

*Bachelor-  
Studiengänge  
im Vergleich*

Seit der Gründung im 19. Jahrhundert passen sich Schweizer Ausbildungsstätten für Gestaltung stets neuen Bildungsstandards an und reagieren mit neuen Studienrichtungen im Kunst- und Designbereich auf aktuelle Entwicklungen. Vier Bachelor-Studiengänge werden in der Schweiz angeboten: Ein Vergleich der Studiengang-Informationen zeigt Unterschiede und Schwerpunkte auf. Horizonterweiternd ist zudem ein Blick über die Grenze auf den einzigen deutschen Studiengang zu Designpädagogik.

Einen detaillierten Blick werfen wir auf die Hochschule Luzern – Design & Kunst. Die verantwortlichen Dozenten, Andreas Saxer und Christoph Schindler, schreiben, wie sie ihren Studiengang gestalten.

# DESIGN ALS BERUFS- ZIEL



Die weissen Keramikgefässe sind überraschenderweise aus Styropor. Im Vergleich mit Ton lassen sich mit diesem Material schneller Objekte herstellen, untersuchen und bewerten. (von Anna Schmidt, Foto: Andri Stadler)

## FORSCHEND GESTALTEN

Hochschule Luzern – Design & Kunst

Design verstehen wir an der Hochschule Luzern als eine breite und vielschichtige Disziplin, welche Themen und Objekte ausleuchtet, beleuchtet, erforscht und in einer Funktion und Form mit Bezug zu Herstellung und dem Material neu interpretiert und sinnlich erfahrbar macht. In der Studienrichtung Objektdesign unterstützen wir die Studierenden, eine eigene künstlerisch-gestalterische Position und eine kritische Wahrnehmung von Design zu entwickeln. Wir bewegen uns zwischen Autorenschaft und Dienstleistung, Objekt und Mensch, Hand und Maschine, Markt und Nische und wir entwickeln Produkte für Gross- und Kleinserien bis zur Fertigung von Einzelstücken an der Schwelle zur Kunst.

Obwohl wir im Produktdesign verortet sind, entfernen wir uns mit dieser Haltung bewusst ein Stück weit von der Massenproduktion des klassischen Industriedesigns in Richtung Kunsthandwerk. Damit reagieren wir einerseits auf die wirtschaftliche Situation von Fertigungsbetrieben in der Schweiz, die bei grösseren Stückzahlen international schnell nicht mehr konkurrenzfähig sind. Andererseits greifen wir ein gesellschaftliches Bedürfnis nach lokaler Verwurzelung, Authentizität wie auch Individualität und Nachhaltigkeit von Produkten auf. Mit unserer Ausbildung möchten wir Perspektiven für eine Wertschöpfung von Gebrauchsgütern in der Schweiz bieten und nehmen so eine gesellschaftliche Verantwortung wahr.

Der Kern unserer Haltung ist das Überlagern von vermeintlichen Gegensätzen. Wir fordern die Studierenden auf, Lücken im Markt zu entdecken und zu bespielen. Indem sie Gegensätze verbinden – das Digitale mit dem Materiellen, die Tradition mit dem Aufbruch, die Region mit der Schweiz und dem Weltmarkt – entdecken

Überlagerungen von gezeichneten geometrischen Formen führten zu einem Formenraster für Gefässe. Im Zentrum steht die Frage nach einer eigenständigen Formsprache. (von Zoe Vaistij)



sie unerkannte Bedürfnisse und erhalten die Möglichkeit, diese bewusst zu gestalten. Diskussionen über die gesellschaftliche Bedeutung, Qualität und Nutzen eines Entwurfes sowie Fragen zu Nachhaltigkeit und Ökonomie sind dabei wichtig. Die Artikulation der Form und Gestalt ist für angehende Designerinnen und Designer zentral, um ein Produkt zu vertreten und um Bezüge der eigenen Arbeit zu aktuellen Designthemen, den Epochenstilen und den Werken anderer Gestalter herstellen zu können.

## LUSTVOLLES STUDIEREN

Diese Haltung spiegelt sich in allen Unterrichtsprojekten wieder – auch in den Beispielen der Referenzierung, Umdeutung, Firmenkooperation und des Digitalen Handwerks. Der Unterricht soll dabei nicht kopflastig, sondern lustvoll sein. Durch die Förderung individueller Kreativität gewinnt die persönliche Motivation und das Bedürfnis zu untersuchen, zu experimentieren und zu entwerfen. Die Studierenden erfahren Gestaltung als Spiel mit unterschiedlichen Parametern, das zu einem gelungenen Entwurf und zu einem Erfolg beiträgt.

