

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 18 (2005)
Heft: 9

Artikel: Entwürfe mit Zukunft : Abschlussarbeiten HGKZ
Autor: Gantenbein, Köbi
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-122690>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 14.01.2026

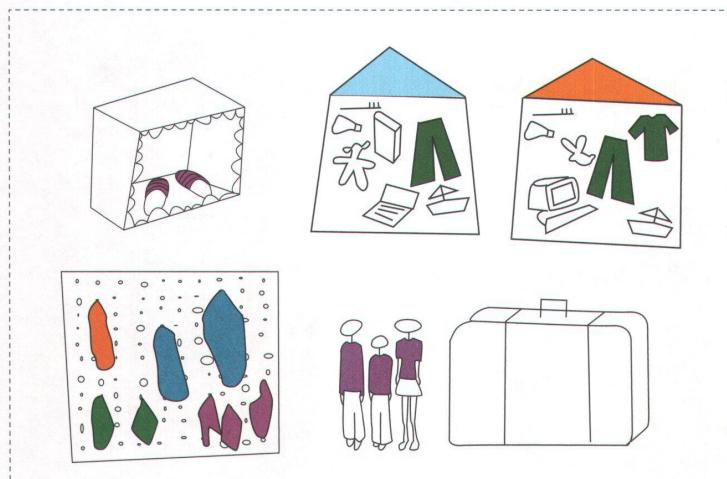
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Entwürfe mit Zukunft

Text: Köbi Gantenbein

Rezensionen: Meret Ernst, Urs Honegger

Wohnwagen, Geräte für den Kinderarzt, Badezeug – die Absolventinnen und Absolventen des Studienbereichs Design der HGK Zürich haben 15 Diplomarbeiten vorgelegt. Ein Gesamteindruck und eine Freude: Es gibt nicht eine, sondern viele Wahrheiten des Guten und Wahren.



Patchworkfamilie – Caroline Schubiger

Als Folge des Wandels von der Kunstgewerbe- zur Hochschule erhielt Theorie des Designs in der Ausbildung einen neuen Stellenwert. Caroline Schubigers Diplomarbeit zeigt anschaulich und klug, wie Wissenschaft, die sich um Erkenntnis kümmert, mit Design, das den Entwurf will, verbünden kann. Die Autorin definiert dazu das Feld des «Dazwischen», auf dem Erkenn- und Entwerbarkeit hergestellt werden soll. Eine methodologisch geschickt portionierte Idee, die Caroline Schubiger 1:1 am Beispiel der Patchworkfamilie ausführt. In einem intellektuellen Labor ergründet sie das Dazwischen und führt

es in einem anmutigen Lehr-Trickfilm vor. In Skizzen entwickelt sie Produkte wie den Finkenaltar für das Patchworkkind, seinen Koffer oder die Garderobe für die Patchworker. Gewiss, solche Ware könnte auch mit dem herkömmlichen Suchen, Finden und Stochern im Nebel entstehen. Reizvoll ist, wie die Autorin eine Begründung und eine Logik findet, und wegweisend ist die Arbeit, weil sie zeigt, dass der Entwurf nicht erst beginnt, wenn die Lektüre eines Buches als bildungsbürgerliche Zumutung an einen Designer erledigt ist: Soziologische Neugier soll einen Entwurf leiten. GA
caroline.schubiger@hgkz.net

• Picknickkörbe, elektronische Geräte, Flugzeugsitze und Teekocher – auf den ersten Blick das gewohnte Bild. Der Designer, geplagt vom Verlangen, er möge doch eine Lücke in der mit Waren überfüllten Welt finden. Die Gemeinde des Industrial Designs kann zufrieden sein, denn ihr Nachwuchs glaubt an diese Grundfeste ihres Berufs. Viele Absolventen stimmen in den Texten, mit denen sie ihre Modell gewordenen Ideen begleiten, ins Ritual der Neuheiten- und Lückensuche ein, doch es sind wenige so naiv zu glauben, dass ein Designer ein Erfinder sei. Und die spannenden Arbeiten tappen denn auch nicht in die Erfinderafelie. Ihre Autoren sehen sich als Collagisten. Auch diese erkunden Lücken in der dicht gefüllten Warenwelt, aber sie füllen sie mit Reparaturen, Umdeutungen und Weiterbauten. Und unterlaufen so den Kult des Neuen, offensichtlich wissend, dass das meiste schon da und schon erfunden ist, wenn auch anderswo gebraucht.

