

The logo for 'co Lab' is displayed in a stylized, bold, sans-serif font. The word 'co' is smaller and positioned to the left of 'Lab'. A horizontal line is drawn under the 'o' in 'co'. The entire logo is contained within a thick black rectangular border.

## Labor an der Schnittstelle von Kunst und neuen Technologien

1

### Inhaltsverzeichnis:

<b>co-Lab</b> .....	2
Konzept	
Motivation	
Aktivitäten	
<b>Diagramm</b> .....	3
<b>Aktuelle Projekte</b> .....	12
<b>Archiv</b> .....	15
<b>Collaborator s</b> .....	16
<b>Lebensläufe</b> .....	18
<b>Medienpräsenz</b> .....	20
<b>Kontakt</b> .....	




## Konzept:

co-Lab ist ein unabhängiges Labor für einen interdisziplinären Austausch in einem dynamischen Netzwerk professioneller und kreativer Aktivitäten im Bereich Kunst, neue Technologien und Gesellschaft.

Die neun Mitglieder von co-Lab haben ihren beruflichen Hintergrund in einem breiten professionellen Feld: Elektro-Ingenieurwesen, Architektur, Modedesign, Soziologie, Lichtdesign, Design interaktiver Umgebungen, Public Relations (PR) und Fotografie.

co-Lab hinterfragt aktiv Themen, die für die Entwicklung einer bewussten und kritischen Wahrnehmung des menschlichen Seins, neuer Technologien, Schnittstellen/Interfaces, Kunst, Urbanität und Gesellschaft relevant sind. Das übergeordnete Ziel von co-Lab ist die Entwicklung von Projekten und das konkrete Verwirklichen von Produktideen als Ergebnis von Kollaboration, Wissensaustausch und Forschung in einem Interaktionsnetzwerk – co-Laboratorium.


## Motivation:



Der dynamische Austausch zwischen den verschiedenen Spezialisierungen der Mitglieder und der vernetzten Partnern führen zu einer kreativen Verdichtung von Ideen, denen Konzepte und die Realisierung von Projekten und Produkten folgen. Diese repräsentieren ein Statement von co-Lab zu relevanten Fragestellungen einer gesellschaftlichen Wahrnehmung der Gegenwart und des Zeitgeschehens.

Für diesen interdisziplinären Austausch ist die gemeinsame Erfahrung des unmittelbaren "Hier und Jetzt" die Basis, um kontinuierliche und projektorientierte Kollaboration und kreative Beziehungen zu verfolgen.

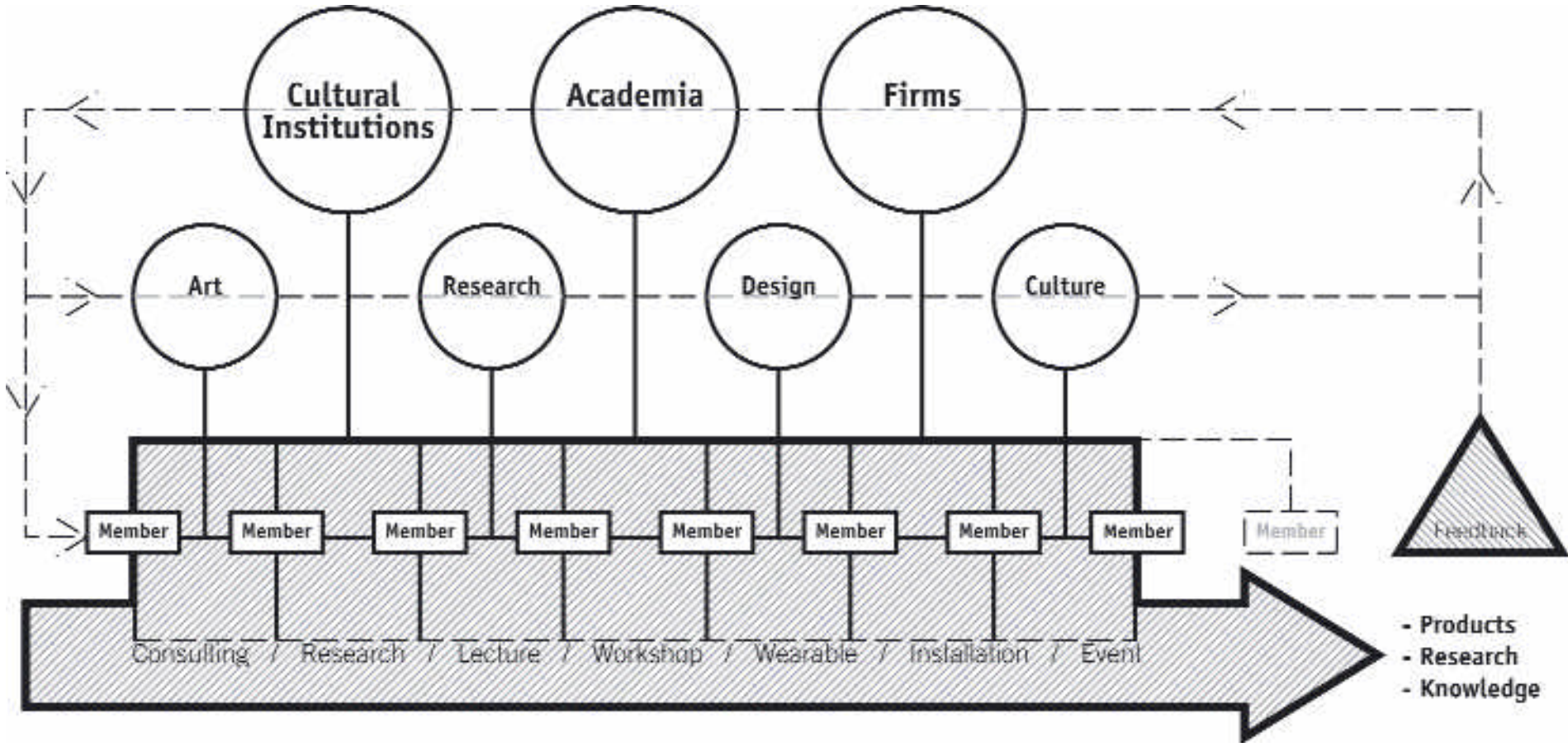
## Aktivitäten:



Die co-Lab Aktivitäten konzentrieren sich auf die Forschung im Bereich interaktiver Konzepte, Wearables, Interaktive Räume, neue Formen von Schnittstellen/Interfaces (menschliches Wesen versus technische Welt), Mode und urbanes Design.

