

Animal Anima design inspired by animals

Lena Noëmi Jermann



Ein Designprozess in den Tiere mit einbezogen wurden

Inhaltsangabe

Das Projekt	3
Abstract	3
Idee	3
Ausgangslage	4
Motivation und Faszination	4
Lösungsansatz	4
Prozess	5
Produkte	6
Termitenleuchte	6
Dressurtisch	7
Kugel	7
Chicken Pot	8
Fazit	9
Ausblick	9
Kontext Elementar	10
Auswahl Quellen und Links	11
Team und Partner	12
Kontakt	12

Das Projekt

Abstract

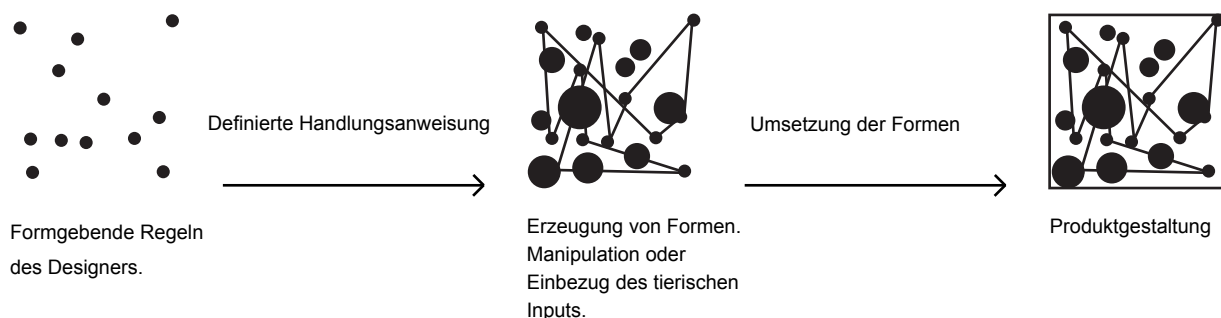
Animal Anima hat Produkte hervorgebracht, in deren Designprozess Tiere mit einbezogen wurden: Den Tieren sind verschiedene Gegenstände zur instinktiven „Bearbeitung“ überlassen worden, oder es wurden tierische Verhaltensweisen gesteuert, um Spuren im Design zu erhalten. Die Formen und Muster dienten als Entwurfsgrundlage, wurden ausgewertet und gingen in Gebrauchsgegenstände ein. Die Herstellung dieser Prototypen ist sowohl mit traditionellem Handwerk wie auch mit den neuesten technologischen Möglichkeiten erfolgt.

Die Idee

Die Konzeptidee der generativen Gestaltung wurde übernommen, um – sozusagen in Slow-Prototyping-Prozessen – Produkte mit von Tieren hinterlassenen Strukturen zu gestalten. Bei generativem Design entstehen Formen in einer Art von künstlichem Wachstum als Folge von Softwareabläufen. Dabei legt der Designer auf einer abstrakten Ebene die formgebenden Regeln eines Produktes fest, deren vielschichtige Überlagerungen komplexe Auswirkungen ergeben können. Die Ergebnisse lassen sich mit klassischem Handwerk oder mit verschiedenen Hightech-Geräten zu fertigen Produkten weiterbearbeiten.

Generatives Design erfordert eine neue Denkweise von Designern. Dabei wird nicht davon ausgegangen, dass Generatives Design die gebräuchlichen Methoden ersetzen soll. Vielmehr ist es eine Ergänzung, welche genutzt werden kann, um die Erweiterung der Möglichkeiten, die sich durch eine Kompetenzabgabe an die Maschine - in *Animal Anima* an Tiere - ergibt, für die Arbeit einsetzen zu können.

Bei der generativen Erzeugung von Formen entsteht eine Eigendynamik. Und es entstehen Ergebnisse, die sich aus einem Input, ohne Intervention, selbständig, aufgrund ihrer Programmierung - hier des Instinkts oder der Dressur der Tiere - entwickeln. Durch sein instinktives Verhalten hat das Tier eine Art naturgegebene Programmierung, kann aber auch darauf dressiert werden, auf bestimmte Reize zu reagieren. Was das Tier in die Produkte einbringt, sollte den Produkten die natürliche, tierische Komponente verleihen. Die generative Arbeit des Tieres war es also, instinktiv gestaltete organische Formen oder Spuren in das Design zu geben.