Bestehendes ergänzt

Ein gutes Beispiel aus dem Low-Tech-Bereich ist ein Zelt für ein Kinderkrankenbett. Mit Bastlercharme ergänzt die Autorin ein bestehendes Ding. Ein Beispiel aus der elektronischen Welt ist ein Maschinchen, das eine Skifahrerin am Jackenarm trägt, damit sie jederzeit unterrichtet ist, wo ihre Clique Ski fährt. So sinnlos gemessen an Aufwand, Ertrag und Weltleid das Projekt auch ist, es will weniger eine Erfindung sein, als Erfindungen in einen Zusammenhang stellen und neu vermitteln.



Caravan – Oliver Franz und Christian Eisenegger

Den Wohnwagen weiterbauen – vor uns liegt ein Stück, das all die Achtung verdient, die den Lehrabschlussstücken in künftigen Berufen gebührt. Seine Autoren zeigen, was sie gelernt haben und dass man sie brauchen kann. Ihr Ziel ist ein Wohnwagen, der Genuss und zeitgenössische Ästhetik ins biedere Camper-Milieu bringen soll. Konstruktion und Form sind denn auch auf die Zielgruppe «stilsichere Geniesser» ausgerichtet: Der Wohnwagen hat eine ausfahrbare Rückwand und bietet so einer geräumigen Küche mit Esstisch sowie einer grosszügigen Liegefläche für zwei Personen Platz. Der organisch

geformte Caravan, die offene Front mit Sonnenterrasse – das innere und äussere Design sagt, dass Camping und Naturerlebnis viel miteinander zu tun haben sollen. Oliver Franz und Christian Eisenegger haben ein bodenständiges Bild, was ein Designer tun und können soll. Sie entwerfen einen Wohnwagen, der Komfortansprüche und ästhetische Ambitionen eines gut betuchten Publikums erfüllen kann. Ein Publikum, dem die proletarische Ferienfreude das Campieren noch fremd ist, aber der sie dank solcher Gerätschaften für sich entdecken soll. UH
oliver.franz@gmx.ch, christian.eisenegger@gmail.com

Die Zürcher Designklasse ist der wichtige Ausbildungsort zum Industrial Design in der Schweiz. Das war schon immer so und das Getöse der Schulregenten, die die Schule seit Jahren schütteln, um aus der Kunstgewerbeschule von einst doch noch eine Hochschule herstellen zu können, hat das nicht verändern können. Die Absolventen und ihre Professoren pflegen liebevoll Berufsbilder, die vor vielen Jahren Pioniere wie Willy Guhl, Alf Aebersold oder Franco Clivio begründet haben: Der Könnerausweis des Designers ist die handfest zu einem Modell gebaute Idee. Mit einem Produktkonzept, dargestellt in drei Dimensionen, am liebsten im Massstab 1:1, auf Hochglanz poliert und in aparten Ausstellungen inszeniert, buchstäblich ein bodenständiges Verständnis seines Fachs.

Die Diplomarbeiten loben und preisen die Verformung von Rohstoff zu einem funktionierenden Ding. Dieses Vermögen zu erlangen und zu mehren ist schwer; es ist ein Handwerk, über das die Studierenden besser verfügen als ihre Vorgänger vor fünf Jahren. Aber es fordert da und dort so viel Aufwand, dass für den Sinn der verdinglichten Idee nicht viel Kraft übrig bleibt, also drohen Sandkastenübungen. Auch wird die Frage nicht gefragt: Ist mein Tun denn auch relevant? Für wen? Für die Welt? Für das Design? Für die Kunst? Für mich? Das Blättern in den Skizzen- und Entwurfsbüchern zeigt, dass ein Designer zu früh sicher sein will, wie sein Ding werden wird. Und man sieht, dass Konstruktionsprobleme mehr Platz brauchen als Entwerfen und Verwerfen auf mehreren Gleisen gleichzeitig. Studien von

Gebrauchsritualen oder Übungen in Phantasie sind weniger von Belang als Sorgen mit sperrigen Techniken und Materialien. Die Absolventen sind wohl im Stande, innert eines halben Jahres Projekte aufzuleisen, Lösungen zu organisieren und pragmatisch Entscheide so zu fällen, sodass am Schluss ein ansehnliches und anschauliches Resultat auf dem Tisch liegt. Doch es weht ein Hauch von Langeweile und simulierter Routine über den Arbeiten.

Wegweiser und Richtschnur

Design ist ein ernsthaftes Geschäft, gewiss, Design ist aber auch ein neugieriger Beruf, spielerisch zwischen Kunst und Welt. Dazu gibt es, den Gesamteindruck unterlaufend, zwei Arbeiten: Die eine inszeniert das Kaffeehaus, die andere verbindet Wissenschaft und Entwurf in der Patchworkfamilie. Sie geben eine Richtung vor, in der die Zürcher Ausbildung gedeihen kann. Und wachsen mag sie auch im Kernanliegen des Designs: Der formalen Eleganz der schönen Dinge, der Arbeit am eigenen Stil und dem Tänzeln mit den Ideen, den Phantasien und den Bildern.