Ein wichtiger Fokus dabei ist der Mut zum aktiven Austausch und der Verbindungsaufnahme zwischen Freischaffenden, Bildungsinstitutionen, Firmen und kulturellen Events innerhalb der gesellschaftlichen Agora unserer Zeit. Dabei werden die verschiedenen Fachgebiete und Grenzlinien durch ein soziales Netzwerk zu einem dynamischen Forschungslaboratorium verschmolzen.

# Diagramm



# Aktuelle Projekte

## Swamp, Interaktiver Wellnesspark

2003

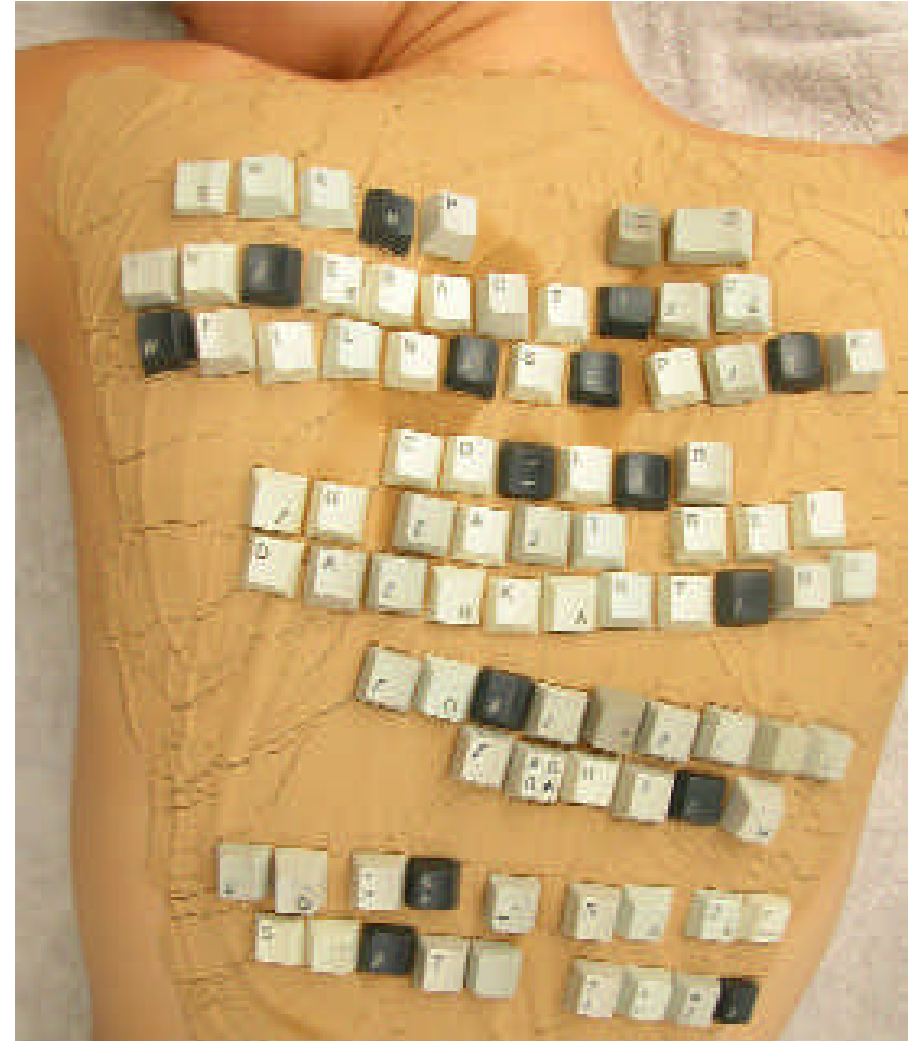
Datum: Donnerstag, 25. September bis Samstag, 27. September 2003  
Ort: Dachkantine im Toni Areal, Zürich

'Swamp, Interaktiver Wellnesspark' wird ein dreitägiges Happening, in dem energische Diskussionen von verspielten interaktiven Installationen umrahmt sind. Tafelrunden mit Kerzenlicht folgen intensiven Hands-On-Workshops. Podiumsdiskussionen und Handy Installationen lärmen um die Wette und Super 8 Slot Maschinen treten gegen Roboter an.

Mit diesem Anlass wird ein experimentierfreudiges und provozierendes Feld aufgespannt, in dem ein etwas andersartiger Umgang mit Neuen Technologien entdeckt werden kann.

'Swamp' will demonstrieren, dass Kunstschaffende die Entwicklung neuer Technologien mitgestalten wollen, besonders dann, wenn diese Technologien immer tiefer in unser Alltagsleben eindringen.

Eingeladen werden VertreterInnen der Forschung sowie BesucherInnen aus dem Kunst- und Kulturkontext.



Fab (Filters and blockers)

