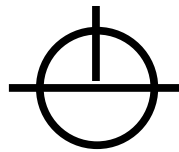
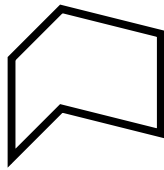


Ereignisforscher



Inhaltsverzeichnis

Auslöser
1

Mein Arbeitsfeld
2

Hergang
3

Ergebnis
Prozess
Interaktion
Medium
Wirkung
3 — 6

Intuition und Routine als verlässliche Begleiterinnen
7

Evaluation
8

Fazit
8

Auslöser

„Entwurfsarbeit für das Ausstellungsmobiliar für die IBA-Projektschau 2013“ lautete die Beschreibung des ersten Projekts, an dem ich im ersten Semester meines Studiums arbeitete – ein Projekt, durch das ich mit einer Gestaltungsarbeit in Kontakt trat, die mich fortan nicht mehr losliess. Einen Ort temporär zu bespielen und ihn in ein Kommunikationsmedium zu verwandeln, in dem Raum, Zeit, Materie und Menschen interaktiv aufeinander reagieren, faszinierte mich sofort. Ich setzte mich in der Folge mit dem Thema *Ausstellung* und *Ausstellungsgestaltung* auseinander und entwarf in den Jahren 2013 und 2014 die Diplomausstellungen sowie deren Mobiliar für das Institut HyperWerk. Für mein Diplomprojekt *Ereignisforscher* nahm ich mir vor, den sicheren Rahmen des Instituts zu verlassen, um Projekte zu lancieren, in denen ich meine angesammelten Fähigkeiten in den Bereichen der räumlichen Gestaltung und der Prozessgestaltung auf die Probe stellen kann, um mein Erfahrungsspektrum auszubauen.

Mein Arbeitsfeld

Ein Ereignis (von althochdeutsch irougen, neuhochdeutsch eräugen = vor Augen stellen, zeigen) ist das Auftreten eines beobachtbaren Geschehens; beobachtbar, weil es sich um ein Geschehen handelt, das im ursprünglichen Sinne des Wortes vor Augen tritt, eräugt werden kann.

Quelle: Wikipedia

Das Ereignis, auf meine Arbeit bezogen, beschreibt einen Moment, der erzählt, der entzückt, der anspricht, der erschreckt, der überrascht, der provoziert, der Emotionen weckt und vor den Augen eines Publikums statt findet. Das Publikum kann ein bewusstes sein, das vorab informiert wurde, oder es besteht aus den sich zum Zeitpunkt des Ereignisses vor Ort befindenden Leuten. Ein weiterer Begriff, der dieses Phänomen sehr gut fasst, ist die Inszenierung.

Unter Inszenierung (von griechisch skene: zu Deutsch eigentlich „Zelt“) versteht man das Einrichten und die öffentliche Zurschaustellung eines Werkes oder einer Sache. Dies betrifft im engeren Sinne den Bereich der darstellenden Kunst. Im weiteren Sinne kann auch jede andere Form der bewusst eingerichteten Darstellung als Inszenierung bezeichnet werden.

Quelle: Wikipedia

Der Begriff Ereignis erscheint neben dem der Inszenierung eher abstrakt, und doch bevorzuge ich ihn, denn die von mir erarbeiteten Ereignisse lassen sich einfach durch die Zusammensetzung ihrer Kernkomponenten definieren. Diese setzen sich aus einem physisch betretbaren Raum, einem menschlichen Publikum und einem bestimmten Inhalt oder einem thematischen Rahmen zusammen, die verknüpft werden, um einen bestimmten Zweck zu erfüllen. Dieser definiert sich im erweiterten Sinne immer durch eine kommunikative Absicht.

