



Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst

HOCHSCHULE FÜR
GESTALTUNG
UND KUNST FHNW

STUDIENFÜHRER
BACHELOR
UND MASTER

2021
2022

Bild

digital

Material

Raum

Design

Kunst

Vermittlung

Gesellschaft

Inhalt

Editorial	2
Studieren an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW	94
Campus und Infrastruktur	102
<u>Ateliergebäude, Hochhaus, Campus der Künste</u>	103
<u>Campus-Werkstätten</u>	104
<u>DIGMA – Center for Digital Matter</u>	105
<u>FoodCultureLab</u>	106
<u>Mediathek</u>	107
Studienangebote BA und MA	108
<u>Der Weg zum Bachelor-Studium</u>	109
<u>Der Weg zum Master-Studium</u>	111
<u>Industrial Design BA/MA</u>	113
<u>Innenarchitektur und Szenografie BA/MA</u>	116
<u>Integrative Gestaltung Masterstudio MA</u>	122
<u>Kunst BA/MA</u>	130
<u>Lehrberufe für Gestaltung und Kunst BA/MA</u>	138
<u>Mode-Design BA/MA</u>	146
<u>Prozessgestaltung/HyperWerk BA</u>	152
<u>Visuelle Kommunikation BA/MA/MAS</u>	158
Kontext	166
<u>Institut Ästhetische Praxis und Theorie</u>	167
<u>Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen</u>	169
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW	172
Kontakt	174

Herzlich willkommen

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW ist seit sechs Jahren Teil des Campus der Künste auf dem Dreispitzareal in Basel. In unmittelbarer Nachbarschaft zu diversen kulturellen Institutionen und Creative Industries bietet sie ein ideales Umfeld für Ausbildung, Forschung, Weiterbildung sowie Dienstleistungen in den Bereichen Kunst und Design sowie deren Vermittlung. Gerne stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten unser Angebot vor.

Zentrales Anliegen unserer Bachelor-, Master- und PhD-Studiengänge ist es, den Studierenden individuelle Freiräume zu eröffnen und gleichzeitig ein Bewusstsein für gesellschaftliche Kontexte zu schaffen. Dabei orientieren sie sich an folgenden Eckwerten: Handwerkliche und technische Fähigkeiten werden durch experimentelle Herangehensweisen vermittelt. Resultatoffene und prozessorientierte Methoden des Designs und der künstlerischen Forschung gelten ebenso als Grundlage für ein zukunftsfähiges und reflektiertes Handeln wie das Wissen um historische und aktuelle gesellschaftliche und kulturelle Entwicklungen. Intensive Dialoge zwischen Lehrenden und Studierenden begleiten die individuellen Entwicklungsschritte und ermöglichen den aktiven Austausch durch kritische Debatten, auch für eine breitere Öffentlichkeit.

Die Kulturstadt Basel mit ihrer vielfältigen Museumslandschaft, ihren Kunst- und Designmessen, einer jungen kreativen Szene, der geografischen Lage der Nordwestschweiz mit ihren Grenzen zu Frankreich und Deutschland, der Tradition der künstlerisch-gestalterischen Ausbildung in Basel, der heutigen herausragenden Ausstattung unserer Werkstätten und Digital Labs, den lokalen wie internationalen Netzwerken und Kooperationspartnern und unsere breit gefächerten und inspirierenden Studiengänge, Forschungs- und Entwicklungsprojekte, machen die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW zum einzigartigen Studienort.

Ein Abschluss an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW befähigt Sie zur Entwicklung zukünftiger Praktiken in Kunst, Visueller Kommunikation, Industriedesign, Prozessgestaltung, Innenarchitektur, Szenografie, Mode-Design, Medienkulturen, Vermittlung und Integrativer Gestaltung als Antwort auf die herausfordernden Fragen unserer Zeit.

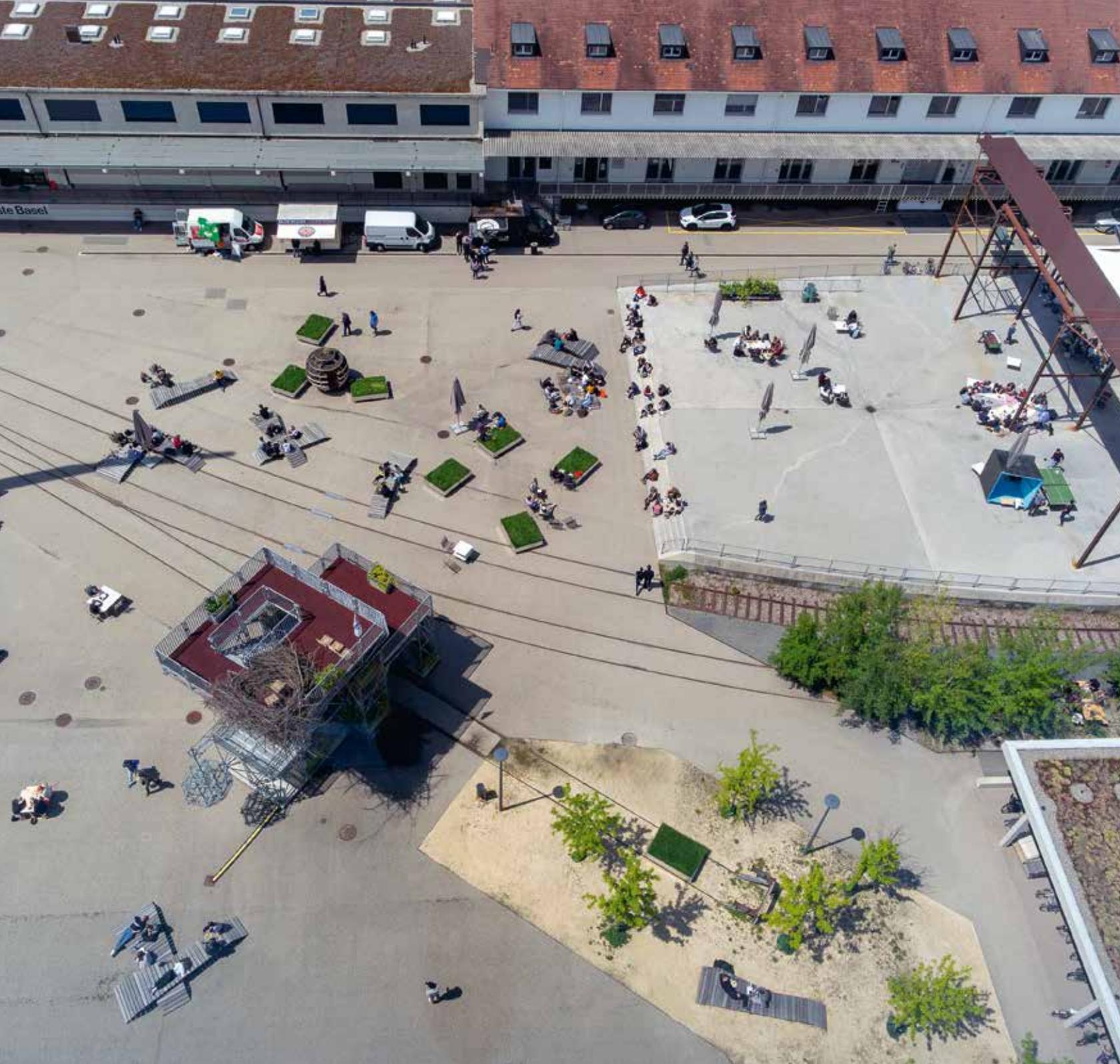
Wir freuen uns über Ihr Interesse und hoffen, dass Sie zur nächsten Generation gehören, die mit uns studiert.

Prof. Dr. Claudia Perren
Direktorin Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW



Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW befindet sich in historischen Gebäuden wie auch im 47 Meter hohen Hochhaus-Neubau. Zudem befinden sich die Campus-Werkstätten und der Ausstellungsraum (der TANK) auf dem Campusgelände. Das Campusgelände bildet das Zentrum einer Nachbarschaft mit Akteur*innen aus Kunst und Kultur, Design und Kreativwirtschaft.
Foto: Hans-Peter Huser





Die Sitzmöbel für den Aussenbereich sind nach einem Entwurf aus dem Institut Industrial Design entstanden. Bepflanzbare Ausstellungselemente aus dem Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio werden zudem multifunktional eingesetzt. Die Archiskulptur «Vectors & Skin» von Alumnus Tobias Nussbaumer (Mitte) ist begehbar und ermöglicht unterschiedliche Blickwinkel auf den gesamten Campus mit den umliegenden Architekturen und Gebäuden. Mehrmals wöchentlich bereichern Food Trucks mit einem Angebot an Streetfood den Campus. Foto: Hans-Peter Huser

Dlovan Shaheri präsentiert als Abschluss seines Bachelor-Studiums am Institut Visuelle Kommunikation seine Thesis-Arbeit mit dem Titel «Papierkonsum». Damit reflektiert er den Umgang mit einer wichtigen Ressource in seinem Fachgebiet. Foto: Andrea Cavazzoni



Workshop am Institut Mode-Design: Entwerferische Körpererfahrung, 1. Semester. Live-size Drawing mit Dirk Bell, Prof. Priska Morger und Yasmina Haddad. Design: Miel Schneeberger, Foto: Agnes Leclaire



«Wer die Mediathek betritt, merkt in der Regel intuitiv, dass dies ein besonderer Ort ist. Viele kommen gern immer wieder, viele lassen uns teilhaben an ihren Denk- und Arbeitsprozessen, einige verewigen sich auch in unserem Gästebuch. So wird das, was in der Mediathek passiert, für mich zum alltäglichen Geschenk. Ein quasi endloser Fluss an Inspiration und Ideen.»

Tabea Lurk, Leiterin Mediathek

«Das reflektierte Zusammenspiel von Praxis, Theorie und Forschung ermöglicht den Studierenden, eine eigenständige, kritische Haltung zu entwickeln.»

Paloma López, Dozentin Visuelle Kommunikation

«The amazing opportunities at the Campus of the Arts are combined with full freedom – a rich artistic playground to autonomously explore oneself. From conception to realization, the Art Institute enables you to expand your range of possibilities. The studies not only help you build an international family of artists, but also introduce you to working with global masterminds. Larger perspectives, different backgrounds and points of view are brought to bear on today's relevant questions. I'm very happy to be part of it.»

Dorian Sari, Alumnus und externer Mentor am Institut Kunst

«Am Masterstudio ist verrücktes Denken und Kombinieren erlaubt und wird ermöglicht, um Neues und Besseres zu schaffen.»

Christoph Meyer, Student Masterstudio Design



Realisierte Produkte und Prototypen, die im Rahmen des Studiums Industrial Design entwickelt werden, sind im Design Culture Lab am Institut ausgestellt. Foto: André Hönicke

Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst: Vernissage der Ausstellung
«ALLESNICHTSDAZWISCHEN»; Bachelor-Abschlussprojekte Kunst und Design
im Ausstellungsraum «Zuckersilo» in Pratteln. Foto: Simon Mader



«Graduation 2020»: Videoproduktion des Instituts Mode-Design.
Design: Mara Danz; Model: Flurina Vieli; Styling: Eva Bühler; Hair:
Lilith Amrad (Kevin Murphy). Foto: Mark Siimin



«Die Szenografie ist eine universelle, ganzheitliche, transdisziplinäre und inhaltskonsistente Gestaltungsphilosophie – sie vereint Logik und Magie.»

