

Themenheft von Hochparterre, Juni 2014

Das Zürcher Modell

Das Departement Design der Zürcher Hochschule der Künste positioniert sich international und entdeckt gleichzeitig die eigene Kultur neu.



**HOCH
PART
ERRE**

Inhalt

- 4 Der Mut zur Lücke**
Hansuli Matter, Gerhard Buurman und Michael Krohn im Gespräch.
- 6 Landkarte Departement Design**
Ein thematischer Überblick auf Papier und im Internet.
- 8 Kompetenz für das Digitale**
Designausbildung mit medialen Visionen.
- 14 Handgemacht**
Ein Besuch in der Holz-Metall-Werkstatt.
- 16 Der ethnologische Blick**
In interkulturellen Teams erforschen Studierende Designkulturen.
- 18 Intensive Affäre**
Das Departement Design der ZHdK setzt auf Kooperationen.
- 20 Mit Bildern erklären**
Informationsdesigner illustrieren komplexe Sachverhalte.
- 22 Design im Brutkasten**
Der «Inkubator»: von Ideen zu marktreifen Produkten.

Editorial

Vom Objekt zur Beziehung

Wer in Zürich gestalten lernt, entwirft für eine vernetzte Gesellschaft – das Departement Design der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) positioniert sich international und entdeckt gleichzeitig die eigene Kultur neu.

Das vorliegende Heft gibt einen Einblick in das «Zürcher Modell». Köbi Gantenbein, Hochparterres Chefredaktor und einstiger Leiter der Abteilung Raum und Produktgestaltung, erörtert das Modell mit Hansuli Matter, Gerhard Buurman und Michael Krohn: Die Designausbildung konzentriert sich auf die Neuen Medien, Traditionen des Grafik- und Industriedesigns werden mit wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Aktualität verbunden. Gleichzeitig bewegt man sich weg vom Autorentdesign hin zur Autorschaft – nicht Designstars sind wichtig, sondern kollaborative Netzwerke.

Wir lernen das Zürcher Designdepartement als Garten für Experimente kennen: Materialien, Prozesse und Märkte werden spielerisch erschlossen, Studenten und Dozentinnen denken über den Tellerrand hinaus. Eine Reportage führt uns durch Lärm und Staub in der Holz-Metall-Werkstatt hin zum 3-D-Drucker, wir begleiten Zürcher Studierende, die gemeinsam mit chinesischen und indischen Kollegen Gesellschaftsspiele entwerfen und werfen einen Blick ins Förderprogramm «Inkubator», einen Brutkasten, der den Geschäftssinn der ZHdK-Abgänger fördert und sie fürs Unternehmertum stark macht.

Stark sind auch die Bilder in diesem Heft: Jonas Voegeli, Leiter der Vertiefung «Visuelle Kommunikation», hat die aktuellen Themen des Departements Design visuell umgesetzt. Seine Spurensuche entstand aus Bildmaterial der jeweiligen Vertiefungen. Mit der Landkarte auf den Seiten 6 und 7 schafft er einen Überblick über das Departement und verweist auf ein Universum, das parallel zu diesem Heft entstanden ist: Da sich auf 24 Seiten nicht alle Projekte abbilden lassen, eröffnet die Website design.zhdk.ch/map eine digitale Ebene, die laufend Informationen zu Projekten und Taten liefert. Und nicht fehlen dürfen schliesslich die Menschen, die in Zürich lehren und lernen – die Fotografen Cortis & Sonderegger haben sie in Szene gesetzt. Lilia Glanzmann

Impressum

Verlag Hochparterre AG Adressen Ausstellungsstrasse 25, CH-8005 Zürich, Telefon 044 444 28 88, www.hochparterre.ch, verlag@hochparterre.ch, redaktion@hochparterre.ch
Verleger und Chefredaktor Köbi Gantenbein Verlagsleiterin Susanne von Arx Konzept und Redaktion Lilia Glanzmann Fotografie Cortis & Sonderegger, www.ohnetitel.ch;
Jonas Voegeli, ZHdK Art Direction Antje Reineck Layout Trix Barmettler Produktion Daniel Bernet Korrektorat Marion Elmer, Elisabeth Sele Lithografie Team media, Gurtellen
Druck Somedia Production, Chur Herausgeber Hochparterre in Zusammenarbeit mit der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), Departement Design, Hansuli Matter,
Flurina Gradin, Elisabeth Krüsi und Jonas Voegeli Kooperationspartner des Departements Design Amag, Audi, Beobachter Natur, Eawag, Produktentwicklungsgruppe ETH Zürich,
Sensory Motor Systems Lab ETH Zürich, Institut für Neuroinformatik ETH und Universität Zürich, Gebert Rüt Stiftung, Gewerbemuseum Winterthur, Gottlieb Duttweiler Institut (GDI),
Joiz, Max-Planck-Institut für evolutionäre Anthropologie, NZZ Campus, PricewaterhouseCoopers, Schweizer Radio und Fernsehen, Universität Zürich, Universitätskinderkliniken Zürich,
Vetsuisse Fakultät Universität Zürich, Eidg. Forschungsanstalt für Wald, Schnee und Landschaft WSL, Zürich Film Festival
Themenheft bestellen shop.hochparterre.ch, Fr. 15.– Mehr im Netz design.zhdk.ch

Der Mut zur Lücke

Das «Zürcher Modell» konzentriert die Designausbildung auf die medialen Formate und verbindet die Tradition mit wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Aktualität.

Text:
Köbi Gantenbein

Ein Blick auf das Inhaltsverzeichnis dieses Hefts zeigt: Die ehemaligen Klassen für Raum- und Produktgestaltung, Grafik und Textilgestaltung, auf denen die Geschichte des Departements Design ruht, gibt es nicht mehr. Dafür «Interaction Design», «Game Design», «Cast/Audiovisuelle Medien», «Style & Design» und so weiter.

Warum ist alles anders?

Hansuli Matter: Es gibt nach wie vor bewährte Bereiche wie «Visuelle Kommunikation», «Scientific Visualization» oder «Industrial Design», die als Vertiefungen im Bachelorstudium studiert werden können. Etliche Jahre haben wir technologische Entwicklungen aufgegriffen, ohne genau voraussagen zu können, wohin dies führen wird. Heute wissen wir, dass wir mit der Fokussierung auf die medialen Formate relevante Themen in der heutigen Gesellschaft, Wirtschaft und Kultur bearbeiten.

Wie reagieren die Bildungspolitik und das professionelle Umfeld der Hochschule auf diesen Wandel?

Michael Krohn: Die Bildungspolitik verordnete ihn. Sie hat während des Aufbaus der Fachhochschule Schweiz der damaligen Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich (HGKZ) einige Studiengänge, die ein Teil des Selbstverständnisses der HGKZ ausgemacht hatten, an andere Standorte verlagert: Textil- und Modegestaltung sowie Innenarchitektur. Wandel will auch die berufliche Realität: Der Designer, der als Autor einen Tisch, ein Foulard oder eine Gartenschere gestaltet, hat an gesellschaftlichem und wirtschaftlichem Gewicht verloren.

Ein Können und Vermögen der Designerinnen, das ich liebe: Sie wissen, was Ästhetik kann, und sind imstande, sinnliche Schönheit herzustellen. In Plakaten, mit Leuchten oder in Räumen. Interessiert Sie das noch?

Gerhard Buurman: Die klassische ästhetische Erfahrung lebt auch im «Zürcher Modell», aber wir haben im Gegensatz zu anderen den Mut zur Lücke. Ich mache dazu ein Beispiel. Ingenieure erfinden hochkomplexe Geräte für die Therapie behinderter Kinder; Therapeuten unterwerfen Kinder

Zwängen, und die Kinder wehren sich. Wir haben spielerische Zugänge zu den Geräten und Therapien gestaltet. Wir haben von den Kindern gelernt, wie sie diese Geräte brauchen möchten, und Anreizsysteme für Therapien gestaltet.

Relevanz und gesellschaftliche Wirkung waren auch wichtige Anliegen Ihrer Vorgänger wie Willy Guhl, Georg Schneider, Peter Eberhard, Urs Fanger, Bärbel Birkelbach oder mir selbst. Was sind rote Fäden, die sich durch Ihr Modell ziehen?

Hansuli Matter: Unsere Werte und Haltungen haben viel mit der Geschichte des Departements zu tun. Die Gewissheiten der Moderne spielen aber heute eine weitaus geringere Rolle. Die Suche, das Experiment mit ungewissem Ausgang und das Scheitern sind wichtig. Design ist kein geschlossener Kanon von Formen und Verfahren mehr.

Wie gehen Sie mit den Erwartungen von Studentinnen und Studenten um, die ans Departement Design kommen, um einen Beruf zu lernen?

Gerhard Buurman: Wir dürfen für uns in Anspruch nehmen, neue Berufsfelder fürs Design eröffnet zu haben. Niemand glaubte vor zehn Jahren, dass mit «Game Design» etwas anzufangen wäre. Heute aber ist schon eine Reihe Absolventen dieser Vertiefung erfolgreich. Sie gestalten nicht allein Computerspiele fürs Unterhaltungsgeschäft, sondern entwickeln Spiele für die Schule, die Bildung oder eben die Therapie.

