

Liegen, ruhen, entspannen : Design von Wellness? : die preisgekrönte Arbeiten der HGKZ-Studenten am "Hoesch Design Award"

Autor(en): [s.n.]

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **12 (1999)**

Heft 4

PDF erstellt am: **13.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-121080>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

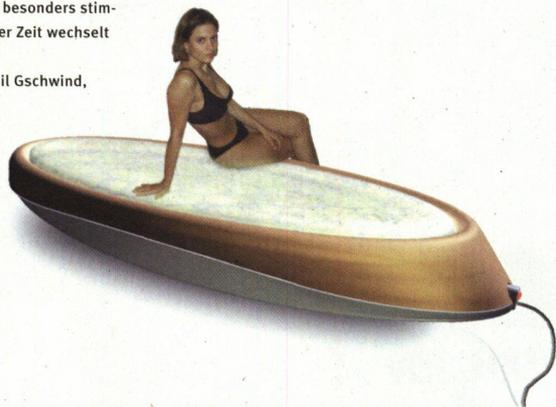
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Liegen, ruhen, entspannen

«juppy-ter»

Wenn im Herbst die Nächte länger werden und das Tageslicht spärlich, beginnt für viele Leute die schwere Zeit. 12 Prozent der Mitteleuropäer leiden unter saisonal abhängiger Depression (SAD). Die lässt sich mit Psychopharmaka kurieren oder mit Licht. Täglich während 40 Minuten Lichtliegen bei einer Leistung von 10 000 Lux verbessert die Gemütslage nachweislich. Für diese Therapie ist «Juppy-ter» entworfen, seinen Namen hat das Gerät von Jupiter, einem der hellsten Planeten. Das Möbel ist eine Wanne fürs Lichtbad. Über fünfzig Lichtquellen strahlen durch ein Kissen aus Glasperlen, das gleichermaßen bequem wie lichtdurchlässig ist. Das für die Therapie nötige Licht ist reinweiss und deshalb nicht besonders stimmungsvoll. Nach gewisser Zeit wechselt deshalb die Lichtfarbe.

Design: Stephan Theophil Gschwind, 3. Rang, 3000 Mark



Vier Studentinnen und ein Student der Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich (HGKZ) haben am international wohl dotierten «Hoesch Design Award» drei von vier Rängen belegt (HP 3/99). Wer und was stecken hinter einem solchen Erfolg – wie wird im Studienbereich Industrial Design gelehrt?

«Wellness», so das Thema, für das die im Bade-, Dusch- und Sanitärwesen engagierte deutsche Firma Hoesch einen Designwettbewerb ausschrieb. Eingeladen: Die «zehn renommierten Designhochschulen in Europa, Asien und Amerika», von denen jede 5000 Mark erhielt. Den Besten winkte ein Preisgeld von insgesamt 20 000 Mark und die Aussicht, dass aus den Projekten auch Produkte werden, ein wichtiges Motiv für junge Designer, die sich und ihre Ideen schliesslich so der Gesellschaft vermitteln möchten. Mitgemacht haben 78 Entwürfe, aus der Schweiz mit dabei der Studienbereich Industrial Design der HGKZ. Erfolgreich, und in der NZZ, im «Tages-Anzeiger», ja selbst in der «Prättigauer Zeitung» stand kürzlich zu lesen: «Zürcher Design Studentinnen räumen ab.» Drei von vier Preisen. Dieser Erfolg ruht auf der unkonventionellen Lehre von Franco Clivio, des Dozenten für Entwurf in Industrial Design. Sie hat drei Etappen.

die kontinuierliche Schärfung der sinnlichen, vorab der visuellen Wahrnehmung, wie ein Zeichen konstruiert ist, dass es als Zeichen funktioniert. Clivios Lehre nimmt keine hohe theoretische Geschlossenheit in Anspruch, sie orientiert sich gerne am Hier und Heute, sie behauptet keine durchgängige Systematik, sie vertraut dem freien Fließen, dem Bewegen im Bewegten.