Uwe R. Brückner, Dozent Innenarchitektur und Szenografie

«Das HyperWerk geht über das eigentliche Studium hinaus und in den Alltag hinein. Da erwische ich mich, wie ich Hörbuch hörend durch die Stadt laufe, um Themen zu erarbeiten, über die ich vorher noch nie gestolpert bin.»

Rebecca Geyer, Studentin Prozessgestaltung/HyperWerk

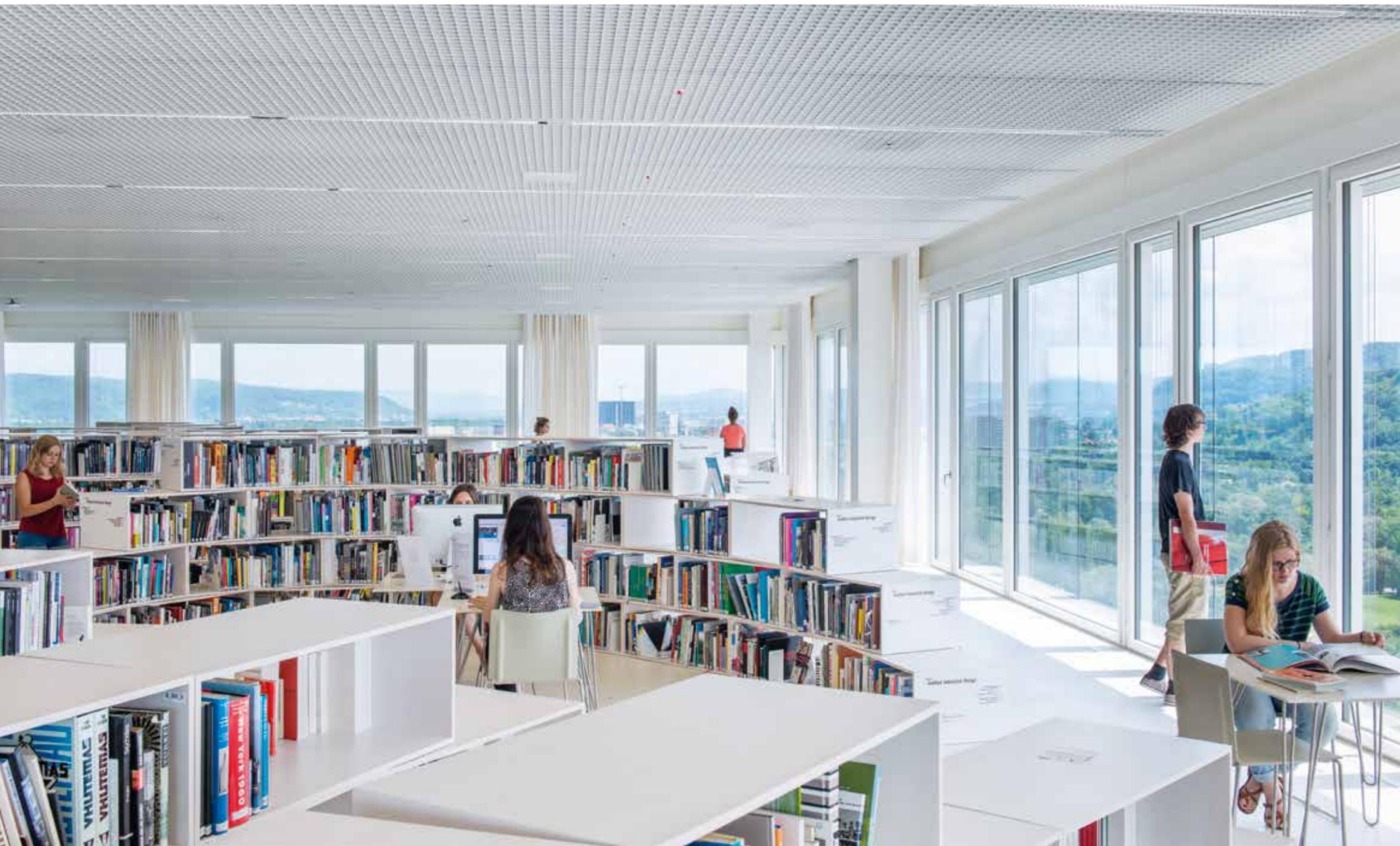
«Am IXDM verstehen wir Design und Designgeschichte in einem erweiterten Sinne: als Bestandteil eines soziomateriellen Gefüges, in dem die gestalteten Dinge auf ihre Gestalter*innen zurückwirken, sie formen und verändern.»

Prof. Dr. Claudia Mareis, Leiterin IXDM

«Kunst- und Designvermittlung ist neugierig. Sie ist sinnlich. Sie ist kritisch. Offen und an der Welt interessiert geht sie mit Menschen, Materialien, Medien, Dingen, Orten, Kunst und Bildung um. Sie schafft Perspektiven, teilt und gewinnt Wissen in der Zusammenarbeit mit anderen.»

Beate Florenz, Professorin Kunst- und Designvermittlung

Die Mediathek befindet sich im achten Stockwerk des Hochhauses und bietet sowohl geografisch als auch im übertragenen Sinne weitläufige Aus- und Einblicke. Die modulare Regalarchitektur der Mediathek nimmt auf die Bestandsgeschichte der Medien Rücksicht und eröffnet durch die benachbarten Themenbereiche vielfältige, disziplinübergreifende Bezüge. Die ruhige Umgebung erleichtert das vertiefte und konzentrierte Arbeiten. Foto: aus dem Archiv der Dienstleistungsplattform Institut Visuelle Kommunikation





Projekteinblick
Sandra Masal, Camila Lucero,
Maeva Rubli; RU Kollektiv,
rukollektiv.com

Institut Lehrberufe für Gestaltung
und Kunst, HGK FHNW
Lehrveranstaltung: BATHesis
Community

Dozentin: Prof. Beate Florenz
Fotos: Remo Schnyder

RU Kollektiv

«RU Kollektiv ist ein künstlerisches Kunstvermittlungskollektiv. Der Name RU ist inspiriert vom lateinischen Wort *rupta*, was so viel wie (freigebrochener Weg) bedeutet. RU Kollektiv ist mit drei Velos unterwegs und greift gesellschaftliche Fragestellungen auf. Unsere zentrale Motivation ist es, mittels Vermittlung Brücken zwischen Menschen und Kunst zu schlagen. Zu diesem Zweck möchten wir die Methoden der Kunstvermittlung neu befragen, Bewährtes pflegen, mit unseren Velos aber auch unbekanntes und unwegsames Terrain erkunden. RU ist ein Zusammentreffen von heterogenen Stimmen. Wir arbeiten im Dialog und mit Reibung: Wir denken zusammen. RU verbindet mittels Kunstprojekten verschiedene Gruppen von Menschen miteinander. Interaktionen und Erfahrungen rund um kollektives Schaffen zu ermöglichen – auch während der Pandemie, ist unser Ziel. Ein Projekt heisst **DisTANZEN**, welches eine kollektive Neuinterpretation des Basler Totentanzes ist. In Zusammenarbeit mit der Fondation Beyeler entstand ein weiteres Projekt: **INNEN AUSSEN**. Als Velokuriere stellen wir Briefe und Antwortpostkarten zu und laden so zu einer fiktiven Reise durch die Ausstellungen und zu individuellen Reflexionen ein.»

Sandra Masal, Camila Lucero, Maeva Rubli, Bachelor-Studentinnen
Vermittlung von Kunst und Design, 6. Semester



Nähatelier am Institut Mode-Design
(Ausschnitt) Foto: Hans-Peter Huser



Mit dem Aesthetic Practice Lab, den dazugehörigen HD-Schnittplätzen und Studioproduktionsflächen stehen den Studierenden, Lehrenden und Mitarbeitenden viele Möglichkeiten in den Bereichen Broadcasting, Bewegtbild und Sound zur Verfügung. Auf dem Foto zu sehen ist die Hohlkehle – am Open House 2019 genutzt als Projektionswand. Foto: Hans-Peter Huser



Das Institut HyperWerk feierte 2019 sein 20-jähriges Bestehen. Besucher*innen kamen bei besonderen Campus-Rundfahrten mit Studierenden ins Gespräch.
Foto: Luca Schindler

Holz, Metall, Kunststoff, Rapid Prototyping, Lackieren, Bildhauerei, Siebdruck, Buchbinden, Nähen: Die hochschuleigenen Werkstätten und Ateliers auf dem Campus ermöglichen das Erlernen von analogen Techniken und digitalem Know-how.

Die Werkstätten sind für Studierende, Dozierende und Mitarbeitende nahezu das ganze Jahr zugänglich.
Fotos: Christian Knörr, Hans-Peter Huser



«Approaching art as a space for encounter, inquiry and care and operating beyond disciplinary divisions, the Art Institute hosts a unique learning and research environment where science, society, and culture are treated like inseparable siblings. The Academy of Art and Design is home to a diversified community of practitioners – alumnae, alumni, lecturers and guests, all actively engaged in the cultural life of Basel and beyond – and embraces a very special ethos within the international learning environment of the arts.»

Filipa Ramos, Dozentin Master, Institut Kunst

«Eine Zeit der individuellen Bildung in den unterschiedlichsten Themen der Gestaltung und Vermittlung. An einem Ort mit positiver Lernatmosphäre und vielen Möglichkeiten. Mit Menschen, die dich unterstützen, und Gesprächen, die dich weiterbringen.»

Katja Meile, Studentin Lehrberufe für Gestaltung und Kunst

«Das FoodCultureLab schafft einen Rahmen für informelles Lernen, angeregten Austausch und institutsübergreifendes Beisammensein. Während das Pastawasser kocht, brodelt die nächste Projektidee, und beim Gemüseschneiden wird die Realität von Studien- und Arbeitsalltag neu verhandelt. Es ist ein Übungsfeld dafür, wie ein gemeinsamer Raum nachhaltig genutzt und bespielt werden kann.»

Delia Fierz, Tutorin FoodCultureLab und Studentin Prozessgestaltung/HyperWerk



Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW lädt regelmässig herausragende Spezialist*innen aus dem In- und Ausland zu Vorträgen und Workshops ein. Der Architekt Peter Zumthor gab im September 2019 im Rahmen seines Vortrages «Warum ich weiss, was ich weiss» Einblick in seinen Werdegang, sprach darüber, was ihn in seinem Schaffen geprägt hat und was seine Entscheidungen bis heute leitet. Er studierte Innenarchitektur an der damaligen Kunstgewerbeschule in Basel – der Vorgängerinstitution der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW. Im zweiten Teil der Veranstaltung führte Martin Heller ein Gespräch mit dem Architekten. Foto: Benjamin Kunz



Der Freilager-Platz verwandelte sich anlässlich der Diplomausstellung NEXT GENERATION 2019 in eine Oase. An der «HGK-Beach» konnte man Minigolf spielen, einen Drink geniessen und am Kiesstrand chillen. Konzipiert und realisiert wurde die «HGK Beach» von Studierenden der Innenarchitektur und Szenografie. Foto: Hans-Peter Huser

Mit ihrer neuen Plattform «DesignAgenda» stellt die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW kulturelle, soziale und wirtschaftliche Themen aus einer gestalterischen Perspektive zur Diskussion. Eine erste Initiative «future sense» beleuchtete im Rahmen eines Symposiums und einer Ausstellung das Thema der Nachhaltigkeit aus einer gestalterischen Perspektive und stellt die Frage nach der Rolle und Verantwortung von Design ins Zentrum. Die Ausstellung «future sense»

zeigte im Herbst 2019 Projekte, welche unser Verhältnis zur Natur, zu Materialität und Ernährung, zu Abfall, Produktions- und Konsum-Kreisläufen, zum Upcycling sowie zur Zukunftsfähigkeit im sozialen und kulturellen Austausch kritisch verhandeln.