Ausgangslage

Motivation und Faszination

Neue technologische Möglichkeiten eröffnen neue Wege zur Produktgestaltung. Die Übernahme neuer technologischer Entwicklungen bereitet den Designern erheblich geringere Probleme als anderen Kulturbranchen, weil sie sich zunehmend weniger über die Gestaltung von Produkten definieren, sondern über die Gestaltung von Ideen und Konzepten. Die Designwirtschaft ist vermutlich diejenige Kreativbranche, welche die so genannten nicht technologischen Innovationen am besten sichtbar machen kann.

Was begehrt ist und wofür gerne mehr bezahlt wird, sind im Bereich des Luxus mehr und mehr Produkte, welche in einem bestimmten Kontext stehen. Diese Produkte sind Antworten auf ein Bedürfnis der Gesellschaft nach mehr individuellen, persönlichen Produkten. Sie zeigen das neue Bewusstsein für einen Kaufentscheid auf, mit dem nicht nur das Produkt selbst, sondern auch sein Hintergrund ausschlaggebend dafür sind, welche Wertschätzung ihm entgegengebracht wird. Die Geschichte eines Objektes zu kennen oder seinen Bezug zur Umwelt, könnte einen solchen Kontext darstellen.

Was früher traditioneller Kunst vorbehalten war, ist nun auch eine Vermarktungsmöglichkeit für Design. Das Sammeln von zeitgenössischen Designobjekten nimmt stetig zu und ist in den letzten zehn Jahren zu einem eigenständigen Markt geworden. Es sind nicht nur seltene Stühle von bekannten Designern oder Architekten, welche Rekordsummen an Auktionen erreichen oder teure Galerie- Gesamtflächen einnehmen, sondern es drängt sich auch eine neue Sorte von Limited Editions und hoch veredelten Einzelstücken in den Markt. Ein zunehmender Massstab für Luxus sind die von einem erlesenen Objekt ausgelösten emotionalen Erlebnisse. Wie ist es möglich diese in die zeitgenössische Produktgestaltung so einzubinden, dass ein Produkt dadurch an Qualität gewinnt?

Was zu folgender Fragestellung für meine Bachelorarbeit geführt hat:

Wie lassen sich natürliche oder geschichtliche Elemente im technologischen Gestaltungsprozess so einbringen, dass das Produkt emotional gesteigerte Qualitätsmerkmale erhält?

Lösungsansatz

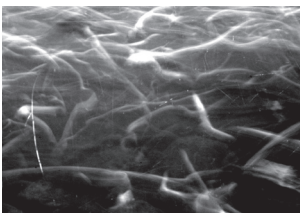
Die Geschichte eines Gegenstandes zu kennen, gibt den Objekten einen Kontext und unterstützt eine Identifikation oder eine Beziehungsaufnahme mit dem Produkt. Das geschichtliche Element soll zuerst die Geschichte des Objektes selbst sein: Die Arbeit mit den Tieren wurde inszeniert und dokumentiert. In einem Film ist der tierische Einfluss auf das Design festgehalten worden und wird nun mit den Objekten zusammen, als deren Entstehungsgeschichte, ausgestellt.

Die Natur lässt sich in die unterschiedlichsten Konzepte und Gestaltungsprozesse einbinden. Aus der Fülle der möglichen natürlichen Elemente hebt sich das Tier hervor, da es charakteristische Eigenschaften, dynamische Bewegungen hat und in Interaktion mit seinem Gegenüber tritt. Das Tier reagiert instinktiv auf sein Umfeld und kann so aktiv in die Gestaltungsarbeit eingebunden werden. Die vielseitigen Lebensformen und Verhaltensweisen der verschiedenen Tiere bildeten eine spannende Ausgangslage zur Gewinnung von Spuren, Mustern und Formen.

