. Zudem können sie immersive Technologien beinhalten, die es ermöglichen, Geschichte auf innovative Weise erlebbar zu machen. Digitale Rekonstruktionen und interaktive Videos bieten die Möglichkeit, historische Objekte aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und ihre Struktur sowie ihren ursprünglichen Kontext zu erforschen – ein Ansatz, der über das rein Materielle hinausgeht. Besonders in Museen können diese Technologien genutzt werden,

um Exponate auf neue, interaktive Weise zu präsentieren und den Besucher:innen ein tieferes Verständnis für historische Artefakte zu vermitteln.

Dieses Projekt untersucht speziell die Rolle der digitalen Geisteswissenschaften im Studium historischer Tontechnologie. Dabei wird hervorgehoben, wie ein hybrider Ansatz – die Kombination von digitalen und physischen Erlebnissen – das öffentliche Interesse steigern und das historische Verständnis vertiefen kann. Während digitale Werkzeuge beispiellose Möglichkeiten für den Zugang zu Wissen und analytische Tiefe bieten, werfen sie auch kritische Fragen darüber auf, inwieweit digitale Repräsentationen physische Artefakte tatsächlich ersetzen können.

Die Einführung des Tonträgers und ihre Auswirkungen

Die historische Untersuchung in diesem Forschungsprojekt befasst sich mit den frühesten Entwicklungen der kommerziellen Musikaufnahme und der Phonographentechnologie im Zeitraum von etwa 1885 bis 1925. Dabei liegt der Fokus auf ihrem tiefgreifenden Einfluss auf Aufführungspraxis und Musikwissenschaft. Die Einführung des Tonträgers im späten 19. Jahrhundert veränderte grundlegend die Art und Weise, wie Musik konsumiert, aufgeführt und bewahrt wurde. Erstmals war es Komponist:innen und Musiker:innen möglich, ihre Darbietungen über den direkten Kontakt mit dem Publikum hinaus zu verbreiten. Die Untersuchung dieser experimentellen Phase der Tonaufzeichnung ist essenziell, um ihren Einfluss auf die Musikwissenschaft und die Aufführungspraxis zu kontextualisieren. Durch die Analyse der technischen Prozesse hinter diesen frühen Aufnahmen können wir besser nach-

vollziehen, wie sie die musikalische Interpretation, stilistische Veränderungen und die Entwicklung der Musikindustrie beeinflussten.

Die Entwicklung der kommerziellen Tonaufnahme wurde durch jahrelange Experimente vorbereitet. Thomas Edisons Erfindung des Zinnfolien-Phonographen im Jahr 1877 bewies die Machbarkeit der Tonproduktion. Aufgrund praktischer Einschränkungen konnte sich diese Technologie jedoch zunächst nicht weit verbreiten. Ein Jahrzehnt später führten Alexander Graham Bell, Chichester Bell und Charles Sumner Tainteparallel zu Edison – den Wachsylinder ein, der eine deutlich verbesserte Haltbarkeit und Tonqualität bot. Der Erfolg der Wachsylinder als Musikkwiedergabemedium führte zur Entstehung verschiedener Phonographenmodelle mit jeweils eigenen Besonderheiten. Einige Hersteller experimentierten mit Materialien wie Glastrichter, wie es beispielsweise das französische Modell «Le Gaulois» von Pathé um 1901 zeigt (Abb. 1).

Dennoch war es Emile Berliners Gramophon, das 1887 patentiert wurde und die Branche revolutionierte, indem es Zylinder durch flache Schellackplatten ersetzte. Bis zum Jahr 1900 hatte sich Berliners Scheibenformat als dominanter kommerzieller Standard durchgesetzt und die Zukunft der Musikaufzeichnung geprägt.

Vor der Einführung elektrischer Aufnahmetechniken im Jahr 1925 wurden alle Tonaufnahmen ausschliesslich mit mechanisch-akustischen Methoden erstellt. Musiker:innen spielten direkt in einen Aufnahmetrichter, der die Schallwellen auf eine Membran übertrug, die mit einer Schneidnadel verbunden war. Diese ritzte die Schwingungen in einen Wachsylinder oder Plater und speicherte den Klang physisch. Da diese Methode vollständig auf eine mechanische Klangaufnahme angewiesen war, wurden bestimmte Instrumente – insbesondere Blech- und Holzbläser – bevorzugt, da sie von Natur aus lauter und durchsetzungsfähiger waren. Im Gegensatz dazu stellten Streichinstrumente und leise Tonbereiche erhebliche

Dr. Áurea Domínguez
Hochschule für Musik Basel FHNW
Institut Klassik
aurea.dominguez@fhnw.ch

Mentorat:
Eric L. Reiss

LE GAULOIS, PHONOGRAPH VON PATHÉ MIT EINEM GLASHORN, HERGESTELLT CA. 1901. (ÁUREA DOMÍNGUEZ)



PROJEKT

DEFECTIVE

Herausforderungen dar. Um diese Einschränkungen zu überwinden, wurden spezielle Instrumente wie die «Stroh-Violine» entwickelt, die einen Metallresonator und ein mechanisch verstärktes Horn integrierte, um die Hörbarkeit in Aufnahmen zu verbessern.

