

Media Labs – Medienlabore als gestalte- rische Experi- mentier- und Forschungs- räume

Claudia Mareis, Jamie Allen
und Team IXDM

The contribution deals with ongoing research projects and methods being employed at the Academy of Art and Design's Critical Media Lab and puts them into the context of current Media-Lab discussions such as the recently launched initiative "What's a Media Lab" by Darren Wershler, Jussi Parikka and Lori Emerson, or the recently published book "New Laboratories" (De Gruyter 2016) by Charlotte Klonk of the BWG Cluster of Excellence in Berlin. These discourses at the interface of scholarly, scientific-technical and, above all, artistic research, focus, on the one hand, on situated practices and methods of experimentation and, on the other, address the hybridization and problematization of disciplinary and institutional knowledge and production spaces.

Media Labs – Medienlabore als gestalterische Experimentier- und Forschungsräume

Claudia Mareis, Jamie Allen und Team IXDM

« Wir brauchen Orte, Laboratorien, Labore für die Grundlagenforschung, um die Begrifflichkeit zu klären, die konzeptuellen Strukturen, die Lehre und die Wertesysteme, mit denen wir operieren wollen. Daran müssen wir arbeiten. Das ist es, womit sich die Geisteswissenschaften beschäftigen sollten. Grundlagenforschung, wie sie in den Laboren betrieben wird. »

¹ – Rosi Braidotti

¹
"We need places laboratories, fundamental labs to discuss the terminology, the conceptual schemes, the pedagogies, and the value systems. We need to work on this. This is what the humanities should be doing. Fundamental research like they are doing in the labs."

Medienlabore, sogenannte «Media Labs», haben in den letzten Jahren im Kontext von Kunst- und Gestaltungshochschulen zunehmend an Bedeutung gewonnen. Oftmals handelt es sich dabei nicht bloß um medientechnische Werkstätten, sondern um die experimentellen Denk- und Produktionsräume eines avancierten zeitgenössischen Gestaltungs- und Mediendiskurses. Dieser Diskurs, der im größeren Spannungsfeld von gestalterischen, geisteswissenschaftlichen und naturwissenschaftlichen Forschungsverständnissen zu verorten ist, fokussiert einerseits situierte Praktiken und Methoden des Experimentierens und unternimmt andererseits eine Hybridisierung und Problematisierung disziplinärer und institutioneller Erkenntnis- und Produktionsräume. «Media Labs» sind mithin als selbstreflexive, interdisziplinäre Forschungs- und Experimentiereinrichtungen zu verstehen, die ihre genuine medientechnologische Herkunft und Ausrichtung explizit thematisieren und zur Disposition stellen.

Mit dem «Critical Media Lab» hat die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW im Herbst 2014, kurz nach ihrem Umzug auf den Campus der Künste Basel, einen vielbeachteten Ort der kritisch-experimentellen Mediengestaltung und -reflexion eröffnet. Das Lab ist Bestandteil des Instituts «Experimentelle Design- und Medienkulturen» (IXDM) der Hochschule. Hier werden zentrale Aspekte grundlagen- und praxisorientierter Forschung und Lehre rund um Themen der medialen Gestaltung und Wissensproduktion auf vielfache Weise gebündelt und vernetzt: Sei dies durch gestalterische Experimenta-

tion, historisch-kritische Reflexion oder mittels forschungsnahen, lab-basierten Lehrformaten (Lehre-Lab-Research).