Prozess

Ich hatte von Anfang an einige klare Ziele, die ich anstrebte: Gebrauchsgegenstände anzufertigen, Tiere in das Design einzubinden und die neuen Produktionstechniken zu nutzen, zu denen wir als Studenten am HyperWerk Zugang haben. Das 'Wie' hingegen, der Prozess dieser Umsetzung, musste entwickelt werden.

Animal Anima begann mit einer längeren Recherchephase, in der ich einige Experimente mit Tieren und Materialien durchführte. Ich informierte mich dann auch über Designströmungen der Gegenwart, den Designmarkt und aktuelle Gestaltungsmöglichkeiten, besuchte Ausstellungen, führte 32 Interviews zum Thema Lieblingsobjekt durch, suchte das Gespräch mit Experten aus den Bereichen der Zoologie, des Design und der Technik. Der konkrete Plan entstand dann während der Arbeit und im Austausch mit meinem Team und mit unseren in dieser Recherche gefundenen Partnern. Sie informierten uns über die Eigenarten der jeweiligen Tiere, die mich auf neue Gestaltungsideen brachten. Sie gaben auch wertvolle Hinweise zu den Eigenschaften verschiedener Werkstoffe, die mich bei der Umsetzung der Objekte weiterbrachten. Oft konnte uns eine Fachperson Kontakte für weitere Schritte des Projektes vermitteln, was den Verlauf der Arbeit entscheidend geprägt hat.



«welche Linien ziehen schwimmende Fische?»



«was entsteht aus einem Stück Kuhleder um das sich Löwen streiten?»



«was geschieht mit dünnen Holzplättchen bei den Termiten?»



Coaching zur Einstellung von Licht und Ton für die Aufzeichnung der Interviews.

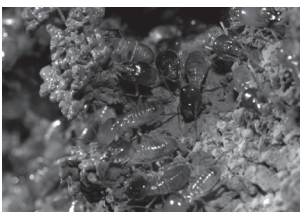
Am deutlichsten wurde die intensive Arbeit des Austestens bei der Umsetzung mit den Tieren ersichtlich. Um zum bestmöglichen Resultat für die Prototypen zu gelangen und um herauszufinden, welches Tier wie und welchen „tierischen“ Einfluss auf das Design der Produkte nehmen soll und kann, wurde eine zwei-monatige Test- und Auswertungsphase durchgeführt. Es fanden Experimente mit Tieren und Materialien statt. Die Auswertung dieser Experimente ergab, dass sich am ästhetischsten und am abwechslungsreichsten die Gestaltungsmöglichkeiten des Tieres als „generativer Designer“ mit Instinkt und Dressur zeigten: die Kratzspuren der Raubkatzen im Holz, die Eigenschaft der Termiten einen Gegenstand zu ummanteln, bevor sie diesen aufessen und das Picken der Hühner. Zum Zeigen der Projektidee und auch für die Weiterbearbeitung im Produktdesign waren diese drei Ideen am besten realisierbar. War einmal die Entscheidung für diese tierischen Eigenschaften gefällt, fand ein weiterer Testmonat statt. Den Termiten wurden verschiedene geometrische Grundformen zur Ummantelung gegeben, den Raubkatzen diverse Hölzer vorgelegt und ihr Käfig nach Spuren im Holz untersucht und bei den Hühnern die Eigenschaft des „Pickens“ näher betrachtet.

Erst nach einer weiteren Auswertung dieser Testreihe fiel die Entscheidung der spezifischen Übernahme des Tierischen in das Design der Prototypen.

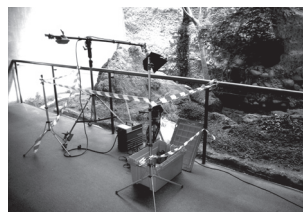
Bei der Anfertigung der Prototypen waren die Kriterien einer optimalen Umsetzung des tierischen Einflusses und einer möglichen Vermarktung zentral. (Materialität, Effekt, Statik, Qualität, Flexibilität, Effizienz, Low Cost) Für jeden Prototypen suchten wir nach der geeigneten Form der Anfertigung, informierten uns über aktuelle Designprogramme, über aktuelle Technik und passende Möglichkeiten der Herstellung.