[links] Rafael Kouto: «Schwebende Körper, die nie fallen werden», [rechts] Helena Ľapajnová: «Die Verfestigung von Schaum.» Fotos: Hans-Peter Huser



Le ballet de ma solitude, 2020
Les poissons sont les oiseaux de l'eau

«Ich interessiere mich für das Wechselspiel zwischen Wasser und Luft und insbesondere für die Frage: Was geschieht, wenn man diese zwei Welten umkehrt, wenn aus Luft Wasser und aus Wasser Luft wird? Um diesen Prozess besser zu verstehen, habe ich verschiedene Recherchen gemacht und bin der Umkehrung «Fische sind die Vögel des Wassers» nachgegangen.

Für die Realisation von «Le ballet de ma solitude» habe ich mich von der Szene mit den Perlentauern im Film «Tabu» (1931) von F. W. Murnaus inspirieren lassen und habe ein wasserdichtes Filmobjektiv-Gehäuse kreiert, mit dessen Hilfe ich ohne Spezialausrüstung unter der Wasseroberfläche filmen konnte. Das Video zeigt sowohl eine am Himmel schwebende Qualle als auch einen tauchenden Vogel. Beide bewegen sich in Landschaften, in denen sie normalerweise nicht existieren. Dabei scheinen sich ihre Bewegungen perfekt an die fremden Elemente anzupassen.»

Vital Z'Brun, Bachelor-Student Bildende Kunst, 4. Semester

«Le ballet de ma solitude» wurde erstmals auf Corona Kino gezeigt, einer digitalen Plattform des Instituts Kunst, die den inhaltlichen Achsen «Managing Life» und «Ocean Nature» folgt und Arbeiten von Studierenden sowie Alumae und Alumni, aber auch von internationalen Kunstschaffenden zeigt.

Video: www.institut-kunst.ch/coronakino



Projekteinblick
Vital Z'Brun: «Le ballet de ma solitude», 2020, HDVideo, B/W, Ton, 3'37", vitalzbrun.ch

Institut Kunst HGK FHNW
Workshop: Video
Dozierende: Lena MariaThüring, Martina Jung

Bilder
[oben und Mitte] Vital Z'Brun: «Le ballet de ma solitude», 2020, HDVideo, B/W, Ton, 3'37", Videostills
[unten links] Dokumentation Produktion, Foto: Adrien Kaeser
[unten rechts] Dokumentation Produktion, Foto: Vital Z'Brun



Jedes Semester veranstaltet das Institut Industrial Design eine internationale Workshop-Woche, zu der Designer*innen und Studios aus der ganzen Welt eingeladen werden. Während der Intensivwoche arbeiten die Studierenden praxisnah an gemeinsamen Projekten. Auf dem Bild: <Reduce>-Workshop mit Kim Colin von Industrial Facility. Foto: André Hönicke



<Digesting Zero-carbon Speculations>, Mastertalk & Design Process Workshop am Masterstudio im Dezember 2019. Foto: Masterstudio

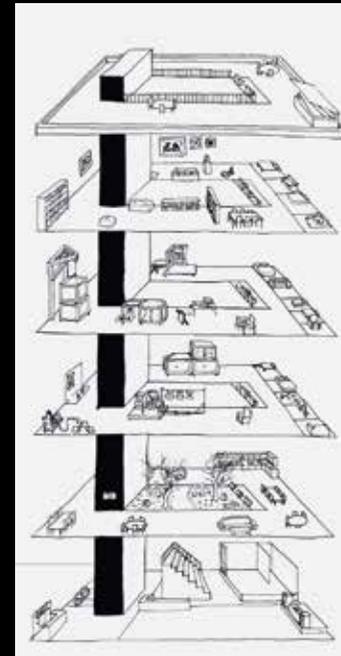
Flexeint Kommibel Eine Erschaffung neuer Lebenskultur

«Es sollen Orte entstehen, an denen Kultur gelebt wird, Kunstschaffende die Möglichkeit haben für produktiven und inspirierenden Austausch untereinander, das Zusammenleben und zugleich eine Zusammenarbeit ermöglicht werden, die Arbeit als Berufung erfahren wird, Menschen teilen statt besitzen und eine neue Form des städtischen Lebens ermöglicht wird.»



In leer stehenden Nichtwohngebäuden sollen diese Anforderungen erreicht werden. Dabei handelt es sich um ein ortsungebundenes Konzept, welches stets an die vorhandene Situation angepasst werden kann. Diese Orte sollen zu neuem Leben erweckt werden und Menschen jeglicher Herkunft und ungeachtet des sozialen Status einen Arbeits-, Wohn- und Austauschort bieten. Das Ziel des Areal soll es sein, Arbeit und Leben zu verbinden, damit Kunstschaffende aus den unterschiedlichsten Sparten zusammenarbeiten können und dadurch einen gegenseitigen Nutzen erfahren. Die Nachbarschaft soll dabei eng miteinander verbunden werden und im Rahmen von Ausstellungen, Events und Workshops die Möglichkeit haben, nebst den öffentlichen Räumen und Plätzen einen Einblick in die Einrichtung zu erhalten und mitzumachen.»

Joël Gasser, Bachelor-Student Innenarchitektur und Szenografie, 6. Semester



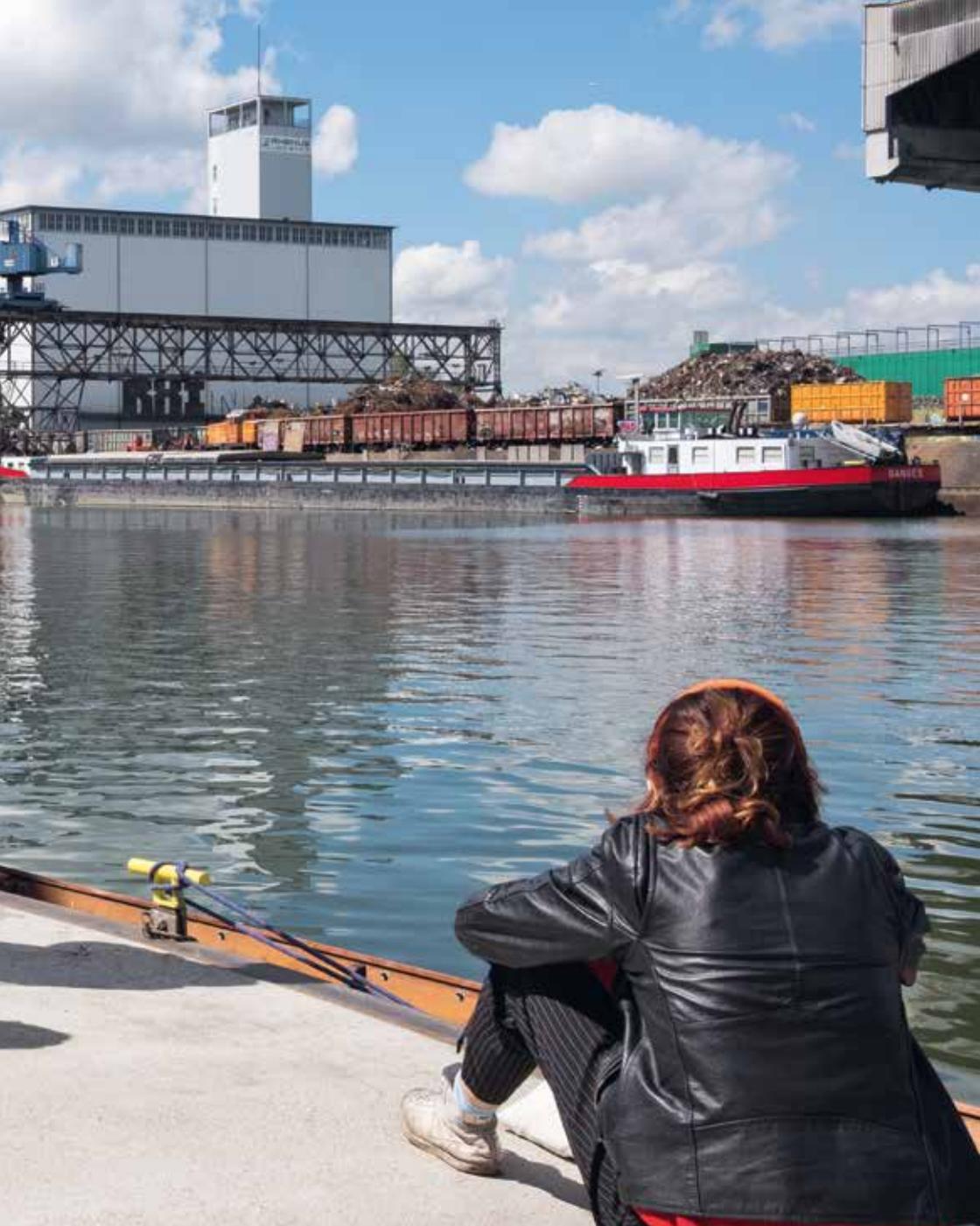
Projekteinblick
Joël Gasser: Flexeint Kommibel
– eine Erschaffung neuer Lebenskultur

Institut Innenarchitektur und
Szenografie HGK FHNW
Lehrveranstaltung: Zukunftsraum
– My Future Office – eine persönliche
Vision vom eigenen Arbeitsplatz der Zukunft
Dozent: Nader Taghavi

Bilder
Handzeichnung von Joël Gasser

Wasser fällt auf die heiße Kochplatte und es zischt. Wie klingt Wasser für geburtsblinde Menschen? Wie stellen sie sich die Bewegung des Wassers vor, die sie nicht ertasten können? Alena Halmes untersucht in ihrer Bachelor-Arbeit diese Wahrnehmung und kommt zu neuen, überraschenden Formen. Mit ihrem Set aus fünf Cocktailgläsern ermöglicht sie ein haptisches, akustisches und spielerisches Erlebnis. Sie erschliesst eine Erfahrung, die Sehende nicht machen können. Alena Halmes, Studentin am Institut Industrial Design, versteht Blindheit als Chance, das Nichtvisuelle in das Design zu integrieren. Foto: Alena Halmes





Impressionen vom Audio Walk zum Forschungsprojekt *«Times of Waste – was übrig bleibt»*. Das Projekt, das am Institut für Experimentelles Design und Medienkulturen (IXDM) verortet ist, untersucht die Transportwege und Recyclingrouten eines Smartphones und seiner Bestandteile.
Foto: Samuel Hanselmann



Master-Workshop II *«Abject and desire»*, November 2019
«Sympoieses» Master-Workshops 2019/20
Foto: Masterstudio

«Kunst- und Kulturvermittlung partizipiert am Entwurfsprozess des gesellschaftlichen Wandels. Durch die Verknüpfung von Theorie und Praxis werden Werkzeuge erprobt, anhand welcher Grenzen durchbrochen und Diversitäten geschaffen werden. Hier wird Lernen erforscht, Forschen gelernt und den Studierenden die Möglichkeit geboten, sich individuell und standfest im Fachdiskurs zu positionieren.»