Das nachfolgend wiedergegebene Gespräch wurde vom Medienwissenschaftler Jussi Parikka als Teil des Projekts «Was ist ein Media Lab?» initiiert. Dieses Projekt hat sich zum Ziel gesetzt, zeitgenössische Praktiken der Erzeugung von Wissen sowie andere kreative Praktiken im Kontext von Laboren, namentlich auch Medienlaboren, besser zu verstehen. Dazu werden Labore als eine besondere Umgebung oder Situation betrachtet, in der ein orts- und situationsspezifisches Wissen generiert wird. Als Ergebnis des Projekts ist die Publikation «The Lab Book» geplant, die eine umfassende Dokumentation und Darlegung der bedeutenden kulturellen Wirkmacht von Laboratorien leisten soll. Eine Druckfassung dieser Publikation einschließlich des hier wiedergegebenen und von den Autoren Darren Wershler², Lori Emerson³ und Jussi Parikka⁴ verantworteten Materials wird die University of Minnesota Press veröffentlichen. Das hier abgedruckte Gespräch wurde am 9. März 2016 geführt und umfasst eine Reihe von Fragen, die Claudia Mareis und Jamie Allen auf Englisch von Jussi Parikka gestellt wurden. Für das Jahrbuch der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW wurde dieser dialogische Gesprächsmodus in Zusammenarbeit mit dem gesamten Team des IXDM weitergedacht und spezifiziert.

² Associate Professor at Concordia University, University Research Chair in Media and Contemporary Literature.

³ Associate Professor with a split appointment in the Department of English and the Intermedia Arts, Writing, and Performance Program at the University of Colorado at Boulder, and Director of the Media Archeology Lab.

⁴ Professor in Technological Culture & Aesthetics at the Winchester School of Art at the University of Southampton.

1. Wie würden Sie die Arbeit am Critical Media Lab und die damit verbundene Aufgabenstellung beschreiben; wie bestimmt sich Ihre Tätigkeit?

Das Critical Media Lab (CML) ist zugleich physischer, situierter und diskursiver Raum, der uns die Möglichkeit gibt, einen Mittelweg zwischen praktischer Forschung zu sowie Schreiben und Nachdenken über gegenwärtige mediale und technische Praktiken in Design, Kunst und Wissenschaft zu finden. Das CML stellt Raum und physische Mittel für kritische Design- und Medienpraktiken bereit, soll als diskursiver Raum aber auch zu einem kritischen Hinterfragen dieser Praktiken einladen. Anders gesagt, soll unsere Produktion, im Sinne der tatsächlichen «Herstellung von etwas», das weder ein Forschungsbericht noch eine in Buch- oder Aufsatzform wiedergegebene Reflexion über irgendeine andere Praxis (zumal Schreiben ja seinerseits eine Praxis darstellt) ist, keine stillschweigende oder ausdrückliche Befürwortung der Mittel, Techniken oder

Technologien dieser Produktion voraussetzen. Medienarbeit machen heisst nicht, dass man automatisch «für» «mehr Medien in der Welt» ist. Es ist uns wichtig, die institutionellen, organisatorischen, gesellschaftlichen und politischen Wirkungen, die von Medientechnologien und Design ausgehen, zu erforschen und damit ein Nachdenken anzuregen, das die Grenzen von Medienpraktiken in Design, Kunst und Wissenschaft verschieben kann. Marshall McLuhan kommentierte einmal geistreich seine eigene Rolle als widerwilliger Held der Medienwissenschaften, dass über etwas reden eben nicht unbedingt meine, dass man diese Sache befürworte. Im Kontext von Kunst und Design zu arbeiten kann produktiv sein, ohne deshalb gleich produktivistisch sein zu müssen, in dem Sinne, dass diese Praxis die Logik der Massenmedien, der Konzerne oder eines ahistorischen Technokapitalismus noch affirmiert.