Hansuli Matter: Das Umfeld der Hochschule stand der neuen Ausrichtung kritischer gegenüber als die Studierenden. Diese haben weniger Mühe, Neues zu probieren, als die etablierten Designer, die zu diesem Neuen wenig Zugang haben. Die sieben Vertiefungen des Bachelorstudiums sind auf berufliches Können und Fortkommen hin angelegt – die meisten der Berufe aber sind neu.

Werden diese neuen Themen in derselben Art und Weise gelehrt wie seinerzeit Innenarchitektur oder Schmuck und Gerät? Da kletterte die Studentin Sprosse um Sprosse empor, ihr Können verfeinernd.

Michael Krohn: In der Bachelorausbildung lernt der Student, ein Feld abzugrenzen. Was ist mein Thema, meine Disziplin? Was muss ich dafür an technischem, gestalterischem und sozialem Wissen vorweisen? Im Projekt reiht er Lernerfolg an -misserfolg. In interdisziplinären Vorlesungen erfährt er zusammen mit anderen Studierenden des Departements Überblick und Diskurs. Im Vergleich zu meiner Zeit ist heute ein Student viel selbstständiger unterwegs.

Gerhard Buurman: Die Studentin lernt, mit Unsicherheiten umzugehen und ständig neue Informationen für ihr Handeln zu nutzen. Sie ist offen für Experimente mit unsicherem Ausgang. Wir lehren zum Beispiel, wie entscheidend der Zufall für eine Entwicklung sein kann. Man muss Zufälle erkennen und einordnen können.

Woher kommen die Studentinnen und Studenten, und was müssen sie mitbringen?

Hansuli Matter: 800 interessieren sich, 350 melden sich an, 105 nehmen wir pro Jahr auf. Wir schauen darauf, dass unterschiedliche Talente und Erfahrungen zusammenkommen. War einst eine handwerkliche Ausbildung die Regel, so sind es heute die gymnasiale Maturität oder die Berufsmaturität. Immer wieder nehmen wir Studierende mit unkonventionellen Bildungswegen auf. Der Unterricht baut darauf auf, dass die Menschen voneinander lernen, also sollen sie verschieden sein. Heute weiss zudem mancher Student mehr als der Dozent – zum Beispiel im Programmieren. Dieser ist eher ein Moderator und Vermittler aller Talente, die in seinem Unterricht versammelt sind, als der Meister, der sagt, wie es geht, weil er alles weiss. Natürlich ist er in Erfahrungswissen allen voraus.

Und woher kommen die Dozenten und Professorinnen?

Michael Krohn: Auch sie sind eine breit zusammengesetzte Gruppe. Erfahrene Designerinnen gehören ebenso dazu wie Theoretiker, auch dem Design Fremde. Durchwegs sind es Menschen, die nebenbei anderes tun, in einem Atelier arbeiten, zum Beispiel. Und sie haben selten die Idee und den Anspruch, bis zur Pension zu bleiben. Das «Zürcher Modell» fördert die Mobilität.

Gerhard Buurman: Auch lehren immer mehr Kollegen, die bei uns studiert haben. Wir merken deutlich, was der Umbau der Schule zur Hochschule bedeutet. Die Herausforderung, sich in der Öffentlichkeit bewegen zu können, nimmt zu. Eine Dozentin ist heute stärker in gesellschaftliche Netze eingespannt, muss mit Geldgebern um Projekte verhandeln, sie muss mit Ingenieurskollegen der ETH, mit der es eine institutionalisierte Zusammenarbeit gibt, arbeiten können.

Werfen wir einen Blick ins vorliegende Themenheft, fällt bei den Porträts über Projekte auf, wie sie über die Grenzen Zürichs und der Schweiz hinaus angelegt sind. Was steckt dahinter?

Hansuli Matter: Internationalität ist ein wichtiger Wert in der Ausrichtung nicht nur des Departements, sondern der gesamten Hochschule. Das gilt für die Themen, die Dozentinnen und Dozenten und auch für die Studierenden, vor allem der Masterstudiengänge. Wir haben schon früh die Zusammenarbeit mit chinesischen Hochschulen eingefädelt. Unsere Absolventen wollen sich in der Welt bewegen, und sie sollen sich auch in den international aufgestellten Firmen, die ihren Sitz in der Schweiz haben, bewähren können. Das schlägt sich nieder in Unterricht und Forschung: Designkulturen, zum Beispiel, üben den Austausch mit chinesischen und indischen Designschulen.

Mit dem Aufbau der Fachhochschule kam auch die Pflicht, nebst der Lehre in Design deren Forschung einzurichten. Wo steht das Departement heute?

Gerhard Buurman: Wir haben langes Suchen und Probieren hinter uns. Und wissen, dass sich der Design- und der Forschungsprozess in Vielem ähnlich sind. Suchen, herstellen, testen, messen, evaluieren, diskutieren und die Erkenntnisse sichern. Und wir wissen auch, dass Forschung nicht in erster Linie die Aufgabe hat, besseres Design zu machen, sondern an partikulären oder gesellschaftlichen Erkenntnisprozessen teilzunehmen. Die Forschungsfrage heisst: Welchen Beitrag kann das Design leisten? Wir müssen dazu mit allen möglichen Disziplinen und Akteuren zusammenarbeiten können. Und so unsere Art und Weise darlegen, Sachzusammenhänge zu sehen und mit unserem Blick zu verändern.

Wo steht das «Zürcher Modell» in fünf Jahren?

Michael Krohn: Wir sind internationaler ausgerichtet. Die alten Berufsbilder des Designs spielen eine wesentlich geringere Rolle. In Lehre und Forschung wird vermehrt englisch kommuniziert, und wir sind die wichtige Stimme gegen die Banalisierung von Design.

Gerhard Buurman: Wir sind ein Garten für Experimente. Wir sind der Ort, an dem sich wichtige Entwicklungen abzeichnen. Relevante Fragen entstehen überall dort, wo sich neue Techniken in unsere sozialen Verhältnisse einmischen und sie verändern. Wir werden daher auch über Roboter und andere Formen autonomer Techniken nachdenken und untersuchen, wie wir eine solche Welt gestalten.

Hansuli Matter: Bei uns wagt die spielerische Neugier offene Experimente. Wir leisten unerwartete und quere Beiträge zu bedeutsamen Themen. Wir bleiben lokal verortet: Die hiesige protestantische Grundhaltung verlangt, immer die Frage zu stellen: Ist das, was ich tue, relevant? ●

Die Gesprächsrunde

Hansuli Matter ist Architekt ETH. Er ist Leiter des Departements Design a. i. und lehrt und forscht im Bereich Medien, Urbanität und Interkulturalität.

Gerhard Buurman ist Designer. Er studierte Industrial Design in Essen, lehrt in der Vertiefung «Interaction Design», die er ebenso wie «Game Design» eingerichtet hat, und leitet das Institut für Designforschung.

Michael Krohn ist Industrial Designer. Er studierte in Zürich, ist Mitinhaber des Designbüros Formpol und leitet die Masterausbildung am Departement Design. Er hat zusammen mit Hansuli Matter die Kontakte des Departements nach China und Indien aufgebaut.

Köbi Gantenbein ist Chefredaktor von Hochparterre. Er war von 1986 bis 2001 Lehrer und ab 1995 Leiter des Studienbereichs Industrial Design am Vorgänger des Departements Design.

Products & Spaces

Style & Design

- Trends
- Event
- Visual Forecasting
- Social Intervention
- Fashion Theory
- Popular Cultures

Industrial Design

- Social Design
- Maker Cultures
- Design with the other 90%
- Sports & Mobility
- Design Innovation

Media

Interaction Design

- Embodied Interaction
- Interactive Experience
- Interface Design
- Health Interaction

Cast/Audiovisual Media

- Social Media & Digital Storytelling
- Transmedia

Game Design

- Serious Games
- Game Cultures
- Game Production
- Game Mechanics

Visual Communication

- Information Design
- Editorial Design
- Corporate Design
- Typography
- Drawing

Communication

- Image
- Drawing

Scientific Visualization

- Knowledge Visualization
- Scientific Visualization

Basics & Theory

- Design Basics
- Design Theory
- Design Cultures
- Design Methods
- Entrepreneurship
- Economical Cultures

Labs

- Wood and Metal Workshop
- Physical Computing Lab
- Game Lab
- Color Lab
- Tec Lab
- Virtual Worlds Lab

[design.zhdk.ch / map](http://design.zhdk.ch/map): Erkunden Sie weitere Dimensionen des Departements Design virtuell.

Kompetenz für das Digitale

Die digitale Kultur prägt die Ausbildung in Zürich mit den drei Vertiefungen «Interaction Design», «Game Design» und «Cast / Audiovisuelle Medien».