Jedes Detail verlangte nach einer Entscheidung und jeder Beschluss wurde sorgfältig überprüft im Gespräch mit Fachpersonen und im Vergleich von Teststücken. Die Liste dieser verschiedenen Auswertungen ist endlos und die Entscheidungen waren auch meistens miteinander gekoppelt, was uns zum Teil gezwungen hat, die gesamte Planung der Umsetzung nochmals von Grund auf zu beginnen um den Anforderungen an das Ergebnis gerecht zu werden.

Insbesondere gegen Ende des Projektes aber ergaben sich dann die Lösungen oft aus unseren vorangegangenen Schritten. Das gab der Arbeit eine Eigendynamik, die uns begeisterte und eine zügige, effektive Vorgehensweise förderte.



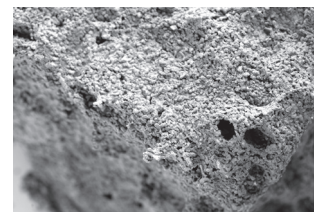
Baukunst der Termiten



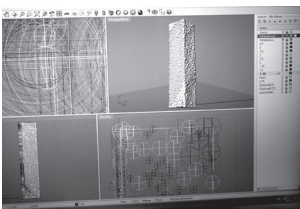
Situation Dokumentation im Zoo Basel während 62 Stunden



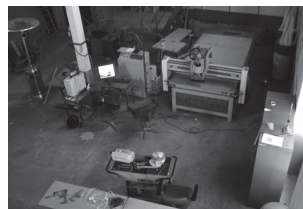
Modell Leuchte. Von Termiten ummanteltes Balsaholz



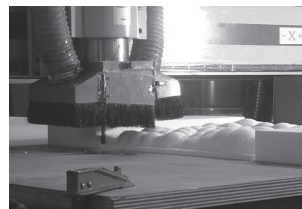
Struktur Modell Termitenleuchte



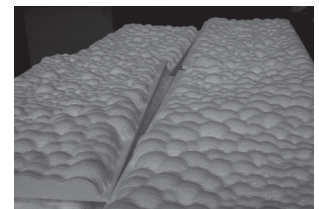
Zeichnung Leuchte auf Zeichnungsprogramm RhinoCAD



Situation Fräswerkstatt in Senones FR



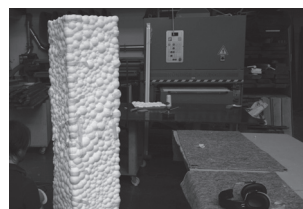
Umsetzung der Styroporplatten auf der CNC Fräse



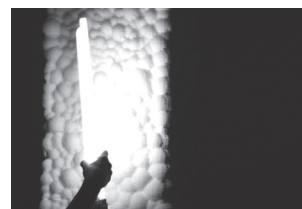
Gefräste Styroporplatten



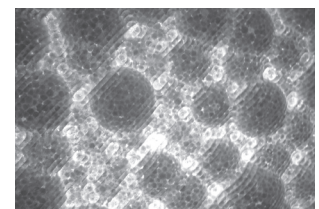
Zuschneiden der Styroporplatten in der Mobiliarwerkstatt