Das Konzept

Auch im zweiten Schritt, der Definition des Problems und seiner Lösungsvarianten, geht die frei fließende Lehre fort, diese Unsitte im Auge der strengen Pädagogik. Die Studierenden entwickeln selbständig – allein oder in Gruppen – aus dem Wust von Lektüre, Eindrücken und Begegnungen ihre Ideen. Der Lehrer kommentiert Wendendes, setzt, seine «Erfahrung mit Praxis» anrufend, auch willkürlich scheinende Grenzen: «Nein, so geht das nicht. Das kann man doch nicht so machen. Schau her, das geht so.» Gewiss ist reichlich individuelle Zuneigung ein Privileg dieses Studiums. Clivio agiert viel stärker aus dem Moment heraus, als dass er einen expliziten Plan verfolgte. Er vertraut darauf, dass der Funke springt. Er lehrt mit einer Mischung aus Erfahrung und Skepsis, also in konservativer Lehrmeisterattitüde, und vertraut, Talente mehr suchend als wach küssend, auf die Kraft der Fingerspitzen: «Die packt es, der packt es nicht.» Schliesslich liegen Konzepte vor, das heisst, ein Argumentarium für Probleme, die der Designer lösen will, indem er etliche bekannte Teile zu einem neuen Stück zusammensetzt. Dazu gehört auch eine Portion Demut: «Es ist vieles erfunden. Es kann vieles aus der Neugruppierung bestehender Ideen und Bilder noch verbessert werden. Sehschule heisst anders und besser sehen.»

Der Dozent führt die Studierenden zu ihm realistisch scheinenden Entwürfen, wobei realistisch vorab prinzipiell konstruierbar meint und noch weg ist von ökonomischen und ökologischen Betrachtungen zu Produktion, Vertrieb

Ermuntern und erkunden

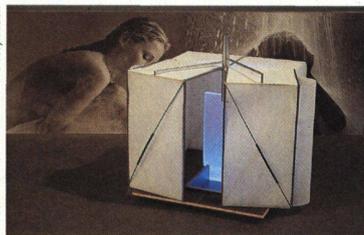
Franco Clivios erster Schritt: Ehrgeiz wecken, das Feld weit abstecken. Ein Stein des Anstosses ist bereits «Wellness», dieser Begriff aus Marktschreiers Schublade. Wir möchten doch nur etwas zufrieden sein, entspannt, harmonisch und froh – wozu brauchen wir «Wellness»? Solche Wort haben nun durchaus den Vorteil, dass sie Designer anstacheln können – instinktive Skepsis gegen Begriffe gehört zur ersten Runde ebenso wie systematisches Erkunden. Die 5 Studentinnen und 4 Studenten fädelten mit Reto Cattelan, dem Dozenten für Kunst- und Kulturgeschichte, all die Verwicklungen von Hygiene, Baden und Gesellschaft auseinander. Mit Büchern mit Exkursionen: Badend in Vals eröffnen sich den Designern Horizonte und Bilder. Das also kann sein, was andere Leute unter «Wellness» verstehen.

Prototypisch stecken die spontane Begriffsdrehung, die kulturhistorische Erkundung und die Reise zum Möglichen das Feld von Clivios Entwurfslehre ab. Wichtiger Markstein ist die Sehschule,

Lumen und «Tortuga»

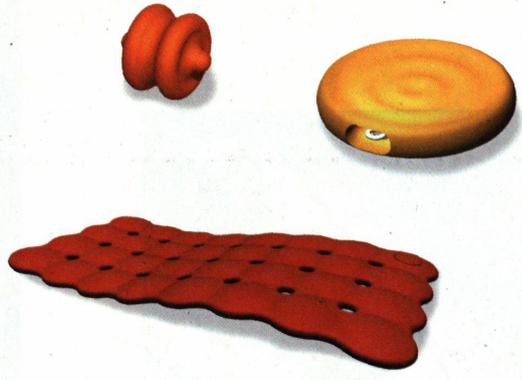
Um die Sinne zu sensibilisieren für Abläufe und die Wahrnehmung den wechselnden Stimmungen anzupassen gibt es eine Installation im Raum, sie heisst «Lumen» – ein halbdurchsichtiges leuchtendes Möbel, das einen Raum gliedert und Bereiche definiert. Die Elemente sind leicht zu bewegen. So entsteht – je nach Stimmung – Intimität und Rückzug oder Auftritt und Bühne. Je nach Wassertemperatur wird das Wandelement farblich verändert. Das Produkt heisst «tortuga», es verbindet Schwamm und Seifenspender. Es hilft massieren, reinigen, streicheln, einseifen. Der linsenförmige Metallkörper trägt sechs Gummischwammkugeln. Die (nachfüllbare) Seife fließt bei Druck auf die mittlere, etwas kleinere Kugel. Dank des Saugnapfs kann der Schwammseifenspender im Bad leicht platziert werden.