Text:
Urs Honegger

«Interaction Design»: Den Menschen ins Zentrum stellen, Dinge verändern

«Design hat die Kraft, Dinge zu verändern», ist Karmen Franinović, Leiterin der Studienvertiefung «Interaction Design», überzeugt. «Den Studentinnen und Studenten diese Erkenntnis zu vermitteln, ist wichtiger, als dass sie lernen, ein gegebenes Problem zu lösen», erklärt sie. Solches Designdenken bildet die Grundlage für drei wichtige Kompetenzen: Es erlaubt den Studierenden zu erkennen, welche Rolle eine Technologie im Leben der Menschen spielt. Es befähigt sie, alternative Wege zu finden, ein Problem zu lösen. Und es ermöglicht ihnen, ihr Projekt zu erklären und ihre Entscheidungen zu begründen. Insgesamt setzen sich an der ZHdK mehr als sechzig Studierende sowie knapp zwanzig Dozierende und Assistierende mit Interaction Design auseinander. Sie entwickeln Interfaces, Systeme und Services, erlernen die Grundlagen in Grafik-, Sound- und Produktdesign und beschäftigen sich mit haptischen und mobilen Technologien.

Zum Beispiel im Projekt «Arm Coach» von Dinis Meier und Samuel Bauer. Es fragt, wie interaktive Systeme Hirn-schlagpatienten bei der Rehabilitation helfen können. Am Schluss ihrer Recherche entwickelten die beiden Studenten ein Armband, über dessen taktiles Interface der Patient erfährt, wie er trainiert hat - was ihn motivieren soll, →



→ sich weiter anzustrengen. Den Prototypen erprobten die Entwickler an freiwilligen Testpatienten aus ihrem Bekanntenkreis. Der Neurologe und ETH-Professor Andreas Luft zeigte sich vom Ergebnis begeistert. «Seine Reaktion zeigt, dass unsere Methoden funktionieren», erklärt Karmen Franinović. Als beispielhaft für ein «Interaction Design»-Projekt erachtet die Vertiefungsleiterin den Prozess, in dem die Studierenden die Ergebnisse ihrer Feldforschung zu einer Idee verdichteten. «Der Designprozess führte die Studierenden zu einer neuartigen Lösung, die in einem nächsten Schritt in ein fertiges Produkt implementiert wird», sagt Franinović.

Nicht alle Projekte befassen sich direkt mit dem Benutzer eines Geräts. Im Rahmen des Forschungsprojekts «Enactive Environments» untersuchte Luke Franzke für seine Masterarbeit intelligente Werkstoffe. Sein Gebiet ist das Phänomen der Elektrolumineszenz: Festkörper können durch elektrische Spannung zum Leuchten gebracht werden. Franzke testete, welche biologisch abbaubaren Materialien sich mit elektrolumineszenten Materialien bedrucken lassen. Dabei bemerkte er zufällig, dass das beschichtete Material nicht nur zu leuchten begann, wenn er draufdrückte, sondern gleichzeitig einen Ton von sich gab. «Die Resultate von Franzkes Forschungsarbeit können in Zukunft zu konkreten Anwendungen führen, zum Beispiel zu neuartigen Lichtern im Innenraum von Autos», erläutert Karmen Franinović. Gleichzeitig stellt seine Masterarbeit Fragen bezüglich der Ästhetik solcher dynamischen Materialien: «Wie müssen wir die Werkstoffe gestalten, damit wir die Geräte, in die sie implementiert sind, nicht gleich wieder wegschmeissen, wenn ein neues Modell produziert wird?»

Institut für Designforschung

Das Institut für Designforschung (IDE) bündelt die Forschungstätigkeiten des Departements Design in drei Forschungsschwerpunkten: «Produkt & Raum» bearbeitet Fragestellungen zu Architektur und Stadtraum, «Infrastrukturen und Services» entwickelt neue Lösungen für Produkte, Systeme und Dienstleistungen, und «Theorie und Methoden» erforscht Methoden und Verfahrensweisen der Designpraxis. Das Institut soll neue Forschungsfelder für das Design erschliessen. Beispielsweise werden im Forschungsfeld «Applied & Serious Games» Funktions- und Wirkungsweisen von Spielen und Spieldimensionen analysiert und weiterentwickelt oder im Forschungsfeld «Interaktion» Fragen der Interaktion Mensch – Maschine und ihrer Einsatzmöglichkeiten in unterschiedlichen Zusammenhängen des Alltags behandelt.
Mehr im Netz: ide.zhdk.ch

«Game Design»: Extrem breit und an den Rändern scharf

Mit gesellschaftlichen Fragen beschäftigt sich auch die Studienvertiefung «Game Design». Das Therapiespiel «Gabarello» siehe Hochparterre 6-7/10 wurde 2010 zum Vorzeigeprojekt: Entwickelt in Zusammenarbeit mit dem Zürcher Kinderspital, der ETH, der Universität und dem Robotikhersteller Hocoma hilft es Kindern mit Hirnschäden, wieder laufen zu lernen. Damit trat «Gabarello» einem alten Klischee entgegen: Computerspiele sind weit mehr als nur sinnlose Baller-Unterhaltung.

Unter dem Titel «iMiC – Innovative Movement-Therapies in Childhood» – geht die Forschung weiter. «Während «Gabarello» aus einem Spiel für einen Therapieroboter bestand, haben wir für «iMiC» einen Softwareknotenpunkt entwickelt, an den sich verschiedene Spiele und verschiedene Therapiegeräte anschliessen lassen», erklärt René Bauer, der «Game Programming» unterrichtet. So können die Patienten gleichzeitig mehrere Übungen ausführen und zum Beispiel den Oberkörper und die Arme trainieren. Vertiefungsleiter Ulrich Götz bezeichnet «iMiC» als «ideale Verbindung zwischen Forschung und Lehre». Das Projekt erlaube es, Forschungsfragen zu stellen und gleichzeitig neuartige Spiele mit einer konkreten Anwendung zu entwickeln. «Die Ergebnisse der Forschung fliessen in Form von spezifischen Aufgabenstellungen zurück in die Seminare», hält Götz fest. «Und das Projekt schafft es, die verschiedenen Partner über mehr als vier Jahre einzubinden.»

Der Begriff «Gamification» ist in aller Munde: Das Spiel taucht immer häufiger in allen Bereichen des Alltags auf. «Unsere Disziplin ist extrem breit und an den Rändern sehr scharf», erklärt Ulrich Götz. Denn gleichzeitig ist immer klar, worum es im Studium geht: um Computerspiele. «Die klare Abgrenzung hat sicher auch damit zu tun, dass die Disziplin noch nicht sehr alt ist», sagt Götz. Er verortet den «Urknall» in den Achtzigerjahren, als die ersten Videospiele gesellschaftlich relevant wurden. Heute wirken an der ZHdK im Bereich «Game Design» 45 Bachelorstudierende (mit fast 36 Prozent sind die Frau-

en im Grundstudium gut vertreten), 10 Masterstudenten und knapp 15 Lehrpersonen. Die Studierenden lernen in den drei Jahren bis zum Bachelor verstehen, wie Spiele funktionieren. Sie erarbeiten sich die für die Produktion notwendigen Fertigkeiten und setzen das Erlernete dann in eigenen Spielen um. «Ziel ist es, dass unsere Absolventinnen und Absolventen in der Lage sind, allein oder im Team komplexe Projekte von A bis Z zu meistern», erläutert der Vertiefungsleiter. Er kann dies an der Erfolgsgeschichte von Koboldgames aufzeigen: Fünf Absolventen gründeten die Firma mit einer Spielidee, die sie im vierten Semester entwickelten. Auf einer Studienreise konnten sie das Projekt dem deutschen Entwickler Daedalic vorstellen und reisten mit einem Vertrag in der Tasche wieder nach Hause. Letztes Jahr erhielten sie einen Projektbeitrag aus dem Förderprogramm «Game Culture» von Pro Helvetia, und inzwischen gibt es das Spiel mit dem Titel «Journey of a Roach» im Handel zu kaufen.

Auch andere Beispiele tragen den Ruf der ZHdK in die Welt hinaus: Daniel Lutz arbeitet beim Game-Giganten EA, Thomas Frey und Renzo Thönen haben mit dem «Landwirtschafts-Simulator» einen Bestseller produziert, und Flurin Jenal trägt mit seiner Masterarbeit zu neuen Entwicklungen des Zürcher Disney Research Lab im Bereich der Visualisierungstechnologien bei.

«Cast / Audiovisuelle Medien»: Kleine Geschichten für kleine Bildschirme

Was für Computerspiele gilt, lässt sich auch für Bildschirme behaupten: Sie sind überall – zu Hause, im Auto, im Bahnhof, in der S-Bahn, in der Tasche, im Hosensack, im Büro. Und was ein rechter Bildschirm ist, will – unabhängig von seiner Grösse – gespielt werden. Um dies zu tun, schliessen jedes Jahr zirka zehn junge Menschen die Studienvertiefung «Cast / Audiovisuelle Medien» an der ZHdK ab. «Cast» kommt von «Broadcast» oder «Podcast» und meint

alles, was auf einem Bildschirm läuft. «Bei uns lernen die Studierenden, audiovisuelle Inhalte für unterschiedliche Plattformen zu produzieren», erklärt Vertiefungsleiter Martin Zimmer. «Sie werden befähigt, nach dem Studium die konvergente Produktion von Medienhäusern zu begleiten.» «Cast»-Abgänger arbeiten als Motion Graphic Designer, Social Media Manager oder Art Director in grossen Unternehmen wie dem Schweizer Fernsehen, der Digitalabteilung der Publicis oder beim Jugend-TV Joiz.

