

Alles Designer!

Wer sich mit Design-Absolventinnen und -Absolventen der ZHdK unterhält, merkt schnell: Das Berufsfeld ist sehr breit, die beruflichen Wege sind individuell geprägt. Auf den eigenen Antrieb und Biss kommt es an – dann eröffnen sich vielfältige Perspektiven.

Anne Bachmann entspricht fast schon dem Klischee einer «Designerin»: Sie entwirft Taschen für den bekannten Zürcher Taschenhersteller Freitag. Daneben betreibt sie mit einer Partnerin die eigene Firma Younikat, welche soziale Werkstätten bei der Produktentwicklung unterstützt. «Weg von der Bastelwerkstatt!», lautet die Losung. Denn auch dort wo es primär um das Soziale geht, um Arbeitseingliederung, Drogenentzug oder einen geschützten Arbeitsrahmen für behinderte Menschen, können gut designte Produkte entstehen, so die Überzeugung der beiden Gestalterinnen von Younikat.

Wie Anne Bachmann hat auch Manuela Kosch eine Design-Ausbildung an der ZHdK absolviert. Ihre berufliche Tätigkeit werden allerdings die wenigsten spontan mit dem Begriff Design in Verbindung bringen. Angestellt bei DRS Virus, kümmert sich Manuela Kosch um die Website des Radiosenders: Wie werden Programminhalte auf der Website attraktiv begleitet? Wie sind die Webinhalte von DRS Virus mit den Inhalten anderer Plattformen des grossen Medienunternehmens Schweizer Radio und Fernsehen SRF zu verknüpfen? Diese und ähnliche Fragen beschäftigen die junge Frau in ihrem Berufsalltag.

Ihre Design-Ausbildung hat Manuela Kosch in der Vertiefungsrichtung «Cast» absolviert. Hier werden künftige Berufsleute ausgebildet, die darauf spezialisiert sind, Geschichten für Online- und mobile Medien herzustellen. Oft handelt es sich um kürzere Audio- oder Videobeiträge, die beispielsweise auf der Website eines Medienunternehmens publiziert und dann am Computer oder über das Handy konsumiert werden. Cast gehört neben Interaction Design, Game Design sowie Style & Design zu den vier jüngeren der insgesamt sieben Vertiefungsrichtungen des Designs an der ZHdK. Diese ergänzen die etablierten Disziplinen Visuelle Kommunikation, Industrial Design und Scientific Visualization und sind Antworten auf eine sich wandelnde Berufswelt, in der sich in den letzten Jahren neue Felder aufgetan haben: Menschen, die eine gestalterische Perspektive mit konzeptionellem Denken und technischem Know-how verbinden, sind gefragt.

Es ist klar, dass neue Ausbildungsangebote zunächst Fragen aufwerfen. Manuela Kosch: «Bei der Vertiefungsrichtung Cast war ich mir zuerst nicht sicher, wo diese Ausbildung hinführen soll. Nach meinen beruflichen Erfahrungen muss ich sagen: Solche Leute braucht es.» Die Chance, mögliche Arbeitgeber genau davon zu überzeugen, erhalten Cast-Studierende während dem für sie organisierten Schnupperpraktikum. Über ein solches ist Manuela Kosch einst bei DRS Virus eingestiegen. Aus dem Praktikum wurde zunächst eine Teilzeit-, später eine Vollzeitstelle.

Sein eigenes Ding machen

Nicht nur inhaltlich decken die beruflichen Tätigkeiten der Design-Absolventinnen und -Absolventen eine grosse Bandbreite ab. Auch der Rahmen, in dem sie ihrer Arbeit nachgehen, variiert. Es gibt solche, die ihr Können wie Manuela Kosch vollständig in den Dienst eines Arbeitgebers stellen. Verbreitet ist das Modell der Industriedesignerin Anne Bachmann: eine Kombination von Teilzeitanstellung und eigenen Projekten. Der Weg dahin braucht manchmal Ausdauer. Anne Bachmann: «Ich stehe erst heute an dem Punkt, an dem ich schon vor 10 Jahren hätte sein wollen. Die Jobsuche nach dem Studium war erst einmal ernüchternd.» Benjamin Wiederkehr, der an der ZHdK Interaction Design studiert hat, verspürte früh den Drang, sich ganz selbständig zu machen: «Direkt nach dem Studium hätte mir das dazu nötige Wissen und Können aber gefehlt», sagt er. Also hat er zunächst in einer Agentur gearbeitet. Nach nur einem Jahr hat er zusammen mit zwei ehemaligen

Studienkollegen den Schritt in die Selbständigkeit gewagt: Das Unternehmen «Interactive Things» war geboren.

Gefragt, wie das eigene Geschäft läuft, antwortet Benjamin Wiederkehr: «Super!» Und erklärt, dass die Designer von Interactive Things in der Schweiz kaum Konkurrenz hätten und somit ein fettes Stück des Kuchens erhielten. Aber was machen sie eigentlich? Benjamin Wiederkehr sagt es so: «Wir machen Datenvisualisierungen, von der einfachen Infografik bis zur interaktiven, dynamischen Visualisierung. Dabei geht es stets darum, die Erfahrung des Nutzers so gut wie möglich zu gestalten.» Für das Entwicklungsprogramm der Vereinten Nationen habe man zum Beispiel die Website zum jährlich erscheinenden Bericht neu designt, sodass die im Bericht enthaltenen Daten für Besucher der Website leicht zugänglich sind und sich visuell darstellen lassen.