Zoé Hall, wissenschaftliche Assistentin
Lehrberufe für Gestaltung und Kunst

«Medientechnologien bestimmen zunehmend, wie wir denken, wissen und gestalten können. Mit Medienkulturen kritisch umzugehen, heisst für uns vor allem auch ihre experimentelle Mit- und Umgestaltung.»

Moritz Greiner-Petter, wissenschaftlicher Mitarbeiter IXDM

«Dank dem Studium Lehrberufe für Gestaltung und Kunst verfüge ich über einen sehr grossen Handlungsspielraum durch Wissen und Können in Theorie und Praxis in verschiedenen Berufsbereichen.»

Anna Kälin, Alumna Vermittlung von Kunst und Design

«Unser Konzept von ästhetischer Praxis und Theorie beruht darauf, dem reflexiven Denken ein ästhetisches Handeln an die Seite zu stellen. Wir denken nicht nur über, sondern mit den Objekten, Artefakten und ebenso in den Prozessen ihrer künstlerischen und gestalterischen Herstellung selbst.»

Nicolaj van der Meulen, Jörg Wiesel,
Co-Institutsleiter Institut Ästhetische Praxis und Theorie

Zur goldenen Rampe

«In Zusammenarbeit mit dem Wildwuchs-Festival Basel, gestalteten wir mit einem Team von 21 Personen einen temporären Ersatz für die 2015 geschlossene Basler Fachstelle für Gleichstellung von Menschen mit Behinderungen. Dieser Ort Zur goldenen Rampe bot im Frühling 2019 einen Raum für Begegnungen und den Austausch für Menschen mit und ohne Behinderungen. Das Projektteam verstand sich als ein experimentelles Büro, thematisierte mit einem vielfältigen Programm die Bedürfnisse und Wünsche einer inklusiveren Gesellschaft und zeigte dabei die Wichtigkeit einer kantonalen Fachstelle auf. Der Treffpunkt war zugleich Wohnzimmer, Küche, Café, Konzertraum oder Kino. Die Arbeit am Projekt ist noch nicht abgeschlossen: Die gesammelten Ideen, Zeichnungen und Fotos, die während des Prozesses entstanden sind, werden aufgearbeitet und den Behörden beider Basel überreicht. Die goldene Rampe zeigt, im HyperWerk haben wir die Freiheit, uns mit aktuellen, persönlichen und gesellschaftlich drängenden Themen zu beschäftigen. Dabei werden die Projekte oft praktisch in die Welt gesetzt und es ergeben sich Möglichkeiten mit externen Institutionen zusammenzuarbeiten.»

Cilio Minella und Simon Fürstenberger, Bachelor-Studenten
Prozessgestaltung/HyperWerk, 6. und 4. Semester



Projekteinblick
Cilio Minella, Simon Fürstenberger: Zur goldenen Rampe

Institut HyperWerk HGK FHNW
Dozentin: Laura Pregger

Bilder
[oben links] Beim gemeinsamen Suppenessen fanden Gespräche über die Rechte von Menschen mit Behinderungen statt.
[oben rechts] Ängste und Hoff-

nungen wurden in einem Workshop in Ton geformt.
[unten] Abendlicher Blick in den Ausstellungsraum, welcher über die goldene Rampe betreten bzw. befahren wird.

Schlusspräsentation einer
Bachelorthesis-Arbeit Visuelle
Kommunikation.
Foto: Benjamin Kunz



Projektarbeit Institut Innenarchitektur und Szenografie: Im Rahmen des Workshops
«Raum, Erinnerungsraum» platziert die Studentin die Zeichnungen für die
Ausstellung. Die Kohlezeichnungen stellen atmosphärische Innenraumdarstellungen
von persönlichen Erinnerungsräumen dar. Foto: Jessica Ridolfi





«Überläufer*» – ein Projekt der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW und der Hochschule für Musik FHNW im Rahmen des Zeiträume-Festivals Basel 2019. In einer künstlerischen Auseinandersetzung trafen unterschiedliche Ansätze von Studierenden beider Hochschulen über Migration, Wandlung und Veränderung in einer Klang-Raum-Komposition aufeinander.

«Vom Masterstudio erwarte ich, den Blick für das grosse Ganze schärfen zu können und die Fähigkeit, weiter zu denken, als es mir im ersten Moment für möglich erscheint, zu fördern.»

Katja Rüegegger, Studentin Masterstudio Design

«Through experimental process and critical exploration of new and newer media, we continuously shape our surroundings and design the images of tomorrow.»

Ted Davis, Dozent Visuelle Kommunikation

«Als Innenarchitektinnen und Innenarchitekten betrachten wir öffentliche architektonische Räume als elastische Gebilde, deren Erlebnis wir mit unserer Gestaltung und der Bespielung immer wieder neu definieren und beeinflussen können.»

Nader A. Taghavi, Dozent
Innenarchitektur und Szenografie

«Ökologisch zusammenarbeiten bedeutet für uns, reflexiv, künstlerisch-wissenschaftlich und im Zusammenspiel mit Menschen, Materialien und Technologien zu agieren.»

Flavia Caviezel, Senior Researcher IXDM

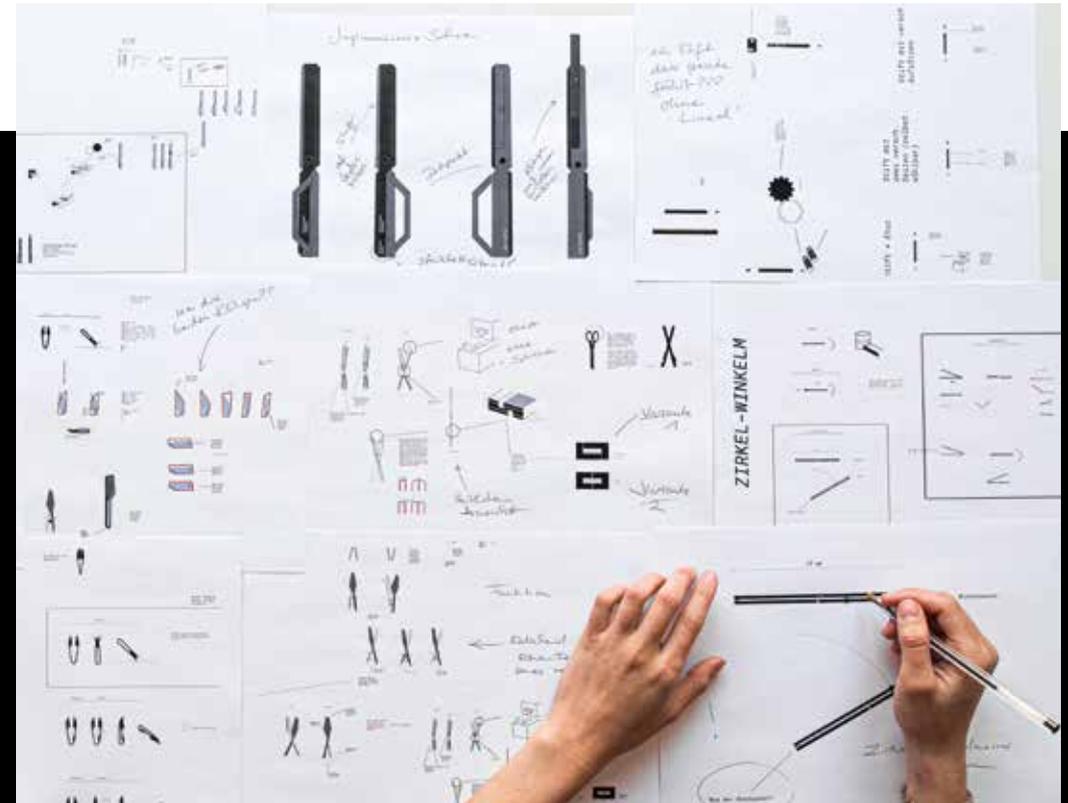
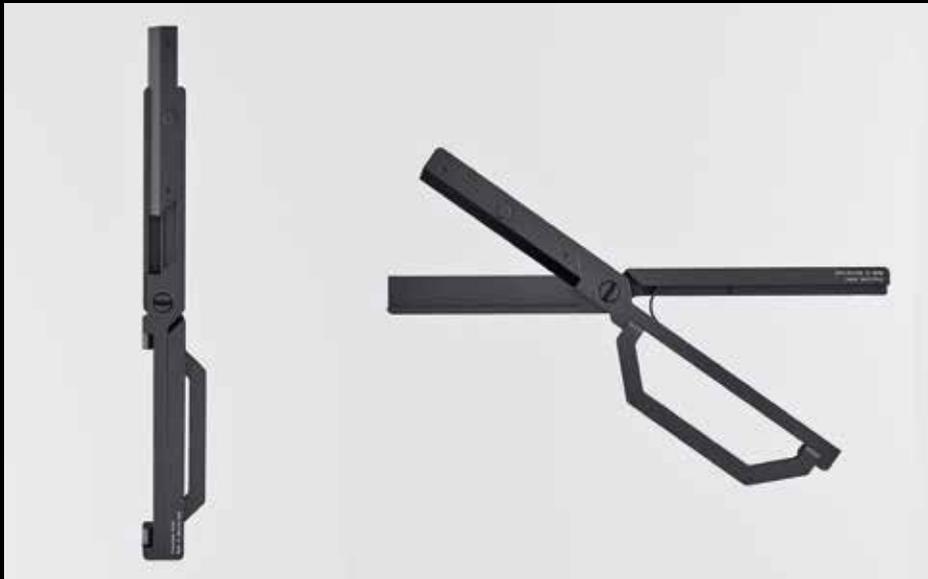
GRAFIX – Grafikutensilien

«Dinge in ihrer bekannten Funktionsweise zu hinterfragen und diese zu erweitern, lag in diesem Projekt hauptsächlich im Vordergrund. Die Produktfamilie Grafix unterstützt den nachhaltigen Gedanken, dass weniger mehr ist. Jedes Produkt ist eine Symbiose zweier Werkzeuge. Aus diesen Werten entstanden in einer tiefen und intensiven Auseinandersetzung drei Objekte mit sechs verschiedenen Funktionen: ein Japanmesser, das zugleich auch eine Schere ist, ein gerader Winkelmesser, der auf der anderen Seite als Zirkel verwendet wird, und ein Stift-Lineal, das gerade Striche mit Massanzeige

ziehen kann.

Nach tiefer, skizzenhafter Auseinandersetzung wurde die Produktfamilie im Solidworks erstellt und anschließend im Cinema 4D gerendert. Funktion, Nachhaltigkeit, Langlebigkeit und Detailgestaltung waren stets Begriffe, die mich in dieser Arbeit begleitet haben. Industrial Design ist eine Welt, in die es sich lohnt, sich mit Augen, Verstand und Herz hineinzubewegen.»