Design: Therese Naef und Werner Woodtli



«Goody», «Welly» und «Hotbelly»
Drei Alltagsgegenstände, um mit Wärme
Wohlbefinden zu erzeugen.
«Goody»: Eine dunkelrote Wärmematte aus
Latex gibt die gespeicherte Wärme gleich-
mässig an den Körper ab, per Knopfdruck
wird die erkaltende Matte dank der chemi-
schen Reaktion in der Füllung aus Natrium-
acetat warm. Die Matte lässt sich rollen
und falten.

«Welly»: Ein Massagetool aus transparen-
tem Silikon, gefüllt mit rotem, erwärmba-
rem Propandion-Gel, hilft beim Massieren
bei Verspannungen. Durch Rollen im Rük-
cken, punktuell z.B. im Nacken.
«Hotbelly»: Eine Flasche aus gelbem Latex,
auffüllbar mit warmem Wasser, sorgt an
schlechten Tagen für einen warmen Bauch
und beruhigt. Konkav geformt kann sich
die Flasche anpassen. Der Einfüllstutzen
ist versenkt.
Design: Marc Briefer



«loom»
Zu Hause wollen wir uns zurückziehen,
ausruhen und geborgen fühlen, nicht wie-
derholen, was draussen passiert: Kein
Whirlpool, kein Minidampfbad, keine mul-
tifunktionalen Trimmgeräte. Dafür ein ein-
faches Möbelstück, das sich unabhängig
vom Raum in den Privatbereich integrieren
lässt. Es soll der bewussten, körperlichen
und seelischen Entspannung dienen.
Wir haben wenige, optimale Entspannungs-
positionen eruiert und das Objekt so ge-
formt, dass der Körper von der Holzschale
aufgefangen und getragen wird. Entspan-
nung in Bauch- und Rückenlage entlasten
Nacken und Wirbelsäule, die Vertiefung für
den Kopf reduziert den Muskeltonus; wer
so liegt, liegt ideal zur Massage. Loom ist
ein spielerisches Objekt, eine unmittelbar
brauchbare Skulptur.
Design: Ruth Gujan und Line Elmiger,
2. Rang, 5000 Mark

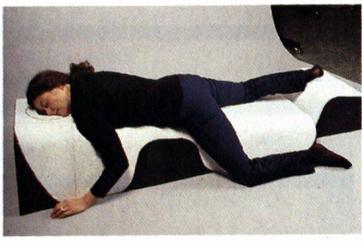


Bild: Regula Bearth

und Gebrauch. Oder andersherum ist
der Entwurf nahe beim Designer und
der Gesellschaft noch unvermittelt.

Konstruieren

Wie schon in der zweiten Etappe arbei-
ten die Studenten auch in der dritten in
hohem Masse selbständig. Lehrassisten-
ten gibt es noch keine. Entwurfs-
medien sind vorab Papier und Bleistift
und einfache dreidimensionale Model-
le, rückgekoppelt an Recherchen. Ver-
such und Irrtum. Die Präsentations-
medien sind einesteils traditionell:
Schaumstoffe, Holz, andernteils avanci-
ert: Jeder Student verfügt über lau-
fend und schnell wachsende Kenntnis-
se in CAD. Clivio ist gegenüber dem
Computer vorsichtig skeptisch. Lang-
samkeit des Bleistiftes und präziser
Gedanke hängen in seiner Erfahrung
gut und gerne zusammen. Hoch aller-
dings schlägt er die Verbindlichkeit des
gebauten Modells als Repräsentation
der Entwurfsidee an. Im Zweitakt mit
dem Werkstattmeister Franz Steinger
entstehen Figuranten, die durchaus
beeindrucken wollen. Damit will Clivio
auch die Entwurfsdisziplin schärfen im
Meer des grundsätzlich technisch
Machbaren und er vertraut, als Vertre-

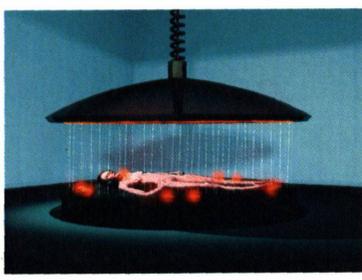
ter alter Schule, der Kraft und Faszina-
tion des Gegenstandes unbedingt.
Das ist das eine. Das andere: Er weiss
als alter Fuchs um die Kraft des gebau-
ten Modells im langwierigen Prozess
des Überzeugens und Argumentierens.
Mit einem Objekt, das so tut als wäre
es schon das richtige Objekt, hat der
Designer Trümpfe in der Hand.