Zusammensetzen und Lackieren der Styroporplatten



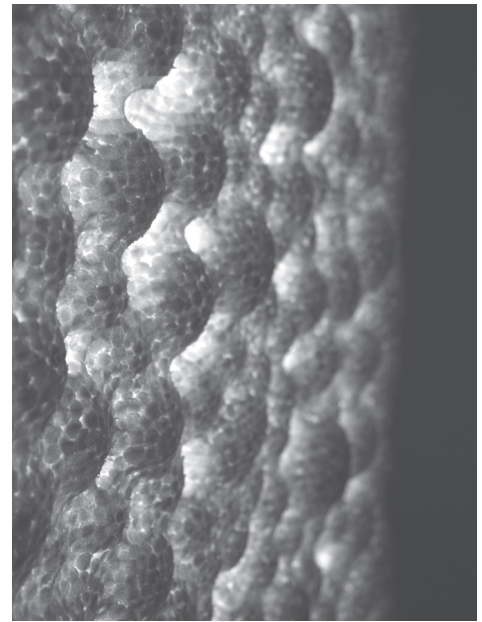
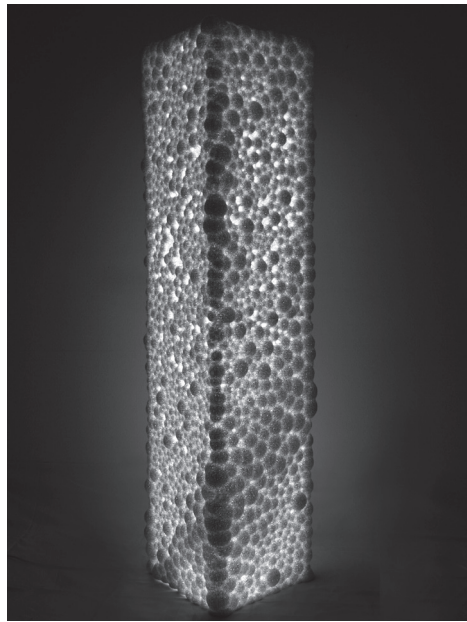
Austesten verschiedener Leuchtmittel in der Regent



Wirkung Licht

Produkte

Produktinformationen:
Breite; 400 mm x 400 mm
Höhe: 1800 mm
Leuchtmittel: Halogen 55 Watt,
dimmbar, Fernbedienung
Fuss: Schwarzstahlplatte 4 mm
Halterung: Schwarzstahl
Schirm: Styropor matt lackiert
Farbe: Weiss



Termitenleuchte

Termiten haben die Eigenschaft, zellulosehaltige Stoffe in der Umgebung ihres Baus mit kleinen Kugeln aus Lehm und Speichelflüssigkeit zu bedecken, bevor sie diese auffressen. Das geschieht vorwiegend zum Eigenschutz gegen die Hitze in den tropischen Ländern, in welchen die Termiten vorwiegend zuhause sind.

Diese Eigenschaft der Futterbesorgung wurde im Projekt *Animal Anima* genutzt, um die Termiten aus einer grob vorgegebenen Form ein Modell bauen zu lassen. In die Nähe des Termitenbaus wurden einfache Holzklötze aus Balsaholz gelegt und dann den 15'000 Termiten des Zoos Basel überlassen, um einen „Mantel“ darum zu bilden. In einem Prozess des „Slow Prototyping“ haben die Termiten langsam eine organische Form aus kleinen Kugeln um die Holzklötze gebildet. Dafür haben sie einen Monat gebraucht. Als die Hülle einigermaßen stabil war, wurde sie heraus genommen und diente als Modell für die Leuchte.

Die Bauweise, die Schichtung vieler kleiner Kugeln der Termiten und der poröse, leichte Mantel, der so geformt wird, waren die Ausgangslage und das zentrale Thema für das Design der Leuchte.

Aus Styropor wurde die Oberflächenstruktur für den Prototyp auf der CNC Fräse in Senones ausgefräst. Die Platten wurden im Anschluss zugeschnitten und mit Weissleim zusammengesetzt. Zum Schutz der Oberfläche wurde die Leuchte mit einem Acryllack im Airbrushverfahren lackiert.

Optimal lässt sich die Termitenleuchte entweder in einer limitierten Edition von ungefähr 100 Stück über ein Designgeschäft auf den Markt bringen. Die Umsetzung aus gefrästem Styropor, welche auf den ersten Blick als Material verfremdend wirkt, bietet aber auch die Möglichkeit einer sehr preisgünstigen Massenproduktion.

Produktinformationen:

Einzelstück

Breite; 600 mm x 600 mm

Höhe: 820 mm (Überhöhe)

Platte: Zusammengesetzt aus
drei original Postamentplatten,

Holz verleimt

Schutz: Oberfläche lackiert

Farbe: Schwarzbraun

Gerüst: Rohstahl Hohlprofil

40 mm x 40 mm

Rostschutz: Silikon

Fuss: Hartgummi Stopfer



Dressurtisch

Auf der Sennweide in Olsberg hält Dompteur Jörg Jenny neun Raubtiere: drei Löwen, drei Tiger und drei Leoparden. In langjähriger Arbeit hat er diese dressiert und ihnen diverse „Kunststücke“ beigebracht. Die Kunst der Dressur besteht darin, die Tiere anzuleiten, einzelne Verhaltenselemente zu einem gewünschten Zeitpunkt vorzuführen, so dass sie einer Choreografie folgen.