Der «Auftrag» des Labors, das kein monolithisches Labor ist, sondern sich aus einer Reihe von Forscherinnen und Forschern mit unterschiedlichen Interessen, Herangehensweisen und Forschungsrichtungen zusammensetzt, besteht im Wesentlichen darin zu ergründen, was es heisst, produktiv mit Medien zu arbeiten, ohne dabei mit dem korporatistischen Mainstream zu schwimmen und sich unhinterfragt dessen Mitteln zu bedienen. Wie würde beispielsweise eine historisch informierte, zeitgenössische Medienkunstpraxis aussehen? (Eine «Medienarchäologie als künstlerische Praxis» wie sie etwa Jamie Allen und Shintaro Miyazaki beschrieben haben). Gleichzeitig versuchen wir, medien- und kulturwissenschaftlich orientierte Forschung spekulativ durch «andere Formen» zu bereichern: Beispielsweise führte eine geteilte Interesse an kybernetischen Zusammenhängen zu einer Zusammenarbeit mit dem Theaterregisseur Kevin Rittberger und dem Theater Basel. Das aus dieser Kollaboration hervorgehende Theaterstück «inszenierte» die Forschung des CML im Kontext von Überlegungen zur Selbstorganisation im Raum des Labors selbst. Ein weiteres Beispiel aus diesem Jahr ist die Szenographie der von Bruno Latour kuratierten Ausstellung «Reset Modernity!», für die ein Team aus Forscherinnen und Forschern des CML mit verschiedenen Ausstellungsdesigns experimentierte und die Problematik bearbeitete, wie sich Erfahrung beschreiben beziehungsweise wie sich Beschreibung erfahren lässt. Für unsere Arbeit ist



es, kurz gesagt, besonders wichtig, wie neue Formen der Zusammenarbeit und neue Forschungsmethoden zu solchen Modulationen von Darstellungsformaten führen, wie diese Darstellungen dennoch kritisch und nachdenklich bleiben, den Meinungs austausch anregen und auch die Lehre im Kontext des Labors und vor allem des physischen Laborraumes, in enger Verbindung mit forschungsbezogenen Fragestellungen, Methodologien und Materialien befruchten.

2. Wo sehen Sie Ihr Labor im Kontext der Media and Design Labs – verwenden Sie den Ausdruck ›Laboratorium‹ sowohl in Bezug auf den eigentlichen Laborbereich als auch, um auf eine bestimmte Form des Handelns und Denkens zu verweisen?

Die Bezeichnung ›Lab‹ im Critical Media Lab verweist zunächst auf den Laborbereich – jene Art von Ort, die man im Kontext von Medientechnologie, Interaktionsdesign sowie Kunst- und Medienforschung erwarten könnte. Wir haben die meisten der typischen Einrichtungen und Gerätschaften – 3D-Drucker, Arduinos, Go-Pro-Kameras und Videoschnittplätze – und so entspricht der Raum in gewissem Sinne auch dem Modell eines Labors, wie man es aus den Naturwissenschaften und den angewandten Wissenschaften kennt (ein Raum oder Gebäude ausgestattet mit Instrumenten und Apparaten zur Durchführung von Experimenten, zur Forschung und zur Lehre). Anstatt auf Polymerchemie oder DNA-Sequenzierung sind unsere Experimente allerdings auf medientechnologische Anwendungen im Kontext von Kunst und Design ausgerichtet. Wenn wir zum Beispiel mit wissenschaftlichen Konzepten und Hilfsmitteln wie ›Sample‹ und ›Feldbuch/Laborbuch‹ arbeiten, dann impliziert das auch immer ein Hinterfragen des damit verbundenen empirizistischen Wissenschaftsverständnisses. Das bedeutet zum Beispiel zu reflektieren, was im Agieren mit realen Dingen und im Ziehen von Schlüssen aus solchen Interaktionen ›verloren‹ geht und ›gefunden‹ wird.⁵ Wir könnten zudem hervorheben, dass eine solche Raumdefinition unversehens, ja geradezu zwingend, kollaborative Arbeitsformen, offene Methoden und eine Verstärkung intersubjektiver Qualitätssicherung durch Versuch, Test, Untersuchung, Demonstration, Auswertung mit sich bringt. Das Labor ist ein Raum, in dem die

