

# All Tomorrow's Parties

Publikation der IDA-Module 2020





# INHALT

6	● <b>Vorwort</b>
7	● <b>All Tomorrow's Parties: Der Salon IDA</b>
8	● <b>Do it Together: Arbeiten und Lernen in Netzwerken und MakerSpaces</b>
18	● <b>Recycling Images</b>
19	● <b>Decelerating</b>
20	● <b>A Slow Start: New sustainable IDA-Modules</b>
24	● <b>A New Attitude: Sustainable Examples from the IDA-Modules</b>
30	● <b>Erfahrungen aus dem Lockdown</b>
32	● <b>Die Module und die virtuellen offenen Ateliers</b>





Project «RESLEEP» (Li Frei)



All Tomorrow's Parties war das Motto der diesjährigen IDA-Module. Mit mehreren thematischen Modulen und Vorträgen im Salon IDA wollten wir das Thema der Nachhaltigkeit aufnehmen, zu dem sich in der letztjährigen Befragung die mit Abstand grösste Anzahl der Studierenden Module und Inputs gewünscht hatte. All Tomorrow's Parties – damit sollte darauf hingewiesen werden, dass wir etwas unternehmen müssen, wenn wir auch morgen noch zusammen feiern wollen. Nicht erst seit den Fridays For Future ist Umweltschutz etwas, das Spass machen kann, Menschen zusammenbringt und vor allem Kreativität benötigt, um etwas zu bewirken. Aber dann wurde die Party abgesagt. Corona bestimmte unseren Alltag und plötzlich sahen wir uns alle atomisiert vor unseren Bildschirmen. Innerhalb kürzester Zeit vollzogen alle IDA-Module den Wechsel und vollbrachten das Kunststück, gruppen- und werkstattbasiertes, interdisziplinäres Arbeiten online im sogenannten «Distance Learning» anzubieten. Viel ging dabei verloren. Die aktuelle Evaluation, an der wieder über 200 Studierende teilgenommen haben, zeigt zwar den starken Zuspruch zu dem Bereich und dass trotz der Einschränkungen die Programme gut funktioniert haben, aber auch, was online verloren geht: der Austausch, die Begegnung.

Uns war es daher wichtig, diese IDA-Publikation, die 2020 zum ersten Mal erscheint, trotzdem fertigzustellen. Auch als Zeichen dafür, die neuen Umstände anzuerkennen, uns aber nicht von ihnen bestimmen zu lassen. Das Programm des Salon IDA haben wir leider absagen müssen, wir konnten einzelnen Beiträgen aber hier eine Plattform bieten. Und wir wollen mit der Publikation auch zeigen, was in den Modulen trotz der Einschränkungen zum Thema Nachhaltigkeit entstanden ist. In diesem Sinne soll aber auch festgehalten werden, wie die Lehre bei uns stattgefunden hat. Immerhin haben die IDA-Module während des Lockdowns zwei Drittel der gesamten Bachelor-Lehre des Departements Design & Kunst verantwortet. Ganz im Sinne der Nachhaltigkeit wollen wir daher auch über Vor- und Nachteile des Distance Learning reflektieren. Das ein oder andere wird uns sicher auch weiterhin begleiten, wenngleich wir auch hoffen, dass wir uns im kommenden Jahr den Parties von morgen wieder zuwenden können.

Florian Krautkrämer

# 6

# SALON IDA

All Tomorrow's Parties

Aufgrund der Corona-Situation mussten die Veranstaltungen des Salon IDA kurzfristig abgesagt werden. Es waren Vorträge zur Nachhaltigkeit in Kunst, Film und Design geplant gewesen, Filme, die sowohl alte Stars sowie junges Filmmaterial recyceln, Beiträge zur Entschleunigung und zu neuen Konzepten in der Textilindustrie. Aber einen Teil der Beiträge konnten wir in unterschiedliche Formate retten. So fand die Diskussion zur Nachhaltigkeit der Schweizer Kunst- und Designförderung während der wwwwerkschau online statt und kann [hier](#) angesehen werden.

Der Film «Shayne» von Stephan Geene, eine Miniserie über den einstmals erfolgreichen Schlagersänger Ricky Shayne, wurde auf BluRay angekauft und kann nun in der Bibliothek des Departements ausgeliehen werden. Die Filme des «Netnographic Cinema» der Filmemacherin Chloé Galibert-Lainé, die überwiegend aus gefundenem Material, sogenanntem Found Footage «recycelt» werden, sind ebenfalls [online](#).

Ein Interview mit Philip Gassmann, Spezialist für nachhaltige Filmproduktion, der ebenfalls als Gast eingeladen war, findet sich auf S. 40 der Branchenzeitschrift [TAKE](#) und kann dort nachgelesen werden.

Und die Vorträge von Stefanie Baasch zur Smart City sowie von Karin Schwiter und Alexander Vorbrugg zum Thema Slow Scholarship wurden in die Ringvorlesung des Herbstsemesters 2020/21 verschoben. Nachfolgend drucken wir einen Beitrag ab, der ebenfalls für den Salon geplant war und nun hier eine Plattform findet.



«Netnographic Cinema» (Chloé Galibert-Lainé)



Branchenzeitschrift [TAKE](#) (Philip Gassmann)



# DO IT TOGETHER

Arbeiten und Lernen in Netzwerken und MakerSpaces

Chris Obrist. 14.07.2020

Als Labmanager mit fünfjähriger Erfahrung interessiert mich, nebst den täglichen Aufgaben im FabLab, wie Maschinenwartung, Einführungskurse und Workshops im Bereich von Prototyping bis Kunststoff-Recycling, auch wie wir das Leben auf unserem Planeten nachhaltiger und umweltverträglicher gestalten können, gerade in Bezug auf die Herstellung und Gestaltung von Produkten.

Der Motivation, diesen Text zu schreiben, liegt aber auch eine persönliche Erfahrung zu Grunde, die ich nach dem Bachelor Studium in Kunst & Vermittlung gemacht habe und die meine gestalterische Arbeit wesentlich mitbeeinflusste und prägte. Da für Absolvent:innen die meisten Werkstätten und Bibliotheken nicht mehr zugänglich sind, stellten sich mir nach dem Studium die folgenden Fragen: Wie organisiere ich mich? Wo kann ich eine Videokamera ausleihen, die mit dem Projekt-Budget bezahlbar ist? Wo kann ich einen Prototyp herstellen, ohne gleich selbst Maschinen kaufen zu müssen? Und wo finde ich Leute, mit denen ich mich austauschen und diskutieren kann?

Es sind grundsätzliche Fragen, die während des Studiums selbstverständlich behandelt werden, aber sich im «richtigen» Leben als Herausforderung entpuppen können. Deshalb erläutere ich in diesem Text zuerst die Kernphilosophie von FabLabs. Danach werde ich auf die Chancen des «Digital Manufacturing» eingehen, um dessen Potential aufzuzeigen. Im Hauptteil stelle ich dann einige konkrete Angebote und Orte vor, die lokal oder in der näheren Umgebung von Luzern für das eigene gestalterische Arbeiten genutzt werden können.

# 8



DREAM IT  
MAKE IT  
SHARE IT

*Buchstaben aus gefärbtem Acrylglas, geschnitten mit dem Laser-Cutter*



Fablab – kurz für Fabrication oder Fabulous Laboratory – ist eine High-Tech-Werkstatt ausgestattet mit Maschinen, auf denen beinahe alles sehr einfach hergestellt werden kann. Im Unterschied zu einer klassischen Werkstatt wird in einem FabLab praktisch alles digital produziert, das heisst, es wird auf dem Computer gezeichnet und konstruiert und dann gelasert, gefräst oder 3D-gedruckt.

Das FabLab ist eine «Do It Yourself»-Werkstatt und steht allen offen, egal ob privat, als Student:in oder im Auftrag einer Firma. Die meisten Programme und Maschinen sind schnell erlernbar und sollen von den Benutzer:innen selbst bedient werden. Neben all diesen digitalen Geräten stehen aber auch Handwerkzeug und Handmaschinen zur Verfügung. Um Prototypen mit Sensoren, Motoren oder Licht auszustatten, ist meistens auch eine kleine Elektronikabteilung vorhanden.

Das FabLab-Netzwerk selbst besteht weltweit aus über 1'500 Labs, in denen das Zusammenarbeiten sowie das Teilen von Fähigkeiten und Erkenntnissen im Zentrum stehen. Diesen offenen Austausch nennt man auch «Open Knowledge Sharing» oder «Peerlearning». Weitergefasst kann man die FabLabs auch als ein alternatives Modell zum gängigen Wirtschaftsmodell verstehen, welches immer mehr Akzeptanz und vor allem Zuwachs findet, «Sharing is Caring».

Das FabLab-Konzept wurde von Neil Gershenfeld, Direktor des Centers for Bits and Atoms am MIT, als Studiengang konzipiert und entwickelt und um die Jahrtausendwende (2000-2001) erstmals am MIT angeboten. Er wollte in Erfahrung bringen, wie kreative Menschen die Maschinen nutzen, wenn sie direkten Zugang erhalten. Dafür musste er die Bedienung soweit vereinfachen, dass die Maschinen einfach und schnell bedienbar wurden.