Kommunikation (lat. Communicatio, ‚Verbindung‘, ‚Mitteilung‘) die wichtigste Form sozialer Interaktion, der Prozess der Informationsübertragung mit den Komponenten: Kommunikator und Kommunikant (die einseitig oder wechselseitig einwirken), den Kommunikationsmitteln (die als sprachliche oder nicht-sprachliche Zeichen auftreten), den Kommunikationskanälen (die akustisch, optisch usw. – von Mensch zu Mensch oder über die sog. Massenmedien (...) sich bieten) und den Kommunikationsinhalten aller Art.

Quelle: Dorsch 1998

Im Sinne der obigen Definition verstehe ich Gefühle gleichermaßen als Kommunikationsinhalte wie Informationen. Verbindet man nun diese zwei kommunikativen Aspekte – erzählt man, im übertragenen Sinn, also eine Geschichte unter Einbezug einer aussergewöhnlichen Atmosphäre – entsteht ein emotionaler Moment, der die Möglichkeit schafft, sich im Gedächtnis des Publikums einzunisten. Dies lässt sich aus psychologischer respektive neurowissenschaftlicher Sicht hiermit erklären, dass die Emotionen und das Gedächtnis in engem Zusammenhang stehen. Emotion und Gedächtnis sind Indikatoren, ob ein Ereignis langfristig erinnert wird.

Welche Information bindet man an diesen emotionalen Moment? Für welchen Zweck setzt man diese Methode ein? Die von mir beschriebenen Ereignisse werden gleichermaßen im kulturellen (beispielsweise Ausstellung in einem Museum) und kommerziellen Kontext (beispielsweise Messestand für ein Unternehmen) angesiedelt, wodurch sich ein breites Handlungsfeld eröffnet. Das Spektrum des Zwecks reicht somit – einfach ausgedrückt – von Bildung bis Marketing. Diese von mir beschriebene Gestaltungsdisziplin lässt sich unter dem Begriff der Szenografie zusammenfassen.

Hergang

Im Bezug auf das Jahresthema *Movers & Shakers* sehe ich mich als einen dieser Pioniere und Kartographen, die den Schritt nach aussen wagen. Zu Beginn meines Diplomjahres konnte ich lediglich mein gewünschtes Arbeitsfeld umreissen. Um mit dem Arbeiten beginnen zu können, musste ich verschiedene Projekte lancieren. Ich suchte mir hierfür Partner, die mir einen Rahmen boten, in dem ich als *Ereignisforscher* agieren konnte. Über verschiedene Kanäle wie etwa Anfragen per Email oder Präsentationen am Institut wurde ich schnell fündig und konnte für mein Projekt vier Partnerschaften eingehen, in denen ich mein Arbeiten auf die Probe gestellt habe.

Ergebnis

Aus den vier Partnerschaften entstanden fünf Projekte. Einige konnten innerhalb meines Diplomjahres abgeschlossen werden, andere werden in naher Zukunft ihren Abschluss finden. Für jedes dieser Projekte entstand eine Dokumentation, die zusätzlich zur vorliegenden Arbeit entstanden ist. Die Dokumentationen sind unter folgendem Link aufrufbar: fabianpetignat.ch/ereignisforscher.html.

Aus der Perspektive meiner Faszinationsblöcke *Prozess, Interaktion, Medium* und *Wirkung* wird der Prozessverlauf, die gewählte Interaktionsform, die eingesetzten Medien und die daraus resultierende Wirkung erläutert.

Prozess

Die Projekte, die ich als *Ereignisforscher* durchführte, erfolgten allesamt in Teams. Ich verinnerlichte, was es heißt, gemeinsam zu entwerfen. Man versucht als Gruppe, das Projekt so zu gestalten, dass alle Beteiligten einen für sie zufriedenstellenden Teilbereich bearbeiten und somit ihr Bestes für den Ausgang des Projekts geben. Gleichzeitig baute ich meine Fähigkeit aus, solche Prozesse entstehen zu lassen und sie zu moderieren. Hierbei entstand eine Arbeitsfolge, deren einzelne Stationen je nach Projekt unterschiedlich intensiv behandelt wurden:

- Das Schaffen des Erstkontaktes zum Auftraggeber
- Die Analyse der Rahmenbedingungen
- Das Ausformulieren des Ziels des Ereignisses
- Die Analyse des Publikums
- Das Erarbeiten der Interaktion und die Definition der Medien
- Das Zusammenfassen des gewählten Ansatzes in Form eines Konzeptes inkl. Präsentation
- Die Umsetzung des Konzepts in die Realität

Das Erkennen dieses Gesamtprozesses und seine mehrfache Anwendung verstehe ich als prozessgestalterische Leistung innerhalb meines Projekts. Darüber hinaus habe ich mich damit beschäftigt, wie man bei einer offenen Ausgangslage beginnt und in einen Entwurfsprozess gelangen kann. Als Essenz geht für mich hierbei die Methode hervor, zu einem bestimmten Zeitpunkt einen Parameter des Projekts festzulegen, um die restlichen Parameter an dieser Gegebenheit zu erproben. Bei *friendly takeover* legten wir uns früh auf die Konstruktionsweise mit den Absperrlatten und den Europaletten fest, die zwar variabel war, aber dennoch eine gewisse Form vorgab. In der Folge bauten wir den Rest des Ereignisses um diesen Fixpunkt herum auf. In diesem Fall handelten wir entgegen der Methode *form follows content* – die sonst häufig die Basis szenografischer Konzepte bildet –, da der Inhalt lange nicht definiert werden konnte.

Sinnbildlich für meinen praktischen Ansatz, den ich im gesamten Projekt verfolgt habe, stehen haptische Modelle, die wir in nahezu jedem Projekt erstellt haben. Für *Wechselstrom* bauten wir ein einfaches Modell, das uns ermöglichte, den gigantischen Raum ein erstes Mal zu begreifen, um zu entscheiden, wie wir darin gestalterisch agieren wollen. So habe ich früh begonnen, Ereignisse in die Welt zu setzen, um anhand der Erfahrungen im Prozess und der anschließenden Reflexion meine Kompetenz auszubauen.

Interaktion

Die Interaktion beschreibt die Strategie, die dazu führt, die Wirkung eines Ereignisses zu erzeugen. Um mein Erfahrungsspektrum auszubauen, beschäftigte ich mich innerhalb meiner Arbeit mit unterschiedlichen Interaktionsformen: Bei der *OpenHouse Redaktion* führten wir die Besucher in eine inszenierte Situation, in der wir aktiv mit ihnen in Kontakt traten. Die Interaktion war darauf ausgelegt, innert kürzester Zeit eine emotionale Bindung der Besucher ans HyperWerk herzustellen, die in einem weiteren Schritt mit Inhalten ergänzt werden konnte. Am *eco.festival* wurde eine Kulisse geschaffen, die half, den öffentlichen Raum als einen erzählenden Ort zu lesen. Nebst den starren Bambusmodulen, die über ihre visuelle Erscheinung und den auf den Modulen platzierten Text kommunizierten, animierten wir die Kulisse durch Artisten, die den Raum zusätzlich belebten und die Besucher aktiv ins Geschehen miteinbezogen. *friendly takeover* evozierte an der Flaggenmaschine zunächst eine Interaktion zwischen Menschen. Die Flagge – das Produkt dieser Interaktion – bildete einen wesentlichen Bestandteil der raumgreifenden Installation, die mit dem Kasernenareal interagierte, das innerhalb der Inszenierung übernommen wurde. Bei *Port Arronax* und *Wechselstrom* findet eine Interaktion zwischen Raum und Inszenierung statt: Die erschaffenen Raumbilder und die Musik sollen dem Betrachter ein Sinneserlebnis bieten.

