



Die 12-jährige Franziska Schnyder aus Greifensee arbeitet im «Junior Design»-Workshop an einem «T-Shirt mit Charakter». Bild: David Kündig

Junges Blut, frisches Design

REGION. Die Zürcher Hochschule der Künste fördert angehende Designerpersönlichkeiten. Auch zwei Mädchen und drei Buben aus dem Zürcher Oberland haben in den Ferien versucht, im Rahmen eines Kurses in Erfahrung zu bringen, was gutes Design ausmacht und wie man es lernen kann.

MARTIN MEIER

Emanuel Duarte sitzt wie ein König auf dem für ihn viel zu grossen Stuhl. Mit elf Jahren ist er der Jüngste in der Gruppe. Hier, im Computerraum der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), quartierte sich der Workshop «Game Design» für diese Woche ein.

Emanuel hat sich auf der Zugfahrt von Wetzikon nach Zürich ein Spiel ausgedacht: Ein Roboter muss fliehen, hat aber nur begrenzte Batteriereserven. Um die Batterien aufzuladen, kann er an bestimmten Stellen tanken, muss sich aber gleichzeitig vor Feinden verstecken. «Eigentlich möchte ich aber Schauspieler werden», stellt Emanuel klar. Weshalb hat er sich trotzdem zum «Game Design»-Workshop angemeldet? «Aus Interesse. Ich wollte wissen, wie die Spiele, die ich immer mache, aufgebaut sind.»

Ist das so schwierig? Kann man nicht einfach von allen die besten Elemente nehmen und sie zu einem neuen Game zusammensetzen? «So einfach ist das nicht», widerspricht Simon Hunziker. Der 14-jährige Wetziker bringt seine eigene Erfahrung ein: «Ich mache gerne Strategiespiele, bei denen es zum Beispiel das Ziel ist, funktionierende Städte zu bauen. Ich mag aber auch die Taktik der Zerstörung. Ein Game, das beides vereint, wäre ein einziges Frusterlebnis.» Klingt plausibel – für gutes Design gibt es anscheinend kein Patentrezept, im Gegenteil: Es folgt eigenen Regeln.

Nutzbringende Ferien

Angebote für Kinder, die freie Zeit in den Sommerferien nutzbringend zu verbringen, haben sich zu einem eigenen Industriezweig entwickelt. Nicht selten geht die Initiative aber von den Eltern aus, bieten Erlebniscamps und Sportlager für sie doch angenehme Nebeneffekte. Das Kind soll aber nicht einfach abgeschoben werden; se-

riös muss das Angebot sein. Und so werben manche Institutionen mit dem Label «Nachwuchsförderung».

Das innovative Konzept des Junior-Design-Departements nimmt dieses Prädikat besonders ernst. Der Erfolg gibt ihm recht. «Unser Angebot war nach neunzig Minuten ausgebucht», erzählt Roland Jaggi vom Workshop «Style and Design». Zusammen mit Lotti Bauer entwirft er mit 16 Teilnehmenden «T-Shirts mit Charakter». Anders als bei den grossen Modeketten, deren Prints meist in konventionellem A4-Format und mitten auf der Brust zu liegen kommen, steht hier das selber gestaltete Unikat im Zentrum.

Die 12-jährige Franziska Schnyder aus Greifensee hat dafür eine Hamsterfamilie gewählt. Grosse und kleine Tiere in verschiedensten Farben sollen ihr T-Shirt bevölkern. Deren Anordnung erprobt sie professionell an einer Büste. Mit Siebdruck und Textilfolie werden die Designs anschlies-

send auf den Stoff appliziert. Die 16-jährige Beatriz Duarte aus Wetzikon setzte ein Gepardenfoto am Computer zeichnerisch um. «Ich musste den zuerst gewählten japanischen Stil aber abändern, denn Linien gehen bei der Folientechnik nicht.» Jetzt sind die Tiere als Schattenrisse zu sehen, «was ich auch gut finde, denn ich mochte das Plakative der Pop-Art schon immer», reflektiert sie gekonnt.