Bei diesem Experiment sind dann zwei bemerkenswerte Erkenntnisse entstanden: Erstens haben sich die Nutzerinnen und Nutzer bei der Nutzung und Bedienung der Maschinen gegenseitig geholfen. Und zweitens haben sie angefangen, sich im Design-Prozess auszutauschen. Der Studiengang von Neil Gershenfeld wurde nicht nur unter den Studierenden rasch sehr beliebt, auch fanden die anderen Dozierenden am MIT schnell ein grosses Interesse daran. Von da an trat die FabLab-Idee ihren Siegeszug um die Welt an und die FabLabs entstanden nach und nach selbst in den entlegensten Winkeln auf dem Globus. Auf dieser Karte sind alle FabLabs weltweit vermerkt:

<https://www.fablabs.io/labs/map>

### Was ist «Digital Manufacturing» und warum könnte das in Zukunft so wichtig sein?

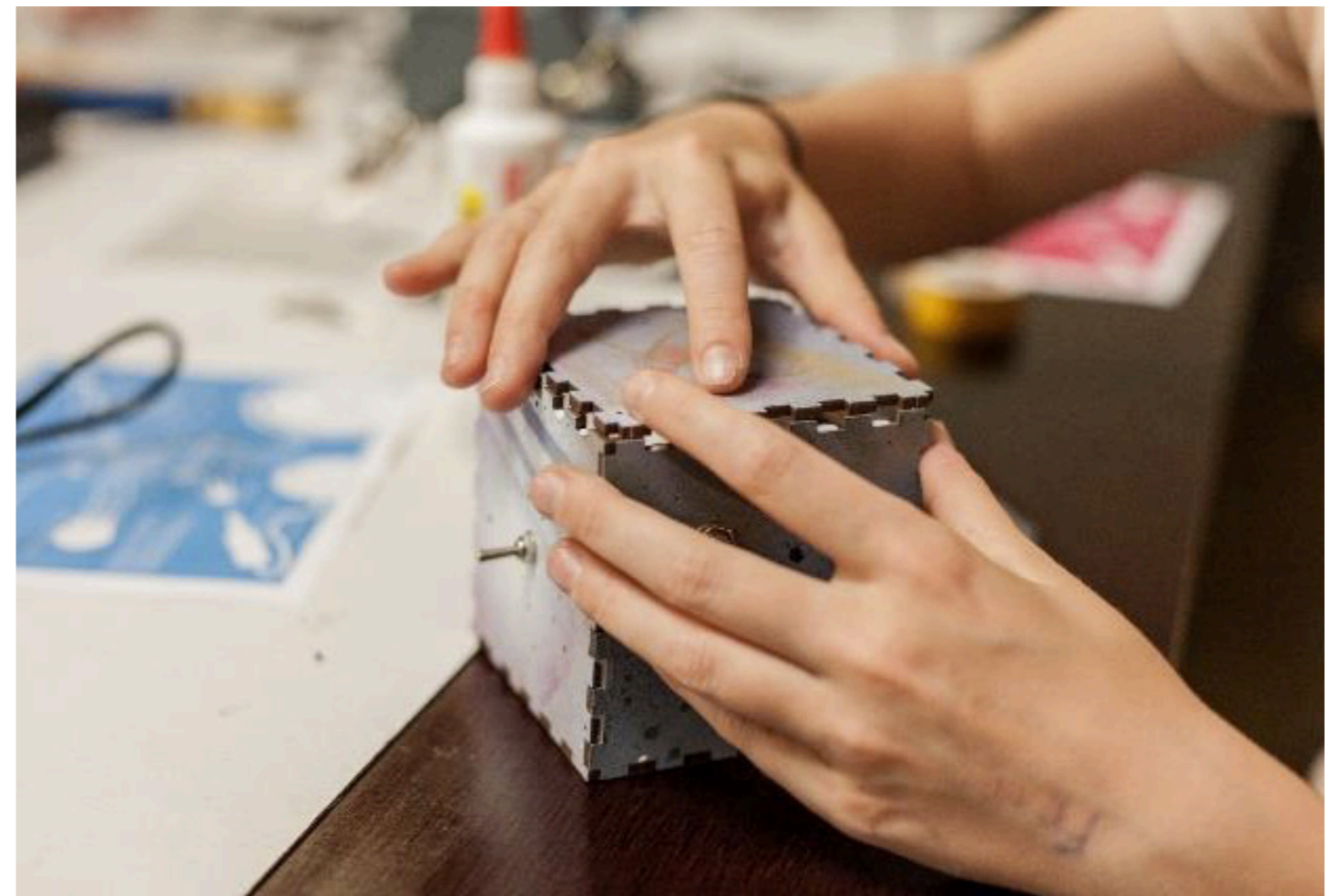
Seit Beginn der Digitalisierung verändern sich Berufsbilder und neue Berufsfelder entstehen, manche verschwinden sogar. Auf Grund der Möglichkeiten zum Beispiel des 3D-Druckers, entwerfen Designer:innen und Gestalter:innen nicht mehr fertige Produkte, sondern eher Systeme, die dann den jeweiligen Kund:innenwünschen ohne grossen Aufwand angepasst oder personalisiert werden können.

Digital Manufacturing bedeutet auch eine Rückkehr zum Handwerk, den Prozess ganzheitlich zu erfassen und nicht mehr, so wie in der Massenfertigung üblich, Einzelteile herzustellen. Es bedeutet ebenfalls, dass wir bei der Produktions-Einheit «1» angekommen sind. Um ein Teil wirtschaftlich rentabel herzustellen, müssen nicht Tausende oder Millionen produziert werden, was sich wiederum positiv auf die Schonung von Ressourcen und die Nachhaltigkeit auswirken könnte.

Ersatzteile werden auf Bestellung gefertigt, «Just in Time». Ein Ersatzteil-Lager und die damit verbundenen Kosten sind hinfällig. Auch an welchen Standort die Teile produziert werden, spielt somit nicht mehr eine so grosse Rolle. Es gibt mittlerweile schon Hersteller:innen, die ihre Pläne und 3D-Daten-Modelle veröffentlichen oder zum Kauf anbieten. Das wiederum könnte den Warentransport und die Mobilität senken, was auf das Klima einen möglichen positiven Effekt hat.



Workshop-Teilnehmer:innen bauen Ultimaker 3D-Drucker.



Zusammenbau einer gelaserten Holz-Box für Elektronik, während eines Workshops.



Auch Produktionen, die bewusst einen «Fehler» (Stichwort: geplante Obsoleszenz) einbauen, müssen künftig damit rechnen, dass Leute versuchen, defekte Produkte und Geräte zu reparieren, statt wegzuworfen. Mit den FabLabs gibt es nun die Möglichkeit, sich das Know-how anzueignen, um Teile digital zu zeichnen (CAD) sowie die Maschinen, um sie kostengünstig selbst herzustellen (CAM). Diese Entwicklung könnte unser Konsumverhalten und das Abfallproblem positiv beeinflussen.

Ich persönlich denke, dass wir mit dem «Digital Manufacturing» die Chance haben, den Produktionsstandort wieder vermehrt im eigenen Land aufzubauen. Der Arbeitsplatz an einer digital gesteuerten Maschine, wie zum Beispiel dem 3D-Drucker, der eine gute Ausbildung und ein ganzheitliches Denken voraussetzt, ist zudem abwechslungsreich und attraktiv.

#### **Wie kann ich öffentliche Werkstätten für meine Projekte nutzen und welche Angebote bestehen?**

Die Atelier- und Co-Working-Spaces im NEUBAD Luzern, an der Bireggstrasse 36, bieten Künstler:innen und Freelancer:innen im Bereich Illustration, Graphic- und Motion-Design bezahlbaren Arbeits- und Gestaltungsraum. In einer Ateliergemeinschaft kann es zwar manchmal hektisch und laut sein, die Hilfsbereitschaft untereinander und der Zusammenhalt sind jedoch gross. Auch finden regelmässig Veranstaltungen und Symposien statt und ermöglichen einen Nährboden für jede Art von Kultur:

<https://neubad.org/>

Der Kulturpool ist ebenfalls im NEUBAD zu Hause. Dort kann man sich für den nächsten Videoclip oder das Kunstfotoshooting ganz einfach und unkompliziert das nötige professionelle Equipment leihen – zu verhältnismässig moderaten Preisen versteht sich:

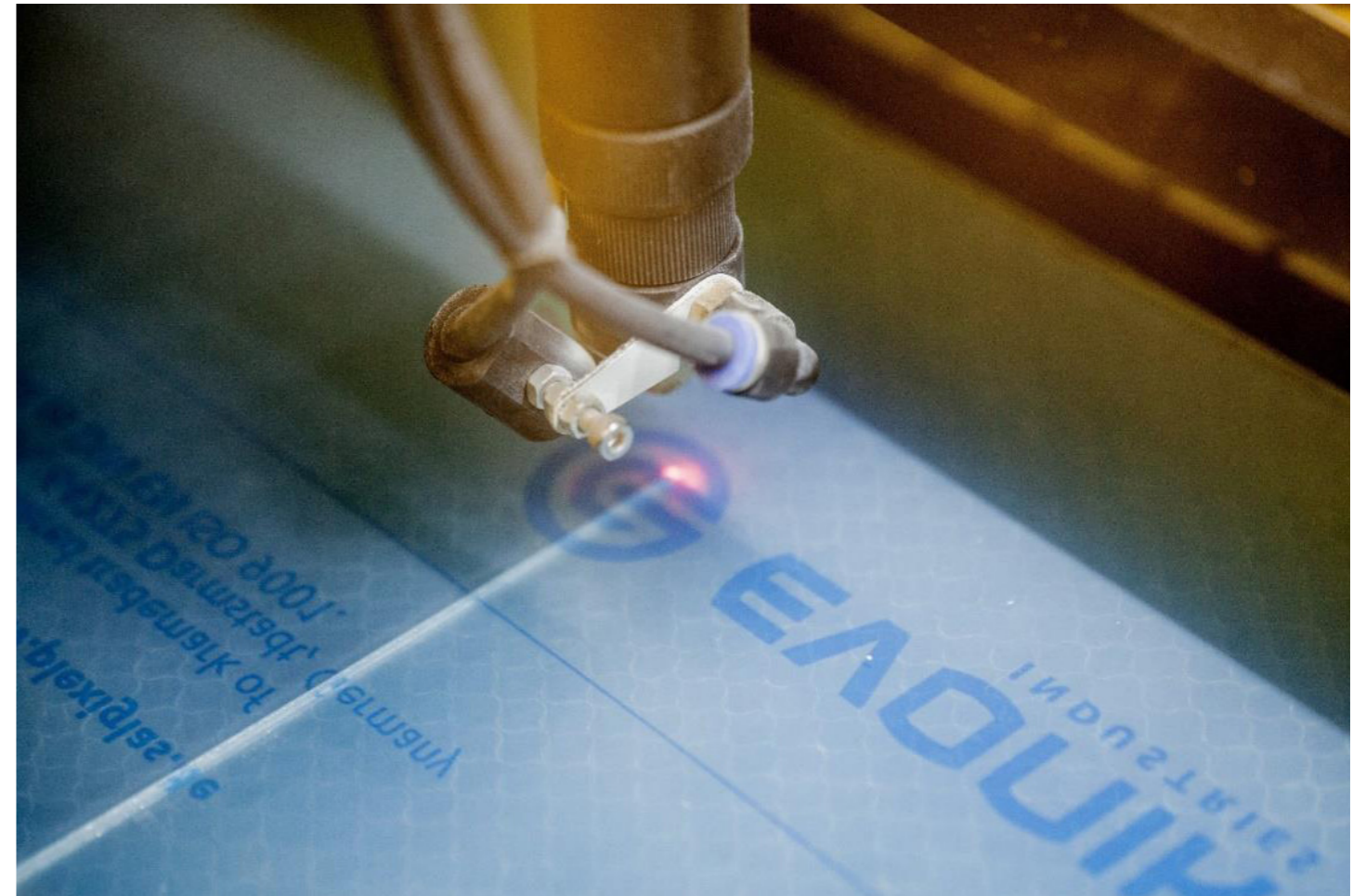
<http://derkulturpool.ch/>

Der Hackspace wird seit 8 Jahren vom LABOR LUZERN durchgeführt und befindet sich im Wohnwerk TEIGGI im Zentrum von Kriens, an der Degenstrasse 3. Im Sinne einer öffentlichen Werkstatt steht der Hackspace allen Interessierten offen; jeden Mittwoch ab 20 Uhr. Man kann dort an Projekten arbeiten und Leute treffen, die weiterhelfen können. Oder man kann sich mit Mitgliedern des Labors austauschen und geht einfach mal vorbei, um «Laborluft» zu schnuppern:

<https://laborluzern.ch/event/hackspace/>

Das FABLAB LUZERN befindet sich in Horw auf dem Campus der Hochschule Luzern Technik & Architektur. Als erstes FabLab der Schweiz, wurde es vom Crea-Lab 2010 mit Geldern der Gebert Rüt-Stiftung gegründet und aufgebaut und ein Jahr später der Schule angeschlossen. Das FabLab Luzern ist öffentlich zugänglich für Studierende wie auch private Personen. Nach der obligatorischen Einführung an jeder Maschine, wie zum Beispiel dem 3D-Drucker, dem Laser-Cutter und der CNC-Fräsmaschine, kann man diese für eigene Projekte und Prototyping nutzen. Die Öffnungszeiten sowie die Konditionen für Einführungen und Maschinenstunden findet man online:

<http://fablab-luzern.ch/>



Laser-Cutter beim Schneiden von Acrylglas.



Ein Gitarrengurt geschnitten und graviert (Bild von Jonny Cash) mit dem Laser-Cutter



FabLabs sind lokal organisiert, aber weltweit in Netzwerken miteinander verbunden. Zum Beispiel gibt es in der Schweiz schon über 20 FabLabs, die auch mit 3D-Druckern, Laser-Cuttern und CNC-Fräsmaschinen ausgestattet sind. Deshalb ist es auch so einfach untereinander Daten wie 3D-Modelle, CAD-Zeichnungen und sogar ganze Projekte via Email auszutauschen, die dann vor Ort im jeweiligen FabLab hergestellt werden können. Die meisten FabLabs haben sogar noch weitere Geräte, wie zum Beispiel Tiefziehe-Maschinen, Folien-Plotter oder CNC-gesteuerte Heissdraht-Cutter, um Styropor zu schneiden. Auf dieser Karte erfährt man mehr über das ganze Angebot der Schweiz:

<https://fablab.ch/#/map>

Die SGMK – Schweizerische Gesellschaft für Mechatronische Kunst – fördert als Verein das Schaffen im Bereich der Elektrotechnik, Mechanik und Informatik sowie artverwandter Gebiete. Die Mitglieder sehen den künstlerischen Ausdruck des menschlichen Geistes primär als «Gesamtheit des Besonderen» und nicht dessen Zweckgebundenheit. Bei Arbeit und Forschung, Veranstaltung und Weiterbildung, steht der Austausch und die Vernetzung im Fokus. Zusammen mit dem Chaos Computer Club Zürich, der Digitalen Gesellschaft Schweiz und der Linux User Group Switzerland haben sie den Trägerverein «Bitwäscherei» gegründet und sind vor Kurzem in die Räumlichkeiten der alten Zentralwäscherei an der Neuen Hard 12 in Zürich eingezogen. Für Werkbänke, Lounge, Teeküche und Laborräume bietet dieser Ort genügend Platz, wie für Versammlungen und Anlässe – ein Hochkonzentrat an Subkultur und Freigeist:

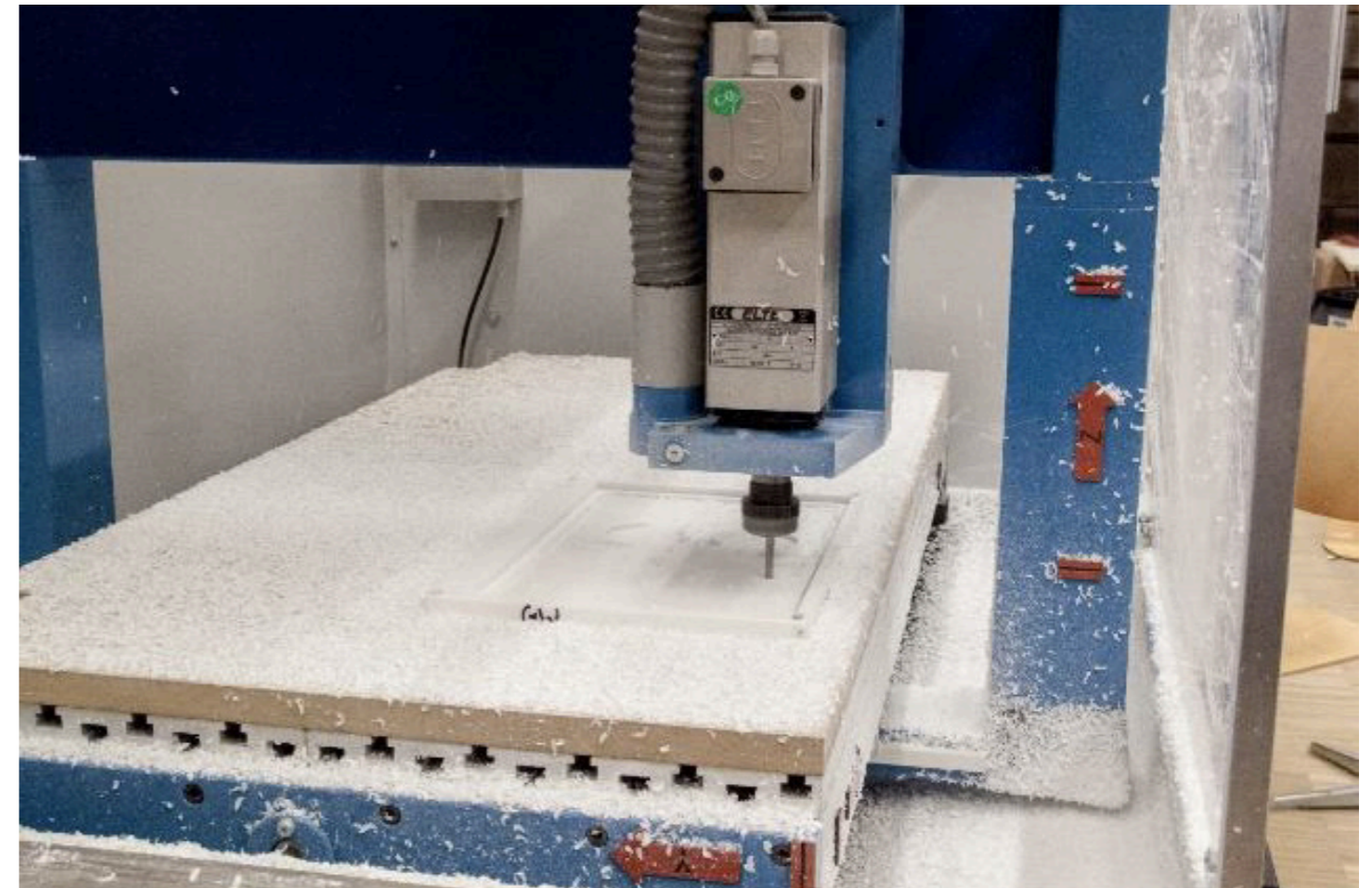
<https://mechatronicart.ch/>

Hackteria versteht sich als Community-Plattform, oder besser gesagt als «Wiki», wo Wissensinhalte im Bereich «Open Source Biological Art, DIY Biology, Generic Lab Equipment» gesammelt und verfügbar gemacht werden. Damit wollen sie den Austausch zwischen Wissenschaftler:innen, Hacker:innen und Künstler:innen fördern, bestehendes Wissen kritisch hinterfragen und verständliche Anleitungen verfassen, die mit einfachen Mitteln selbst nachgeahmt werden können, im Sinne von DIY und HomeMade. Erprobt wird dies in spannenden Workshops, temporär eingerichteten Laboren und Meetings – thematisch bewegen sie sich stets im State of the Art and Beyond the Future. Das DIY-Webcam-Mikroskop ist zum Beispiel so ein Projekt:

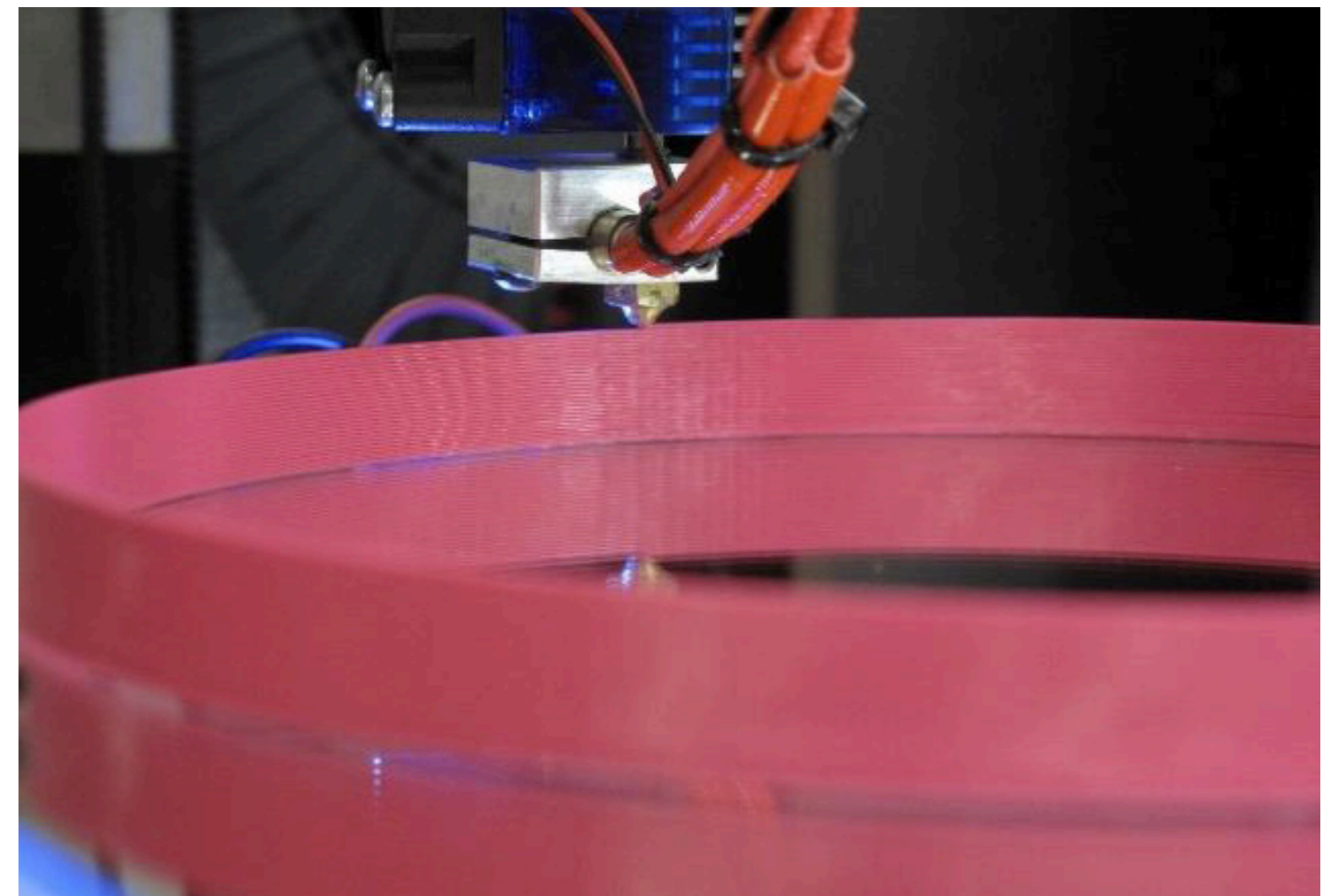
[https://hackteria.org/wiki/DIY\\_microscopy](https://hackteria.org/wiki/DIY_microscopy)

Das Tüftelwerk bietet für Jugendliche und Kinder ab neun Jahren eine Freizeit-Universalwerkstatt an. Sie können dort frei und selbstbestimmt ihre eigenen Ideen und Projekte umsetzen. Dazu haben sie unterschiedliche Materialien zur Verfügung wie Holz, Metall, Papier, Textilien und können sogar in den Bereichen Chemie und Elektronik Dinge ausprobieren. Das Tüftelwerk ist ein Angebot der Albert Koechlin-Stiftung. Für Kinder und Jugendliche aus der gesamten Innerschweiz ist das Wirken im Tüftelwerk kostenlos und nach einem obligatorischen Einführungsbesuch während den Öffnungszeiten frei zugänglich:

<https://www.tueftelwerk.ch/>



CNC-Fräsmaschine zerspant einen Kunststoff-Block.



3D-Drucker (FDM) am Drucken; heisser Kunststoff wird durch die Düse gepresst und aufgeschichtet.



Der tüftelPark Pilatus will Kinder und Jugendliche für technische Berufe begeistern und bietet für erfinderische und gestalterische Talente eine voll ausgestattete Werkstatt. Dort können sie – unter fachkundiger Anleitung und Aufsicht – mit Herzenslust experimentieren, entwickeln, 3D-Drucken, schleifen, schrauben, bohren und löten. Der tüftelPark Pilatus ist jeden Mittwochnachmittag und Samstag geöffnet (ausgenommen während den Schulferien):

<https://tueftelpark-pilatus.ch/>

Die Agentur Actioncy GmbH in Luzern versteht sich als Vermittlerin zwischen institutionellen Organisationen und als mobilen Workshop an der Schnittstelle von Kunst, Gestaltung und Technik. Die Angebote sind sowohl auf Erwachsene, wie auch auf Kinder und Jugendliche, ausgerichtet. Die Kursleitung verfügt über langjährige Erfahrung und pädagogische Kompetenzen – und freut sich auf zahlreiche Anfragen:

<https://actioncy.ch/>

Zum Schluss kann ich allen Gestalter:innen, Künstler:innen und Freelancer:innen nur wärmstens empfehlen, sich schon während der Ausbildung oder des Studiums zu informieren und den Anschluss an bestehende Netzwerke zu suchen. Und dabei stets offen und neugierig für Neues zu bleiben, auch ausserhalb der Komfortzone – es lohnt sich (fast) immer!

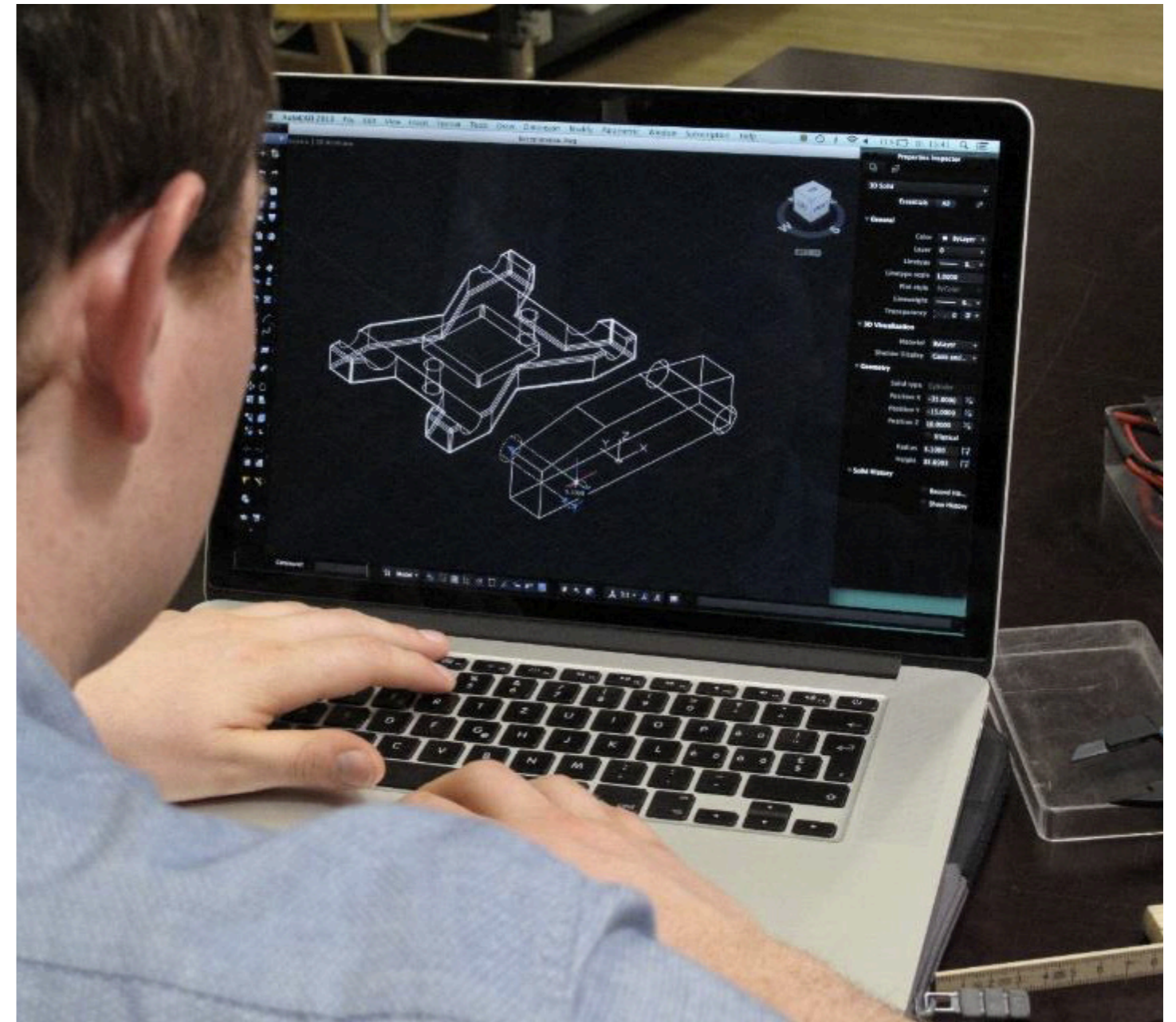
Die Aufstellung der lokalen Angebote habe ich mit grösster Sorgfalt zusammengestellt, sie ist aber mit grosser Wahrscheinlichkeit nicht ganz vollständig – dafür entschuldige ich mich. Gerne kann man mich diesbezüglich per Email kontaktieren und informieren. Auch für einen kooperativen Austausch oder einfach ein Gespräch sind wir, Michael Hofmann und ich, immer offen.