Dinge riskant, unfertig und funktionslos – in kritischen Zuständen – sind. Der gemeinsame Wortstamm von ›Labor‹ und ›Laborieren‹ dient ebenfalls unserem Verständnis, insofern er einen aktiven, physischen Raum voller Körper evoziert, die darin real tätig sind (etwas, das in den weiten, aber leeren Hallen der akademischen Welt eine wahre Rarität sein kann). Laborieren beinhaltet in diesem Zusammenhang aber auch unsere innerhalb eines gemeinsamen Grundverständnisses durchaus vielfältigen Forschungspraktiken in Konzeption und Umsetzung, die wir auf verschiedene Weise auch ausserhalb des Laborraums replizieren, um eine stärkere Verzahnung mit anderen Personen und Institutionen und eine räumliche und kulturelle Mobilisierung unserer Ansätze selbst zu erreichen. So haben wir im Jahr 2016 Workshops unter anderem am ZKM in Karlsruhe (›Testing! Testing!‹) oder im CLB-Berlin (›Decolonising Design‹) durchgeführt.

3. Können Sie uns etwas mehr über Ihren eigentlichen Laborbereich und dessen Infrastruktur berichten – wie funktioniert er genau, und bis zu welchem Grade könnten wir uns ihn als Atelierraum vorstellen, oder sollten wir von den klassischen Vorstellungen eines Ateliers Abstand nehmen?

Der Raum, in dem das Critical Media Lab beheimatet ist, besteht aus einer 442 Quadratmeter grossen Blackbox im dritten Stock der Hochschule für Kunst und Design FHNW in Basel und ist Teil eines Campusprojekts für digitale Medien, Design und Kunst. Der Campus bildet das Zentrum eines urbanen, sich permanent in Entwicklung befindlichen Quartiers, zu dem die Hochschule, das HeK (Haus der elektronischen Künste Basel), das Atelier Mondial International des Programms für Kunst austausch Basel (ehemals iaab), der Innovationsraum Transitlager, Radio X, der Ausstellungsraum Oslo 10, sowie das um einige Stockwerke an Mietwohnungen ergänzte Archivgebäude der Architekten Herzog & de Meuron gehören. In der näheren Umgebung sind an die vierhundert öffentliche Institutionen und private Unternehmen der Kreativwirtschaft angesiedelt. Die Räumlichkeiten und die Einrichtungen des CML dienen primär der Durchführung von Forschungsprojekten, die am Institut für Experimentelle Design- und Medienkulturen der Hochschule angesiedelt sind. Es ist jedoch durchaus erwünscht, die Räume

⁵ Vergleiche hierzu die Sondernummer von ›continent‹ zum Thema ›Lost and Found‹, herausgegeben von Johannes Bruder, Felix Gerloff und Jamie Allen.

nach Möglichkeit auch für Lehrveranstaltungen und öffentliche Events zu öffnen.

Die Idee des «Ateliers» (ähnlich wie das «Labor» eine Metapher mythischen Ausmasses!) ist nicht gänzlich fehl am Platz, allerdings gibt es deutliche Unterschiede. Noch immer sind das Atelier und die Tradition der Atelierkunst im Allgemeinen, insbesondere in nur sehr langsam sich wandelnden institutionellen Kulturen an Kunsthochschulen und -universitäten, unantastbare Orte des Experimentierens und des Scheiterns. Dieser Zusammenhang mit dem «Labor» im Allgemeinen und dem CML im Besonderen gefällt uns. Unglücklicherweise wird mit der Metapher des «Ateliers», wenn nämlich damit der modernistische Tropus von der «einsamen Künstlerin oder dem einsamen Künstler in ihrem, seinem Atelier» gemeint ist, allzu oft eine ganz und gar private Welt vorgestellt, eine Umgebung «hinter den Kulissen», in der Vorstellungen des gegenseitigen Teilens und des offenen Umgangs untereinander weniger gepflegt werden. Stattdessen verbindet man mit dem Atelier hermetische oder gar alchemistische Romantizismen – ein Geist, der immer dann beschworen wird, wenn es im Kontext und im Dienste der «Kreativindustrie» und der «Innovations»-Wirtschaft um die Wiederbelebung der Intuition und den Mythos von der individuell verantworteten Erfindung geht. Das «klassische Atelier» lässt keine neuen Techniken und Methoden unmittelbar zu (und kann bis zu einem gewissen Punkt sogar «keine Vorstellung» davon haben, welche Methoden in ihm tatsächlich zur Anwendung kommen!), was eine weitere Abweichung von unserer Idee des «Labors» darstellt. So gesehen sollten Laboratorien im Allgemeinen und das Critical Media Lab im Besonderen vom «klassischen» Atelierbegriff deutlich abgegrenzt werden, obgleich wir einige Charakteristiken davon fortführen möchten, wie zum Beispiel die individuelle oder kollektive Souveränität darüber zu wahren, wie Arbeitsprozesse und das daraus entstehende Werk repräsentiert und präsentiert werden.