## REFERENZIERUNG

Um den Markt und das Umfeld eines Produktes optimal zu erfassen, bedarf es einer gründlichen Auseinandersetzung mit dem zu gestaltenden Produkt und seinem Kontext. Neben dieser zielorientierten Analyse bieten Kreativtechniken einen zusätzlichen Impuls, das gestalterische Potential zu erweitern und Produkte neu zu denken. Die Arbeit mit Szenarien und Kontexten eröffnet neue Ansätze durch den Transfer von Werten. Das Unterrichtsprojekt «Weekender» hatte das Ziel, eine Weekendtasche neu zu denken. Wir analysierten Persönlichkeiten mit Blick auf ihre Umgebung, ihren Kleidungsstil, ihre Merkmale der äusseren Erscheinung, Farbwelten und Materialpräferenzen. Die Analyse wurde in materialisierten Collagen aufbereitet. Damit wollten wir erreichen, dass sich in der Kombination von Bild und Materialien eine Inspirationswelt eröffnet. Diese



«Clint Eastwood» in Bild und Materialien collagiert.  
(von Susanne Roser, Foto: Andreas Saxer)



Proportionen, Materialien und Verarbeitungsweisen werden geprüft und getestet. (von Susanne Roser, Foto: Andreas Saxer)



«Möchtest du reisen und leben wie ein Cowboy? Mit einer Zigarette im Mund durch die Prärie galoppieren und dem Abenteuer begegnen? Tagein, tagaus draussen sein, die Natur geniessen, die Welt auf einfache und raue Art erleben? Dann ist «clint» die richtige Tasche für dich!»  
(Projekttext: Susanne Roser)

# AUS LIEBE ZU 3D

Der Werk- und Gestaltungsunterricht an der Volksschule ist oftmals Ausgangspunkt für eine gestalterische Entwicklung und weckt das Interesse an dreidimensionaler Gestaltung. Die Schülerinnen und Schüler erfahren früh Materialien durch Experimente und Verarbeitung, sie erleben konstruktive Prinzipien, erproben das Verbinden von Werkstoffen und schulen ihre zeichnerischen Fähigkeiten. Das eigenständige Durchlaufen von Projektphasen, das Erarbeiten von einer Form und das Umsetzen der Idee in ein Objekt sind gekrönt mit einer positiven nachhaltigen Erfahrung; ein reales, brauchbares und funktionierendes Produkt mit einem zusätzlichen persönlichen Bezug!

Meine E-Gitarre, die ich als Jugendlicher im Werkunterricht bauen wollte, habe ich leider nie fertig gebaut. Das Projekt war zu ambitioniert und meine Geduld war dazumal nicht sehr ausgeprägt. Der Klang blieb virtuell und das Spiel war aus Luft. Dennoch: Diese nachhaltige Erfahrung hat mein Interesse geweckt und war ein erster wichtiger Baustein zu meiner Aus- und Weiterbildung zum Produktdesigner.

(Andreas Saxer)



**Der Stuhl wurde von der Klasse getestet und als zu niedrig eingestuft, eine pragmatische Modifikation. (von Stefan Wespi)**



**Der Stuhl wirkt durch den Schwung in der Rückenlehne einladend, dies wird mit der Erweiterung dem Nutzer vor Augen geführt. (von Sarah Hosli)**



**Die Funktionserweiterung steigert die Nutzung des Stuhls. (von Jenny Scheurer)**

intensive Auseinandersetzung ist im Unterschied zu herkömmlichen Analysen und Zielgruppendefinitionen sinnlich erfahrbar. Die von den Studierenden hergestellten Resultate sind überraschend in Form und Wirkung. Durch die Auseinandersetzung am Anfang des Projektes setzen sich die Taschen von auf dem Markt bestehenden Produkten durch diese bewusste Rekontextualisierung ab. Durch das Aufladen der Objekte mit Geschichten und Referenzen entsteht ein Mehrwert, der sichtbar und schlüssig vermittelt werden kann.