Nun folgen sie seinen Anweisungen und führen auf Befehl ihr antrainiertes Verhalten aus. Die Krallen und Pranken der Raubkatzen haben während sechs Jahren Dressurarbeit, beim ständigen Hin-und-Her-Springen, Spuren auf den Postamentplatten aus Holz hinterlassen.

Aus drei Postamentplatten wurde eine Tischplatte zugeschnitten, die Oberfläche ist mit Lack veredelt und geschützt worden.

Der Postamenttisch ist ein Einzelstück. Die optimale Vermarktung dieses Objekts ist der Kunstmarkt, der optimale Käufer ein Liebhaber oder Sammler.

Kugel

Produktinformationen:

Bowlingkugel, Massivholz

Durchmesser: 200 mm

Die Kugel ist ein Fundstück. Während rund 40 Jahren wurde die ehemalige Bowlingkugel vielen Raubkatzen zum Spielen gegeben. In einer Form des „Slow Prototyping“ haben diese mit Biss- und Kratzspuren ein Relief in das Holz generiert.



Oberfläche Tisch



Dokumentation Raubkatzen auf
der Sennweide in Olsberg



Kugel Oberflächenstruktur



Kugel

Produktinformationen:
 Breite; Bodenmass 400 mm x
 400 mm
 Höhe: 470 mm
 Gerüst: Stahlplatten 2 mm,
 Lackfarbe
 Fuss: Hartgummi
 Überzug: Kunstleder, Filz
 genäht
 Kissen: Schaumstoff 20 mm
 (Polyether)
 Farbe: Schwarz



Chicken Pot

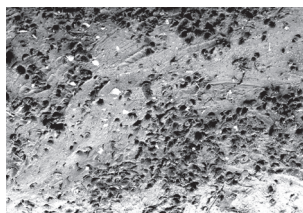
Bei der Aufnahme eines Kornes muss das Huhn den Kopf so weit zurücknehmen, dass es mit beiden Augen sehen kann. Hat es so seine Lage fixiert, stößt es zielgerecht zu. Trifft es daneben, muss erst der Kopf wieder zurückgenommen und das Korn erneut fixiert werden. Überraschend ist die Tatsache, dass Hühner als Anreiz zum Picken dem Beispiel eines anderen Huhns folgen; was genau sie aufpicken spielt dabei keine grosse Rolle, denn der Geschmacks-, wie auch der Geruchssinn, ist bei Hühnern nur sehr schwach entwickelt.

Das „Picken“ als Eigenschaft der Hühner wurde aufgegriffen um diese ein Muster in einen feuchten Tontopf gestalten zu lassen. Den Anreiz für die Hühner, das Muster zu generieren, wurde mit einer Handvoll Körner gegeben, die über den Topf gestreut wurden.

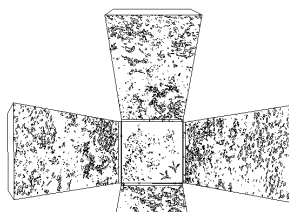
Das so entstandene Muster ist digitalisiert und mit dem Lasercutter auf Kunstleder ausgeschnitten worden. Mit diesem Kunstleder wurde ein mit Filz bedeckter Stahltopf überzogen. Der Chicken Pot kann beliebig reproduziert werden und eignet sich für eine Anfertigung im Dienstleistungssegment des Customized Service. Kunden können ihre Farben selbst zusammenstellen und sich ihr individuelles Muster oder Logo auf das Produkt zuschneiden lassen. Der Chicken Pot kann sowohl als Behälter wie auch als Sitzgelegenheit verwendet werden kann.