Die technischen Begrenzungen der frühen Tonaufzeichnung beeinflussten nicht nur die Art der Klangaufnahme, sondern auch die Aufführungspraxis und stilistische Entscheidungen. Musiker:innen passten ihre Spieltechniken, Artikulation und Dynamik an, um die technologischen Einschränkungen ihrer Zeit zu kompensieren. Diese Anpassungen trugen dazu bei, den einzigartigen Klangcharakter früher Musikaufnahmen zu prägen. Durch die Analyse dieser Aufnahmen und ihres historischen Kontexts gewinnen wir wertvolle Einblicke in die musikalische Ästhetik jener Umbruchzeit.

Ein breiteres Publikum durch hybride Strategien erreichen

Das Verständnis der technischen Beschränkungen früher Aufnahmen ist nicht nur für Musikwissenschaftler:innen relevant, sondern auch für eine breitere Öffentlichkeit, die sich für historische Klänge interessiert. Um diese historischen Gegebenheiten effektiv zu vermitteln, sind jedoch innovative Ansätze erforderlich, die über traditionelle akademische Diskurse hinausgehen.

Ein zentraler Schritt dieses Projekts bestand darin, die einzelnen Zielgruppen zu identifizieren und massgeschneiderte Strategien für den Wissenstransfer zu entwickeln. Es wurden fünf Hauptzielgruppen definiert:

- Akademische Forschung
- Musiker:innen
- Kulturelle Organisationen
- Sammler:innen
- Allgemeine Öffentlichkeit

Jede Gruppe erfordert unterschiedliche Vermittlungsformen – von klassischen akademischen Formaten wie Fachartikeln und Konferenzen bis hin zu interaktiven Veranstaltungen wie Workshops, Ausstellungen und öffentlichen Präsentationen.

Ein besonders herausfordernder Aspekt des Projekts war die Frage, wie ein breiteres, nicht spezialisiertes Publikum eingebunden werden kann. Digitale Werkzeuge und soziale Medien haben zwar die internationale Reich-

weite und Community-Bildung erleichtert, jedoch auch die Grenzen eines rein digitalen Ansatzes für das historische Verständnis aufgezeigt. Die physische Interaktion mit historischen Artefakten bleibt entscheidend für ein tieferes Verständnis früher Tontechnologien.

Ein erfolgreiches Beispiel für öffentliche Einbindung war die Organisation von Festivals, bei denen das Publikum originale Grammophone erleben konnte. Zwei solcher Veranstaltungen wurden im Rahmen des Projekts durchgeführt:

• Spinning the 78s (16. März 2023)

Eine öffentliche Hörsession mit historischen Geräten im Anschluss an eine akademische Vorlesung an der Schola Cantorum Basiliensis

• Gramophone Disco (31. Januar 2025)

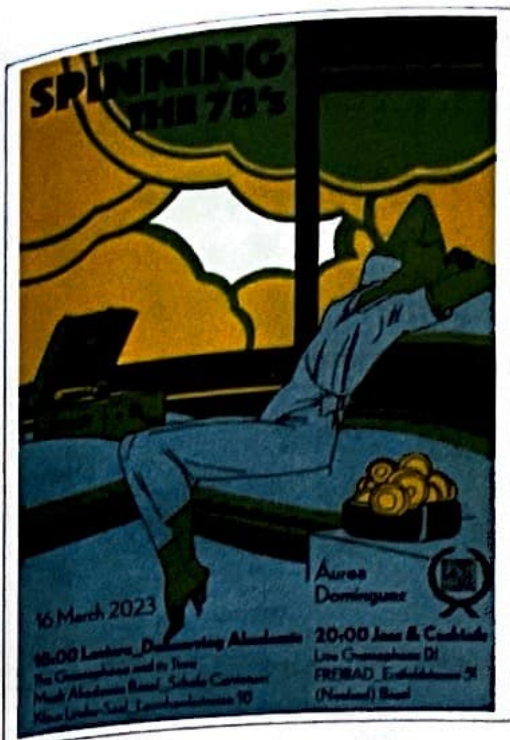
Eine Tanzveranstaltung mit Musik von Grammophonen aus den 1920er-Jahre