Seine ersten Kunden hat Benjamin Wiederkehr über den Blog datavisualization.ch gewonnen: Der Blog entstand im Zusammenhang mit seiner Bachelorarbeit. Auch die berufliche Existenz von Debora Biffi und Benjamin Moser begann bei ihrer Abschlussarbeit an der ZHdK. Die Vertiefungsrichtung «Style & Design» funktionierte wie ein «Trendlabor», sagt Benjamin Moser. Bei ihren Forschungen im Rahmen des Studiums haben Debora Biffi und Benjamin Moser festgestellt, dass die Fähigkeiten von Menschen ab 75 Jahren in unserer Gesellschaft wenig genutzt werden. Mit der «Senior Design Factory» haben sie sich kreativen Projekten verschrieben, die das ändern sollen. In Strickworkshops bringen Seniorinnen dem Jungvolk das Stricken bei, im Senior-Design-Atelier entwickeln junge Designer mit betagten Damen und Herren handgefertigte Unikate. Verkauft werden die Kreationen im Laden an der Josefstrasse in Zürich. «Dass wir einmal von Senior Design leben könnten, haben wir natürlich nicht gedacht, als wir unser Diplom gemacht haben», sagt Benjamin Moser. Seine Geschäftspartnerin Debora Biffi: «Das interdisziplinäre Arbeiten, das im Designstudium an der ZHdK kultiviert wird, kommt uns heute sehr entgegen. Wir bewegen uns zwischen Trendforschung, visueller Gestaltung und Produktdesign.»

Der Grafikdesigner Remo Caminada hat bereits während dem Studium sein eigenes Atelier betrieben. «Am Anfang kam ich über Bekannte und über mein Hobby Musik zu kleineren Aufträgen: ein Poster hier, ein Flyer da. So konnte ich bereits damals meinen eigenen Lebensunterhalt bestreiten.» Nach Abschluss des Studiums wurden aus den kleinen grössere Projekte, im In- und Ausland. Remo Caminada ist aufgrund seiner internationalen Arbeitserfahrungen überzeugt: «Das Schweizer Design ist im Ausland hochangesehen.» Nach acht Jahren Berufstätigkeit will er neue Felder erkunden: Ein guter Designer verbinde das Fachwissen in der eigenen Disziplin mit der Neugier, in benachbarte oder gar entlegene Disziplinen vorzustossen. Er könne sich vorstellen, sich in Richtung Produktdesign weiterzuentwickeln.

Breite der Ausbildung als Chance

Das Ausweiten der engen Grenzen der eigenen Disziplin hat sich auch für Andrea Ulrich als Trumpf im Berufsleben erwiesen. Sie ist wissenschaftliche Illustratorin und betreibt mit einer Partnerin das Grafikbüro Descience. Nicht alles, was das Descience-Duo macht, ist Illustration im wissenschaftlichen Kontext: Es darf auch mal eine Werbeillustration mit wissenschaftlicher Anmutung oder die Gestaltung einer ganzen Broschüre sein. «Der Kunde schätzt es, wenn man ein Rundpaket anbietet. Weil die Ausbildung an der ZHdK breit war, fühlen wir uns dem gewachsen», sagt Andrea Ulrich. Eine hohe Fachkompetenz in der eigenen Disziplin sei aber unerlässlich: «Dazu gehört in unserem Metier, neben dem Beherrschen des Handwerks auf hohem Niveau, auch das Verständnis für das wissenschaftliche Arbeiten. Wir müssen uns mit dem Kunden auf Augenhöhe verständigen können.»

Die Breite der Design-Ausbildung an der ZHdK stellte auch für Gerhard Oester eine Chance für das spätere Berufsleben dar. Er ist Absolvent der Vertiefungsrichtung Game Design und Geschäftsführer von games2b, einer auf Spiele für iPhone und Facebook spezialisierten

Zwei-Mann-Firma: «Die ZHdK bildet Leute aus, die in der Lage sind, ein Spiel von A bis Z selber auf die Beine zu stellen.» Das sei ein grosser Unterschied zu den Ausbildungen in diesem Gebiet, wie sie etwa in Deutschland angeboten würden. Dort sei die Spezialisierung viel grösser. Dies entspreche der differenzierten Arbeitsteilung in der deutschen Spielentwicklungs-Industrie: Spiele werden dort in grossen Teams entwickelt, in denen für jeden Aspekt eines Spiels, wie Sound Design, 3-D-Modelling oder Vermarktung, ein eigener Spezialist zuständig ist. Die Stärke der Schweizer Game-Design-Landschaft sieht Gerhard Oester hingegen in der Forschung und Innovation.

Gemäss Gerhard Oester hat die Breite der Ausbildung einen weiteren Vorteil: «Wenn man offen ist, in verwandten Bereichen zu arbeiten, tun sich viele Möglichkeiten auf, beispielsweise im Web-Design, in der Architektur-Visualisierung oder der Herstellung von Animationen für Werbung oder Film.» Dennoch: Die Ausbildung kann noch so breit sein, nie sind alle Aufgaben abgedeckt, die in der Berufspraxis warten: «Offerten schreiben, die eigene Arbeit dem Kunden präsentieren, Buchhaltung, Administration, das gehört im Berufsleben alles dazu», sagt die wissenschaftliche Illustratorin Andrea Ulrich. Doch sie ergänzt lachend: «Das kommt dann früh genug!»