## UMDEUTUNG

In vorgefundenen, bestehenden Objekten liegt oft unerkanntes Potenzial. Sie sind gerade für angehende Designerinnen und Designer eine wertvolle Inspirationsquelle. Die Analyse eines Produkts macht seine Eigenschaften sichtbar; bestehende Lösungen werden verständlich. Entwerfen heisst selten, die Welt neu zu erfinden, sondern auch Bestehendes zu nutzen. Im Entwurfsprojekt «Kon-Fusion» untersuchten die Studierenden zwei gefundene Stühle unter den Aspekten der Ergonomie, der Konstruktion, der Funktion und der Form. Als Referenz für unsere Modulplanung diente die Diplomarbeit von Martino Camper, der in 100 Tagen 100 Stühle transferierte. Ihm ging es in seiner Arbeit vor allem um die Methode, die Analyse, Eingrenzungen und um das Untersuchen von Stühlen und ihrer Herstellung.

In unserem Modul arbeiteten wir fotografisch in schnellen Übungen und transferierten die Stühle durch Bilder in neue Entwürfe. Das Ziel war, Designmerkmale im Bild zu thematisieren und visuell hervorzuheben. Es galt, in den Fotografien das Wesentliche, die Akzentuierung der Form und die Merkmale klar zu vermitteln. Den Studierenden bot die Übung zusätzlich die Möglichkeit, sich mit dem Vokabular bestehender und historischer Stühlen auseinanderzusetzen und diese auch durch Probesitzen vergleichen und testen zu können.

## FIRMENKOOPERATIONEN

Die Entwicklung eines Produktes für Partner aus der Wirtschaft oder für kulturelle

Institutionen ist eine ideale Voraussetzung, um direkt für einen bestehenden Markt entwerfen zu können und daraus vertiefte Kenntnisse über das Umfeld, die Produkte und deren Umsetzung zu erhalten. Die Studierenden haben die Gelegenheit, direkt mit Kunden zu sprechen, sich ein genaues Bild der Zielgruppe zu machen und Produktarchive zu erforschen.

Im Unterrichtsprojekt «formale Reflexion» liegt der Fokus auf der Zusammenarbeit mit Linck Keramik und auf der Entwicklung von Formkonzepten für eine bestehende Kollektion von Gefäßen. Ausgehend von den Keramiken, welche Margrit Linck während ihrer Tätigkeit als Keramikerin entwickelt hat, erarbeiteten die Studierenden Formkonzepte. Wie entwickelt sich eine eigenständige Formensprache? Um diese zentrale Frage zu beantworten, wurden Methoden vermittelt, die am Ende des Moduls in einem ausformulierten Formkonzept sichtbar werden. In mehreren kurzen Aufgaben nähern sich die Studierenden der Gestaltung von Rotationskörpern an. Stichworte und Begriffe mit Formbezug wie beispielsweise Fettleibigkeit, Ausdehnung oder Verschnitte wurden in Formkonzepte umgesetzt. Um in kurzer Zeit die unterschiedliche Wirkung der körperlichen Erscheinung von Form kennen und artikulieren zu lernen, haben wir die Objekte in Styropor und auf der Drehbank hergestellt. Die abweichende Materialität wirkt auf den ersten Blick absurd. Wir konnten jedoch auf diese Weise schneller als mit Ton physische Objekte erstellen, untersuchen und bewerten. Die Herstellung mit Feile und Schleifpapier am Rotationskörper ermöglichte zudem ein unmittelbares Abtasten und Betrachten im Bearbeitungsprozess.

### DIGITALES HANDWERK

Die Studierenden lernen im Modul «Digitale Werkstatt» die Grundlagen und Möglichkeiten entlang der digitalen Prozesskette kennen. Sie können die unterschiedlichen digitalen Werkzeuge einsetzen, die für die Erzeugung digitaler Daten und deren Verarbeitung zum Einsatz kommen. Möglichkeiten, Einschränkungen und Werkzeugspuren der digital



«Mich interessierte, wie dünn und fein der Fräser arbeiten kann, bevor er seine eigene Arbeit zerstört.»  
(von David Williner, Foto: Saxer)

gesteuerten maschinellen Produktion können anschliessend durch die Herstellung in unseren Werkstätten im Material überprüft werden. In kurzen, aufeinander aufbauenden Übungen werden CAD-Programme, Produktionsprozesse und Materialien kombiniert und erprobt. Experimente mit Laserschneider, 3D-Scanner, Kartonabwicklungen, Schneidplotter, CNC-Fräse und 3D-Druck sind die Basis für das Ausloten der Möglichkeiten und Grenzen der Technik.