Weil sich die Welt der digitalen Medien ständig und schnell verändert, wird auch der Lehrplan laufend umgestaltet. Das geschieht in Form von wechselnden Modulen – in den letzten Jahren kamen zum Beispiel die Module «Tablet-Content», «Audio Slide-Show» oder «Flashmobs» dazu – mit Dozenten mit kleinen Lehrpensen aus den entsprechenden Branchen. «Noch gibt es in der Schweiz zu wenig Ausbildungen im audiovisuellen Bereich», sagt Zimmer. Er hofft, dass sich die Branche in den kommenden Jahren professionalisiert.

Die grösste Herausforderung eines «Cast»-Projekts lauert schon in der ersten Phase. «Die Studentinnen und Studenten unterschätzen die Zeit, die es braucht, um das Thema zu recherchieren und in Form von Geschichten zu entwickeln», hält Zimmer fest. Man stürze sich oft zu schnell auf die technische Umsetzung und kämpfe im Anschluss mit inhaltlichen Schwächen. Diese Klippe haben die acht Studentinnen und ein Student gemeistert, die letztes Jahr im Rahmen einer dreimonatigen Semesterarbeit die App «Nachtschichten» entwickelten. «Nachtschichten» erzählt sieben Geschichten aus dem Zürcher Nachtleben und gewann im Wettbewerb «Best of Swiss Apps 2013» die goldene Auszeichnung in der Kategorie News. «Mit dem Entscheid, Videos in einer App laufen zu lassen, gingen wir ein Risiko ein», erklärt Zimmer. Bei der Berliner Digitalagentur Astronaut fand man die technische Lösung des Problems, musste diese allerdings noch anpassen. «Nachtschichten» präsentiert sich auf verschiedensten Plattformen: auf der Projektwebsite, auf Facebook, auf YouTube und im App Store. Für jeden Kanal galt es, einen adäquaten Auftritt zu entwerfen. «Der Designer ist heute nicht nur Gestalter und Produzent, sondern auch Publizist», weist Martin Zimmer auf eine für die Studienvertiefung entscheidende Prämisse der neuen Medienwelt hin. ●

Mehr im Netz
cast.zhdk.ch
gamedesign.zhdk.ch
iad.zhdk.ch



Handgemacht

Ein Besuch in der Holz-Metall-Werkstatt zeigt, wie sich im Alltag die Disziplinen mischen und gegenseitig inspirieren. Kopflastiges trifft auf ein Kopfmodell aus dem 3-D-Drucker.

Text:
Rebekka Kiesewetter

Der Begriff Werkstatt hat etwas Haptisches. Werkstatt meint Lärm und Staub, und die des Departements Design an der ZHdK macht da keine Ausnahme. Die entschiedene Diesseitigkeit der Werkstatt mag sogar mit ein Grund sein, warum ihr Leiter Thomas Tobler so wichtig ist – er weiss mit den Maschinen umzugehen, kennt die Materialien und hilft, wenn jemand nicht mehr weiter weiss. Man kann sich schlecht vorstellen, dass der Betrieb auch ohne ihn läuft. Das wäre aber möglich, denn die wie in einer WG an die Wand gepinnten Regeln und Putzpläne sind verbindlich. Organisation muss sein, obwohl man auf die Eigenverantwortung der Benutzenden pocht: Zu Spitzenzeiten teilen sich mehr als fünfzig Personen die Räume, Arbeitsplätze und Maschinen auf zwei Etagen. «Wir sind auf hohem Niveau ausgerüstet, bevorzugen aber Geräte, bei denen man auch mal etwas von Hand machen muss», sagt Tobler.

Tobler arbeitet schon seit 14 Jahren am Sihlquai. «Immer mehr Studentinnen und Studenten stehen bei uns das erste Mal in einer Werkstatt», sagt er. Alle kennen ihn und umgekehrt: Generationen von Absolventen der Studienvertiefung «Industrial Design» – sie dürfen die Maschinen und Räume nach einer Einführung zu Studienbeginn fast uneingeschränkt benutzen – ebenso wie die, die normalerweise in den «Labs» arbeiten.

Aufeinandertreffen

«Labs» werden die meisten der anderen Räume genannt, in denen Studierende Gelerntes erproben und umsetzen. Ist die Werkstatt ein Synonym für körperliches Machen, haftet den technologisch aufgerüsteten Schulungsräumen im Hauptgebäude an der Ausstellungsstrasse etwas Kopflastiges an: Prozesse und Resultate, die man nicht anfassen kann, Messungen dessen, was man nicht sieht. Auch den «Lab»-Workern, den angehenden Game Designern und Interaction Designerinnen etwa, stehen die Werkstatt und die Benutzung einfacher Tools offen. Ideal, findet Thomas Tobler: «Leute aus allen Studienvertiefungen kommen da zusammen, tauschen sich aus, helfen einander. Ich weiss von allen, woran sie gerade arbeiten.» Wer nicht weiterkommt, fragt ihn oder seinen Mitarbeiter Armando Wehrli, der Schreiner ist. Thomas Tobler hat Polymechnik und Werklehrer gelernt, auf Maschinen wie etwa die 3-D-Printer wurde er geschult.

Neben den 3-D-Printern steht ein Schneidlaser in der Werkstatt. Auf ihm lassen sich auch komplizierte Druckplatten herstellen. Das freut Studierende der Vertiefung «Visuelle Kommunikation»; ihre Poster, die damit gedruckt

werden, hängen neben der Maschine. Auf einer Bank steht die Arbeit einer Wissenschaftlichen Zeichnerin, ein dreidimensional gedruckter Neandertalerkopf, zwischen Schleifmaschinen ein vertracktes 3-D-Modell. Und überall Versuche aus dem «Tec Lab»: Dort wird die 3-D-Drucktechnologie weiterentwickelt, in Bezug auf Materialien und die Anwendung des 3-D-Druckers im Alltag. Im «Tec Lab» wird mit Druckern Marke Eigenbau an Konstruktionstechnik getüftelt, potenzielle neue Errungenschaften werden an den leistungsstärkeren Maschinen in der Werkstatt erprobt. Tobler gibt Inputs: «Ein Printer, auf dem man Modelle aus Industrial Clay drucken kann, wäre toll.»