Generell habe ich festgestellt, dass sich ein Publikum in eine Interaktion einbinden lässt, sobald ein offensichtlicher Mehrwert existiert. Dieser äusserte sich innerhalb meiner Arbeit oft in einem Gefühl: Die Besucher genossen es im Rampenlicht der *OpenHouse Redaktion* zu stehen oder sich durch das Erstellen einer eigenen Flagge an der Installation *friendly takeover* zu beteiligen. Um eine massgeschneiderte Interaktionsform zu finden ist es einerseits von grosser Bedeutung, das Zielpublikum genau zu analysieren, und andererseits wichtig, vorab die Rahmenbedingungen des Ereignisses zu kennen: Im Entstehungsprozess des *eco.festival* erkannten wir früh das Potenzial der Parcoursläufer, die wir später optimal in unser Konzept miteinbeziehen konnten.

Medium

Das Spektrum der eingesetzten Medien innerhalb meiner Arbeit erstreckt sich von Raum bis Objekt, und darüber hinaus bis zur Ressource Mensch. Verleiht man diesen Komponenten eine bestimmte Rolle, tragen sie wesentlich zur Entstehung einer Interaktion und weiter zum Evozieren einer gewissen Wirkung bei: Der Moderator des Videostudios belebte die *OpenHouse Redaktion* massgeblich und bildete durch den direkten Kontakt von Mensch zu Mensch einen wichtigen Bestandteil des gesamten Ereignisses.

Die Entscheidung für ein bestimmtes Material hat sich innerhalb meiner Arbeit auf verschiedene Weisen ergeben. Materialien wurden eingesetzt, da sie aus einer Auseinandersetzung mit dem Ort und der erarbeiteten Interaktionsform hervorgingen: Beim *eco.festival* fungierte Bambus als Symbol der Insel-Metapher, die Veloschläuche und die geliehenen Sandsäcke wurden im Zusammenhang mit dem Nachhaltigkeitsfokus der Gesamtveranstaltung eingesetzt. Bei *Wechselstrom* suchten wir bewusst nach einem Material, das dem Entwurf gerecht wurde, auf den wir uns vorab geeinigt hatten. In einem dritten Fall gingen wir vom Material aus: Es fasziniert mich, bekannten Materialien wie Europaletten, Absperrlatten oder Hellraumprojektoren im Rahmen eines Ereignisses eine andere Rolle zu verleihen um Wirkung zu erzeugen.

Wirkung

Wirkung reflektiert die Folgen der jeweiligen Interaktionsform sowie der eingesetzten Medien und versucht zu eruieren, ob ein emotionaler Moment geschaffen werden konnte. Das Erschaffen eines emotionalen Moments funktioniert nur, wenn sich ein Publikum verführen lässt. Bestimmt gibt es Kunstgriffe, um jemanden in eine Empfangsbereitschaft zu versetzen, doch am Ende spielt die Unberechenbarkeit des „Faktors Mensch“ hierbei eine bedeutende Rolle. Es ist enorm wichtig, abzuklären, welche Faktoren die Wirkung beeinträchtigen können und wie man sie kontrollieren kann. Eine schmerzhaft Erfahrung machte ich am *eco.festival*, als mit unserer gestalterischen Leistung die gewünschte Wirkung nicht erreicht werden konnte, da zu viele andere optische Faktoren das Gesamterscheinungsbild ebenfalls massgeblich beeinflussten. Das Erschaffen ergreifender Raumbilder – im Falle meiner Arbeit die Verwandlung eines bestehenden Ortes in eine bestimmte Kulisse – trägt hingegen wesentlich dazu bei, Emotionen auszulösen: Sowohl bei der Lichtinszenierung der Installation *friendly takeover* als auch bei den Echttests der Installation *Wechselstrom* bemerkte ich an mir selbst, wie die erschaffene Atmosphäre meine ganze Aufmerksamkeit auf sich zog und wie ich begann, anders wahrzunehmen. Werden dazu noch andere Sinne der Besucher angesprochen respektive weitere Gefühle bei ihnen ausgelöst, wächst die Chance, in deren Erinnerung zu bleiben. Einer dieser poetischen Momente erlebten wir, als wir durch ein Unwetter frühzeitig unsere Installation *friendly takeover* zurückbauen mussten. In der darauffolgenden Nacht liessen wir die gesamte Installation im Licht der Hellraumprojektoren wieder auferstehen. Wir legten Folien mit Bildern der unzerstörten Installation auf die Projektoren auf und projizierten diese auf die baulichen Überreste. In der Dunkelheit entstand eine optische Spannung zwischen fiktivem und realem Ort, da die Bilder offensichtlich den Platz zeigten, auf dem wir uns befanden, jedoch in einer anderen räumlichen Situation und bei Tageslicht.