Wandel

Franco Clivio ist einer der prägenden
Entwurfslehrer des SBD, ein alter
Fuchs. Er hat über Jahre mit Ludwig
Walser und Georg Schneider die Aus-
bildung in dreidimensionalem Design
in der Zürcher Schule geprägt. Schnei-
der und Walser sind pensioniert, im
Entwurfsunterricht, dem Kernstück des
SBD, kommt neben ihm seit einem hal-
ben Jahr eine neue Generation ans
Werk: Ursula Tischner, Ursula Bode-
rer, Karin Hoffmann (HP 3/99), Irène
Müller, Nicole Kind, Christoph Dietli-
cher, Reto Schöpfer, Gerhard Buur-
mann, Roland Eberle, Hannes Wett-
stein, Hanspeter Wirth und Michael
Krohn, um nur einige zu nennen. Sie
werden die Lehre entfalten und ent-
wickeln und als junge Wölfe vom Wech-
sel des alten Fuchses auch lernen. GA



Wasserlinse
Ein warm leuchtender Körper mit einer Bie-
gung in sein Inneres. Eine Stufe hoch stei-
gend, wechselt man vom Aussen- in den
Innenraum auf eine gläserne Linse. Sie
wirft Licht nach oben, von wo aus der Bra-
use Wasser herabfällt. Wie eine zweite Haut
spannt es sich über die Wölbung, sammelt
sich im Kreis und rinnt weiter zum Abfluss.
Das Licht setzt sich mit ihm in Bewegung –
ein Spiel mit dem menschlichen Körper als
Mitte. Die seidene Hülle schafft einen inti-
men Raum, lässt das Aussen durchschim-
mern. Sie ist Projektionsfläche für Schat-
tenspiele, gespannt im Kreis um den leicht
erhöhten Holzboden, der Abstell- und Sitz-
fläche ist.
Design: Colette Krummenacher und Elvira
Mühlebach, 2. Rang, 5000 Mark



Château Pétrus
Man kann in diesem Gerät duschen, sich
beregnen lassen, einen Massagestrahl ein-
stellen. Die Kuppel ist Lichtreflektor und
Duschbrause in einem. Dank regelmässi-
ger Ausleuchtung entsteht ein unendlicher
Raum, der den Blick fängt, aber nicht ab-
lenkt. Helligkeit und Lichtfarbe können
variiert werden, um die gewünschte Stim-
mung zu erzeugen. Ein ebener Sockel ge-
währt Bewegungsfreiheit. Der Benutzer

kann stehen, liegen oder auf verschiedene
Weise sitzen. Es entsteht keine Therapie-
form, sondern ein Wahrnehmungsraum, in
dem sich die Benutzerin ihrer Sinne bewusst
wird und der Spass macht. Sie wird sich be-
wusst: «Was tut mir jetzt gut? Worauf habe
ich Lust?»
Design: Daniel Späti

Die Jury; die Eingeladenen

- Cristina Morozzi, Architektin und De-
signkritikerin, Mailand; Fritz Frenkel,
Industrial Designer, Design Manager
der Deutschen Bahn, Frankfurt; Tho-
mas S. Bley, Industrial Designer, Köln
und USA, Professor am Kölner Fach-
bereich Design; Christine Kaufmann,
Schauspielerin und Schriftstellerin,
München; Jochen Drewniok, Ge-
schäftsführer von Hoesch, Metall +
Kunststoffwerk, Düren.
Die Eingeladenen: Hongkong
Polytechnic University; Burg Giebi-
chenstein, Halle; University of Art
and Design, Helsinki; Les Ateliers,
Paris; Istituto Europeo di Design,
Mailand; Staatliche Kunst- und Wirt-
schaftsuniversität, Moskau; Glasgow
School of Art; Temasek Polytechnic
School of Design, Singapur; Arizona
State University, Phoenix, USA.