Suche nach Zweckmässigkeit

Raphael Schnyder aus Greifensee beschäftigt sich in der «Industrial Design»-Werkstatt mit Gussformen. «Ich bin noch lange nicht zufrieden», sagt der 14-Jährige und schaut auf sein Objekt; ein handliches Ei, an dem von unten Grashalme und Blumen emporwachsen. «Man muss sie an Ostern doch immer im Gras suchen, das habe ich auf meine Form übertragen», erklärt er seine Idee. Was zuerst in Ton modelliert wurde, ist mit der Technik des Tiefziehens abgeformt worden: Eine Maschine erhitzt eine Plastikplatte, die sich dank Vakuum über das Modell stülpt.

Nachdem die Negativform abgekühlt ist, wird ein zweites Positiv her-

gestellt: «Für genaue Formen muss man immer wieder überarbeiten, das geht im Gips sehr gut, aber es braucht viel Geduld.» Das Ziel ist eine perfekte Negativform, mit der man persönliche Schokolade-, Pudding- oder Eiswürfelformen machen kann.

Wird also auch die Form von Eiswürfeln bewusst gestaltet? «Alles ist Design», sagt Raphael und präzisiert: «Heute haben wir in der Vorlesung einen Film gesehen, in dem ein Pöstler seine Arbeit mit dem Velo machen muss. Da er unter Zeitdruck steht, hängt er sich bei einem Transporter ein. So kann er Kraft sparen und auf dem Weg zum Kunden weiter Briefe stempeln.»

Form dem Zweck angepasst

Der Postbote – eine der bekanntesten Rollen des französischen Komikers Jacques Tati – hat sich was einfallen lassen: Die Ladefläche des Transporters dient ihm als Schreibtisch. Der Designprozess führt im besten Fall zu einer praktischen Lösung, deren Form dem Zweck angepasst ist. Was antwortete Emanuel auf die Frage, was Design alles leisten könne? «Bei einem Game wäre es das Beste, die Welt zu retten.»

Design kann Probleme lösen

Die Workshops des Junior Design Departements fanden 2011 zum sechsten Mal statt. «Ein Zeichen, dass das Bewusstsein, mit Design Probleme lösen zu können, bei der Bevölkerung ankommt», erklärt Hansuli Matter, Leiter des Junior Design Departements. Inzwischen treffen doppelt so viele Anmeldungen ein, wie Plätze zur Verfügung stehen. «Die Teilnehmer schätzen das Angebot sehr, weil sie viel Zeit zur individuellen Auseinandersetzung haben und ihre Anliegen ernst genommen werden», so Matter.

Parallel zu den Disziplinen Game, Textil und Industrial Design wurden vier weitere Workshops für Kinder und Jugendliche von 12 bis 16 Jahren

durchgeführt: Im Interaction Design setzte man sich mit der Kommunikation zwischen Mensch und Maschine auseinander; in der Scientific Visualization wurden mit Hilfe des Mikroskops Krabbeltiere analysiert und gezeichnet; in der Visuellen Kommunikation sind Stationen alltäglicher Verrichtungen grafisch festgehalten worden, und im Cast haben die Teilnehmenden ein Hörspiel geschrieben, aufgezeichnet und geschnitten.

Kommunikationsprojekte

«Eigentlich sind die Workshops ja ein Kommunikationsprojekt», so Matter, «eine Plattform zur Elternaufklärung.» Künftig soll vermehrt

an Staatsschulen geworben und auch Kinder und Jugendliche, die in zweiter Generation in der Schweiz leben, angesprochen werden. «Die Workshops sollen Zürichs Demografie abbilden», präzisiert Matter. Schliesslich melden sich nicht nur Künstlerkinder zum Propädeutikum, dem heutigen Vorkurs, an.

Dieser gilt als Voraussetzung für ein gestalterisches Studium an der ZHdK. Zu deren Infotage melden sich im Departement Design immerhin 700 Interessierte. 200 von ihnen kämpfen darauf an den jeweiligen Aufnahmeprüfungen um einen der insgesamt 105 Plätze. (mmn)

Weitere Informationen zu den Workshops unter www.junior.zhdk.ch