Intuition und Routine als verlässliche Begleiterinnen

Innerhalb meiner Projekte habe ich mich absichtlich vor Herausforderungen gestellt, die einen klaren zeitlichen Rahmen hatten und mit einer Umsetzung endeten. Es musste jeweils eine realistisch umsetzbare Lösung präsentiert werden. Im Entwurfsprozess habe ich immer wieder das Gespräch mit meinem internen Coach sowie mit Mitstudenten oder externen Personen gesucht. Am Ende jedoch lag es an mir, eine Entscheidung zu fällen und den eingeschlagenen Weg zu gehen. All die Momente, in denen ein Publikum innerhalb eines von mir konzipierten Ereignisses in eine Interaktion verwickelt wurde, entsprangen meistenteils meiner Intuition.

Die Intuition ist die Fähigkeit, Einsichten in Sachverhalte, Sichtweisen, Gesetzmäßigkeiten oder die subjektive Stimmigkeit von Entscheidungen zu erlangen, ohne diskursiven Gebrauch des Verstandes, also etwa ohne bewusste Schlussfolgerungen. Intuition ist ein Teil kreativer Entwicklungen. Der die Entwicklung begleitende Intellekt führt nur noch aus oder prüft bewusst die Ergebnisse, die aus dem Unbewussten kommen.

Quelle: Wikipedia

Meine Entscheidungen basieren nicht auf einem direkten theoretischen Input, der für die Lösung eines bestimmten Problems eine bestimmte Methode empfiehlt, sondern vielmehr auf dem Resultat einer intensiven Auseinandersetzung mit der Thematik. Ich besuche regelmässig Ausstellungen, verfolge Werbekampagnen oder beschäftige mich mit Literatur rund um die Dramaturgie und die Gestaltung innerhalb dieser Thematik. Dazu besuchte ich in diesem Jahr einen Workshop bei Jan Engel, der in der Live-Kommunikationsbranche tätig ist. Wir beleuchteten bei ihm diverse Gefässe wie etwa Kampagnen oder Ausstellungen aus seiner konzeptionellen Perspektive, was eine sehr bereichernde Erfahrung für mich war. Ich habe mir angewöhnt, Ereignisse aller Art, die ich besuche oder verfolge, aus der neutral wahrnehmenden Perspektive auf mich wirken zu lassen und versuche weiter zu verstehen, welchem Konzept die Erschaffenden gefolgt sind.

Die Tatsache, dass es für das Erstellen derartiger Konzepte kein Richtig und kein Falsch gibt, stimmte mich immer sehr zuversichtlich, und ich nahm auch das Risiko in Kauf zu scheitern. Das intuitive Moment äussert sich bei mir oft in einem Bild oder einem Gefühl, von dem ich überzeugt bin, dass es für die aktuelle Fragestellung die richtige Lösung bietet. Meistens kann ich nur Teile dieses Bildes beschreiben. Einiges ist unklar und doch ist es der Vorreiter der ersten Idee, die ich verfolge. Was ich dafür allerdings brauche, ist ein Anhaltspunkt respektive eine Anforderung oder Stichworte. Schon während meiner Zeit im *Vorkurs* in Basel bemerkte ich, dass es mir unheimlich schwerfällt, aus dem „Nichts“ zu agieren. Ich reagiere lieber auf einen gegebenen Inhalt und entwerfe Lösungen, um ihn zu kommunizieren oder ihn räumlich erlebbar zu machen. In einer Sitzung im Vorfeld des *eco.festival* wurde davon gesprochen, dass das Festival den Barfüsser- und den Theaterplatz in die „Insel der Zukunft“ verwandeln soll. Mit dieser kleinen Metapher gelang mir der Einstieg in die Formfindung der Signaletik-Elemente, die an die Einfachheit der Konstruktion einer Inselhütte erinnern soll, wie man sie aus Filmen wie *Lost* oder *Castaway* kennt.