4. Ihre Arbeit betrifft Technologien ebenso wie Infrastrukturen. Können Sie uns Beispiele dafür nennen, welche Arten von Projekten damit gemeint sind? Sind diese Projekte generell eher spekulativ (etwa im Sinne von «speculative design»), oder wäre dies eine irreführende Charakterisierung?

Die Frage liesse sich, wie das Claudia Mareis einmal am Ende einer Präsentation von Jamie Allen zum Thema Infrastrukturen getan hatte, beantworten, indem man eine Art von «materialistischem Poststrukturalismus» nach Foucault voraussetzte oder eine «Institutionenkritik ohne ästhetische Distanz», wie etwa Brian Holmes und andere ihre Vorstellung einer extradisziplinären Praxis zu fassen suchten. Das trifft vor allem auf jene Forscherinnen und Forscher am Lab zu, die mit variierendem Fokus historisch-kritische Forschung betreiben (wie Claudia Mareis, Shintaro Miyazaki, Moritz Greiner-Petter, Leonie Häsler, Jamie Allen) und dafür in unterschiedlichem Masse alternative (nicht-textbasierte) Präsentationsformate generieren. Im Kern geht es darum, Kritik als eine Erforschung der «Bedingungen der Möglichkeit», einer bestimmten Praxis zu begreifen und diese Bedingungen in der Folge zu beschreiben oder zu «nutzen», zu modulieren oder zu intervenieren. Flavia Caviezel, Felix Gerloff und Johannes Bruder arbeiten aus dieser Perspektive an aktuellen Zusammenhängen: Als visuelle Ethnografin arbeitet Flavia mit ihrem Team an einer Kartografierung von Netzwerken bestehend aus Routen von (Abfall-)Materialien oder Objekten, die sich von der Rohstoffgewinnung über die Produktion bis in verschiedene Recyclingbewegungen oder Entsorgungen erstrecken. Johannes und Felix untersuchen experimentelle Praktiken in Design, Kunst und Wissenschaft, um den inneren Zusammenhalt von «Szenen», Disziplinen und Arbeitsfeldern unter technologischen Gesichtspunkten zu erklären und performativ zu intervenieren. Andreas Simon als Informatiker, Jan Torpus als Medienkünstler und Samuel Hanselmann im Bereich von digitalen Tools und (Lern-)Plattformen arbeiten im Sinne gestalterischer Forschung an alternativen Settings und Raumkonfigurationen, die immer auch selbstreflexiv sind. Alle diese Arbeiten sind in gewisser Weise «infrastrukturell», weil sie sich damit beschäftigen, wie Strukturen hervorgehen oder hervorzugehen scheinen oder sogar nur hervorzugehen scheinen sollen. Einiges an dieser Arbeit ist auch «spekulativ», insofern sie historische Narrative frei legt und anhand alternativer Darstellungen und idiosynkratischer Topikalität/Theorie rekodiert. Eine Praxis, die wir inzwischen als «traditionelles» spekulatives Design bezeichnen könnten (London RCA, Dunne & Raby), ist am Lab ebenfalls vertreten, vor allem in der Arbeit von Susanna Hertrich und Ludwig Zeller.