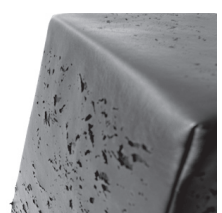
Bauernhof Graber, Riehen



Gepicktes Muster im Ton



Schnittmuster für Lasercutter



Chicken Pot als Sitzgelegenheit

Fazit

Das Projekt liess viel Raum für den Entwicklungsprozess, so dass wir zu überraschenden Ergebnissen gelangt sind. Wir konnten Möglichkeiten spontan ergreifen, die sich in der Arbeit unvorhergesehen aufgetan haben.

Das Faszinierende bei der Umsetzung der Designprozesse mit den Tieren war die Eigendynamik, die während der Produktgestaltung entstand. Und natürlich sind nun auch die Ergebnisse faszinierend, die sich ohne Intervention, allein aufgrund des Instinkts oder der Dressur der Tiere entwickelten. Meist konnten wir nur vermuten, wie ein bestimmtes Tier reagieren würde, und so war es immer spannend zu sehen, was bei den unzähligen Experimenten mit Tieren und Werkstoffen herauskam.

Die lustvoll ausgewählte Idee, Tiere in die Gestaltungsarbeit zu integrieren, hat zahlreiche Personen zur Mitarbeit angeregt. Ich habe mich intensiv mit meinen Partnern und meinem Team ausgetauscht. Es gab viele Aspekte der Durchführung meiner Projektidee, die von anderen besser verstanden und bearbeitet werden konnten als von mir. Die Unterstützung dieses Projektes von vielen Seiten war enorm und hat die ganze Entwicklung der Arbeit getragen. Gerade dadurch konnte ich erst recht meine Idee, meine Anlagen und Möglichkeiten mit *Animal Anima* realisieren, vor allem auf dem Gebiet des Design. Meine Erwartungen an die Projektergebnisse waren hochgesteckt und wurden durchwegs erfüllt!

Nicht alles lief sofort reibungslos, das Projekt hat mich zeitweise an zeitliche und persönliche Grenzen gebracht. Ich habe richtig viel gelernt in diesem Jahr, wie zum Beispiel ein Team zu führen, das Zeichnungsprogramm Rhino, eine Fräse zu programmieren, den Lasercutter zu bedienen, ein Schnittmuster zu nehmen, eine Homepage zu machen oder was es braucht, einen Löwen zu dressieren (theoretisch), um nur einige zu nennen.

Die Bachelorarbeit *Animal Anima* hat mich darin bestärkt, an meine Ideen zu glauben. Mittlerweile sehe ich es als selbstverständlich an, Chancen spontan zu ergreifen oder aber einzugreifen in einen Prozess, der schiefzulaufen droht.

Ausblick

Die erste Publikation des Projektes ist auf der Homepage online und somit für jedermann zugänglich. Die Ausstellung der Abschlussarbeiten der HGK FHNW dient zur Werkschau von *Animal Anima* und spielt deshalb eine zentrale Rolle für die Präsentation und Repräsentation des Projektes. Es ist die Plattform, wo die Ergebnisse meiner Arbeit einem erweiterten Publikum, der Öffentlichkeit, präsentiert werden können.

Das Projekt *Animal Anima* ist für mich mit dem Ende meiner Zeit im HyperWerk abgeschlossen, nicht aber die Weiterbearbeitung meiner Projektergebnisse. Die Termitenleuchte, welche ich persönlich als mein stärkstes Objekt sehe, werde ich weiter ausarbeiten mit dem Ziel, diese auf den Markt zu bringen. Im Vorfeld sind passende Institutionen gesucht worden, welche sich für eine Vermarktung dieses Produktes von *Animal Anima* eignen könnten. Eine Veröffentlichung der Termitenleuchte strebe ich ab September 08 durch Bewerbung an diversen Designwettbewerben, Ausstellungen und Produktherstellern an.

Kontext «elementar»

Das Bachelorprojekt *Animal Anima* wurde im Rahmen der jahresübergreifenden Thematik «elementar» am Institut HyperWerk der HGK FHNW in Basel realisiert. «elementar» beschäftigt sich mit dem Bedürfnis nach Verständlichem und Einfachem, beschäftigt sich also mittels Fundament und Ausgangsbasis mit der Komplexität der sich globalisierenden Welt, eben mit dem Elementaren.