Evaluation

Ich habe mir verschiedene Szenarien überlegt, wie eine Messbarkeit für die Wirkung meiner Interventionen entstehen könnte. Auf eine direkte Befragung der Besucher habe ich bewusst verzichtet, da ich diese als schädlich für den Gesamttablauf des Ereignisses einschätzte. Ich konnte mir – und kann es mir bis heute – nicht vorstellen, im Anschluss an eine Inszenierung die Beteiligten über deren Wirkung zu befragen. Meiner Meinung nach sollte sich die Inszenierung nicht als offensichtlich kalkulierte Intervention äussern. Ich meine damit, dass man den Besuchern nicht unmittelbar nach einem Erlebnis verraten sollte, dass man versucht hat, sie zu verführen, und sie weiter fragt, wie es ihnen dabei ergangen ist.

Fazit

Das Projekt *Ereignisforscher* bestätigte mir, dass ich mich in diesem Handlungsfeld sehr wohlfühle und dass ich mich weiterhin darin bewegen möchte. Was mich immer wieder aufs Neue fasziniert, ist die Tatsache, dass es für derartige szenografische Konzepte kein Richtig und kein Falsch gibt. Zu Beginn hat man die absolute Freiheit, wo man mit dem Entwurf ansetzen möchte. Daraus einen Prozess zu initiieren, der bestenfalls im Team stattfindet und der am Ende dazu führt, dass ein konkretes Konzept erstellt werden kann, begeistert mich. Weiter habe ich eine grosse Affinität zu Material und Materialität entwickelt, mit welchen ich begeisternde Szenerien erschaffen kann. Es erfüllt mich mit Freude, zu wissen, dass durch mein Agieren andere Leute eine geistige Bereicherung erleben können.

Mein Ziel, einen Koffer mit Erfahrungen zu packen, habe ich in jedem Fall erreicht. Ich habe mich sowohl gestalterisch als auch prozessgestalterisch weiterentwickelt. Es ist schön zu wissen, dass ich mit Blick auf die Umsetzung und deren Gesamtkosten realistisch entwerfen, und einen Prozess von A bis Z durchführen kann. Darüber hinaus, lernte ich sehr viele Leute neu, oder besser kennen und konnte mein Netzwerk deutlich ausbauen, was mich in Anbetracht meiner beruflichen Zukunft, sehr positiv stimmt.

Danke,

Catherine Walthard

für die aufmerksame und sorgfältige Betreuung dieses Diplomprojekts.

Alexandra Stöckli

Lea Leuenberger

Anna Cordasco

Simon Gall

Jonas Vogel

für die lehrreiche Zusammenarbeit.

Jan Knopp

Peter Rinker

Lena Ajdacic

Gunda Zeeb

Hannah Pfurtscheler

Andreas Wenger

Martina Ehleiter

für die Möglichkeit mit euch zu Arbeiten und das entgegengebrachte Vertrauen.

Ralf Neubauer

Kathrin Steffen

Daniela Vieli

Raymond Petignat

Annina Baumann

Katrin Spöndlin

für die bereichernde Kritik und die Korrektur dieser schriftlichen Arbeit.

Alexandra Stöckli

für das Durchhaltevermögen und das Gestalten dieser schriftlichen Arbeit.