Weblink zum Beitrag: <http://fablab-luzern.ch/do-it-together/>

Alle genannten Angebote und Institutionen sind in einem Beitrag auf unserer Webseite zusammengefasst und mit Weblinks aufrufbar:

<http://fablab-luzern.ch/do-it-together>



Zeichnen eines 3D-Daten-Modelles mit einer CAD-Software am Computer.

CAD – ist die Abkürzung für Computer Aided Design und bezeichnet Software, mit der 2D-Zeichnungen und 3D-Daten-Modelle konstruiert werden.

CAM – ist die Abkürzung für Computer Aided Machining oder Manufacturing und bezeichnet einerseits Software, mit denen die Steuer-codes für die Maschinen generiert werden und andererseits das Digital Manufacturing als Prozess selbst.

CNC – ist die Abkürzung für Computer Numerical Control und bezeichnet alle Maschinen, die via Computer, also digital gesteuert werden wie zum Beispiel Laser-Cutter, 3D-Drucker und CNC-Fräsen.



# RECYCLING IMAGES

The IDA module «Video essay – Writing with Images»

Florian Krautkrämer

Making films without having to produce images for them is almost as old as cinema itself. Even during the silent film era, there were experimental films that worked with found footage. This can be done for reasons of cost, but also because you want to work out something specific from the material, a visual language or ideology, for example. Or you can use it to experiment with it in the montage or by scratching on the film material.

With digitization, not only has the production of moving images increased dramatically, but access to the material has also multiplied. For some years now, filmmakers have been using this opportunity to cut new videos from these images. The focus is not so much on experimenting, or on the idea that no new images need to be added to existing ones. It is much more about finding a contemporary format for dealing with these images. That's why it's also called «Videographic Criticism». It does not translate the image into text in order to be able to talk about the image. The image is immediately taken as the basis. The criticism can be made through montage, as for example in one of the most famous video essays «Transformers: The Premake» by Kevin B. Lee, or it can be spoken on the audio level. What is decisive is that the critique remains verifiable in relation to the image and is not lost in the process of retranslation.

Even if this process is not explicitly related to the idea of sustainability (no new images are produced, but the power consumption of the servers through which the material circulates must not be forgotten), this working method is also accompanied by a critical attitude towards the image-culture and capitalism. «But the video essays are not immune from its effects», says Kevin B. Lee, who is also involved in the IDA module *Video essay – Writing with Images*, «but they do offer the possibility of creating moments of criticality and poetics that resist normative modes of consumption. This would go back to my original motivations for making video essays, when I just wanted to explore movies on my own terms and share those explorations on a public platform with no regard to monetization.»

Video essays are a critical format per se, and are therefore perhaps better suited to counter appropriation. At the very least, however, they offer a contemporary way of dealing with the images of the present. The IDA module has brought together various artists of this format (Chloé Galibert-Lainé, Michael Baute, Johannes Binotto and Florian Krautkrämer). In eight weeks, a total of over forty different clips were created, a selection of which can be seen here:

<https://tube.switch.ch/channels/4090989c>

# DECELERATING

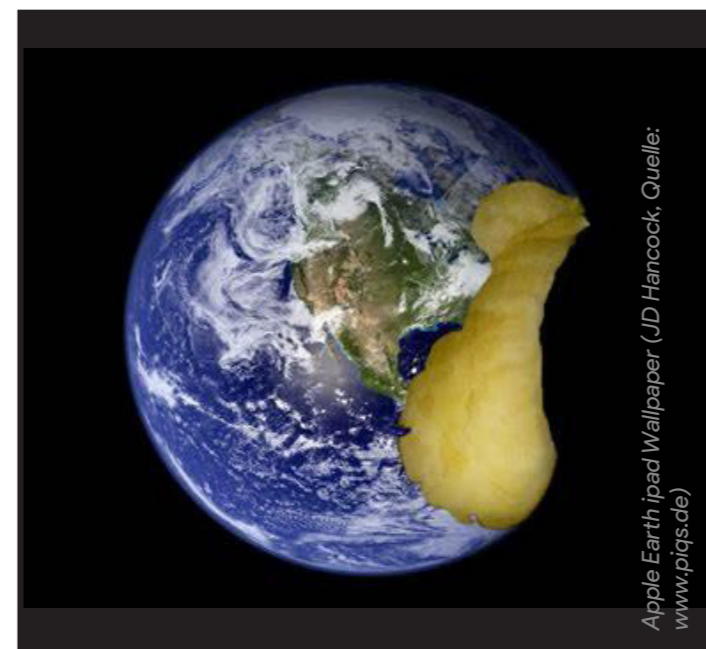
In search of a common denominator due to the unusual circumstances of a pandemic

Stijn Ossevoort

The foundation of our wealth is based on indefinite growth, yet we all know that continuous growth is impossible on a finite planet like ours. In 2020 we reached «Earth Overshoot Day» on August the 22nd, the day by which we will have consumed the resources our planet can deliver in a year. Due to the Covid pandemic this date has moved backwards by almost a month in comparison to the year before, which is an improvement, but hardly sustainable, because our consumption will probably catch up soon.

Despite that, there are some noticeable changes happening at this very moment, all linked to the process of deceleration. Most of us might not be aware of these changes as we are part of the process, but almost everything is slowing down, from fuel emissions to the population growth. Over recent years, our technological progress has dropped gradually, even though the world has more scientists at this moment than ever alive in history. This does not mean that we consume at sustainable rates, however the process of deceleration initiates a positive boost to social and cultural innovation.

In his book «Slowdown», Danny Dorling rightfully noticed that the only exemptions to the process of deceleration (apart from the unusual circumstances during the Covid pandemic) are the accelerating number of air flights, our overall carbon pollution, global temperatures and the amount of young people going to universities.

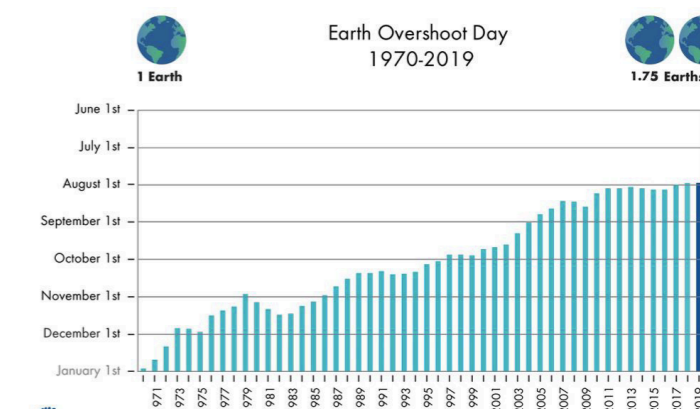


Decelerating in search of a common denominator due to the unusual circumstances of a pandemic

We could say that these are ideal circumstances to show that our art and design students are capable to adapt, intervene and collaborate to create the right canvas for today's «sustainability»-issues.

Unfortunately, the Covid pandemic came with a sudden rush and left us ample time to change the individual themes of the modules. Just a few weeks before the modules started, the buildings and workshops were closed, making online lessons obliged. Certainly, a missed opportunity, the situation would have been ideal to rethink our economic, social and political system.

Nevertheless, when you look closely enough, you will discover the influence of the Covid pandemic on our students' projects. These influences have both indirect causes, such as global, national and local events such as emergency laws, travel restrictions, failing export or distrust and direct causes such as personal circumstances in which the students were unable to visit friends or family, could not use the workshop facilities or simply lacked motivation.



Earth Overshoot Day  
(Quelle: Global Footprint Network 2019) [www.overshootday.org](http://www.overshootday.org)



# A SLOW START

This year we have had 24 modules for our students to choose from. Some of these modules contained ambitious collaborations or travel experiences abroad and were highly affected by the changing circumstances of the Covid pandemic. Other modules were linked to study programmes and dependent on facilities that could not be used.