2002/2003

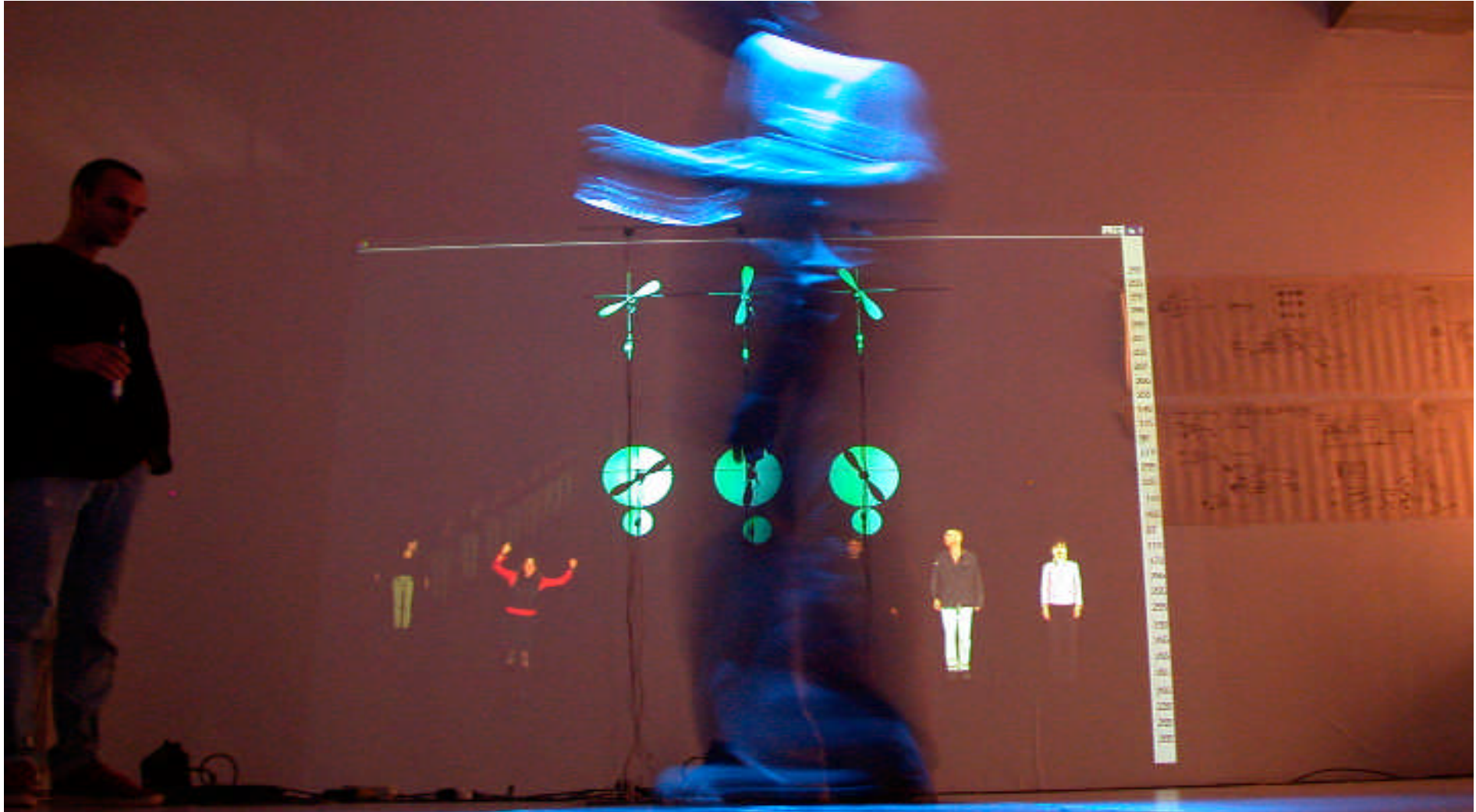


Foto Timm Delfis

## Fab (Filters and Blockers)

Fab ist ein vernetzendes Projekt im Spannungsfeld von Kunst, Körper und neuen Technologien.

Die Entwicklung von neuen Technologien, vor allem im Bereich der Informations- und Telekommunikationstechnologie, soll den Menschen mehr Flexibilität und Unabhängigkeit gewähren. Einerseits wollen wir Komfort und Effizienz, welche uns diese neuen Technologien bieten, aber gleichzeitig fordern wir Schutz vor den 'unsichtbaren' Auswirkungen welche diese Entwicklungen mit sich bringen.

Innerhalb dieses Spannungsfeldes schafft Fab einen künstlerischen und experimentellen Spielraum, in dem der Umgang mit diesen Technologien erforscht wird auf der Suche nach der schützenden/adaptiven Funktion unserer Hüllen und unserer Umgebung.

In einem dichten Workshop-Programm sowie in einer Vortragsreihe, welche in Zusammenarbeit mit VIPER BASEL organisiert wurde, trafen internationale WissenschaftlerInnen und ForscherInnen mit Kunst- und Kulturschaffenden zusammen, um gemeinsam über die Entwicklung der neuen Technologien zu reflektieren. Dabei konzentrierte sich Fab auf zwei Themenbereiche: Im Workshop 'Transparencies' wurde die Qualität und Problematik der Verfügbarkeit von Information und das Phänomen der 'Überwachung' behandelt. Im Workshop 'Speed-O-Mat' wurde die beschleunigende Dynamik unseres modernen, urbanen Lebens untersucht. Für diese Workshops durften wir begrüßen: John Klima, Künstler aus NY, USA / Prof. Dr. M. Schmutzner, TU Wien, Österreich / Prof. Peter Gross, HSG, St. Gallen, Schweiz / Frau Dr. D. Reichert, Zürich, Schweiz, die Künstlergruppen F18 aus Hamburg, D und AnyAffair, Basel, Schweiz sowie die Schriftstellerin Birgit Kempker, Basel, Schweiz u.a.

Der aktive Austausch und die gemeinsame, experimentelle Auseinandersetzung innerhalb der zwei Workshops dienten als inspirierender Ausgangspunkt für die Entwicklung und Realisierung konkreter, interdisziplinärer Projekte im behandelten Themenkontext.