Im Jahrgang 05 sind diplomierte: Fabrice Aeberhard, Martin Allenbach, Markus Birchler, Miriam Bux, Basil Dubs, Lorenza Ehrler, Christian Eisenegger, Yvonne Ernst, Oliver Franz, Christian Frisch, Isabell Gatzien, Stefan Gnirs, Janice Hoare, Nicole Jeanneret, Kathrin Leist, Simona Meyer, Sandra Moser, Anja Rufli, Sandra Schachenmann, Caroline Schubiger. Anders als im Vorjahr: Alle Kandidaten haben bestanden.

Die Arbeiten sind dokumentiert auf www.sbd.hgkz.ch



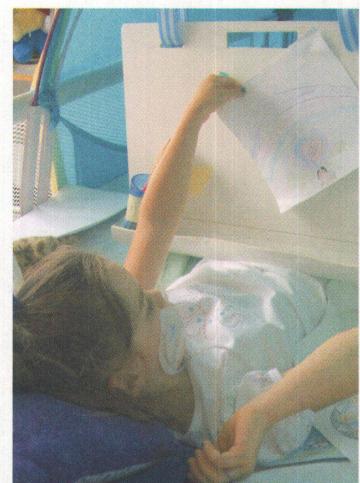
ch_air – Fabrice Aeberhard

Handfestes Industrial Design: Wer diesen Flugzeugsitz als Diplomarbeit vorstellt, zeigt, dass er es gelernt hat. Fabrice Aeberhard hat sich zum Ziel gesetzt, einen Sessel zu entwickeln, der auch dem Economy-Class-Passagieren mehr Komfort bietet als herkömmliche Sitze. Ein neues mechanisches Prinzip bringt in der Sitzposition acht, in der Liegeposition sogar zwölf Zentimeter mehr Beinfreiheit. Und das ist in den bis auf den letzten Zentimeter optimierten Sardinenbüchsen nicht wenig. Der Stoff, den es dazu braucht, muss wie alle Stoffe, die in der Flugzeugindustrie verwendet werden, die höchsten Brenn-

vorschriften erfüllen und dazu noch robust und leicht zu reinigen sein. Elemente wie der Klapp-tisch, Rückenlehne und Armstützen lassen mehr Bewegungsfreiheit zu. Die kleinen, wie Flügel geformten Armstützen zu jedem Sitz garantieren mehr Privatheit. Sie lassen sich beim Ein- und Aussteigen seitlich hochklappen und dürfen deshalb viel breiter sein – ganze neun statt vier Zentimeter. Eine ovale Aushöhlung im Gestell bietet Gewichtersparnis und hilft kleineren Passagieren, ihr Handgepäck leichter zu verstauen. Realisieren lässt sich ch_air in etwa drei Jahren. ME
fabrice.aeberhard@hgkz.net



Raumspiel/Spielraum – Sandra Moser



Kleinkinder sind in Spitalbetten ungeschützt den vielen Zugriffen ausgeliefert, mit denen sie untersucht, gepflegt und behandelt werden. Sie liegen in einem fremden Bett, in einem neuen Raum und werden täglich mit fremden Menschen konfrontiert. Rückzugsmöglichkeiten gibt es nicht. Sandra Moser, die selbst lange im Spital arbeitete, weiß, was in dieser Situation fehlt: «Ich will dem Kind eine Umgebung anbieten, die es auch im Bett zum Spielen ermuntert. Weil das Spiel für seine Entwicklung und Genesung so wichtig ist.» Sie schlägt ein Zelt vor, das schnell und mit einfachen Handgriffen auf Spitalbetten installiert wird und dem Kind so einen Raum im Raum verschafft. Zusammengerollt findet es am Fussende Platz in einer Aufhängung, die man auch als Zeichenbrett brauchen kann. Spitalbetten werden für die Dauer von zwei, drei Jahrzehnten angeschafft. Ein neues, verbessertes Spitalbett verursacht Kosten, die in diesen Zeiten des Sparsens wohl niemand übernehmen wird. Auch deshalb überzeugt der Vorschlag. Er bietet eine schnelle und günstige Lösung, nimmt die Bedürfnisse der Kinder ernst und nimmt auf die knappe Zeit der Pflegenden Rücksicht. ME
sandra.moser@hgkz.net