5. Wen müssen wir uns unter einer ›Nutzerin‹, einem ›Nutzer‹ des Labs vorstellen? Wer geht ein und aus, wer besucht den eigentlichen Laborbereich, und wie partizipieren diese Personen am Lab?

Die Forschung am IXDM wird von Natur aus aus einer interdisziplinären Perspektive angegangen. Wir beziehen bewusst unterschiedliche Hintergründe aus Soziologie, Design, Kultur- und Medienwissenschaften, Informatik und Medienkunst mit ein. Angetrieben wird die Nutzung des Labs dementsprechend von den vielfältigen Forscherinnen und Forschern am Institut für Experimentelles Design und Medienkultur. Diese Personen sind mit unterschiedlichen Kunst-, Design- und Forschungsprojekten befasst, die den Raum des Labors als Technologie einsetzen, um Ausstellungen, Vorführungen oder Installationen an anderen Orten vorgängig zu testen und vorzubereiten, wie dies etwa beispielhaft von Jan Torpus und seinem Team im Projekt ›Ubiquitous Computing for knowledge transfer, exhibition design and museum operations‹ geleistet wird. Projekte wie das von Andreas Simon geleitete ›OVIK – Places for Virtual- Informal Communication‹ betreffen auch konkrete Forschung im Bereich der Ergonomie und des Mediendesigns für Büroräume und Arbeitsumgebungen.

Ausserdem sind von Zeit zu Zeit Gastwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler sowie Studierende, die in Projekte eingebunden sind, im Lab beschäftigt. In regelmässigen Vortragsreihen sprechen Gäste mit unterschiedlichen akademischen Hintergründen zu Themen aus Kunst, Medien und Design, aber auch, und das ist wichtig zu betonen, zu alternativen Forschungsmethoden und -techniken. In den ›Kolloquien‹ werden Forschende aus anderen Institutionen als Diskussionspartnerinnen und -partner für einen bestimmten Text oder als Expertinnen und Experten für bestimmte Projekte miteinbezogen (so hat das Critical Media Lab kürzlich mit dem Seminar für Medienwissenschaften der Universität Basel zusammengearbeitet, mit Ute Holl, Markus Krajewski und anderen, um eine erweiterte Reihe von Kolloquien zum Thema ›Medialog‹ auf die Beine zu stellen).

6. Auf das oben Erwähnte bezogen, jedoch noch spezifischer, sind wir am Workflow interessiert und daran, wie Labore arbei-

ten. Wie ist die Arbeit im Labor strukturiert, gibt es eine festgelegte Hierarchie? Wie wird entschieden, welche Art von Projekten initiiert und weiterverfolgt wird, und wie wird die Arbeit anschliessend auf Projekte verteilt?

Claudia Mareis hat das Lab in ihrer Rolle als Institutsleiterin thematisch aus dem Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen heraus entwickelt und die einzelnen Forschungsgruppen ›kuratiert‹ und zusammengestellt. Leitend für diese thematische Entwicklung waren die strategischen Entwicklungsvorgaben der Hochschule, die dem Thema digitale Technologie und digitaler Wandel im Kontext der künstlerisch-gestalterischen Forschung einen wichtigen Platz einräumen. Das Team ist eine Mischung aus Nachwuchsforschenden (einige davon sind Doktorandinnen und Doktoranden) und etablierten Forschenden, die für die Forschungsentwicklung verantwortlich sind und Projektmittel aus den Fonds von Organisationen wie dem Schweizerischen Nationalfonds SNF oder der Kommission für Technik und Innovation KTI akquirieren. Ausserdem sind Mitglieder des Teams in die ergänzende Lehre der Hochschule eingebunden und beteiligen sich an der institutionellen Weiterentwicklung, indem sie sich in diversen Strategiegruppen engagieren oder Sommerkurse anbieten.

