

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 27 (2014)
Heft: [9]: Das Zürcher Modell

Artikel: Der Mut zur Lücke
Autor: Gantenbein, Köbi
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-583487>

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: 04.04.2026

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

Game Design

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

Cast/Audiovisual Media

- Social Media & Digital Storytelling
- Transmedia

Visual Communication

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

Basics & Theory

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

Labs

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

Scientific Visualization

- Drawing
- Knowledge Visualization
- Scientific Visualization

design.zhdk.ch/map: Erkunden Sie weitere Dimensionen des Departements Design virtuell.