Five of our modules were directly connected to the overall theme «Sustainability», these were the modules «Design Jamming – Partners in Design», «Re-Pair: Flick-werk», «Refresh, rework, revalue», «Rethinking Waste» and «Pflanzen!». Like any other module, also here the tutors and students had to make concessions to deal with the changing circumstances. We interviewed one tutor of each module and asked them about the changes they made.

## Design Jamming – Partners in Design Doris Kurzmeyer (together with Florian Hauswirth and Nicolò Luppino)



Module Website:  
<https://blog.hslu.ch/about-growing-old/>

### Module Description:

Sustainability is more than saving energy, material and biodiversity. It is also about maintaining a quality of life and allowing people to socially connect. The students in this module are expected to develop a product or service for a predetermined target group, elderly people living in a retirement and assisted living facility in Lucerne.

### What has been different from your expectations since you had to work online?

The main goal of our module is the use of a specific target group. To avoid shallow descriptions of user groups we decided to actively target a group of older people (60 – 100 years) in collaboration with a care home in Lucerne. Due to the Covid crisis we could not work in collaboration with the care home anymore. Instead we asked our students to choose someone of age in their own surrounding or how they could support their neighbours (using tools such as time vouchers).

### What has been most challenging given this new situation?

The contact with the students has been extremely limited when working online. We hardly noticed the students being around; there is a general feeling of being out of touch. Luckily, we decided, before the start of the module, that the students work in groups, adding students from different backgrounds together (mixing Objekt Design, Graphic Design, Animation, and Design Management International). Using groups provided a good way to keep up the motivation.

## Pflanzen! Theres Waeckerlin (together with Karin Fromherz, Jean-Pierre Grüter and Evelyn Trachsel)



Module project example:  
«Gestalten mit Pflanzen» (Nina Baumann)

### Module Description:

Biodiversity is a celebration of the diversity of life. Unfortunately, due to human intervention, global biodiversity is in decline. With a scientific base of observation, discovery, experiments and through guest lectures, the students will focus on the changing diversity of vegetation. The students are expected to define their own hypothesis or research question and create an installation, performance, or other creative expression.

### What has been different from your expectations since you had to work online?

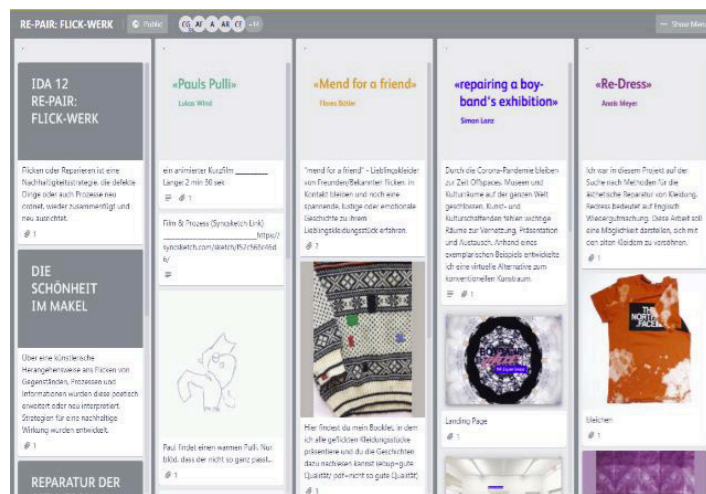
We had various excursions in mind that unfortunately did not take place. These would have come together with inputs about ecosystems, cultivation, and selective breeding in the direct environment in Emmenbrücke. Instead of observing the ecosystem in Emmenbrücke we asked the students to work with their own environment.



**What has been most challenging given this new situation?**

Under normal circumstances, students inspire each other when they meet and work in the same space. Because our students work individually, they tend to lock themselves in due to the online situation. As a result, it has been more challenging to get the group dynamic going.

**RE-PAIR: FLICK-WERK**  
**Martin Huwiler (together with Thomas Zirlwagen, Cornelia Gasser, Anne Schlüter, Thomas Knüsel)**



Module Website:  
<https://trello.com/b/ZnISwZbu/re-pair-flick-werk>

**Module Description:**

Repair is one of the many strategies of sustainability to increase the durability of products but can also be used to renew a process or system. Repair can even lead to an improvement of products, processes, and information or with the support of creative processes, to a new poetic approach or interpretation. In this module the students are expected to produce their own view on the topic through a small research project.

**What has been different from your expectations since you had to work online?**

We were lucky that the original project briefing suited the students working from home. They could observe their own surrounding and find objects to repair. Some students used the module as an opportunity to expand one of their old projects.

**What has been most challenging given this new situation?**

It has been most problematic that I am not able to meet and physically see what the students are doing. A lot of projects are research based, starting with repair actions and (hopefully) turning into an expanded idea or project.

I'm most worried that the students will not move beyond repair itself. I would like them to bring more into the world than an act of repairing, whether it is about sharing, providing instructions or a provoking installation.

**Rethinking Waste**  
**Hans Kaspar Hugentobler (together with Jorge Frascara)**

**Module Description:**

Waste seems to manifest itself in every human activity. If we want to rethink the concept of waste, we will need to address this issue in holistic terms which bring together sustainability, scenario- and system-thinking. From this unframed challenge, the students are expected



Module Website:  
<https://the-ida-projects.tumblr.com/tumblr.com/>

to develop future scenarios and design options in a predefined process structure.

**What has been different from your expectations since you had to work online?**

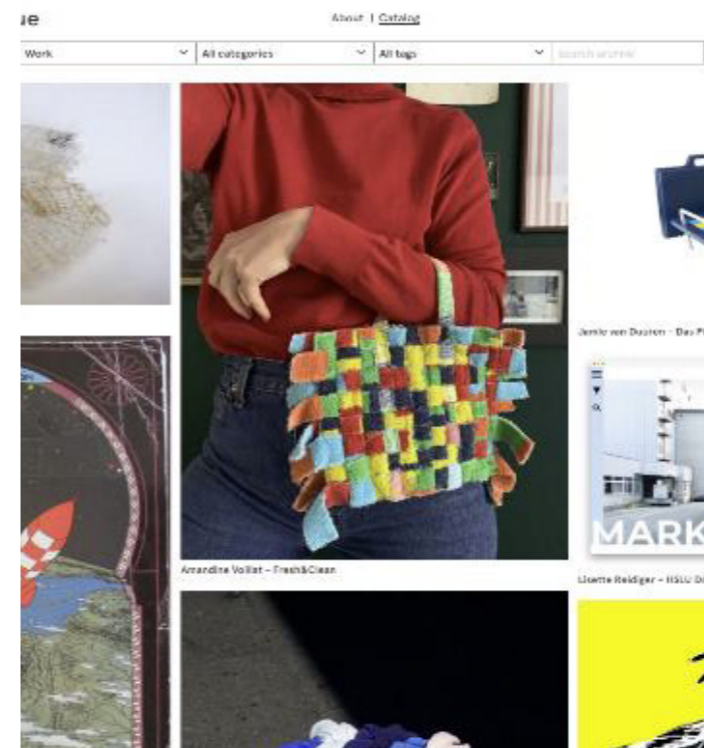
I missed not being able to meet the students but mostly from the point of allowing them to build good teams. In the course we were not able to have actual workshops which is a missed chance.

Instead we asked our students to describe everything to do with waste in preparing a lunch at home. What goes on the plate, what is left afterwards, where does it come from and what is involved in production and disposal. After some individual exercises we divided our students in five mixed groups and asked them to choose a topic different from the other groups.

**What has been most challenging given this new situation?**

Our challenge has been to expand their thinking away from only material and energy waste to areas such as time waste, talent waste or space waste. The teams tend to focus too much on the technological issues.

**Refresh, rework, revalue**  
**Dagmar Steffen (together with Anina Schenker, Guy Markowitsch and Stijn Ossevoort)**



Module Website:  
<https://refresh-rework-revalue.kleio.com/filter/work>

**Module Description:**

Refresh, rework and upcycle have been popular ways to increase the lifetime of products. Opposed to repair, these approaches do not deal with broken items, but with artefacts that have been aesthetically outdated, worn out or become boring over time. The students will use these approaches, define their own criteria, and finally develop an artistic approach.

**What has been different from your expectations since you had to work online?**

At the very beginning of our module, we planned some small exercises which would expand the view of our students away from their own skills and competences. This turned out to be more difficult than we thought. The information density, time and peer pressure were probably too high to allow the students to wander and develop their own thoughts and opinions.

**What has been most challenging given this new situation?**

Because every student worked in a confined environment with limited resources to create or test their ideas, we found it hard to challenge the students. As a result, some projects did not move beyond ordinary tinkering and handcrafts.



# A NEW ATTITUDE

The world has seen many pandemic events and will likely face more in the future. However, the way we deal with the current pandemic differs substantially from the past. Our current reaction reflects the lack of security and control which could be caused by the actual sustainable, economic and political problems for which there is no clear solution apart from the ongoing globalisation. The feeling of powerlessness calls for proactive movements. Rather than saying it is no use to try to change the system, more people realise that we can choose to accept or reject current circumstances.

This proactive attitude can also be found amongst our students' projects. We present a selection of these student projects and link them with the latest events, whether on global, local or personal levels.