## Das Manifest der virtuellen Triade

2002/2003



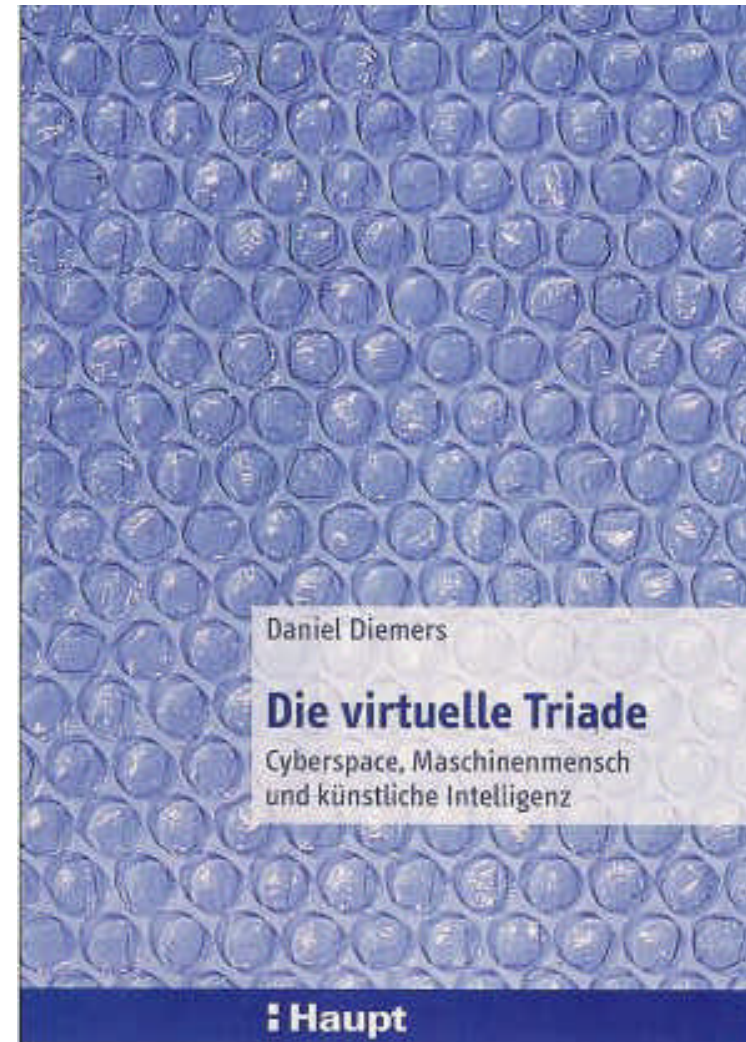
## Das Manifest der virtuellen Triade

**Die virtuelle Triade** ist ein visionäres Denk-Modell, das aus drei sozialen Prozessen besteht, die für die weitere Entwicklung unserer technologiegetriebenen Gesellschaft bestimmend sein werden: die zunehmende Bedeutung von virtuellen Welten wie Chat-Rooms, das World-Wide-Web oder Computersimulationen (Virtualisierung) und die wechselseitige Annäherung von Mensch und Maschine (Cyborgisierung und Bionisierung).

Als innovativer Beitrag zur gesellschaftlichen Diskussion dieser Prozesse wurde die virtuelle Triade bereits mehrfach mit Preisen ausgezeichnet (European Winner Honeywell Futurist Competition "be brilliant", Kulturpreis der Studentenschaft der Universität St. Gallen HSG). Die virtuelle Triade wurde im Jahre 2002 in Buchform veröffentlicht.

**Das Manifest der virtuellen Triade** formuliert 10 provokative Thesen über die damit zusammenhängenden neuen Technologien und vielfältigen gesellschaftlichen Prozesse. Das Manifest wurde als co-Lab Projekt am 6. Februar 2003 erstmals im [plug.in], Basel der Öffentlichkeit vorgestellt und wird nun in verschiedenen Formen weitergeführt.

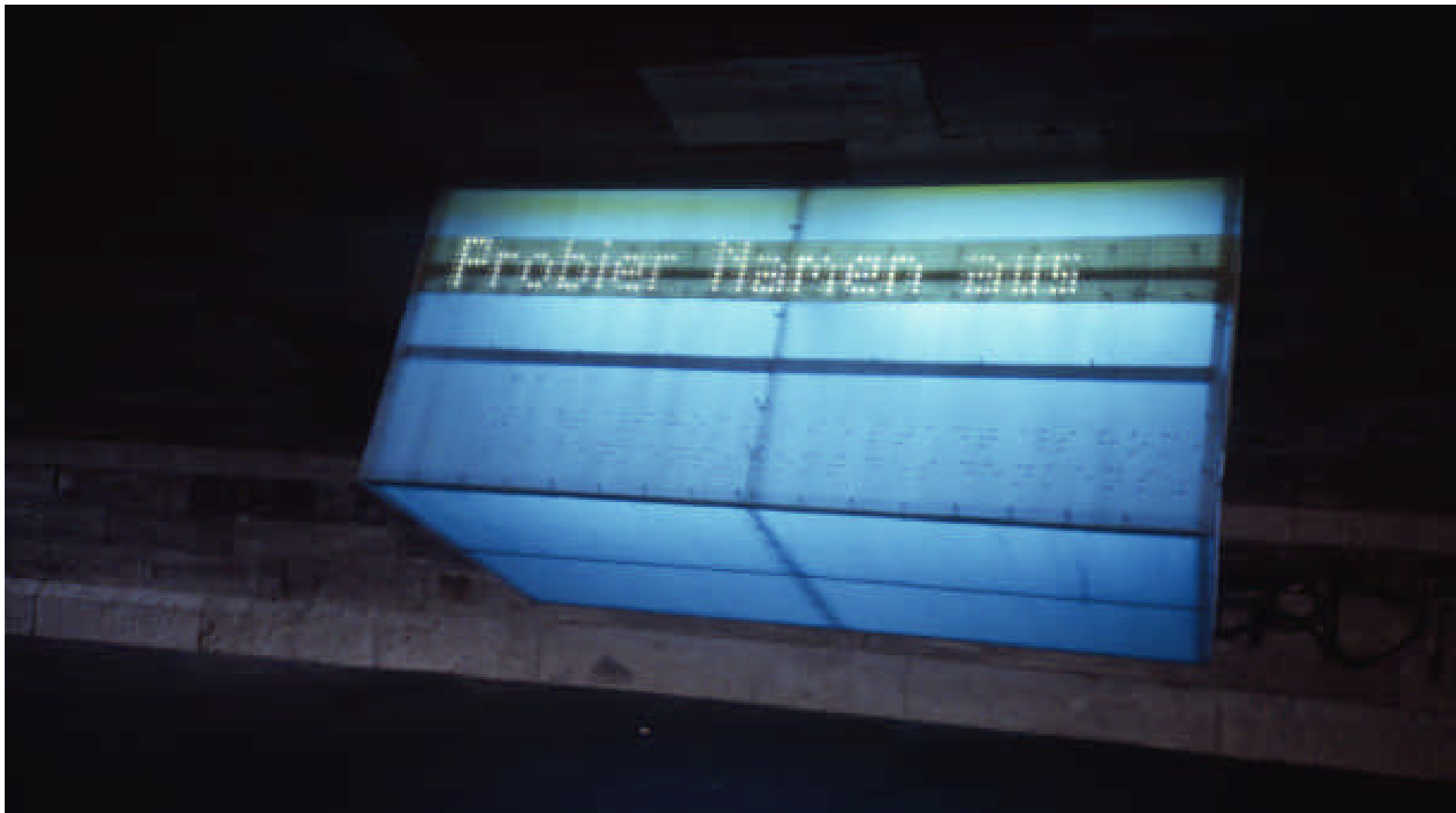
Diemers, Daniel: Die virtuelle Triade. Cyberspace, Maschinenmensch und künstliche Intelligenz. Bern: Paul Haupt, 2002.