Literaturverzeichnis

- Barthelmes, C. & den Oudsten, F. (2011). *Scenography. Making spaces talk/Narrative Räume. Projects/Projekte 2002-2010*. Atelier Brückner.
Stuttgart: Atelier Brückner GmbH.
- Bohn, R. & Wilharm, H. (2013). *Inszenierung und Effekte. Die Magie der Szenografie*.
Wetzlar: transcript Verlag.
- Bohn, R. & Wilharm, H. (2012). *Inszenierung in der Stadt. Urbanität als Ereignis*.
Bielefeld: transcript Verlag.
- Bohn, R. & Wilharm, H. (2009). *Inszenierung und Ereignis. Beiträge zur Theorie und Praxis der Szenografie*.
Bielefeld: transcript Verlag.
- Brunette, C. (2013). *Intuition, Imagination and Insight in Design Thinking*.
- Dernie, D. (2006). *Ausstellungsgestaltung Konzepte und Techniken*.
Ludwigsburg: avedition GmbH.
- Dohm, K. Stahlhut, H., Hollein, M. & Magnaguagno, G. (2007).
Kunstmaschinen - Maschinenkunst — art machines - machine art.
Heidelberg: Kehrer Verlag.
- Häcker, H. & Stapf, K.H. (1998). *Dorsch Psychologisches Wörterbuch*. (13. Aufl.)
Bern: Hans Huber Verlag.
- Hesmer, K.H. (2008). *Flaggen und Wappen der Welt*.
München: Wissen Media Verlag GmbH.

Kilger, G. & Müller- Kuhlmann, W. (2009). Szenografie in Ausstellung und Museen IV.
Raum und Körper – Körperraum Kreativität und Raumschöpfung.
Essen: Klartext Verlag.

Kriz, J. (2013). Kreativität und Intuition aus systemischer Sicht.
In: Hans Ruedi

Fischer (Hg.). Wie kommt Neues in die Welt? Phantasie, Intuition und der Ursprung von Kreativität.
Velbrück Wissenschaft.

Lenzburg, S., Lichtensteiger, S., Minder, A. & Vögeli, D. (2014). Dramaturgie in der Ausstellung -
Begriffe und Konzepte für die Praxis.
Bielefeld: transcript Verlag.

Malins, J. & Gray, C. (1995). Appropriate Research Methodologies for artists,
Designers & Craftpersons: Research as a Learning Process.

Mikunda, C. (2013). Der verbotene Ort oder die inszenierte Verführung.
Unwiderstehliches Marketing durch strategische Dramaturgie.
München: Münchner Verlagsgruppe GmbH.

Mola, F. Z. (2010). Affordable Exhibition Design.
New York: Collins and LOFT Publications.

Reinhardt, U. J. & Teufel, P. (2008). New neue exhibition ausstellungs design gestaltung 01.
Ludwigsburg: avedition GmbH, Verlag für Architektur und Design.

Reinhardt, U. J. & Teufel, P. (2010). New neue exhibition ausstellungs design gestaltung 02.
Ludwigsburg: avedition GmbH, Verlag für Architektur und Design

Impressum

Diese Arbeit erschien im Rahmen
des Abschlussprojekts *Ereignisforscher*.
Institut HyperWerk Basel, Schweiz.
erschienen 2015

Text

Fabian Petignat

Gestaltung

Alexandra Stöckli
alexandra.stoeckli@hyperwerk.ch

Druck

Thoma AG
info@thoma-druck.ch
thoma-ag.ch

Papier

Fischer Papier

- Environment Desert Storm
- Environment Natural

Kontakt

Fabian Petignat
Elisabethenstrasse 41
CH - 4051 Basel
mail@fabianpetignat.ch
fabianpetignat.ch

FHNW Hochschule für Gestaltung und Kunst

Institut HyperWerk
Freilagerplatz 1
CH - 4023 Basel
hyperwerk.ch