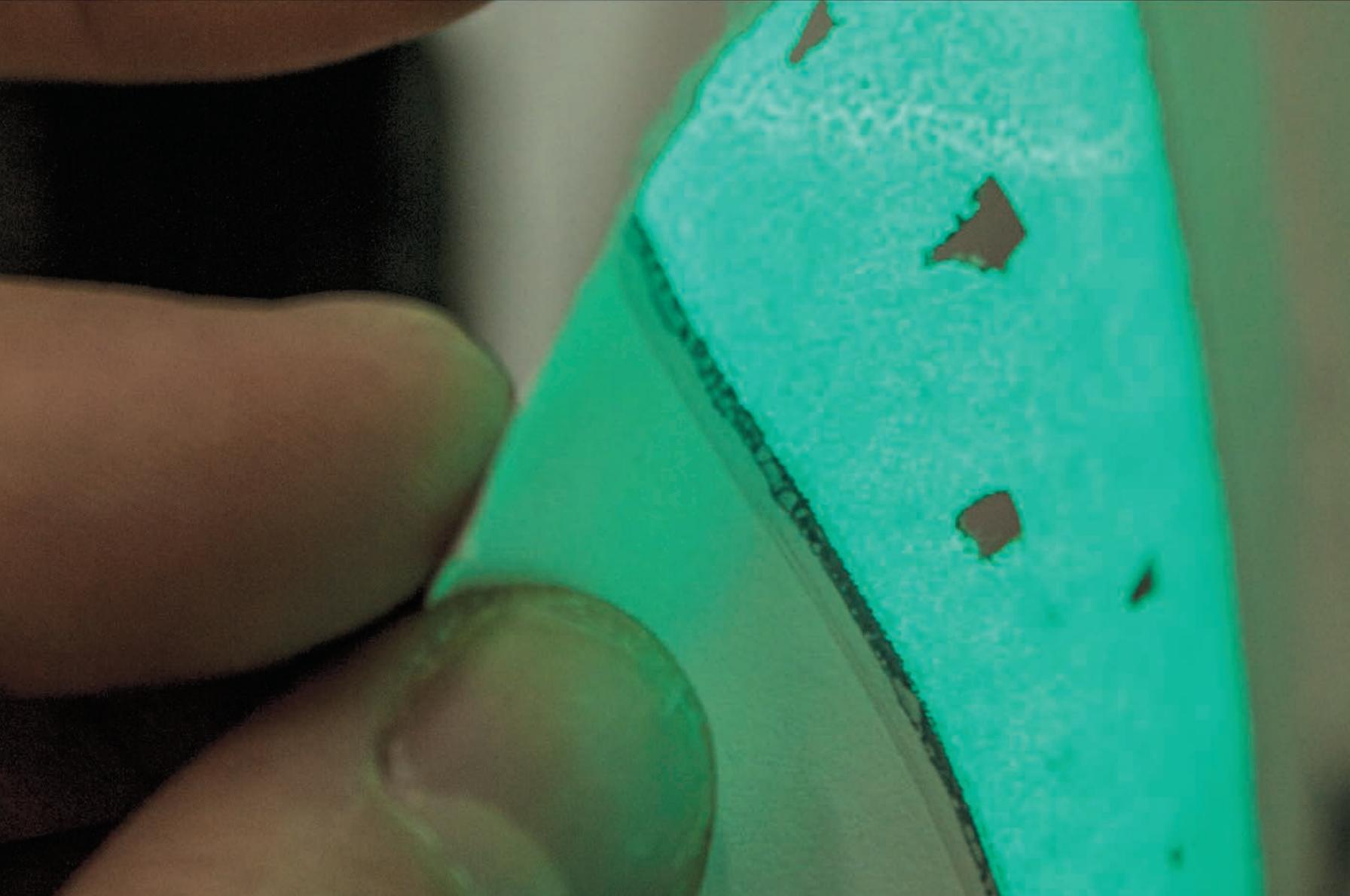
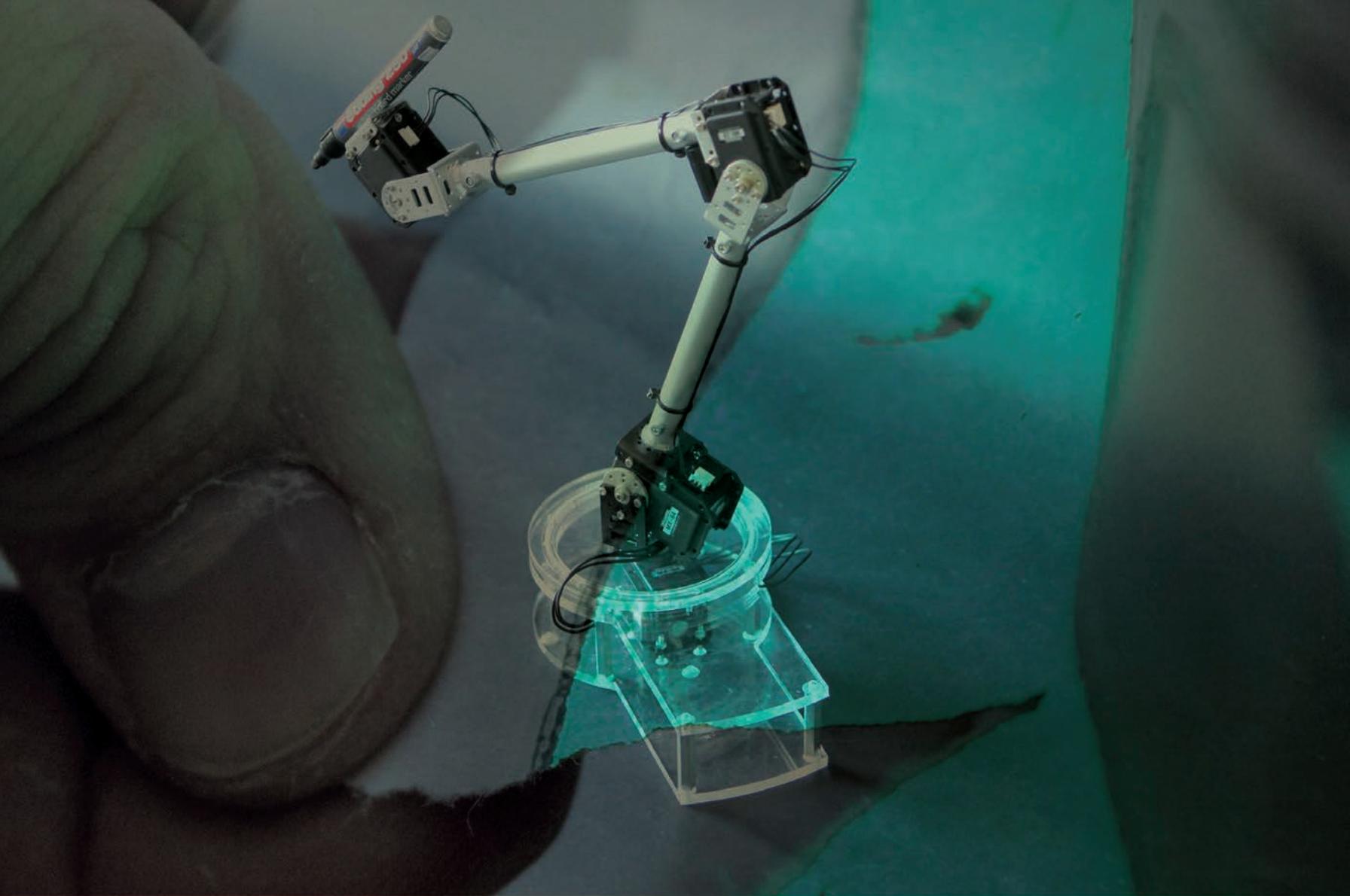
Modelle testen

Mit dieser Modelliermasse wird im Souterrain der Werkstatt gearbeitet, wo auch die computergestützte Materialdatenbank eingerichtet ist. Auch da wird gelehrt und gelernt. Auf einem Tisch liegt eine modellierte Kreuzung aus VW-Käfer und dem Helm der Imperial Stormtroopers aus «Star Wars». Es ist der Entwurf einer Roboterschildkröte für einen Disney-Themenpark, die von Bachelorstudenten der ZHdK in Zusammenarbeit mit der ETH entwickelt wird. Im Raum gegenüber scheint Daniel Düsentrieb Regie zu führen. In der Ecke parkt ein Gefährt aus Holz und gebogenen Stangen, an denen Flachbildschirme befestigt sind, das rohe Gerüst ist von einer schwarzen Plane bedeckt. Damit lässt sich ein Student durch die Strassen schieben, um die These seiner Masterarbeit zu untermauern: Bei geringem Tempo werde es als angenehm empfunden, von einem autonomen Gefährt durch die Stadt kutschiert zu werden und dabei beispielsweise Büroarbeit erledigen zu können.

Ein Interaction Designer sitzt am Computer an einem Projekt, das vom Institut für Designforschung unterstützt wird und an dem Thomas Tobler als Experte für die physische Umsetzung mitarbeitet: Für eine Ausstellung wird ein Vogelflugsimulator entwickelt. Wie viel sensorischen Input braucht es, damit aus Menschen empfindungsmässige Vögel werden? Wie weit können Interfaces Einfluss auf die Wahrnehmung nehmen? Wo liegt die Schwelle, die die Systeme trennt? Das Programm für den Simulator wurde im «Digital Lab» entwickelt, in der Werkstatt wird er nun realisiert: Am originalgrossen Modell wird die komplexe Elektronik für die Flugbewegungen erprobt, auch haptisch und ergonomisch muss alles stimmen. Das ist angewandte Grundlagenforschung, deren Erkenntnisse für unterschiedliche Bereiche relevant und dienlich sind. Tüfteln und experimentieren, erdenken und erproben, «Labs» und Werkstatt: Wenn sie im neuen Hochschulkomplex Toni-Areal auch räumlich nebeneinander zu liegen kommen, wird der Austausch wohl noch intensiver werden. ●

Noch mehr Werkstätten
Design ist nicht bloss als Formgebung, sondern auch als eine forschende Praxis zu verstehen, als Instrument des Erkenntnisgewinns. Die vornehmliche Forschungsmethode am Institut für Designforschung der ZHdK ist das kreative Experiment, das in den Laboratorien verschiedener Fachbereiche betrieben wird. Studierenden, Dozentinnen und Dozenten, Fachleuten und Praktikern stehen für ihre eigene und für Auftragsforschung nebst der Holz-Metall-Werkstatt weitere Laboratorien zur Verfügung: das «Tec Lab» – momentan vor allem im Bereich 3-D-Druck aktiv, das «Virtual Worlds Lab», in dem Möglichkeiten und Horizonte für das 3-D-Internet entwickelt werden, das «Farb-Licht-Zentrum», das «Game Lab» und das «Physical Computing Lab» – ein Forschungslabor der Vertiefung «Interaction Design».

Mehr im Netz
design.zhdk.ch/labs



Der ethnologische Blick

Dinge beobachten, sie dekodieren und neu gestalten – durch ethnografische Recherche und in interkulturellen Teams erforschen Studierende Designkulturen.