Tonia Wynona Betsche, Bachelor-Studentin Industrial Design, 4. Semester



Projekteinblick
Tonia Wynona Betsche:
GRAFIX – Grafikutensilien

Institut Industrial Design
HGK FHNW
Modul: Projekt ID 4.2.
Produktfamilie

Dozent: Prof. Sebastian
Stroschein

Bilder
[linke Seite oben] Japan-
messer-Schere: links zusamen-
geklappt als Japanmesser,
rechts als Schere mit Feder

[linke Seite unten v.l.] Stift-
Lineal in geschlossenem Zustand
und in Verwendung
Winkelmesser-Zirkel: oben Win-
kelmesser mit Einstellschieber,
unten Zirkel mit Einstellschieber,
[rechte Seite] Skizzen der Japan-
messer-Schere



«Masterthesis 21»,
Abschluss-Ausstellung
des Instituts Integrative
Gestaltung | Masterstudio.
Andreas Eberhard-
Ruoff: «Zehn durch Zwei
gleich behalte Zwei».
Foto: Hans-Peter Huser

Vorbereitungen für die Diplomausstellung des Instituts Kunst in den Campus-Werkstätten (Noemie Pfister), 2019.
Foto: Guadalupe Ruiz



Projektarbeit Institut Innenarchitektur und Szenografie: Im Rahmen des Workshops (Raum, Erinnerungsraum) bearbeitet die Studentin den Guss ihres Wachmodells. Foto: Jessica Ridolfi



«In der Schweiz befinden wir uns in einer der privilegiertesten Positionen auf unserem Planeten. Und daraus folgt die Verantwortung, zu der wir als Gestalter*innen Sorge tragen müssen und die wir nicht ignorieren wollen: Die Gestaltung von Räumen ist stets politisch.»

Andreas Wenger, Institutsleiter Innenarchitektur und Szenografie

«Künstlerische und gestalterische Praktiken überprüfen das ästhetische Denken. Ästhetische Praxis – wie wir sie verstehen – systematisiert und beurteilt nicht die Dinge, sondern sie prüft die Kategorien ihrer Bewertung.»

Nicolaj van der Meulen, Jörg Wiesel,
Co-Institutsleiter Institut Ästhetische Praxis und Theorie

«Campus-Werkstätten. Das klingt nach Arbeit, aber dort passiert viel mehr! Inspiration, Wissen, Austausch und der Ort, an dem man Freunde trifft.»

Norman Ries und Helge Brackmann, Studenten Masterstudio Design

Atoll

«Eine Lagune im Freilager-Betonmeer. Atoll, so heisst die ringförmige Insel-landschaft, die auf dem riesigen Asphaltmeer inmitten von hohen, grauen Häusern einen lebendigen Ort zum Wohlfühlen und Verweilen bietet. Die drei einzelnen Inseln schmiegen sich um den zentralen Lichtmast und eröffnen so einen kleineren Platz im Platz, der zum neuen Zentrum des Freilager-Platzes wird. Die Intervention lockt mit ihrer angenehm wilden, lebendigen und im Kontrast zum übrigen Platz stehenden Atmosphäre. Auf den unterschiedlich hohen Holzplattformen der Inseln können Studierende, Anwohner*innen und Passant*innen zusammenkommen und verweilen. Der Freilager-Platz ist belebt. Nicht nur, wenn gerade ein Konzert stattfindet, ein Film unter freiem Himmel gezeigt wird oder in einer Nische ein Grillfest stattfindet, sondern auch dann, wenn gerade kein Event geplant ist. Und wenn es am Abend eindunkelt, erstrahlt alles in einer zweifarbigen Lichtkomposition, die in ihrer Schattenüberlagerung wunderschöne Farbspiele projiziert. Das Licht lässt die Atolle aus dem Beton herausragen wie Inseln aus dem Ozean.»

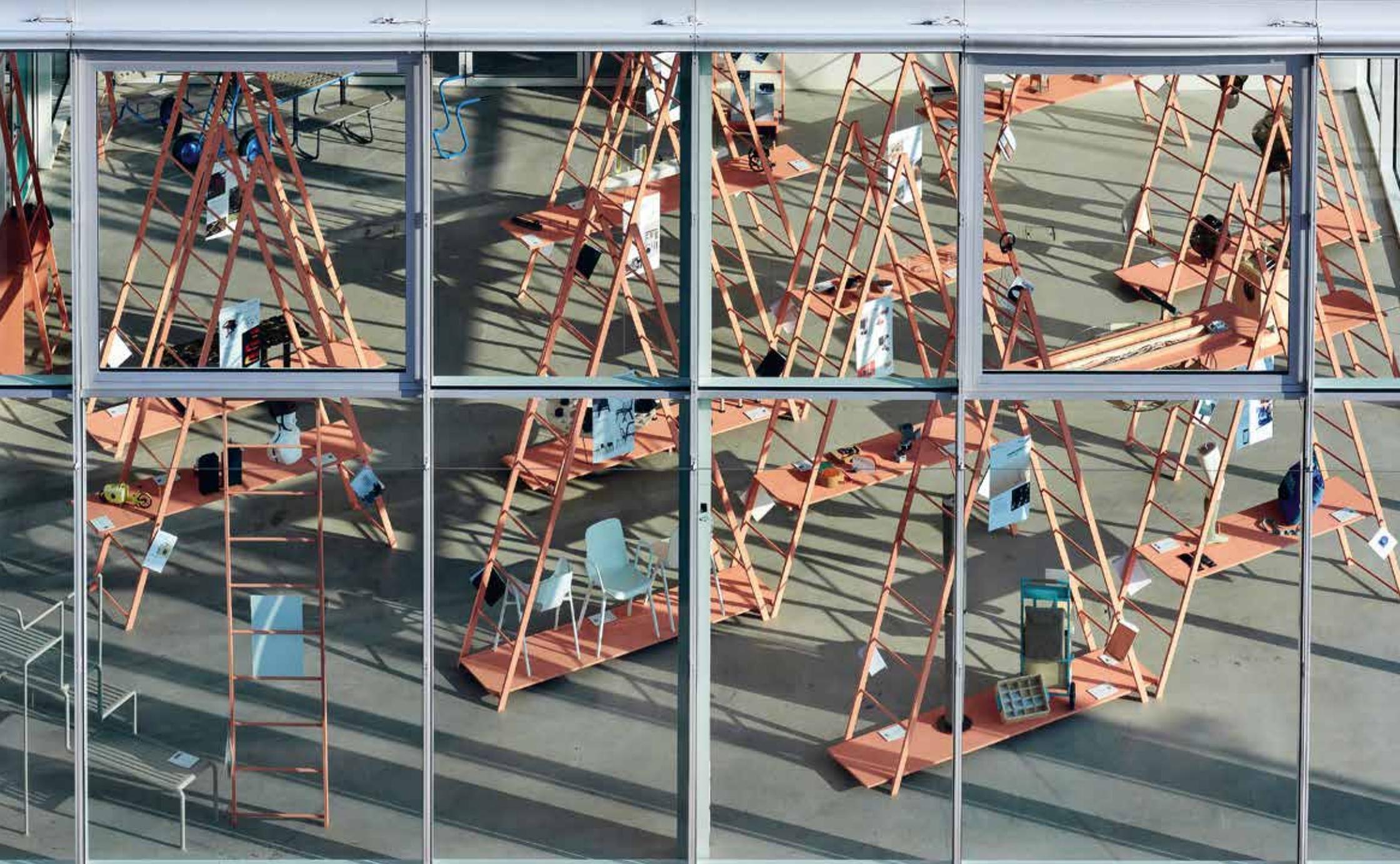
Damian Aepli, Sarah Berger, Leonie Meyer, Jessica Serrano,
Bachelor-Studierende Innenarchitektur und Szenografie, 2. Semester



Projekteinblick
Damian Aepli, Sarah Berger,
Leonie Meyer, Jessica Serrano:
Atoll

Institut Innenarchitektur
und Szenografie HGK FHNW
Workshop Szenografie:
COME TOGETHER – der Freilager-
Platz als Möglichkeitsort
Dozent: André Haarscheidt

Bilder
Visualisierungen Projektteam



Die Diplomausstellung des Instituts Industrial Design präsentiert die Abschlussarbeiten der Bachelor-Studierenden. Die Vielfalt der verschiedenen Designansätze, der Reichtum an Themen, Materialien und Konzepten wird dem «cleanen», industriellen Raum des Ausstellungsraums «der TANK» gegenübergestellt. Foto: Hans-Peter Huser

Be the Change

«Um dem negativen Klimadiskurs etwas entgegenzusetzen und den Menschen Visionen an die Hand zu geben, thematisiert die partizipative Ausstellung «Be the change» anhand von sieben Themenschwerpunkten den Klimawandel in einer neuen, hoffnungsvollen Sichtweise.

Die Themenräume veranschaulichen nicht nur die gegenwärtige Problematik, sondern auch Lösungsansätze für die Zukunft. Leicht verständliche Bilder bieten dem Besucher Zugang zu einem individuellen Handlungsspielraum für Veränderung.



In order to counteract the negative climate discourse and to provide people with visions, the participatory exhibition «Be the change» uses seven main themes to address climate change in a new, hopeful way. Aiming for a more optimistic and hopeful picture of our future, the exhibition rooms visualize not only the current problems but also possible solutions. The design is easy to understand and offers a new approach on the basis of anyone's individual scope of action.»

Jil-Sophie Thieringer, Master-Studentin am Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio



Projekteinblick
Jil-Sophie Thieringer: Be the
Change, Master-Thesis, Studio
Scenography & Exhibition Design

Institut Integrative Gestaltung |
Masterstudio, HGK FHNW
Mentorat: Prof. Uwe R. Brückner,
Martina Ehleiter, Ruth Scheel

Bilder
Ausstellung «Masterthesis 21»,
Fotos: Hans-Peter Huser

Chris Hunter, (no lemon – no melon), 2019, Installationsansicht (I-Hood),
Diplomausstellung Bachelor und Master, Institut Kunst im Kunsthaus Baselland, 2019.
Foto: Christian Knörr





Institut Lehrberufe für
Gestaltung und Kunst:
Workshop Zeichnung
(Fokus Figur), Bachelor 1.
Foto: Simon Mader

**«Etwas mit Händen
zu schaffen, ist
eine Art des Denkens.
Darin wurzelt
ein Entwurfsprozess.
Entwerfen ist kein
linearer Prozess.»**

Jonathan Levien, Gastdozent Institut Industrial Design

**«Die Infrastruktur
der Hochschule
für Gestaltung und
Kunst ist auf
einem sehr hohen
Niveau, die Werk-
stätten bieten
eine vielseitige Aus-
wahl an Maschinen
mit kompetenter
Betreuung – ein
Ort, der neugierig
macht und zum inter-
disziplinären
Arbeiten inspiriert.»**

Pauline Lutz, Studentin Mode-Design

**«Wie vermittele ich ein Gefühl,
eine Atmosphäre, eine
Botschaft? Wie gestalte ich
narrative Räume in der
heutigen Gesellschaft?
Während meines Studiums
habe ich dazu Antworten
gefunden und Lösungs-
vorschläge erarbeitet.
Mein Rezept: Ganzheitliches
Denken und Vertrauen in
meine Fähigkeiten.»**

Maude von Giese,
Alumna Innenarchitektur und Szenografie

**«Der Designberuf ist in
einem stetigen Wandel be-
griffen. Die einzige Kon-
stante ist die Veränderung.
Jede*r muss eine eigene
Haltung zu ihrem / seinem
Beruf finden.»**

Matali Crasset, Gastdozentin Institut Industrial Design



Präsentation von Sven Gex, Student Mode-Design im Rahmen der Abschlusspräsentationen 3. Bachelor-Semester. Models: Dustin Kenel (l.), Yadin Bernauer



Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst: Modul Werkstatt, Bachelor- und Master-Studierende konzipieren, planen und bauen ihren Co-Working-Space. Foto: Anita Kuratle

Viele Projekte und Arbeiten von HyperWerker*innen werden erst in der Interaktion erlebbar. An der «Umdenkbar» fanden am Open House 2020 Verhandlungen um Getränke aus Früchten und Gemüse statt.
Foto: Serena Lehmann



Picknickdecke der Teilnehmer*innen von «The Rare Ability to Become Ocean – A method for Ocean literacy», Cyanotypie, Summer School Institut Kunst am Instituto Svizzero, Rom, 2019. Foto: Institut Kunst



**«Ein lebendiges
Beziehungsnetzwerk
ist wie Treibstoff
für den Motor,
ohne bleibst du auf
der Strecke.»**

Samuel Hanselmann, Co-Präsident HGKx, Ehemaligen-Netzwerk
der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

**«Eine schlagkräftige Textilbranche lebt
von der Vernetzung. Deshalb arbeiten wir
auch mit der HGKx zusammen, um
die unterschiedlichsten Akteure zu ver-
netzen und gemeinsam die Branche
vorwärtszubringen.»**

Mirjam Matti Gähwiler, Leiterin Kommunikation und PR, SwissTextiles

**«Als Arbeitgeber erhält man mit
der HGKx eine attraktive Plattform,
um sich mit Kreativen aktiv aus-
zutauschen und zu vernetzen.
Durch einzigartige HGKx-Workshops
und Events werden für und mit
Firmen innovative, nachhaltige
Lösungen generiert und schrittweise
im Betrieb verinnerlicht.»**

Teresa Carlino, CEO Carlino Swiss Consulting GmbH

**«Wie wichtig der Kontakt zu
deiner Hochschule ist,
realisierst du erst Jahre
später. Das Netzwerk, das
während dem Studium
selbstverständlich da war,
soll weiter bestehen. Werde
Mitglied der HGKx.»**

Françoise Payot, Co-Präsidentin HGKx,
Ehemaligen-Netzwerk der Hochschule für
Gestaltung und Kunst FHNW

**«Die HGKx ist das Basis-
netzwerk, das du
brauchen wirst, um mit
den Fähigkeiten, die
du im Studium erlernst,
durchs Berufsleben
zu kommen.»**

Christian Schmid
Industrial Designer FH SDA

Lyrical Link

«Dieses Projekt entstand im Auftrag von Lyrical Link, einem Verein, der vielsprachige Lyrik aus der Schweiz im öffentlichen Raum erfahrbar machen will – unter anderem mit Plakaten. Die Aufgabenstellung lautete, zu einem der von Lyrical Link gewählten Gedichten eine dreiteilige Plakatserie zu gestalten. Ich entschied mich für das Gedicht «kö-ember» (dt. Stein-Mensch) von Agnes Mirtse, einer ungarisch-schweizerischen Schriftstellerin. Das Gedicht bedeutet übersetzt: «Baum hilft mir / Stein auch / nur du nicht / Mensch». Auf mich wirkt das Gedicht, als ob das lyrische Ich von den Menschen enttäuscht wurde. Die Natur ist ihm eine Stütze – der Mensch nicht. Diese Interpretation versuchte ich ins Visuelle zu übersetzen. Zum einen auf der typografischen Ebene: Ich ver-

band die Buchstaben miteinander zu einem organischen Netz, welches sinnbildlich für Halt stehen soll. Das Netz beginnt sich nach unten aufzulösen und die letzte Zeile, das Wort «Mensch» («ember»), steht ganz alleine, ist nicht mehr Teil des stützenden Netzes. Dieses Nicht-Helfen des Menschen wird von der Bildwelt verstärkt, kippt vom Passiven ins aktiv Verletzende: Hände, die ein Loch reißen in die schützenden Schichten von Baum und Stein. Meine drei Plakate erzählen eine Geschichte, welche von links nach rechts gelesen werden kann. So finden sich auf dem dritten Plakat die herausgerissenen Stücke des zweiten Plakates. Sie wirken wie Scherben, was wiederum eine Anspielung auf die Gebrochenheit des lyrischen Ichs ist.»

Nora Steffen, Bachelor-Studentin Visuelle Kommunikation, 5. Semester



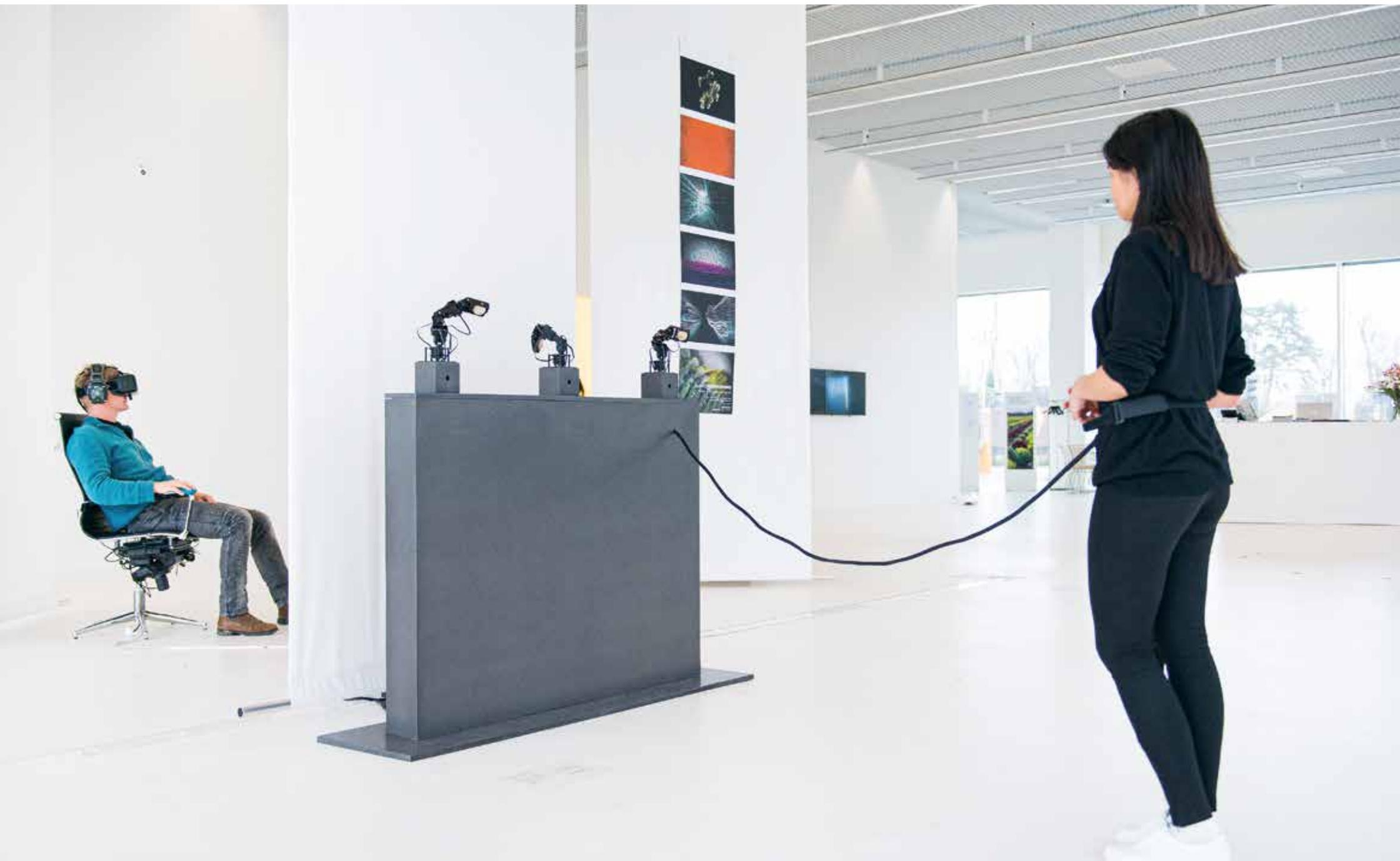
Projekteinblick
Nora Steffen: Lyrical Link

Institut Visuelle
Kommunikation HGK FHNW
Module: Vertiefungsrichtung
Bild, 3. Semester
Dozentin: Annik Troxler



In diesem selbst initiierten Projekt experimentieren sechs HyperWerker*innen mit der Verbindung von kulturellem Austausch und wohltuender Wärme. Foto: Serena Lehmann

Impressionen aus dem Projekt «Affective Environments» von Jan Torpus.
Das Medienkunstprojekt «Affective Environments» wurde am
Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen (IXDM) entwickelt.
Besuchende wurden zur Interaktion mit räumlich angeordneten
Installationen in einem Ausstellungsraum eingeladen.
Foto: Samuel Hanselmann





Ein Diplomfestival in Zeiten der Covid-19-Pandemie: Aus den Hallen der Zentrale Pratteln sendeten die Diplomierenden des HyperWerks einen zwei Tage dauernden Livestream. Foto: Matthias Böttger



Seit 2016 findet unter dem Titel Design Prozesse Taipei – Basel eine Zusammenarbeit zwischen der National Taiwan Normal University (NTNU) und der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW statt. Auf einer Konferenz im Juni 2019 wurden unterschiedliche Positionen der Praxis und Lehre im Kontext der Visuellen Kommunikation ausgetauscht und diskutiert. Zusätzlich hat eine Reihe von Workshops für Master-Studierende der NTNU, die im Team von Dozierenden der NTNU und der Basler Delegation aus dem Institut Visuelle Kommunikation durchgeführt wurde, zum kulturellen Austausch und gegenseitigen Verständnis beigetragen. Foto: Leander Eisenmann

Apokalyptischer Alpabzug

«Apokalyptischer Alpabzug soll als eine metaphorische Apokalypse verstanden werden, als ein gesellschaftlicher Umbruch, als Bruch mit der Norm. Viele Dualismen sind ein hartnäckiger Bestandteil der westlichen Tradition und dienen als Legitimation der Herrschaft und Unterdrückung über all jene, die anders sind. Mein Projekt erträumt sich eine Schweiz, in der niemand mehr davor zurückschrecken muss, anders zu sein. Mit «Apokalyptischer Alpabzug» porträtiere ich eine Schweiz, wie ich sie mir wünsche, eine Schweiz, in der ich leben will. Eine Schweiz, in der das Individuum voll und ganz existieren darf. Wir leben in einem Land, in dem die absolute Männlichkeit glorifiziert wird. Wir leben in einem Land der Trennung von Mann und Frau, was auch in der Art wie wir uns kleiden, wie wir vermittelt

bekommen, wie wir uns zu kleiden haben, zum Ausdruck kommt. Ich bin es satt, vorgeschrieben zu bekommen, was man als Mann zu tragen hat. Diese limitierenden und diskriminierenden Grenzen versuchen meine Looks aufzubrechen und neue Verbindungen zu kreieren. Die Looks sind imaginäre Figur und gelebte Erfahrung.»