Das Bachelorprojekt *Animal Anima* trägt einen wesentlichen Teil zu dieser Thematik bei, indem es sich dem Bedürfnis nach individuellen, persönlichen Produkten widmet und sich mit Geschichte und Natur auseinander gesetzt hat, die entgegen dem Trend zur Schnelllebigkeit grundlegende Konstanten unseres Daseins sind.

Auswahl Quellen und Links

Furnish (2007): Furniture and Interior Design for the 21st Century, die Gestalten Verlag, MZ (26.Januar 2008): Das one Million Dollar Sofa, Beilage SonntagsZeitung (9.März 2008): Vintage Design, Hans-Georg Häusel, Brain View 2.Auflage (2008): Warum Kunden kaufen, Haufe Verlag, Christoph Weckerle, Manfred Gerig, Michael Sondermann (2007): Kreativwirtschaft Schweiz Daten. Modelle. Szene, Birkhäuser Verlag, Kotler et al. (2007): Grundlagen des Marketing, 4., aktualisierte Auflage, München: Pearson Studium, 2007, Bruhn, Manfred (2004): Marketing, 7. Auflage, Wiesbaden: Gabler Verlag, 2004, Arthur Rüegg: Schweizer Möbel und Interieurs im 20.Jahrhundert (2002), Stiftung Good Goods, Birkhäuser Verlag, Designmagazin INFORM (06.September 2007): Nature Design

Möbelmesse: <http://classic.facts.ch/dyn/magazin/lebensart/754314.html>, Möbelmesse: <http://www.designmiami.com/>, Prozessgestaltung: www.einhornstrategien.com, Jean Prouvé: <http://deu.archinform.net/arch/303.htm>, Designboom, Carlo Mollino: <http://www.designboom.com/world/mollino/>, Auktionshaus: www.sothebys.com, Auktionshaus: www.phillipsdepure.com, Hintergrundgeschichte: <http://finefood.coop.ch/finefood/showPhilosophie.do>, Zukunftsforschung: <http://www.horx.com/Vortragsthemen.aspx>, Wettbewerb: <http://www.raymondloewyfoundation.com/de.html>, Designmarkt: http://www.nzz.ch/2007/06/12/hw/articlef98nl_1.372634.html

Team und Partner

Prof. Mischa Schaub, Coach Prozessgestaltung
Martin Schaffner, Coach Film
Jakob Huber, Zoo Basel, Kurator Termiten
Jörg Jenny, Sennweide, Dompteur Raubtiere
Familie Graber, Bauernhof Graber Riehen
Christian Tanner, Mobiliarwerkstatt
Felice Dittli, Designer
Stephan Töngi, Coach, Prototyp Metallwerkstatt
Basil Weitzel, Prototyp Metallwerkstatt
Christoph Klein, Ruweba Klein Kommunikation AG
Thomas Jermann, Zoo Basel, Kurator Vivarium
Max Christen, Zoo Basel, Wärter Gamgoashaus
Ralf Neubauer, Lektor
Matthias Frey, Töpferei
Daniel Ruprecht, Kreativ Lackier-Atelier
Nadja Wanner, Modedesignerin
Deborah Klein, Transport, Brainstorm
Tanja Biasconi, Materialsponsoring
David Klein, Homepage
Mathias Bernhard, Coach RapLab ETH Zürich
Patricia Jordanov, Studentin HyperWerk, Projektassistentin
Chantal Eisenhut, Studentin HyperWerk, Assistenz
Jean-François Gächter, Student HyperWerk, Filmschnitt
Mathias Stich, Student HyperWerk, Fotografie
Florian Erhardt, Student HyperWerk, Sponsoring
Nathan Grieder, Student HyperWerk, Corporate Design

Kontakt

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst
Institut HyperWerk

Totentanz 17/18
CH-4051 Basel
T +41 (0)61 269 92 30
F +41 (0)61 269 92 26
info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/ihw

Lena Noëmi Jermann
Bachelor of Arts (BA) in Postindustrial Design

info@animalanima.ch
www.animalanima.ch