LIK-LAK (Licht Informations Kubus)

2002 / 2003

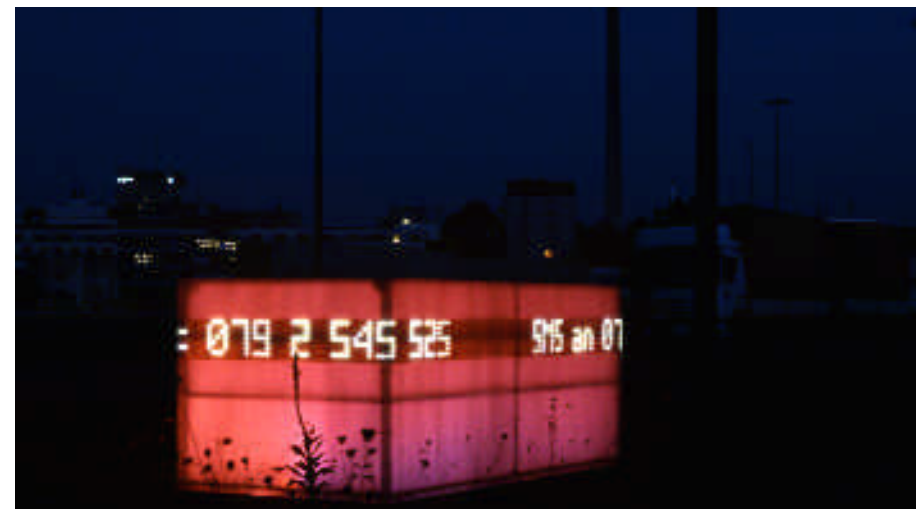


## LIK-LAK (Licht Informations Kubus)

Der Licht Informations Kubus, LIK LAK, reagiert auf das Aufkommen von Unorten im öffentlichen Raum, wie Unterführungen, der Problematik des Vandalismus und auf das veränderte Kommunikationsverhalten am Anfang des 21. Jh.

Als Lichtkörper, dessen Farbe sich kontinuierlich über den Tag und die Nacht hinweg verändert, bringt er wörtlich Farbe in den Raum. Über die weisse LED-Leuchtschrift laufen Texte, die sich von der üblichen Textqualitäten im öffentlichen Raum, wie Werbung und Schlagzeilen, abheben und sich an dem Konzept einer digitalen Wandzeitung orientieren. Feste Nachrichten werden einerseits von SchriftstellerInnen, andererseits von Asylsuchenden als Plattform genutzt. Die spontanen Wortmeldungen der Passantinnen per SMS erweitern das Textgeflecht. Die Bevölkerung schreibt ihren Gedanken, Meinungen und Ideen in den urbanen Raum. LIK LAK wird zum Sprachrohr.

Unsere Erfahrungen haben gezeigt, dass die Passanten diese Möglichkeit der Kommunikation rege und phantasievoll benutzen. Der Licht Informations Kubus LIK LAK stösst auf grosses Interesse und wirkt anregend mit seiner farbigen Leuchtkraft und Laufschrift im Dunkeln der Grosstadt nacht.



stadtlicht

2001 - 2003



Foto Friederike Baetcke

## stadtlicht

Ein interaktives Lichtprojekt für die Stadt Basel  
 vernetzt - erweiterbar  
 In Zusammenarbeit mit Martin Bölsterli

Die zwei miteinander verknüpften Lichtinstallationen setzen leuchtende Landmarken auf beiden Seiten des Rheins. Das Swissmill Silo auf Gross- und das Novartis Gebäude auf Kleinbasler Seite bilden mit ihren farbigen Lichtstreifen eine Art Stadttor.

Der dynamische Farb-Lichtverlauf der Installation wird durch zwei Parameter bestimmt: Jahreszeit und Internetaktivität.

Als Parameter der Farbwahl dienen die Jahreszeiten, wobei jeder Saison eine Farbe zugewiesen wird, reziprok zur gewohnten Farbcodierung der Temperaturen: im Frühling und Sommer kühlende, im Herbst und Winter wärmende Farben.

Als zweiten Parameter, der für die Sättigung der Farbe bestimmt ist, wird die Netzaktivität eines Teils der Basler Bevölkerung herbeigezogen. Je höher die Aktivität auf dem Internet ausfällt, desto ungesättigter leuchtet die Lichtfarbe der Gebäude aus ihrem Inneren durch das horizontale Fensterband. Eingesetzt wurden eigens von co-Lab entwickelter RGBW-Lichtmodule.

Die beiden Gebäude werden zu zwei "grossen Lampen", zu Informationen transportierenden Leuchtkörpern, wobei die definierte Codifizierung (Internetaktivität der Basler Bevölkerung) nicht als quantitative, sondern qualitative Aussage zu verstehen ist.

Das virtuelle Basel nimmt Einfluss auf das Nachtbild der realen Stadt, eine neuartige Intervention im urbanen Stadtraum.

Das im Dezember 2002 realisierte Pilotprojekt stadtlicht wurde von der Christoph Merian Stiftung in Basel unterstützt (Projektleitung Simon Baur) und wird mindestens drei Jahre in Betrieb sein.