Text:
Francis Müller

Unser Alltagshandeln besteht zu einem grossen Teil aus Automatisierungen. Wir wissen, wie man eine Bierdose öffnet und ein Smartphone bedient. Und wir verhalten uns an einem Salsa-Konzert anders als im Theater. Erst durch Störungen setzen wir uns bewusst mit diesem Wissen auseinander. Sind wir zum Beispiel in fremden Kulturen mit anderen Begrüssungsritualen konfrontiert, sehen wir den blinden Fleck, der im Alltag verdeckt bleibt. Eingeübte Verhaltensmuster werden nun als kontingent erfahren. Kontingenzbewusstsein ist eine wichtige Voraussetzung für Designerinnen. Sie müssen die Alltagswelt mit einem ethnologischen Blick beobachten. Sie beschäftigen sich oftmals mit sozialen Wirklichkeiten, die ihnen nicht bekannt sind. Wenn sie etwas für koreanische Touristen, Demenzkranke, Couchsurfer oder potenzielle Insektenesser entwickeln, müssen sie sich in die entsprechende Lebenswelt einfühlen können. Ist sie ihnen nahe und geläufig, müssen sie Distanz suchen; ist sie ihnen fern, müssen sie sich ihr annähern und Empathie entwickeln.

Summer School und «Style & Design»

Solche Überlegungen – und natürlich auch, weil die kulturelle und ökonomische Globalisierung eine Realität ist – bewogen das Departement Design der ZHdK im Jahr 2013 dazu, die International Design Summer School (IDSS) anzubieten, ein Projekt mit den indischen Universitäten National Institute of Design, Srishti School of Art, Design and Technology und JJ Art School sowie den chinesischen Universitäten Tongji University und Jiangnan University. Im Sommer 2014 findet die IDSS in China statt, wieder nehmen zehn Studierende der ZHdK teil. 2015 werden die indischen Universitäten Gastgeber sein. Mittelfristig soll auch eine lateinamerikanische Universität eingebunden werden.

Dreissig Studierende und mehrere Dozierende aus China, Indien und der Schweiz nahmen an der ersten IDSS in Zürich teil. Das Thema lautete «Transferring our Traditions: The Future of Design! From Block Print to 3D Print». Traditionelle oder moderne Drucktechniken wurden nicht als Thema vorgegeben, sondern als Metapher für Tradi-

tion und Innovation. Zehn Gruppen, bestehend aus je einem Studierenden aus China, Indien und der Schweiz, fokussierten während zwei Wochen jeweils eine Problemstellung, führten kleine Untersuchungen durch und entwickelten eine Designlösung. Eine Gruppe beobachtete zum Beispiel das Verhalten der Menschen in öffentlichen Verkehrsmitteln und in Wartesituationen an Haltestellen.

Eine andere Gruppe beschäftigte sich mit der Wartezeit an Flughäfen; mit Orten also, wo sich Menschen verschiedener Herkunft begegnen, aber kaum miteinander sprechen. Diese Anonymität sollte mit einem Spiel überbrückt werden. Dabei gilt, dass Spielregeln in einer Gesellschaft sowohl unhinterfragt erfahren werden, als auch kulturell konstruiert sind. «Anfangs haben wir uns mit den Gesellschaftsspielen der verschiedenen Kulturen beschäftigt und uns gegenseitig die bekanntesten aus Indien, China und der Schweiz präsentiert», sagt der Industrial-Design-Student Nils Loos von der ZHdK. So habe man sich kennengelernt, um in die Gruppenarbeit zu starten. «Ich nehme aus dem Austausch mit, dass man sich anderen Kulturen öffnen und Berührungspunkte abbauen sollte, da es neben den Unterschieden auch viele Gemeinsamkeiten gibt», sagt Loos.

Auch in der Studienvertiefung «Style & Design», in der Analysen der Alltagswelt und der Konsumkultur die Grundlage für Design bilden, wird dieser ethnologische Blick geschärft. Seit der Gründung des Bachelorstudiengangs vor zehn Jahren findet das Modul «ethnografische Feldforschung» statt, in dem die Studierenden kleine soziale Lebenswelten untersuchen: etwa Bodybuilder, Taxifahrer, Game-Communities, Jüdinnen im Kreis 3, Kaninchenzüchter, Models, das soziale Geschehen in einem Café, einem Sexshop oder einem buddhistischen Tempel. In diesen meist urbanen Mikrokulturen wird mit Verhalten, Sprache, Symbolen und Zeichen eine Differenz nach aussen markiert, womit eine gemeinsame Identität hergestellt wird.

Ob man durch das Eintauchen in soziale Lebenswelten, die sich im nächsten Hinterhof befinden, Befremdung gegenüber der vertrauten Kultur erfährt, wie das in der Vertiefung «Style & Design» geschieht, oder ob dies eine interkulturelle Gruppenarbeit, wie in der IDSS, ermöglicht – beides führt zu neuen, inspirierenden und überraschenden Sichtweisen. Francis Müller ist Dozent im Departement Design der Zürcher Hochschule der Künste. ●

Mehr im Netz
styleanddesign.zhdk.ch
design.zhdk.ch/
internationales



Intensive Affäre

Die Vertiefung «Industrial Design» setzt für die Entwicklung neuer Werkstoffe und Konstruktionen auf transdisziplinäre Kooperationen, etwa mit der ETH und der Empa.

Text:
Armin Scharf

Der eine kann nicht mit dem anderen, aber auch nicht ohne ihn. Das klassische Dilemma zwischen Techniker und Gestalter passt aber schon lange nicht mehr in die Zeit. Wie also bringt man Designerinnen und Ingenieure auf Augenhöhe zusammen? Durch Übung, möglichst schon während des Studiums. Genau dies praktiziert die Vertiefung «Industrial Design» der ZHdK mit Erfolg – Grund genug, diese Strategie auszubauen.

Seit Beginn dieses Jahres wird diese Zusammenarbeit systematisch geübt: im «Design & Technology Lab», das von der ETH Zürich und der ZHdK gemeinsam gegründet und im Zürcher Technopark eingerichtet wurde. Dort arbeiten Studierende der Vertiefung «Industrial Design» direkt mit ihren Maschinenbau-Kollegen der ETH zusammen. «Wir wollen die Kultur der Kooperation pflegen und statt der alten Ressentiments Offenheit, die gemeinsame Sprache und das Verständnis füreinander fördern», sagt Sandra Kaufmann. Zusammen mit Nicole Kind leitet sie die Bachelorvertiefung «Industrial Design» an der ZHdK.

Auf der anderen Seite der Kooperation steht Mirko Meboldt, Professor im Bereich Produktentwicklung und Konstruktion an der ETH. Meboldt gehört zur neuen Ingenieurgeneration, für die Design selbstverständlich zum Entwicklungsprozess dazugehört. «Unsere Partner von der ETH suchen geradezu den Austausch mit uns», sagt Nicole Kind. «Und das übrigens bereits im Anfangsstadium eines neuen Projekts.»

Sonderraum

Dieses konstruktive Miteinander hat sich bewährt: Seit rund sieben Jahren kommen Studierende der ETH und der ZHdK in sogenannten Fokusprojekten zusammen. Meist von Unternehmen lanciert arbeiten die Teams gemeinsam an umsetzbaren Lösungen – jüngst entstand etwa der «Ship Inspection Robot», ein kleines Prüfvehikel, das den Rumpf von Doppelhüllenschiffen selbstständig auf gefährliche Materialveränderungen untersucht. Neben zwei angehenden Industriedesignerinnen der ZHdK waren seitens der ETH sechs Maschinenbau- und zwei Elektrotechnikstudenten beteiligt. Eine spannende Kombination, schliesslich gehen die einen das Thema eher empirisch an, während die anderen Beteiligten wissenschaftlicher arbeiten. Deutlich werde dies, so Sandra Kaufmann, auch am Umgang mit Modellen: «Während unsere Studierenden ganz selbstverständlich bereits in der Anfangsphase mit Modellen hantieren, findet dies bei den

Ingenieuren meist dann statt, wenn vieles schon durchkonstruiert ist.» Solche Projekte, übrigens von den Industriepartnern voll bezahlt, transferieren nicht nur Know-how zwischen den Studierenden, sie etablieren auch die Kultur der offenen Zusammenarbeit. Die Früchte sind bereits erkennbar: «Die Maschinenbau-Absolventen ziehen die Designerinnen und Designer in die Unternehmen nach», freut sich Nicole Kind.

Mit dem «Design & Technology Lab» bekommt dieses transdisziplinäre Arbeiten eine noch prominentere Bedeutung in der Ausbildung. Künftig soll jede angehende Industriedesignerin und jeder Industriedesigner während der sechssemestrigen Bachelorausbildung mindestens ein Projekt im «Lab» absolvieren, gerne auch mehr. Weil das «Lab» weder an der ETH noch an der ZHdK verortet ist, bildet es einen Sonderraum, in dem neue Ideen besser gedeihen können – und idealerweise aus dem Umfeld des Technoparks zusätzlich inspiriert werden. Spätestens an dieser Stelle taucht aber die Frage aller Fragen auf: Wie finanziert sich das alles? «Wir haben eine Anschubfinanzierung der Gebert RUF Stiftung erhalten», so Sandra Kaufmann. Die Stiftung unterstützt unter anderem Projekte an schweizerischen Hochschulen, die Wissenschaft, Technik und Design verbinden. Also genau das, was im neuen «Lab» passieren soll. Zwei Jahre lang sorgt die Stiftung für die wirtschaftliche Basis – danach muss das «Design & Technology Lab» die Raum-, Material- und Personalkosten über Drittmittel, also externe Projekte, selbst tragen.