## Global level:

**Our global impact is visible in the devastating effect our activities have on the landscape, climate and biodiversity of our planet. These effects are omnipresent, plastic has even been found on the most desolate place on our planet such as the Mariana Trench. Since most of these changes cannot be undone, we need more than a solution, we need a change of attitude.**

**Some of our students faced this challenge and initiated projects with an openminded view on the condition of our planet.**



«Acclimatisation» (Michelle Gygax and Veronique Dellebeke)

## Ecology

**Michelle Gygax and Veronique Dellebeke** (Module: «Mimicking the World») took with their project 'Acclimatisation' a holistic approach and compared the devastating impact of humanity to our planet with the impact of a virus. Their animation project is telling the story of Corona's impact on our world. It does relate shortly to the negative effect Corona had on humanity, but it also shows that even though quarantine was hard on us, it actually had a very beneficial impact on everything else, mainly flora and fauna, as humans were very destructive to the planet before. The short animation shows how nature, which was previously displaced by us, now reclaims some territory when humans are in lockdown. It shows that there is almost always something good in anything experienced as bad.

Michelle and Veronique see the pandemic as a possibility for the planet to revive itself. Do we experience a small reset or a possibility for nature to reclaim some of its territory?

## Human rights

**Joanna Lang** (Module: «Mimicking the World») created a fantasy landscape to reflect the abuse of the pandemic situation. Many governments have used the Covid scare to push forward controversial political decisions. Joanna imagined a fairy population which decides to loot a human settlement. Unfortunately, in many countries the opposite has happened, during the pandemic authoritarian governments have abused the situation to further diminish human rights.

## Local level:

**There have been many local movements and initiatives during the pandemic, not necessarily focussed on environmental sustainability, but even more on social sustainability. We have seen examples such as musicians and DJ's giving balcony concerts, people supporting their local restaurants or shops with vouchers or students organising chat lines to combat loneliness amongst older people during the pandemic shutdown.**

**These local initiatives have inspired several of our students to act themselves. Their projects aim to connect people in time of absence or support collaboration.**

## Social Cohesion

**Sara Dietrich** (Module: «Public Act.») offers a way to increase social cohesion despite the social distance people keep due to the pandemic. In her project «Wettiger Begegnige», she developed a platform to facilitate unexpected encounters linked to geographical locations in the area of Wettingen. By strolling around, the people of Wettingen can find the marked locations and enjoy each other's experiences, learn from each other and feel more connected.

## Combatting loneliness

**Nora Jeanrenaud, Nicole Schellhammer, Robin Henseler and Hyemin Jin** (Module: «Design Jamming») created a plan to strengthen the interaction across people of different generations. Their vision starts with intergenerational flea markets and workshops and would eventually lead to large events with talks, workshops, exhibitions, food/wine tasting and many other interesting things to happen.

**Fabia Lyrenmann, Shirin Dörig and Isidora Ceculovic** (Module: «Design Jamming») did something similar by creating a podcast both suited for older and younger generations.



Vision of an intergenerational flea market (Nora Jeanrenaud, Nicole Schellhammer, Robin Henseler and Hyemin Jin)

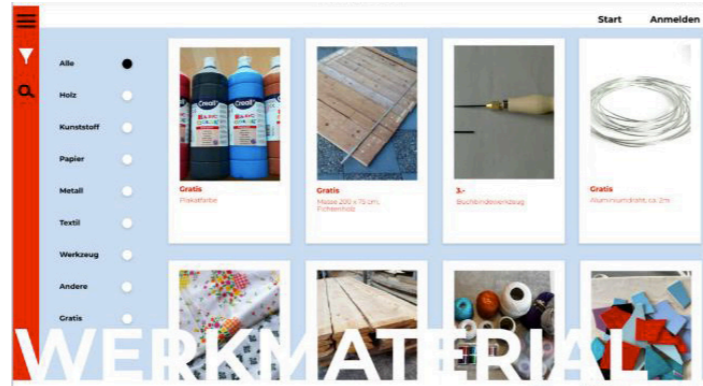


«Wettiger Begegnige» (Sara Dietrich)



### Local Trade

**Lisette Reidiger** (Module: «Refresh, rework, revalue») developed a digital platform that facilitates exchanging goods between students of the HSLU. Students can exchange project material, clothing, books and any unwanted items that could still be useful to others. Her project is both a social tool and a way to save materials and combat meaningless consumption.



«HSLU D&K Marktplatz» (Lisette Reidiger)

### Landscape

**Melanie Arnold** (Module: «Pflanzen!») shows with her photo collection how the alpine landscape changes through ski-slopes. Not only the snowmakers but also the change of biodiversity, erosion, and natural appeal. She raises the question to which extent should we be allowed to interfere with our natural landscape?



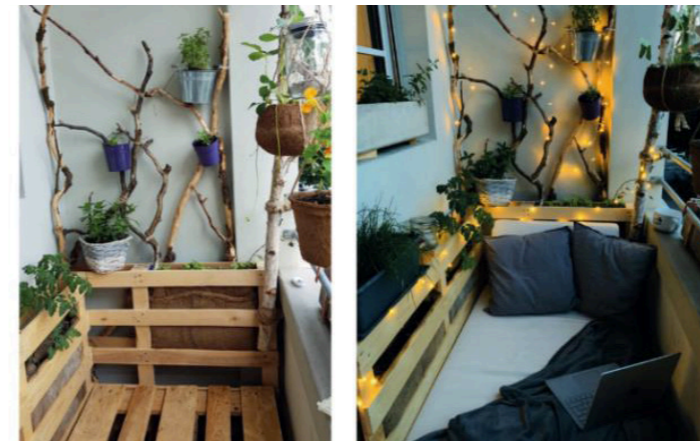
Close up of an alpine meadow underneath a ski-slope (Melanie Arnold)

### Personal level:

In recent months, we have all felt the effect of being locked in, confronted with our own home situation, facing our daily struggles. The cues at the local recycling facilities have been as long and show the fact that many people took the pandemic as an opportunity to clean up their house or even life. Also, our students, bound to their homes, had become aware of their consumption patterns. When cleaning up many realised their cupboards full of items hardly being used. Why do we have so much stuff? Why do we produce so much waste? These questions can be found in most of the projects of this year's extraordinary IDA modules.

### Self Sufficiency

**Laura Hüppi** (Module: «Pflanzen!») clearly shows the consequences of being locked in your own environment with her project. She decided to redesign her balcony into a small ecological spot, following the guidelines readily available on online blogs, forums and social media.



«My Urban Balcony» (Laura Hüppi)

### What we own

**Petra Bauman** (Module: «Refresh, rework, revalue») decided to commit herself to the things she owns and drew all her items from memory. She realised that she owns 1779 objects of which 10% is just used to store the other objects.



«Refresh, Rework, Remember - Recovering Fragments of my Mind» (Petra Bauman)

### Passing on

**Renate Zeller** (Module: «Wearable Futures») shows with her project that passing on clothing is like passing on stories and experiences. Products which are used again become richer. In order to experience this richness, she developed a patch which can be tagged with stories of former owners.



«How to Juttu» (Renate Zeller)



## Repair

**Suzanne Wetzel** (Module: «Refresh, rework, revalue») also created patches; she regards clothing as a second skin; patches are a way to heal the wounds which become an integral part of the identity of the piece of clothing. Also, **Fabienne Wüthrich** (Module: «RE-PAIR: FLICK-WERK») is not afraid to show patches and repairs. «We try to disguise repairs too often; they should be celebrated for since they are a symbol of recreation.»



«PATCH\_UP» (Suzanne Wetzel)

**Flores Bütler** (Module: «RE-PAIR: FLICK-WERK») took a next step and decided to repair clothing for some of her friends, thereby sharing her skills and leaving common experiences behind.



«Mend for a friend» (Flores Bütler)

Whilst **Julia Spring** (Module: «RE-PAIR: FLICK-WERK») took on the challenge to combine repair with social binding and learning new skills.



«Selbstermächtigung» (Julia Spring)

## Refresh

**Anais Meyer** (Module: «RE-PAIR: FLICK-WERK») and **Li Frei** (Module: «Refresh, rework, revalue») show in their projects if products eventually end up in second-hand stores, they can still be refreshed.

**Anais Meyer** realised that most of the clothing we do not wear is not worn out but out of fashion. They do not need to be repaired but need to be restyled. With her project, «Re-Dress», she wants to show people that they can re-style their clothing.



«Re-Dress» (Anais Meyer)

**Li Frei** realised that many bedlinens (sheets and covers) in second-hand stores become unwanted items. Whether it is their outdated design or the lack-of-freshness feeling, she found a beautiful way to revive them with her project «RESLEEP». Her colourful solutions use natural die and take the original colours into account.



«RESLEEP» (Li Frei)



# ERFAHRUNGEN AUS DEM LOCKDOWN

Die IDA-Module sind im Frühjahrssemester 2020 komplett in die Zeit des Lockdowns gefallen – und das alles ohne Vorbereitung und zusätzliche Mittel. Für die Lehrenden war die Situation so neu wie für die Studierenden. Von der Verkündung des Lockdowns bis zum Beginn der Module lagen gerade einmal vier Wochen. In nur wenigen Tagen mussten Lösungen gefunden werden, wie alle Module trotz der Beschränkungen über das Format des Distance Learning angeboten und absolviert werden können.

Besondere Herausforderungen stellten dabei der interdisziplinäre Gruppenunterricht sowie die häufig sehr werkstattbasierten Angebote dar. Im Unterschied zum sonstigen Unterricht kennen viele Dozierende in den IDA Modulen ihre Studierenden noch nicht und diese sich untereinander ebenfalls nicht, was den Kommunikationsprozess deutlich erschwert. Es war ein Experiment, das ohne den grossen Einsatz der Dozierenden und die Unterstützung der Studierenden so nicht hätte stattfinden können und von dem alle viel gelernt haben. Ein paar Erfahrungen und Gedanken wollen wir an dieser Stelle festhalten.