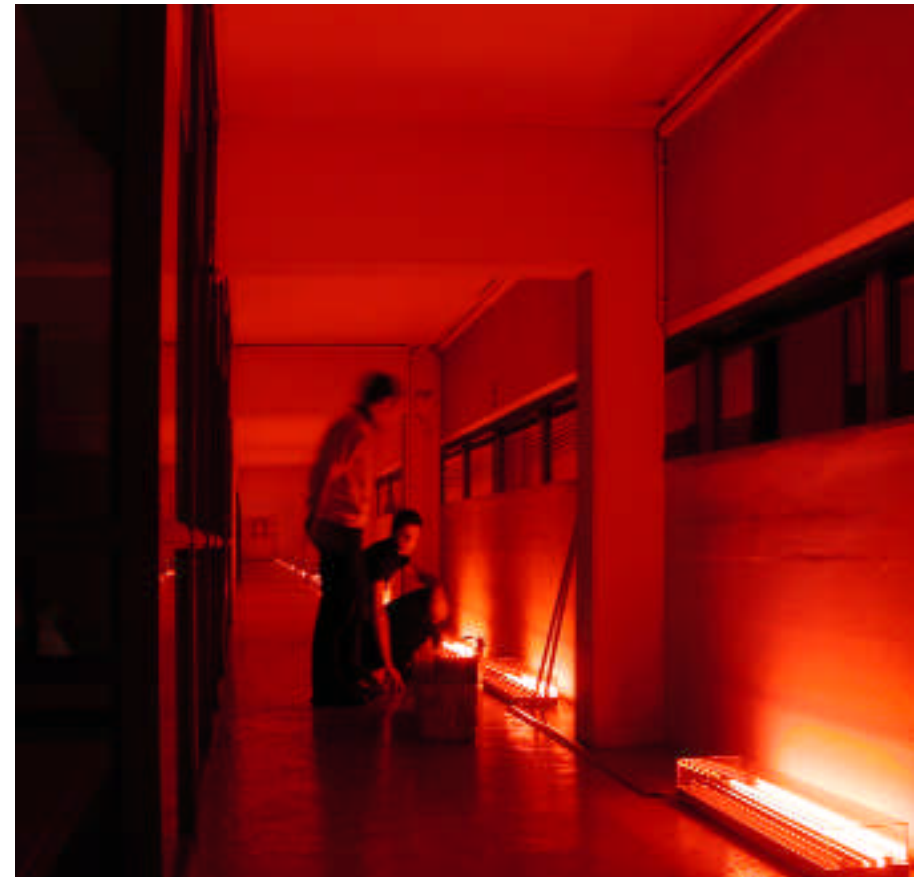


Foto Friederike Baetcke

# Archiv

## "dotwat.ch"

Die Idee ist eine virtuelle Vergrößerung einer Uhrenanzeige unter Ausnutzung der Trägheit des menschlichen Auges. Durch die optische Vergrößerung ermöglicht das Display auf Distanz zu kommunizieren. Die Neuheit der dotwat.ch liegt in der Kombination des Verfahrens mit einem Beschleunigungssensor und einer Recheneinheit. Diese Verknüpfung hat den Vorteil, dass selbst bei einer ungleichmässigen Bewegung die Darstellung eines in der "Luft" stehenden Bildes möglich wird.



## "Gleaming Brides"

Leuchtende Hochzeitskleider für strahlende Bräute. Material: Mischgewebe beschichtet, hoch reflektierend. Farbe: Je nach Lichtverhältnis von Silber über Weiss bis blendend. Schnitt: Klassisch elegant als Kontrast zum gleissenden Material. Auf dem Internet bestellbar: [www.c-shop.ch](http://www.c-shop.ch)



## "laisse moi tranquille"

Beitrag für die Ausgabe 2001 von CH (Creatio Helvetica) zum Thema 'Bruit'. In Zusammenarbeit mit Christian Knörr und Viola Zimmermann.

"Nichts ist für das Budget der Sensibilität, für den geistigen Haushalt kostspieliger geworden als Stille. Unsere Verdammnis ist das ständige Lärmen der Öffentlichkeit in den Medien, ja selbst in den Schlupfwinkeln unserer Wohnungen. Die moderne Metropole ist ein langanhaltendes Brüllen, und mit der Abschaffung des Waffenstillstandes, den die Nacht darstellt, wird es bald rund um die Uhr andauern." George Steiner. Wie wertvoll wäre ein Objekt, welches diesen Lärm zurückweist.



## "Motion Links"

Workshop im HyperWerk, Basel, Mai 2000

Einführung in Kommunikationsprozesse, Physik der menschlichen Wahrnehmung sowie von technischen Sensoren und Aktoren. Um Sensoren und Aktoren gezielt einsetzen zu können, beschäftigten wir uns mit digitaler Signalaufbereitung, Interfaces und Schnittstellen. Die Inputs wurden durch kleine Experimente veranschaulicht und in Projekten vertieft.

Workshop Projekte:

'Motion Link' Bewegungsübertragung von Mensch zu Mensch via Funk.

'Real to Virtual Link' Link von einem realen Raum in den virtuellen Raum.

'Life Beat' Herzrhythmus als Zeitbasis.

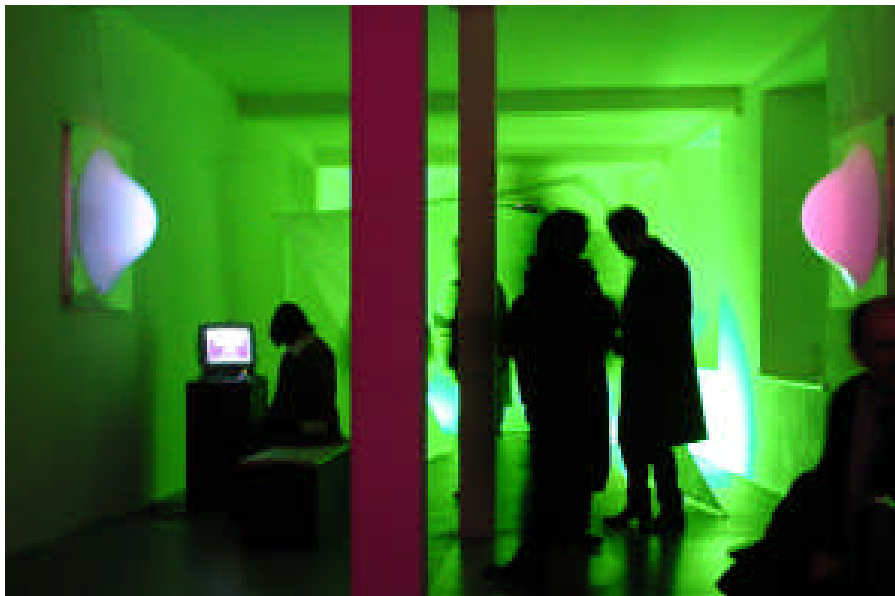
'Video Mirror' Interaktiver Spiegel.