Luca Gattlen, Bachelor-Student Mode-Design, 2. Semester

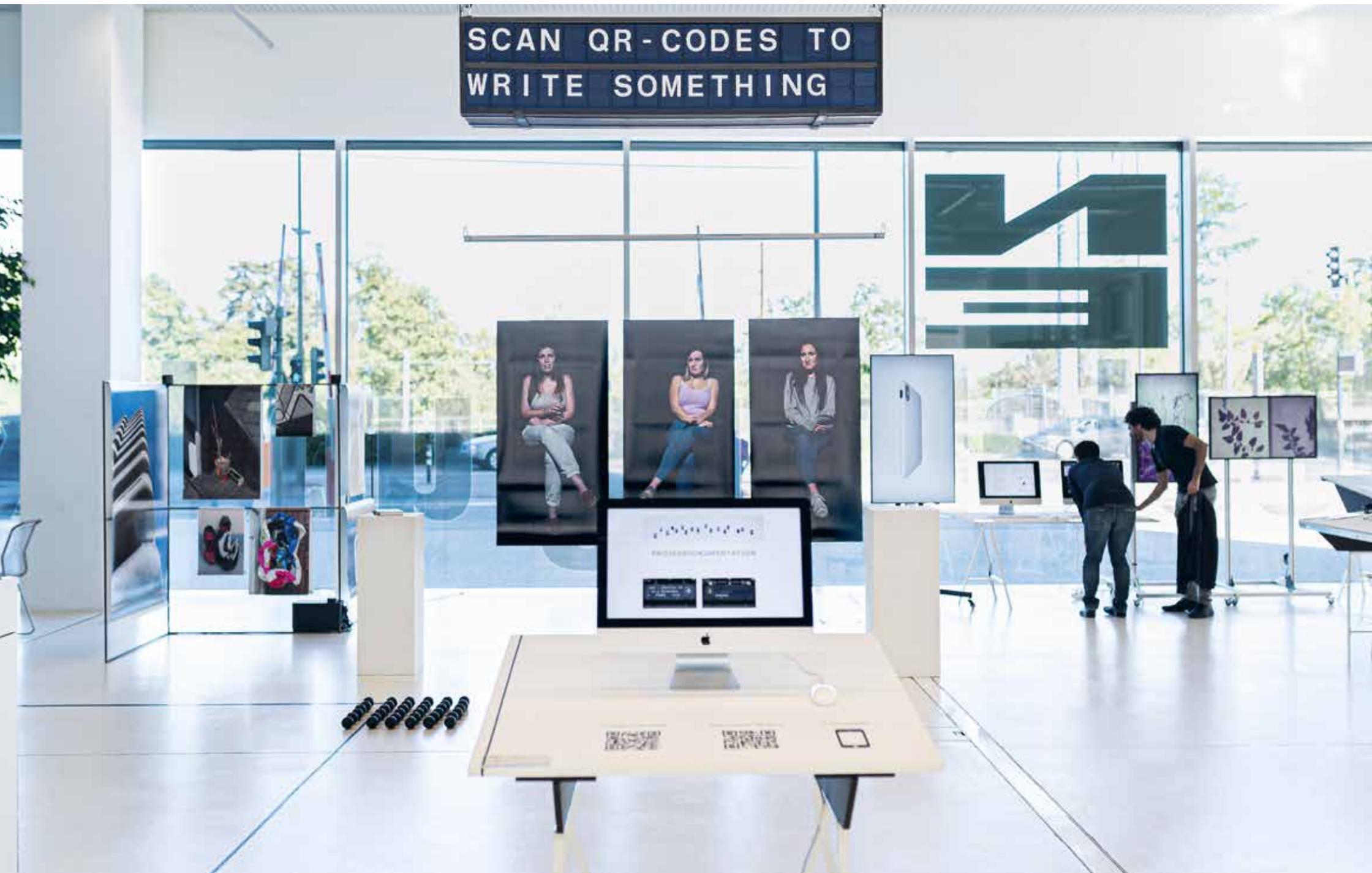


Projekteinblick
Luca Gattlen: Apokalyptischer
Alpabzug
Institut Mode-Design HGK FHNW

Lehrveranstaltung:
Alternative Practices / Der Mensch
das Ereignis
Dozierende: Andrea Sommer,

Agnes Leclaire, Jana Kessler,
Jacqueline Loekito
Model: Luca Gattlen
Fotos: Joel Friedlin

Abschlussarbeiten aller Studiengänge am Institut Visuelle Kommunikation in der NEXT-GENERATION-Diplomausstellung 2019. Die Ausstellung zeigt die Breite der bearbeiteten Themen, Methoden und Techniken auf und richtet sich an eine interessierte Öffentlichkeit.
Foto: Benjamin Kunz



Studieren

an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet sieben Bachelor- und vier Master-Studiengänge in den Bereichen Kunst, Design, Medien und Vermittlung auf dem Campus der Künste in Basel an. Als praxisorientierte Lern-, Lehr- und Forschungsgemeinschaft widmet sie sich den Herausforderungen der Gegenwart aus künstlerisch-gestalterischer Perspektive und bildet die nächste Generation von kritisch denkenden und handlungsfähigen Designer*innen, Künstler*innen und Vermittler*innen aus.

In einer professionell ausgestatteten Infrastruktur mit Werkstätten, multifunktionalen Performance Spaces, rund um die Uhr zugänglichen Atelierräumen, einer Mediathek und in spezialisierten Aufnahmestudios für Fotografie, Video und Ton haben die rund 1000 Studierenden, Dozierenden und Mitarbeitenden hervorragende Bedingungen für ihre Lern-, Lehr- und Forschungstätigkeit.

Berufsaussichten

Designer*innen wirken am Selbstverständnis unserer Gesellschaft und am Ausdruck unserer Kultur mit. Entsprechend breit sind die beruflichen Perspektiven: Kreative Handlungsfähigkeit ist im eigenen Designbüro oder Atelier ebenso gefragt wie in der Privatwirtschaft oder in öffentlichen Institutionen.

Die Rolle von Künstler*innen ist so vielseitig wie ihre verhandelten Themen. Ihr Interesse definiert unterschiedliche Handlungsräume und erschliesst einen breit gefächerten Zugang zu Aktivitäten des Kulturlebens. Künstler*innen arbeiten in der freien Kunstszene, präsentieren und veräußern ihr Schaffen in Galerien, Museen und Kunsthallen, suchen adäquate Formate der Zusammenarbeit, modifizieren die Wahrnehmung im öffentlichen Raum oder engagieren sich in kuratorischen Projekten.

Mit dem Abschluss eines Studiums an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW verfügen Absolvent*innen über ein fundiertes praktisches und theoretisches Können und Wissen in der gewählten Disziplin, das sie uneingeschränkt berufsbefähigt. Grundlage dafür sind fachspezifische Seminare, obligatorische und fakultative Praktika sowie Erfahrungen aus praxisbezogenen Projekten, die bereits während des Bachelor-Studiums mit Partner*innen aus Wirtschaft, Kultur und Wissenschaft bearbeitet werden.

Studienleistungen

Ein Studium kann sich aus drei Zyklen zusammensetzen:

1 Bachelor-Studium (BA)

Das Bachelor-Studium an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW dauert in der Regel sechs Semester und führt in der jeweiligen Disziplin zur Berufsbefähigung. Abweichungen in der Dauer hängen vom individuellen Verlauf des Studiums, von durchgeführten Praktika oder Auslandsaufenthalten ab.

2 Master-Studium (MA)

Das Master-Studium an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW dauert drei oder vier Semester. Nach erfolgreichem Abschluss eines Bachelor-Studiums bietet es die Möglichkeit zur Vertiefung der eigenen künstlerischen und gestalterischen Praxis und den Anschluss an aktuelle, forschungsorientierte Diskurse.

3 PhD

Nach erfolgreichem Abschluss eines Master-Studiums ist es möglich, sich für einen PhD an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW zu bewerben. Voraussetzung dafür ist ein konkretes angewandtes und Drittmittel-gefördertes Forschungsvorhaben.

ECTS

Die Studienangebote im Bachelor (BA) und im Master (MA) sind modularisiert; es werden einzelne sowie auch gruppierte Module abgeschlossen und geprüft. Die Bewertung der Studienleistungen erfolgt nach dem European Credit Transfer System (ECTS). Nach diesem System sind den Lehrveranstaltungen Punkte zugewiesen, die den Studierenden nach inhaltlichem Anspruch und zeitlichem Aufwand als Studienleistungen gutgeschrieben werden. Der Hauptzweck von ECTS ist die Vergleichbarkeit der Studienleistungen zwischen Hochschulen im In- und Ausland und damit die Erleichterung von Mobilität. Leistungsbescheinigungen werden in Form von Transcripts of Records (Abschriften der Studiendaten) ausgestellt. Sie enthalten neben den

Kursbezeichnungen und Noten auch sogenannte ECTS-Noten (ECTS Grades) und ECTS-Anrechnungspunkte (ECTS Credits). Die ECTS-Punkte werden von den Hochschulen im europäischen Raum anerkannt. Ein Bachelor-Studium wird mit 180, ein Master-Studium mit 90 beziehungsweise mit 120 ECTS-Punkten abgeschlossen.

Praktika

Falls eine Vertiefung in die berufliche Praxis angebracht ist, kann das Studium nach Absprache unterbrochen werden und ein Praktikum ausserhalb der Hochschule absolviert werden. Das Bachelor-Studium verlängert sich damit um zwei Semester. Beim Studium am Institut Mode-Design ist das Praktikum integraler Bestandteil der siebensemestrigen Bachelor-Ausbildung.

Studien- und Prüfungsgebühren

Für die Bachelor- und Master-Studiengänge werden folgende Gebühren erhoben (Änderungen vorbehalten):

Studiengebühren pro Semester	700 CHF
Für Studierende, die ihren zivilrechtlichen Wohnsitz bei Studienbeginn in der EU/EFTA haben, betragen die Studiengebühren pro Semester	1000 CHF
Für Studierende, die ihren Wohnsitz weder in der Schweiz noch in einem EU-Staat haben, betragen die Studiengebühren pro Semester	5000 CHF
Anmeldegebühr	200 CHF
Eignungsabklärung	100 CHF
Diplomprüfungsgebühr	300 CHF

Hinzu kommen eine Gebühr für Verbrauchsmaterialien in den Werkstätten von 50 CHF pro Semester sowie Kosten für Materialien, Reisen, Exkursionen, Bücher, Speichermedien usw.

Lehrveranstaltungen

Alle Lehrveranstaltungen sind im Vorlesungsverzeichnis zusammengefasst. Dieses steht jeweils vor Semesterbeginn als Download zur Verfügung: www.fhnw.ch/hgk.

Neben der fachspezifischen Lehre und der individuellen Projektarbeit in Praxis und Theorie bestehen disziplin- und institutsübergreifende Formate.

Arbeitsplätze und Arbeitstools

Allen Studierenden steht rund um die Uhr ein persönlicher Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung.

Im Studium sind Apple-Computer im Einsatz. Siehe dazu DIGMA – Center for Digital Matter, [Seite 105](#).

Dozierende und Lehrbeauftragte

An der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW lehren rund 200 Dozierende: professionelle Gestalter*innen, Künstler*innen, Vermittler*innen, Theoretiker*innen. Die Mehrheit der Dozierenden ist auch ausserhalb der Hochschule in ihrer Disziplin tätig. Die Lehre ist geprägt von Persönlichkeiten, die sich durch ihre eigene erfolgreiche Kunst- und Gestaltungspraxis in ihrem Fachgebiet qualifiziert haben und berufsbefähigend wirken.