Florian Krautkrämer

# 30

Die Befragung der Studierenden hat gezeigt, dass das Programm trotz der Einschränkungen und Widrigkeiten gut funktioniert hat. Es wurde im Durchschnitt mit 2,2 bewertet, wobei 1 «sehr zufrieden» ist und eine 5 «gar nicht zufrieden» bedeutet. Wichtig ist dabei die Rückmeldung zur eigenen Infrastruktur der Studierenden (Rechner, Internet, Arbeitsplatz etc.): Diese wurde mit einer 2,4 eingeschätzt, wobei hier zu erwähnen ist, dass 1,9% eine 5 und 14,1% eine 4 angekreuzt haben. Das bedeutet, dass von den Studierenden, die sich an der Umfrage beteiligt haben, 33, also 15% (!) über eine Ausstattung verfügen, die nicht dazu geeignet ist, am Programm des Distance Learning teilzunehmen.

Distance Learning wurde in den Modulen sehr unterschiedlich umgesetzt. Der Unterricht fand teilweise mittels Zoom statt, es wurden Aufgaben verschickt, via Mail, Slack oder Discord wurde kommuniziert, Hilfestellung gegeben oder beraten. Man traf sich virtuell in verschiedenen Räumen zum Diskutieren oder auch auf einen Kaffee oder ein Bier. Es gab Lockerungsübungen, aber auch Vorlesungen, Unterricht, der via Webcam begleitet wurde, oder auch Aufgaben, die explizit offline erfüllt werden mussten. Die wichtigste Rückmeldung seitens der Studierenden war, dass man Zoom-Sitzungen, die länger als drei Stunden dauerten, als sehr anstrengend empfand. In der Evaluation wurde immer wieder betont, wie wichtig eine klare Struktur ist und dass Zeitpläne eingehalten werden müssen. Nur, weil im Anschluss keine:r auf den Zug muss, bedeutet das nicht, dass man am Ende beliebig überziehen kann. Die Konzentration und andauernde Fokussierung führt schneller zu Ermüdung. Die spezielle Situation von Videokonferenzen verhindert eher, dass man auch mal ein kleines Gespräch führt, dass man sich auch mal ablenken lässt oder auf die Dynamik im Raum eingehen kann. Zoom ist kein Medium der Zwischentöne. Daher wurde vor allem der Unterricht in Kleingruppen geschätzt. Auch Einzelgespräche funktionieren gut per Zoom. Als Ergänzung zum Präsenzunterricht kann man sich nun den einen oder anderen Zoom-Tag vorstellen, beispielsweise für einen Input einer Dozierenden aus dem Ausland oder für ein Einzelgespräch mit dem Dozenten. Nur eben nicht täglich – und auch nicht unbedingt länger als drei Stunden am Stück.

Distance Learning bedeutet jedoch nicht nur das Verlegen des Unterrichts in virtuelle Räume, in vielen Modulen führt das auch zum vermehrten selbständigen Arbeiten. Aufgaben wurden mit zeitlichem Vorlauf kommuniziert und den Studierenden Zeit zum individuellen Erarbeiten gegeben.

Diese Eigenverantwortlichkeit und auch das Vertrauen, das damit einhergeht, wurde in der Evaluation vielfach sehr positiv betont. Dabei ist das nichts, was an digitales Lernen und Lehren gekoppelt sein muss, auch im ganz normalen Unterricht kann das möglich sein – und ist für die IDA-Module ein Idealzustand.

Die Befragung hat aber auch gezeigt, was nicht mit den Online-Tools möglich ist und was in einer Situation wie der des Frühjahrssemesters 2020 verloren geht. Ein besonderer Nebeneffekt der IDA-Module ist der Austausch über die Grenzen des eigenen Studienbereichs und der eigenen Disziplin hinweg. Dieser Austausch hat den meisten gefehlt. Man lernt sich eben nicht in einer Pause kennen, wenn man nur zuhause sitzt. Gruppenarbeit ergibt sich seltener und ist auch weniger ergiebig, wenn sie digital gesteuert wird. Zusammenarbeit und das Kennenlernen anderer Disziplinen ist online deutlich schwieriger.

Viele dieser Rückmeldungen konnten von den Modulverantwortlichen und ihren Dozierenden nicht vorhergesehen werden. Niemand verfügte über eine ähnliche Erfahrung, die man hier hätte mit einbringen können. Aber viele haben



mit enormer Energie und Einfallsreichtum darauf reagiert. Auch für die Dozierenden war die Situation belastend, Abwechslung und Alternativen zur Bildschirmarbeit daher oft auch im eigenen Interesse.

Es wird seither viel darüber diskutiert, ob die Situation nun einer Digitalisierung Vorschub leistet und was man dabei gewinnen könnte. Für die spezielle Situation am Department Design & Kunst und insbesondere in der interdisziplinären Lehre ist diese Frage nicht so eindeutig zu beantworten. Ganz auf Online-Lehre umstellen lässt sich das Angebot in den IDA-Modulen nicht – und niemand hat daran Interesse. Gleichzeitig haben wir aber auch viel gelernt, und damit meine ich nicht das Bedienen digitaler Werkzeuge. Denn jede Situation, die es erfordert, das Angebot umzustellen, bietet gleichzeitig immer auch die Chance, das eigene Tun zu reflektieren.

Zwei wichtige Lehren können wir daher aus dieser Situation mitnehmen. Zum einen hat das Distance Learning gezeigt, wie wichtig es ist, Feedback aus den Lerngruppen einzuholen und auch als Lernende regelmässig rückzumelden, wie die Situation empfunden wird. Dies gilt speziell für Situationen, in denen niemand ausreichend Erfahrung hat, aber im Grunde auch für die interdisziplinäre Lehre im Allgemeinen. Für alle ist die Situation in den IDA-Modulen jedes Jahr neu, die heterogenen Gruppen fordern alle, Studierenden und Lehrende, gleichermassen heraus. Daher ist es besonders wichtig, sich gegenseitig zu vergewissern, wie was ankommt, wie es empfunden wird. Die andere Lektion ist kaum weniger wichtig: Verlass' dich nicht auf Bekanntes. Einfach nur den alten Ablauf in eine Videokonferenz zu verlegen, wird nicht funktionieren, egal wie gut es als Präsenzunterricht war. Flexibilität und Selbstverantwortung sind wichtige Elemente der Ausbildung und interdisziplinären Lehre am Departement Design & Kunst, und damit Voraussetzung dafür, dass Bekanntes und Erprobtes immer wieder neu angepasst wird. Das gilt für Dozierende und Studierende gleichermassen und ist nicht auf Ausnahmesituationen beschränkt. Nur wer bereit ist, den eigenen Horizont immer auch kritisch zu befragen und Antworten des Gegenübers zu akzeptieren, wird auch von den Herausforderungen profitieren, die Krisensituationen bereithalten.

# ÜBERSICHT DER IDA-MODULE 2020

- IDA102\_Mimicking the World (Modulverantwortliche: Andrea Diefenbach und Salvatore Vitale)
- IDA103\_Gender as a tool (Modulverantwortlicher: Christoph Oertli)
- IDA104\_You are here (Modulverantwortlicher: Roland Hausheer)
- IDA106\_Kult(o)ur – Wahrnehmung auf Reisen (Modulverantwortliche: Marie-Louise Nigg)
- IDA107\_Ausstellungsgestaltung (Modulverantwortlicher: André Meier)
- IDA108\_Design Jamming - Partners in Design (Modulverantwortliche: Doris Kurzmeyer)
- IDA110\_Studentisches Modul: Israel-Palästina (Modulverantwortliche: Marco Schmid in Zusammenarbeit mit Stephan Wittmer)
- IDA111\_Malerei: Material, Farbe, Themen (Modulverantwortlicher: André Rogger)
- IDA112\_RE-PAIR: FLICK-WERK (Modulverantwortlicher: Martin Huwiler)
- IDA115\_Language is a Virus (Modulverantwortlicher: René Gisler)
- IDA201\_Kunstwerk Buch (Modulverantwortliche: Susanna Stammbach)
- IDA202\_Fette Beute – Interviews und Charakter (Modulverantwortliche: Franziska Trefzer)
- IDA204\_Videoessay – Writing with Images (Modulverantwortlicher: Florian Krautkrämer)
- IDA205\_Refresh, rework, revalue (Modulverantwortliche: Dagmar Steffen)
- IDA207\_VJing+ (Modulverantwortlicher: Robert Müller)
- IDA208\_Wearable Futures (Modulverantwortliche: Nika Spalinger)
- IDA210\_Rethinking Waste (Modulverantwortlicher: Hans Kaspar Hugentobler)
- IDA211\_Dok-Regie (Modulverantwortliche: Edith Flückiger)
- IDA212\_Experimental Animation – artistic imagery (Modulverantwortlicher: Gerd Gockell)
- IDA213\_Pflanzen! (Modulverantwortliche: Theres Waeckerlin)
- IDA214\_The immersive laboratory. Discover VR together (Modulverantwortlicher: Christophe Merkle)
- IDA215\_Lion Monument (Modulverantwortlicher: Sebastian Utzni)
- IDA216\_Public act. In cooperation with Lucerne Theatre (Modulverantwortliche: Eva-Maria Würth)

Link zu den Offenen Ateliers, der virtuellen Ausstellung der Arbeiten aus den IDA-Modulen 2020:

<https://www.hslu.ch/de-ch/design-kunst/studium/studienuebergreifende-module/ida-im-bachelor/ida-einladung-offenen-ateliers-2020/>

# 32