## "MagicEYE"

Anhand von Indikatoren (Helligkeit, Ton, Bewegung, Kalender, etc.) werden dem RGB-Lichtobjekt MagicEYE ein "Charakter" zugewiesen, der sich in Form von Licht- und Farbintensität äussert. Das interaktive Lichtobjekt Magic EYE wird so zu einem eigenständigen Raumpartner. Die Angewohnheiten der BenutzerIn werden erkannt und mit einem Farb- und Lichtspiel erwidert.

Auf den Bildern sind "MagicEye" Funktionsmodelle für das Forum für Neue Medien [Plug in] Eröffnungsvent zu erkennen.



# Collaborators

Daniel Diemers  
Unternehmensberater, Soziologe  
e-mail: daniel.diemers@co-lab.ch

Claudia Güdel  
Kostüm- und Webdesignerin, Event Organisatorin  
e-mail: claudia.guedel@co-lab.ch

Katja Habazin  
Fotografin, Event Organisatorin  
e-mail: katja.habazin@co-lab.ch

Claude Hidber  
Licht Design, Kuntinstallationen  
e-mail: claudie.hidber@co-lab.ch

Thomas Keller  
Theaterproduzent  
e-mail: tom.keller@co-lab

Doris Koepfli  
Architektin  
e-mail: doris.koepfli@co-lab.ch

Raphael Perret  
Interaktionsleiter  
e-mail: raphael.perret@co-lab.ch

Valentin Spiess  
Elektro Ingenieur R&D  
e-mail: valentin.spiess@co-lab.ch

Bernardo Tribolet  
Architekt  
e-mail: bernardo.tribolet@co-lab.ch

## Projektspezifische Unterstützung



beyeler-  
saameli



**MIGROS**  
Kulturprozent

**Futurum Stiftung**



**Praktikantin**  
Helena Follmer



## Daniel Diemers

Daniel Diemers, geboren 1972 in Basel, studierte an der Universität St. Gallen (HSG) und an der Rotterdam School of Management Wirtschaftswissenschaften und Soziologie. Bei Prof. Peter Gross ("Die Multioptionsgesellschaft") promoviert er 2001 zum Thema Wissensmanagement und Frühwarnsysteme. Seit Jahren beschäftigt sich Daniel Diemers mit Fragen zu Wissen, Gesellschaft und Virtualität und war bereits für verschiedene internationale Unternehmen als Berater in den Bereichen Wissensmanagement, IT und Strategie tätig.

## Claudia Güdel

Claudia Güdel, geboren 1972 in Zürich, Schweiz, studierte Modedesign an der HGK Basel, Schweiz. Claudia Güdel ist tätig in den Bereichen Kostüm- und Modedesign, Webdesign sowie als Dozentin an der FHBB, Abteilung Architektur und der SfGBasel, Ausbildungsgang GestalterIn. Seit 2002 ist sie Mitglied der Kunstcredit-Kommission Basel-Stadt. Im Spannungsfeld von Kunst, Design und neuen Technologien lanciert Claudia Güdel verschiedene Projekte. Im Mai 1998 startete sie das internationale Pilotprojekt 'Fred' ([www.c-shop.ch/fred](http://www.c-shop.ch/fred)) am HyperStudio Basel. Mitte 2000 gründete sie co-Lab zusammen mit Claude Hidber und Valentin Spiess. Sie ist Mitglied des Vereins k.e.i.m. zur Zwischennutzung des ehemaligen Güterbahnhofes der DB ([www.areal.org](http://www.areal.org)). In diesem Rahmen startete sie das Projekt Marzipan ([www.areal.org/marzipan](http://www.areal.org/marzipan)). 2002 lancierte sie das co-Lab Projekt 'Fab', Filters and blockers ([www.co-lab.ch/fab](http://www.co-lab.ch/fab)). Ihre neue Kollektion ist auf [www.c-shop.ch](http://www.c-shop.ch) zu finden.

## Katja Habazin

Katja Habazin, geboren 1968 in St. Gallen, lebt seit 1994 in Basel und arbeitet seither im Bereich der Neuen Medien. In diesem Arbeitsfeld engagierte sie sich in Festanstellungen bei Hypercomm Multimedia Communication Basel (1994 – 1996), Digivision AG für multimediale Kommunikation Basel / Zürich (1996 – 1997), Medieninstitut HyperStudio sowie für den Aufbau des Pilotstudienganges HyperWerk/ FHBB (1999 – 2000). Seit November 2000 selbständig tätig als Fotografin, Organisatorin und <Netzwerkerin> im Spannungsfeld von Kunst, Technik und Design. Zahlreiche Fotodokumentationen und Reportagen in den Bereichen Kunst, Kultur und Gesellschaft. (CD-ROM, Internet, Broschüren und Bücher). Seit Oktober 2001 Mitglied bei co-Lab.

## Claude Hidber

Claude Hidber, geboren 1970 in Zürich, begann als Licht- und Videogestalter und sammelte seine Erfahrungen u.a. bei Produktionen mit Bert de Raeymaecker, Bob Wilson, Liat Dror & Nir Ben Gal. Er wirkte als Mitarbeiter beim Kultursender VisionTeleVision; seine Videoarbeiten wurden u.a. an der Viper, an den Berner Tanztagen und am Bauhaus in Dessau gezeigt, sowie in der Sammlung des Deutschen Tanzarchivs in Köln aufgenommen. Seit 2000 beschäftigt er sich mit Interaktiven Medien und ist Mitbegründer von co-Lab. Seine Installation "ZEITTER" ([www.xcult.org/zeitter](http://www.xcult.org/zeitter)), zusammen mit Christian Rohner, wurde an verschiedenen internat. Festivals präsentiert. Bei seinem jüngsten Projekt "LIK-LAK" setzt er sich mit Information und Licht im öffentlichen Raum auseinander.