Besonderes Potential sehen wir in der Kombination und Überlagerung mit den vermeintlich gegensätzlichen handwerklichen Fertigungstechniken. Die spezifischen Eigenschaften der bearbeiteten Materialien und die Erkenntnisse der Produktionsprozesse werden in einer Wissens-Landkarte erfasst, wie etwa ein Fräsvorgang, der das Werkstück zerstört und ein Artefakt hinterlässt, das an Verwitterung und Alterung erinnert. Oder ein 3D-Drucker, der in Kombination von Geschwindigkeit, Materialdicke und Temperatur dem Objekt eine filigran texturierte, mit «Leerstellen versehene Oberfläche» zufügt. Die genaue Betrachtung der Experimente lässt bei Fehlern Potenzial für eine Gestaltung erkennen, die über das herkömmliche und vermeintlich Machbare hinausgeht und eröffnet neue Blicke auf die digitale Gestaltung.

#### AUTOR

Andreas Saxer ist Produktgestalter und führt sein eigenes Studio in Zürich. In der Studienrichtung Objekt-Design der Hochschule Luzern doziert Andreas Saxer seit 2010.

Christoph Schindler ist seit 2014 als Leiter der Studienrichtung verantwortlich für deren strategische Ausrichtung.

#### DOZIERENDE

Bei den vorgestellten Modulen waren folgende Dozierende und Gäste involviert:  
Weekender, 2011: Claudia Caviezel, Kathrin Baumberger

Kon-Fusion, 2011: Sarah Küng, Lovis Caputo  
Formale Reflexion, 2012: Barbara Berger  
Digitales Handwerk, 2014: Yves Ebnöther

#### QUELLEN

GAMPER, Martino (2010): 100 Chairs in 100 Days and its 100 Ways. London: Dent-de-Leone.



**Die Kombination der Genauigkeit des computer-gesteuerten Lasers und der Unkontrollierbarkeit eines Bruches wurde in diesem Muster untersucht. (von Rafael Haubensak, Foto: Andreas Saxer)**



**Die Schichtungen sind bei den Überhängen und flachen Stellen sehr fein und fragil, eine hüllenartige Struktur mit Durchsichten wurde produziert. (von Janine Wälchli)**

## KONZEPTIONELLE ANALYSE

Zürcher Hochschule der Künste – Design

Industrial-Designerinnen und -Designer gestalten Produkte – eine Aufgabe, die weit über den Entwurf von Form und Funktion eines Gegenstandes hinausgeht. Sie arbeiten im Spannungsfeld von Technik, Ökonomie und Gesellschaft, sie setzen Trends in Alltag, Freizeit und Arbeitsleben. Entsprechend breit ist die Ausbildung in der Vertiefung Industrial Design angelegt. Schlüsselkompetenzen des Entwurfs wie Materialwissen, Formgebung, Skizzentchnik, CAD und Kenntnisse unterschiedlichster Produktionsverfahren werden ebenso vermittelt wie die Fähigkeit, gesellschaftliche Veränderungen zu analysieren und innovative Lösungen für relevante Fragestellungen zu gestalten. Drei Lernziele stehen im Vordergrund: die Fähigkeit, konzeptionell zu denken und handeln, die Entwicklung eigenständiger kreativer Ideen und die Sicherheit im formal-ästhetischen Ausdruck.

Die Studierenden entwerfen Lösungen und Produkte mit Mehrwert: Hierbei stehen soziale Relevanz, Ökologie und das Einbinden technologischer Innovationen im Zentrum. Sie setzen sich mit verschiedenen Herangehensweisen des Entwurfs auseinander, die vom Entwerfen, ausgehend von einem Briefing, bis zu experimentellen Herangehensweisen reichen.

Das von Hochparterre herausgegebene Themenheft «Das Zürcher Modell» präsentiert das ganze Spektrum der Designausbildung an der Zürcher Hochschule der Künste und ist auf der Homepage ZHdK als PDF einsehbar.