Alle Gespräche mit den Professoren und Mentoren des Incubator-Projekts waren entscheidend, um über diese Fragen nachzudenken. Dabei wurde klar, dass es für die Vermittlung historischer Themen im digitalen Zeitalter einen hybriden Ansatz braucht. Digitale Technologien helfen dabei, Inhalte zu vermitteln, Netzwerke zu schaffen und verschiedene Zielgruppen zu erreichen. Gleichzeitig bieten analoge Elemente eine direkte, sinnliche Erfahrung. Das Ergebnis dieser Überlegungen zeigt sich in der Ausstellung im Mai 2025: Eine kleine praktische Präsentation kombiniert verschiedene digitale Technologien mit originalen Grammophonen und ermöglicht so einen hybriden Zugang zur Geschichte. Die Zusammenarbeit im Incubator-Projekt half besonders dabei, die Bedürfnisse unterschiedlicher Zielgruppen zu erkennen und passende Strategien zu entwickeln, die über einzelne Veranstaltungsformate hinausgehen.

Die Grenzen eines rein digitalen Ansatzes

Trotz der Vorteile digitaler Zugänglichkeit hat dieses Projekt die anhaltende Bedeutung physischer Ausstellungen und direkter Interaktion mit historischen Objekten hervorgehoben.

SPINNING THE 78'S, GESTALTUNG: ÁUREA DOMÍNGUEZ



GRAMOPHONE DISCO, GESTALTUNG: ÁUREA DOMÍNGUEZ



Digitale Repräsentationen können Forschung und Vermittlung bereichern, doch sie ersetzen nicht das sinnliche Erleben originaler Artefakte. Digitale Formate stossen auch an ihre Grenzen, wenn es darum geht, die klanglichen Nuancen früher Tonaufnahmen einzufangen. Hochauflösende digitale Dateien können historische Aufnahmen zwar weit verbreiten, doch es fehlt ihnen die Materialität und der Kontext der ursprünglichen Wachs- zylinder oder Schellackplatten. Ein hybrider Ansatz, der digitale Technologien mit physischen Erlebnissen kombiniert, ermöglicht eine umfassendere und immersive Ausein- setzung mit der frühen Tontechnologie. Diese Strategie stellt sicher, dass Geschichte auch in einer zunehmend digitalen Welt sowohl zu- gänglich als auch erfahrbar bleibt.

Fazit

Die Erforschung früher Tontechnologien im digitalen Zeitalter veranschaulicht die grö- ßeren Diskussionen innerhalb der digitalen Geisteswissenschaften über das Gleich- gewicht zwischen technologischen Fortschritten und traditionellen historischen Methoden. Die Einführung der Tonaufzeichnung im späten 19. Jahrhundert revolutionierte die Bewahrung von Musik und ermöglichte es Wissenschaf- ter:innen, Aufführungspraxen zu untersuchen, die zuvor nur in schriftlichen Quellen doku- mentiert waren.

Durch die Analyse der technischen Entwicklungen früher Aufnahmeformate wie Wachs- zylinder, Schellackplatten und Gram- mophone gewinnen wir wertvolle Einblicke in die historische Entwicklung musikalischer Darbietungen. Während digitale Werkzeuge neue Möglichkeiten für Forschung und Wis- sensvermittlung bieten, sollten sie die physische Auseinandersetzung mit historischen Artefakten ergänzen, nicht ersetzen.

Ein hybrider Ansatz, der digitale und physische Erlebnisse kombiniert, ermöglicht es Wissenschaftler:innen und Fachleuten, Ge- schichte zugänglich, ansprechend und ver- ständlich für ein breites Publikum zu halten – auch in einer zunehmend digitalen Welt.

Impressum

Incubator for Design Cultures
Abschlusspublikation des Förderprogramms

Herausgeber:
Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW
Institute Digital Communication Environments (IDCE)
Freilager-Platz 1
4023 Basel, Schweiz
www.fhnw.ch/hgk

Gefördert durch:
swissuniversities – Programm P-11: Stärkung des doppelten Kompetenzprofils

Projektleitung:
Marianna Helen Meyer, Michael Renner
Projektassistenz:
Vanessa Göttle, Simone Marie

Konzeption und Redaktion:
Vanessa Göttle, Marianna Helen Meyer
Gestaltungskonzept und Umsetzung:
Vanessa Göttle
Korrektur:
Monique Meyer

Verantwortlich für den Inhalt:
Institute Digital Communication Environments (IDCE)
Freilager-Platz 1, 4023 Basel

Kontakt:
E-Mail: marianna.meyer@fhnw.ch
Telefon: +41 61 228 44 23

Druck:
Kromer Print AG