## Thomas Keller

Thomas Keller, geboren 1967 in Bern, studierte in Bern Germanistik und Theaterwissenschaft, lic.phil. Seit 2002 ist er Coleiter von GO Theaterproduktionen, Zürich. Seit 2001 Pressesprecher von VIPER BASEL und seit 2000 Produktionsleiter von öff öff productions und Cie Mor espace. 2000 leitete er das Betriebsbüro Theaterfestival Basel, 1994-1998 das StudentInnen Theater Bern und den StudentInnen Filmclub.

## Doris Koepfli

Doris Koepfli, geboren 1965 in Winterthur, sammelte ihre Erfahrungen an der Kunstgewerbeschule Basel und als Praktikantin in diversen Architekturbüros. Sie leitete als Architektin diverse Neu- und Umbauten. Seit 1999 setzt sie sich mit interaktiven Medien auseinander und wurde im Herbst 2001 Mitglied von co-Lab. Im Zusammenhang mit ihrer Diplomarbeit 2002 am Hyperwerk FHBB realisierte sie, in Kolaboration mit co-Lab und Martin Bölsterli, im Dezember 2002 das Projekt stadttlicht, ein interaktives Lichtkonzept für die Stadt Basel.

## Valentin Spiess

Valentin Spiess wurde 1971 in Liestal geboren. Aufgewachsen in Bubendorf Baselland. Er studierte Elektrotechnik an der heutigen Fachhochschule in Muttenz. Nach vielen Jahren im Umfeld von Videokunst, inteaktiven Medien gründete er im Jahre 2000 das Ingenieurbüro für Kunst und Technik "iart, valentin spiess. Seine Firma entwickelt Systeme für interaktive Kunst, plant und realisiert Ausstellungstechnik. iart, valentin spiess realisierte für die Expo.02 neben dem medialen Panorama "Schweiz Version 2.1" auch die AV Technik für den Migros Pavillon "Strangers in Paradise". Im Moment plant, entwickelt und realisiert iart, valentin spiess die gesamte Technik für die neue Dauerausstellung für das Museum für Kommunikation in Bern.

## Bernardo Tribolet

Bernardo, born 1974 in Lisbon, received the Architectural Degree (a six year Program) from the Technical University of Lisbon, Portugal in 1999 - and is a registered member for the Portuguese Architects Association as n°9191. His professional path has been on a collaboration level, as employee, with different architectural offices until January 2003 - Arqui III (Lisbon); Moshe Safdie (Boston); Herzog & de Meuron (Basel). He was a project architect for projects like: New L.B. Pearson Airport in Toronto; The New de Young Museum in San Francisco; Federal Court House in Springfield, MA; and several international competitions. Tribolet Arch. was created in Basel as of March 2003, focusing on the exchange process between architecture and art, new technologies and the social environment. Partnerships have started with the intent of creating a multidisciplinary process for the project of architecture. Joining co-Lab, March 2003, the collaboration and interchange within the member's areas and activities is in direct relation to Bernardo's interests on the cultural scenario of today's social life.

# Medienpräsenz

## Vorträge:

Feb. 2003 [plug in], Basel, Lesung und Publikmachung des Manifestes der Virtuellen Triade von und mit Daniel Diemers

Okt. 2002 [plug in], Basel, 'Lichtgestaltung im öffentlichen Raum', Podiumsgespräch

Apr. 2002 [plug in], Basel, 'Fab Preview' im Rahmen der Veranstaltungsreihe 'verführen, reisen, navigieren'

Juni 2002 QuerSchnittStellen Kongress der Medienwissenschaften, Universität Basel, CH co-Lab Projekt Präsentation

Jan. 2002 Ifm, Institut für Medienwissenschaften, Basel, CH: co-Lab Projekte

Nov. 2000 Vortrag 'An der Schnittstelle von Design und Neuen Technologien' im Blickfang 2000, Zürich

Okt. 2000 co-Lab Vortrag zum Thema 'Art et nouvelles technologies' am Forum de Glion, organisiert von TSR & Le Temps

2000 Podiumsdiskussion mit Catherine Hürzeler an 'portes ouvertes', Basel



## co-Lab Pressespiegel

April 2003	Hochparterre: 'Plan Lumière: Was bringt das Licht der Stadt'	Nov. 2001	Bolero: [Online] Report, Interview mit Claudia Güdel
März 2003	Bürgergründ Zytig: 'Poetische Lichtakzente am Basler Nachthimmel'	6. Sept. 2001	20 minuten: 'Bräute in Schutzkleidern'
Feb. 2003	Hochparterre: 'stadtlicht in Basel'	Juni 2001	Programm Zeitung: 'Latente Talente'
14. Feb. 2003	tec21: 'Die Lichter der Stadt'	Mai 2001	CH Creatio Helvetica 'Laisse moi tranquille'
17. Dez. 2002	Basellandschaftliche Zeitung 'Mehr Licht für Basel'	April 2001	Hochparterre: 'Lichtsignale an Fassaden und Kleidern: Basel ist Schnittstelle von Kunst und Technologie'
14./15. Dez. 2002	Basler Zeitung: 'Modernes Stadttor beidseits des Rheins'	23. Nov. 2000	Coverstory auf <a href="http://www.skim.com">www.skim.com</a>
13. Dez. 2002	Baslerstab: 'stadtlicht wird eingeschaltet'	25./26. Nov. 2000	Basler Zeitung: 'Die unerwartet reflektierende und schillernde Braut'.
17. Nov. 2002	SonntagsBlick: 'Mit Hightech für strahlende Bräute'		
Okt. 2002	Hochparterre: 'Anonyme Nachrichten'		
29. Aug. 2002	Tages Anzeiger: 'Leuchtbbox als digitale Wanderzeitung'		
22. März 2002	NZZ Online: 'Untergrund-Botschaften, Eine Basler SMS-Installation'		
13. März 2002	Basler Zeitung Online: 'Die Leuchtschrift im Laufschrift: << Lik Lak>>'		

co-Lab Basel:  
co-Lab / Uferstrasse 90 / Postfach / CH-4019 Basel / Web: [www.co-lab.ch](http://www.co-lab.ch) /  
Tel: +41 61 633 91 33 / Fax: +41 61 633 91 34 / E-mail: [info@co-lab.ch](mailto:info@co-lab.ch)