## VIRTUELLE SIMULATION

FHNW – Hochschule für Gestaltung und Kunst

Ästhetik, Brauchbarkeit, Materialität, emotionale Wirkung, Lesbarkeit, Formwert – die Gestaltung serieller Güter berücksichtigt unterschiedlichste Faktoren und ist damit ein transdisziplinärer Prozess. Die Studierenden am HGK-Institut Industrial Design in Basel Dreispitz entwerfen industriell gefertigte Serienprodukte. Sie entwickeln Konsumgüter und Investitionsgüter – kreativ, innovativ und zielgerichtet. Konzeptionelle und methodische Kenntnisse wie technische und handwerkliche befähigen zur selbständigen Entwurfsarbeit im Designprozess, von der Zeichnung bis zum Modell und der virtuellen Simulation. Das Grundstudium im ersten Jahr vermittelt diese Kenntnisse, umgesetzt in einfachen, kurzen Projekten. Das anschließende Hauptstudium besteht überwiegend aus Projektarbeit mit den Schwerpunkten Einführungs-, Praxis- und Visionsprojekt von unterschiedlicher Dauer und Komplexität. Die Modulwahl ermöglicht individuelle Gewichtung während des Lehrgangs.

Zu den Hauptzielen des Bachelor-Studiums Industrial Design zählen die Fähigkeit, Innovationen zu formulieren, die Entwicklung einer eigenen ästhetischen Position, problemorientiertes Denken und zielgerichtetes Handeln im Gestaltungsprozess.

[www.fhwn.ch](http://www.fhwn.ch)

## WIRTSCHAFTSNAHE PRAXISEINSÄTZE

Ecole cantonale d'art de Lausanne – Design Industriel

Travailler les matériaux, dessiner ou redéfinir les fonctions d'un objet, créer des produits, concevoir une scénographie ... Ce programme s'adresse à des étudiants curieux et passionnés qui souhaitent faire de la création d'objets leur métier. Ce Bachelor professionnalisant permet d'acquérir un haut niveau de compétences dans les savoir-faire de base nécessaires à un designer industriel.

Encadrés par des praticiens reconnus et au sein d'ateliers pourvus des dernières technologies, les étudiants travaillent sur la forme et la fonction des objets, ainsi que sur leur mode de production en série. En parallèle, ils s'aguerrissent au dessin technique, aux logiciels et imprimante 3D ou encore à la connaissance des matériaux. Durant leur cursus, ils sont amenés à travailler sur des projets en collaboration avec des entreprises de tout premier plan et donnant lieu à diverses éditions, expositions et publications dans la presse internationale. Des workshops sont aussi organisés avec des acteurs majeurs de la branche. Ils bénéficient également d'un riche enseignement théorique et de conférences multidisciplinaires au sein de l'école.

[www.ecal.ch](http://www.ecal.ch)

## INTERDISZIPLINÄRE DESIGNPÄDAGOGIK

Universität Vechta (Norddeutschland)

Angesichts des kulturellen Wandels und der gesellschaftlichen Herausforderungen von morgen sind Innovationskompetenz, Entwurfskompetenz und Problemlösungskompetenz Schlüsselqualifikationen für kommende Generationen. In diesem Zusammenhang ist Design Vermittlungsplattform für kreative Denk- und Handlungsprozesse und zugleich Modell für neue forschungsgestützte Entwurfstätigkeiten im Bereich Bildung, Kultur und Wirtschaft. Im Fach Designpädagogik werden grundlegendes bildnerisches, entwerfendes und wissenschaftliches Wissen und Können erworben. Darüber hinaus werden zukunftsrelevante Kompetenzen wie etwa das Denken in Prozessen und Kontexten sowie kreatives Handeln vermittelt. Themen aus Design, Kunst, architektonischem und sozialem Raum eröffnen Perspektiven einer interdisziplinären Ausbildung. Dabei werden praktische, konzeptionelle und methodische Kompetenzen zur eigenständigen und qualifizierten Designvermittlung und Designforschung entwickelt. Inhalte des Faches sind darstellende und entwerfende Grundlagen, mediale und handwerkliche Techniken der Gestaltung einschliesslich der Werkstattpraxis sowie künstlerischer und räumlicher Gestaltung. Diese werden ergänzt durch die systematische Einführung in grundlegende Theorien und die Geschichte des Designs. Kunst- und kulturhistorische Analyse und Reflexion runden die Inhalte des Faches Designpädagogik ab.

[www.uni-vechta.de](http://www.uni-vechta.de)

### QUELLEN

Die Selbstbeschreibung der Hochschulen stammt von den Internetseiten der jeweiligen Institution.