Konstruktion und Material

Auch die Empa ist mit dabei, schliesslich gedeihen erfolgreiche Designlösungen oft auf der Basis neuartiger Werkstoffe. Und diesbezüglich gehört die Empa zu den Schrittmacherinnen – eine ideale Partnerin also für die ZHdK. «Wir sind so bei der Materialentwicklung ganz vorne mit dabei und können für die Neuentwicklungen konkrete Anwendungen aufzeigen», erklärt Sandra Kaufmann. Eine Win-Win-Situation, denn auch die Empa profitiert von der Veranschaulichung der Forschungsarbeit.

Letztlich geht es den beiden Leiterinnen um eine übergeordnete Sache: «Wir wollen zurück zum Kern des Industriedesigns, uns geht es nicht um Autorentdesign, sondern um konzeptionelle Neuansätze, die technologische Innovation mit Ökologie und gesellschaftlicher Relevanz verbinden.» Das «Design & Technology Lab» ist ein logischer Baustein, ein Ort des Quer- und Neudenkens. Und dabei steht das «Lab» nur für den Anfang einer intensiven Affäre: Sandra Kaufmann und Nicole Kind planen bereits gemeinsame Lehrveranstaltungen mit Ingenieurstudierenden und wollen weitere Disziplinen einbeziehen. ●

Faszinierender Schatz:

Das Material-Archiv

Lange Listen mit Spezifikationen und Diagrammen – so abstrakt sieht die Welt der Werkstoffe normalerweise aus. Einen ganz anderen Weg geht das Material-Archiv mit seinen sieben dezentralen Sammlungen: Da liegen die Werkstoffe in Schubladen, Regalen, Schränken – als Originalmuster, bereit für die sinnliche Aneignung durch Gestalter unterschiedlichster Disziplinen. Die ZHdK ist mit ihrer Sammlung im Netzwerk vertreten. Recherchieren lässt sich auch vom eigenen Rechner aus. Nahezu alle Materialien sind in einer mächtigen und dennoch schnellen Datenbank präsent – Kunststoffe beispielsweise, aber auch Naturmaterialien, Baustoffe oder Pigmente.

Mehr im Netz

vid.zhdk.ch
www.materialarchiv.ch



Mit Bildern erklären

Informationsdesigner verarbeiten komplexe Sachverhalte zu verständlichen Darstellungen für Praxis und Forschung. Sie bringen Datenmengen in eine ästhetische Form.

Text:
Lilia Glanzmann

«Wir machen Unsichtbares sichtbar», sagt Cybu Richli. Der Visuelle Gestalter lehrt in Zürich Informationsdesign und leitet seit zwei Jahren die Vertiefung «Kommunikation» im Master Design. Nebst Identität und Marke, Editorialdesign und Erkenntnisvisualisierung spielt Informationsdesign dort eine tragende Rolle. Dabei gilt es, komplizierte Informationen verständlich darzustellen und ihnen zugleich eine Dimension von Schönheit zu geben. So werden etwa für die Website des Bundesamts für Umwelt Phänomene wie Gletscherschwund, Ölknappeheit oder Luftverschmutzung visualisiert – es soll verständlich gemacht werden, warum die globale Wasserknappeheit auch die Schweiz betrifft, obwohl diese als Reservoir Europas gilt. Mit Bildern und Visualisierungen abstraktes Wissen zu vermitteln, «visual knowledge» also, wird in den Vertiefungen «Scientific Visualization» und «Visuelle Kommunikation» gelehrt.

Vom Foto zum Schema

Mit seinem Designstudio C2F hat Cybu Richli für die «New York Times» bereits Unmengen von Daten in eine aussagekräftige und lesbare Form gebracht. Sein Wissen gibt er den Zürcher Studentinnen und Studenten weiter. «Informationsdesign ist ein junges Gebiet – und im digitalen Zeitalter sehr wichtig geworden», erklärt er.

Am Anfang der Ausbildung zum Informationsdesigner steht die Ikonizitätskala, also der Abstraktionsgrad, mit dem eine Abbildung gezeigt wird: «Die Studierenden müssen sich entscheiden, wie realistisch oder schematisch sie Informationen darstellen», sagt Richli. Geübt wird das, indem sie etwa einen Fussball unterschiedlich abstrakt visualisieren: Erst fotografieren sie das Objekt, dann zeichnen sie es realistisch, illustrieren es, entwerfen eine abstrahierte Ikone und zeichnen abschliessend ein Schema desselben. Die Studierenden arbeiten immer auch analog: «Die ersten zwei Wochen eines Moduls verhängte ich Computerverbot», sagt Richli. Er setzt auf Experimente, Zeichnen, Schneiden und Modellbau. So etwa für das Projekt «Informationsdesignsysteme für Tageszeitungen» vergangenen November. Als erstes recherchierten die Bachelorstudierenden des fünften Semesters, wie Printmedien Infografiken aktuell einsetzen. Zwar seien diese zunehmend gefragt, doch fehlten im Redaktionsalltag Systeme, um solche Grafiken effizient zu generieren, und es mangle an Ressourcen, neue gestalterische Ansätze zu entwickeln. «Da es meist schnell gehen muss, sind Balkendiagramme oder Tabellen die Norm», weiss Richli.

Deshalb sollten die Studentinnen und Studenten im zweiten Teil des Moduls neue Formen und Konzepte von Informationsdesignsystemen erdenken. Welche Informationen eignen sich für die Darstellung, wie können Visualisierungen und Text in einem Zeitungslayout kombiniert

werden? Und wie lassen sich solche Bilder im Tagesgeschäft effizient generieren? Die Briefings formulierte der Dozent so offen, dass die Studierenden möglichst viel ausprobieren und ihren eigenen Gedanken und Ideen folgen konnten. «Erst durch visuelle Experimente können neue Bildwelten entwickelt werden», so Cybu Richli. Dabei sei es wichtig, Infodesigns nicht auf eine rein intellektuelle Ebene zu hieven – gefragt sind praxistaugliche Darstellungen von ästhetischer, emotionaler und handwerklicher Qualität. «Zudem darf man nie vergessen, dass nebst einem ansprechenden Bild immer die Information im Vordergrund steht, Farbe etwa auch Funktion ist», erläutert Richli. Er denkt Infodesign in drei Dimensionen: «Wurden frühere konventionelle Darstellungen von Informationen normalerweise auf der X- und Y-Achse erfasst, kommt heute als dritte die Z-Achse hinzu. Weiter haben wir Möglichkeiten der Interaktion und der Bewegung.»

In der letzten Phase wandten die Studierenden ihre neu entwickelten Systeme auf aktuelle Informationen und Berichte an und visualisierten sie in einer eigenen Zeitung. Sie stellten die Schlüsselmomente eines Fussballspiels farbig dar oder schematisierten das Wetter mittels Niederschlagsmenge, Feuchtigkeit und Windrichtung. So generierten sie neue Gestaltungsstrategien und erarbeiteten ein eigenes visuelles Repertoire. An der Frage, wie man Infografiken so effizient herstellt, dass sie in den sparwilligen Zeitungen konkurrenzfähig sind, scheiterten sie allerdings. «Diese Problematik müssten wir in einem weiterführenden Projekt bearbeiten», sagt der Dozent. Das Projekt sei ein gutes Beispiel, wie forschungs- und praxisorientiert gelehrt werden könne: «Projekte, die Lehre, Forschung und Praxis optimal miteinander kombinieren, können einen Themenbereich voranbringen.»

Verantwortung tragen

Forschung in Lehre und Praxis integrieren will auch der Forschungsschwerpunkt «Produkt & Raum» des Instituts für Designforschung siehe Randspalte. Tanja Herdt leitet den Bereich und arbeitet aktuell am Kartierungsprojekt «Atlas». «Wir wollen anhand der Agglomeration Zürich die Beziehung zwischen sozialen Funktionen und räumlichen Qualitäten des Lebensraums Stadt aufzeigen», sagt sie. Gemeinsam mit den Vertiefungen «Interaction Design» und «Visuelle Kommunikation» sollen elektronische Karten entstehen, die neue Aussagen über den Gebrauch des Raums erlauben – erste Ergebnisse des Projekts sollen Ende dieses Jahres präsentiert werden. Cybu Richli will seinen Studentinnen und Studenten mitgeben, dass sie diesbezüglich auch Verantwortung tragen: «Wer zum Beispiel für politische Zwecke Informationen darstellt, kann mit überzeichneten Bildern die Fakten verfälschen – dann wird es gefährlich.» Er hält Informationsdesign für eine wichtige Disziplin für Designstudierende: «Auch Gestalter, die später für Agenturen arbeiten, kommen irgendwann mit Informationsdesign in Kontakt.» ●

Die Vertiefung «Scientific Visualization» Bilder sind ein zentrales Instrument der Erkenntnis und Verständigung. Wissenschaftliche Illustratoren leisten mit ihren Bildern einen wichtigen und eigenständigen Beitrag zu Verständnis und Vermittlung komplexer wissenschaftlicher Inhalte. In enger Zusammenarbeit mit Fachexperten und Institutionen verschiedener Wissensgebiete entwickeln die Studierenden der Vertiefung «Scientific Visualization» Lösungen für visuelle Fragestellungen im Bereich der Wissensvermittlung sowohl für ein Fachpublikum als auch für die Öffentlichkeit. Die wissenschaftliche Illustration steht in enger Verbindung mit dem Einsatz digitaler Medien und nutzt zunehmend auch die Möglichkeiten von Interaktion und Animation.