Individuelle Projekte werden im Gespräch zwischen etablierten Forschenden, Nachwuchsforschenden und der Institutsleiterin entwickelt und verbinden die individuellen Interessen, Kompetenzen und Leidenschaften der Forschenden einerseits mit den strategischen Forschungsschwerpunkten der Hochschule andererseits mit einer allgemeineren Orientierung am Selbstbild des Labors in Bezug auf die Herangehensweise an Themen. Potenzielle Projekte betreffen vergangene und aktuelle Medien oder sind im Bereich von Design und Technologie angesiedelt und versuchen stets, an breitere gesellschaftliche Problemfelder anzuknüpfen. Die Arbeit an den einzelnen Projekten kann dabei je nach Projektleitung und -team, Kosten für Equipment und Projektlaufzeit mehr oder weniger stark variieren. Die Hochschule unterstützt die Arbeit des Instituts durch eine Forschungsstelle, die eine grosse Hilfe bei der Identifizierung geeigneter Förderinstrumente und der administrativen Abwicklung der Projekte darstellt.

7. Finanziert sich das Labor selbst, oder ist es auf Drittmittel aus Forschungsförderung und Industrie angewiesen?

Organisatorisch gesehen hat das Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen sowie das zugehörige Critical Media Lab im Rahmen des vierfachen Leistungsauftrags der Fachhochschule (Lehre, Forschung, Weiterbildung und Dienstleistung) einen Schwerpunkt in der Forschung. Das Labor und seine Einrichtung wird von der Hochschule für Kunst und Design FHNW getragen. Massgeblich für seine Entstehung waren großzügige Mittel der hochschulübergreifenden strategischen Initiative «Digital Campus», mittels denen das Lab im Jahr 2013 konzipiert und ausgestattet werden konnte. Die Einrichtung des Laborraums, die technologische Ausrüstung sowie diverse Materialien konnten in dieser Zeit angeschafft werden. Darüber hinaus wird eine bestimmte Anzahl von Mitarbeitendenstellen ebenfalls aus der Grundfinanzierung der FHNW finanziert. Diese Mitarbeitenden sind vornehmlich mit der Konzeption und Durchführung von Forschungsprojekten sowie der damit zusammenhängenden Drittmittelbeschaffung beauftragt. Darunter fallen vor allem Mittel des Schweizerischen Nationalfonds (SNF), der Kommission für Innovation und Technologie (KTI) sowie Gelder von Stiftungen und Organisationen, die die Künste auf nationaler Ebene unterstützen. Im Rahmen von solchen drittmittel-finanzierten Projekten können weitere Stellen finanziert und Forschungskosten finanziert werden. Industriegelder waren bislang kein prioritäres Thema, allerdings gibt es Interesse an einer künftigen Zusammenarbeit mit Stiftungen, um öffentliche Vorträge und eine Reihe von Podcasts zu finanzieren. Ebenfalls von Interesse sind Drittmittel, mit denen Kooperationen mit anderen Forschungsorganisationen finanziert werden können (so wie zum Beispiel das Projekt der BMW Guggenheim Labs in den USA). Allerdings ist der Rahmen für diese Drittmittelerwerbung sehr kompetitiv und die Erstellung von Anträgen sehr zeitaufwändig und wissensintensiv. Glücklicherweise waren wir in den letzten Jahren dank der guten Arbeit der Mitarbeitenden am Institut und in den Forschungsgruppen sehr erfolgreich mit solchen Projektanträgen, so dass wir bis anhin eine beachtliche Zahl an Forschungsprojekten realisieren konnten – und dies auch hoffentlich weiterhin tun können.