Mehr im Netz
ide.zhdk.ch
vsv.zhdk.ch
vkv.zhdk.ch



Design im Brutkasten

Mehr als die Hälfte der ZHdK-Absolvierenden wird nach dem Studium selbstständig. Der «Inkubator» bietet ihnen die Chance, Ideen marktreif zu machen.

Text:
Meret Ernst

Die Adresse auf der Einladungskarte passte zum Anlass: Pfingstweidstrasse 31A, ein Bürogebäude mitten im Zürcher Westen. Im ehemaligen Executive Room drängten sich die Gäste. Die herbstliche Abendsonne fiel über die Dachbegrünung durch die raumhohen Fenster und zeichnete warme Flecken auf die Wand. Ein Beamer surrte, Stühle scharrteten. Der «Inkubator» lief vom Stapel. Inkubator? Ein treffender Begriff für das Angebot, das vorgestellt wurde: ein Brutkasten für Ideen und Projekte, die Richtung Markt und Unternehmertum wachsen sollen, eine Passage zwischen Ausbildung und Selbstständigkeit.

In kurzer Folge stellten sich sieben Glückliche vor, die in das Förderprogramm aufgenommen wurden. Als hätten sie längst verinnerlicht, dass der erste Eindruck zählt und eine Idee in drei Sätzen erklärt werden muss. Egal, ob sie einen internetbasierten Videokanal für Kulturanlässe, ein Beratungsbüro für bildende Künstler oder eine Kollektion für bestickte Schals vorstellten. Die Hoffnungen unterschieden sich, das Ziel formulierten alle gleich: Sie wollen ihre Idee in den Markt tragen. Zum Beispiel das Start-up Pour les Alpes der Produktdesignerinnen Annina Gähwiler und Tina Stieger. Was beabsichtigen sie? «Wir entwickeln zusammen mit traditionell arbeitenden Kunsthandwerkerinnen und Kunsthandwerkern exklusive Designobjekte für Geschäftskunden», erklärt Tina Stieger. Sie wollen regionale Ressourcen und traditionelles Handwerk für die Gestaltung nutzen.

Dabei definieren sie den Begriff Swissness neu und wollen so neue Wertschöpfungsketten schaffen. Annina Gähwiler ergänzt: «Mit der Dienstleistung, die wir anbieten, verknüpfen wir Tradition und Innovation. Dabei greifen wir die Besonderheit eines Unternehmens auf, kombinieren sie mit Gestaltungskriterien und interpretieren sie neu in Form eines Produkts.» 2007 erhielten die beiden für eine erste Kollektion den Echos Award der Pro Helvetia. Tina Stieger hat 2012 ihren Master of Arts in Design an der ZHdK gemacht. Im «Inkubator» arbeiten die beiden nun daran, ihr Label auf ökonomische Füsse zu stellen.

Marktfähig machen

Den angehenden Unternehmerinnen fehlt gewiss nicht die Idee. Aber die Instrumente und die Erfahrung, aus der Idee eine Geschäftsidee zu machen. Das ist nicht nur eine Frage, die in der Praxis beantwortet werden will, sondern auch ein Forschungsthema für eine Hochschule, die ihre Absolventinnen und Absolventen für die Kreativwirtschaft ausbildet. Es drängt sich vor allem für eine Disziplin wie Design auf, die stets eigene Ideen mit einem Dienstleistungsgedanken verbindet.

Pietro Morandi will eigenes Können stärken. Das sei besser für die Absolventen, als auf Subsidien zu hoffen. Doch was muss eine Hochschule dafür tun? Und wie kann man dieses Tun begründen? Der Wirtschafts- und Sozial-

historiker leitet seit 2012 gemeinsam mit der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel das Forschungs- und Entwicklungsprojekt «Cultural Entrepreneurship an künstlerisch-gestalterischen Hochschulen». Das von den Stiftungen Gebert Rüt und Avina unterstützte Projekt will das unternehmerische Handeln in der Kulturwirtschaft besser verstehen. «Ziel des Projekts war es, auf einer soliden wissenschaftlichen Grundlage überfachliche Angebote für Lehre und Weiterbildung aufzubauen», erklärt Morandi. Eines davon ist also der «Inkubator», eine Idee, die im Departement Design mitentwickelt wurde.

Als Pilotprojekt angelegt bietet es den ausgewählten Hochschulangehörigen und Alumni einen Arbeitsplatz. Sie profitieren von der Infrastruktur der ZHdK und von den Mentoren und Expertinnen, die die Projekte begleiten. Diese Begleitung brauchen sie auch, denn jedes Semester wird das Projekt geprüft: Zwanzig Minuten stehen den Initianten zur Verfügung, um ihre Idee und den Fortschritt vor den Experten zu präsentieren. Mit solchen Pitches wird eine Kulturtechnik eingeübt, ohne die kaum eine kreative Branche mehr auskommt. Die Idee, der Businessplan, mögliche Geldgeber und das Ziel müssen formuliert werden. Überzeugend, denn das Board der Experten entscheidet über den weiteren Verbleib im Brutkasten. «Damit bilden wir eine Schnittstelle zum Markt, die für unser Fach so wichtig ist. Für Designer – die wohl die grösste Marktnähe pflegen – ist das zentral», sagt Michael Krohn. Der Designer ist Leiter des Studiengangs Master Design und verantwortet die Vertiefung «Produkt». Er denkt schon länger darüber nach, wie die Schule neben dem bisher forschungsbasierten Master auch einen Master für die unternehmerisch orientierten Designer anbieten kann. «Wir lassen das Wissen aus der Forschung rund um die im Masterstudium entstehenden Projekte wieder zurück in die Lehre und in die Designstätigkeit fließen.»

Gemeinsam vorwärtskommen

Im «Inkubator» sind Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus den Freien Künsten rar. Doch das könnte sich ändern, denn Studierende aller Vertiefungen haben Anrecht auf Aufnahme. In der Mehrzahl stammen die Projekte aus den Bereichen Design, Film und Fotografie. Doch auch ein Musikprojekt und ein Projekt aus der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften sind aktuell im Rennen. Diese Mischung macht den Erfolg des «Inkubators» aus – aber auch die Distanz zur Hochschule. Mit dem Eintritt in den «Inkubator» haben die Beteiligten den Schonraum verlassen, den jede Ausbildung bietet. Das zeigt sich darin, dass die «incubatees» nicht als Studierende, sondern als angehende Unternehmer behandelt werden. Für die Teilnahme am Programm, für den Arbeitsplatz und die Nutzung der Infrastruktur zahlen sie 400 Franken pro Monat. Und mit Bedacht ist der Brutkasten in der Nähe des Toni-Areals aufgestellt worden, wo die ZHdK diesen Sommer einzieht – passgenau liegt er nun dort, wo sich ohnehin die Kreativwirtschaft in allerlei Gemeinschaftsateliers und Büros angesiedelt hat. ●

Interdisziplinär arbeiten
Mit der Idee des «Inkubators» stärkt die ZHdK auch die interdisziplinäre Kompetenz unter Studierenden und Dozierenden. Für das Angebot, das Alumni und Hochschulangehörige auf den Markteintritt vorbereitet, müssen sie sich mit einem Projekt oder einer Geschäftsidee bewerben, «die neben kulturellem, künstlerischem und sozialem Impact in jedem Falle nachhaltigen Erfolg am Markt sucht». Ausgeschlossen sind Projekte, die nur auf die klassischen Instrumente der Kulturförderung und des Sponsorings ausgerichtet sind.

Mehr im Netz
master.design.zhdk.ch
www.zhdk.ch/incubator



Das Zürcher Modell

Das Departement Design der Zürcher Hochschule der Künste positioniert sich international und entdeckt gleichzeitig die eigene Kultur neu. Vorliegendes Heft gibt einen Einblick in das «Zürcher Modell»: Die Designausbildung konzentriert sich auf die Neuen Medien, Traditionen des Grafik- und Industriedesigns werden mit wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Aktualität verbunden. Gleichzeitig bewegt man sich weg vom Autorendesign hin zur Autorschaft – nicht der Designstar ist wichtig, sondern kollaborative Netzwerke. design.zhdk.ch

Z

—

hdk

—

Zürcher Hochschule der Künste

—

—