Darüber hinaus sind externe, regional wie international agierende Spezialist*innen, renommierte Künstler*innen, Kurator*innen als Gastdozierende, Juror*innen engagiert. Sie beleuchten das Schaffen und die vorherrschenden Diskurse aus externer Perspektive und machen alternative Handlungsräume sichtbar.

In einer Atmosphäre des gegenseitigen Respekts und des Austauschs achtet die Hochschule darauf, ein grosses Spektrum an Haltungen, Medien und Ausdrucksweisen zuzulassen. Alle Studierenden werden individuell in ihrer Projektarbeit durch Mentorierende begleitet. Die Studierenden werden ermutigt, die verfügbaren Labore und Ateliers für Experimente zu nutzen und sich mit Dozierenden und Mitstudierenden über eigene Fragestellungen auszutauschen.

Studierendenberatung

Immatrikulierte Studierende werden unterstützt bei Fragen zum Studium und bei Schwierigkeiten, die in Zusammenhang mit dem Studium auftreten können. Die Studierendensekretariate und Institutsleitenden in den einzelnen Studienrichtungen stehen den Studierenden bei allfälligen Fragen beratend zur Verfügung. In spezifischen Fällen können interne und externe Experten zugezogen werden.

Studentische Fachschaft

Die Fachschaft der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW vertritt die Interessen der Studierenden. Bei Fragen und Problemen adressiert sie die richtigen Ansprechpersonen, setzt sich ein für den Erfahrungsaustausch unter den Studierenden, unterstützt studentische Projekte, kommuniziert mit Dozierenden und der Direktion und engagiert sich stellvertretend in ausgewählten Gremien der Hochschule.

Kulturveranstaltungen

Konferenzen, Ausstellungen, Workshops: Die Veranstaltungen der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW widmen sich aktuellen Themen und Diskursen. Informationen über die zahlreichen kulturellen Events und Informationsveranstaltungen:

www.fhnw.ch/hgk

www.campusderkuenste.ch

Facebook: [@hgkfhnw](#)

Instagram: [@hgk_fhnw](#)

Hochschulsport

Mannschaftssport, Wassersport, Yoga, Tai-Chi, Konditions- und Krafttraining und vieles mehr: Das Programm des FHNW-Hochschulsports bietet ein breites Angebot an wöchentlich stattfindenden Kursen und konzentrierten Workshops. Die meisten wöchentlichen Trainings und Sportangebote sind für Studierende und Mitarbeitende kostenlos. Zu denselben Konditionen wie an der FHNW können die Studierenden ausserdem am Programm des Universitätssports Basel teilnehmen.

www.fhnw.ch/sport

www.unibas.ch/unisport

Studienort Basel

Basel gilt gemeinhin als Kulturhauptstadt der Schweiz und zeichnet sich durch ein ausserordentlich dichtes, hochstehendes und international beachtetes kulturelles Angebot aus. Die Tradition der Wertschätzung für Kunst, Design, Architektur, Film, Theater, Literatur und Musik bildet eine Basis für attraktive Arbeits-, Lebens- und Studienbedingungen.

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW knüpft durch Kooperationen mit Institutionen und selbst organisierten Initiativen an das kulturelle Leben an und wirkt aktiv daran mit. Die Hochschule für Musik mit dem Campus in der Basler Innenstadt, ebenfalls eine der Hochschulen der FHNW, ist auch eine enge Kooperationspartnerin der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW.

Wohnungs- und Zimmervermietung

Studierende der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW sind berechtigt, sich beim Verein Studentische Wohnvermittlung WoVe um subventionierte Zimmer in Wohngemeinschaften oder um eine kleine Wohnung zu bewerben. Aktuelle Angebote finden sich auch auf dem virtuellen Marktplatz der Universität Basel.

www.wove.ch

www.unibas.ch/markt

Alumni fördern und vernetzen:

Swiss Cultural Entrepreneurship

Die Initiative Swiss Cultural Entrepreneurship widmet sich den drängenden sozial-ökologischen Herausforderungen und ihren Auswirkungen auf die Kultur- und Kreativwirtschaft. Um deren strukturelle wie inhaltliche Komplexität erfassen und erforschen zu können, verbindet sie Kunst und Design sowie angrenzende kulturelle und kuratorische Praktiken mit Herangehensweisen aus den Bereichen Management und Wirtschaft, Recht und Kommunikation.

Die Aktivitäten von Swiss Cultural Entrepreneurship kommen an der Schnittstelle von Ausbildung und Berufslaufbahn innerhalb der Hochschule zum Tragen. Das Angebot richtet sich an alle Institute, Absolvierende sowie an professionell agierende Kultur- und Kreativschaffende. Dieser praxisbezogene Austausch und die Kooperationen mit anderen Institutionen, Initiativen und Unternehmen in der Schweiz und darüber hinaus sind zentral und bilden den Nährboden für das Teilen von Wissen, Methoden und Fähigkeiten.

Mit ihrem Förderprogramm Swiss Cultural Challenge setzt sich die Initiative Swiss Cultural Entrepreneurship für Gestaltungspersönlichkeiten und Impulsgeber*innen ein, welche ihre Gründungsideen weiterentwickeln möchten und mit ihren Vorhaben Verantwortung für sich und die Gesellschaft übernehmen. In der kritischen Phase zwischen Studium und Berufsleben unterstützt sie die verschiedenen Schritte der Projekt- und Geschäftsentwicklung durch Workshops in den Bereichen Management, Wirtschaft, Recht und Kommunikation, individuelle Mentorings sowie diskursive Formate und Ausstellungen.

www.swiss-ce.ch

HGKx

Als Netzwerk der ehemaligen Studierenden der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW schafft die HGKx Rahmenbedingungen, die eine Vernetzung von aktiven und ehemaligen Studierenden begünstigt. Die HGKx fördert den Erfahrungs- und Wissensaustausch unter ihren Mitgliedern und etabliert Plattformen zur Steigerung deren Sichtbarkeit. Die HGKx verfolgt den Aufbau einer lebendigen, authentischen Community, die ihren Mitgliedern einen konkreten Mehrwert verschafft, und setzt Akzente im Hinblick auf eine Kultur der gegenseitigen Unterstützung während und nach dem Studium.

www.hgkx.ch

Campus

und
Infrastruktur

Ateliergebäude, Hochhaus, Campus der Künste

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW befindet sich auf dem Dreispitzareal in Basel. Ateliergebäude, Hochhaus, die Campus-Werkstätten, das FoodCultureLab und der Ausstellungsraum ‹der TANK› befinden sich in kürzester Gehdistanz zueinander rund um den Freilager-Platz. Im Hochhaus und im Ateliergebäude sind die verschiedenen Institute, die allgemeine Infrastruktur wie auch Mensa und Cafeteria untergebracht.

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bildet zusammen mit Kulturinstitutionen und kulturnahen Unternehmen wie unter anderem der Bibliothek der Schule für Gestaltung Basel, dem HeK – Haus der elektronischen Künste Basel, den Ateliers des internationalen Stipendienprogramms Atelier Mondial, dem ImpactHub Basel, dem Nichtmainstream-Radio Radio X oder dem Archivgebäude des Architekturbüros Herzog & de Meuron und in unmittelbarer Umgebung zu Kunsthaus Baselland und Schaulager den Campus der Künste.

Campus-Werkstätten

Holz, Metall, Kunststoff, Rapid Prototyping, Lackieren, Bildhauerei, Siebdruck, Buchbinden, Nähen und Digital Fabrication Lab: Die hochschuleigenen Werkstätten und Ateliers auf dem Campus ermöglichen das Erlernen einer Vielzahl von analogen Techniken und digitalem Know-how. Die Werkstätten sind für Studierende, Dozierende und Mitarbeitende nahezu das ganze Jahr zugänglich. Sie stehen für Projektarbeiten in Lehre und Forschung und zur Verfügung.

Einführungskurse vermitteln die Grundlagen, um in den Campus-Werkstätten sicher und selbstständig arbeiten zu können. Je nach Studiengang und Curriculum werden unterschiedliche Kombinationen von Werkstattkursen obligatorisch durchgeführt. Für interessierte Studierende werden zusätzlich fakultative Kurse angeboten, die nach Möglichkeit auf den Studienschwerpunkt zugeschnitten sind. Werkstattleiter*innen unterstützen mit ihrem umfassenden fachlichen Wissen mit Informationen zu geeigneten Technologien, Werkzeugen und Verfahren.

Die gemeinsame Arbeit in den Campus-Werkstätten ist von Eigenverantwortung bezüglich Sicherheit und Gesundheitsschutz sowie Solidarität gegenüber Mitnutzenden getragen. Es wird Wert auf Nachhaltigkeit gelegt im Sinne eines verantwortungsbewussten Umgangs mit Materialien, Geräten und Maschinen.

www.fhnw.ch/hgk/werkstaetten

DIGMA – Center for Digital Matter

Digitale Technologien und digitale Kultur sind zunehmend Gegenstand und materielle Grundlage von gestalterischen und künstlerischen Prozessen. Das Center for Digital Matter (DIGMA) ist die Campus-IT der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW und unterstützt bei der digitalen Lehre.

Das DIGMA ist in Studium, Lehre und Forschung die erste Anlaufstelle bei technischen Problemen und unterstützt bei digitalen Herausforderungen: von spezifischen Softwarefragen über den Support beim Finden und Testen fachspezifischer Softwarelösungen bis hin zu strategischen Überlegungen oder komplexen Anforderungen in digitalen Produktionsprozessen.

Im Studium der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW sind Apple-Computer im Einsatz. Für individuelle Gestaltungsarbeiten und Projekte sowie für das zeitlich und örtlich unabhängige Arbeiten wird die Anschaffung eines eigenen Laptops (Apple MacBook Pro) mit aktuellem Betriebssystem empfohlen. Während der Studiendauer stellt die Hochschule notwendige Software zur Verfügung. Detaillierte Auskünfte über die Anforderungen an die Hardware und Software gibt der Creative Workplace Support am DIGMA-Helpdesk.

www.fhnw.ch/hgk/digitalmatter

FoodCultureLab

Das FoodCultureLab ist vieles mehr als eine studentische Küche: Als Raum für interdisziplinäre Projekte, angewandte Forschung und Unterricht bietet das FoodCultureLab den Studierenden und Mitarbeitenden die bestmögliche Grundlage, sich der Esskultur aus einer ästhetischen Perspektive zu nähern. Herstellungstechniken und Kochmethoden werden hier experimentell erkundet.

Es werden in Lehrgefässen kulturelle Verfahrensweisen und Praktiken ermittelt, während für andere das Sensibilisieren zur Beschaffenheit von Nahrungsmitteln und der nachhaltige Umgang mit essbaren Ressourcen im Zentrum steht.

Gleichzeitig können Studierende, Dozierende und Mitarbeitende im FoodCultureLab aber auch einfach gemeinsam kochen und die Tradition der ehemaligen Atelierküchen weiterführen. Das FoodCultureLab dient dabei als spontaner, interdisziplinärer Begegnungsort sowie dem informellen Zusammenkommen neben und zwischen dem Unterricht.

www.fhnw.ch/hgk/foodculturelab

Mediathek

Die Mediathek schafft Zugang zu Informationsquellen von Gestaltung und Kunst. Der Fokus liegt dabei auf dem Bedarf für Studium, Lehre und Forschung. Neben eigenen, analogen wie digitalen Buch-, Zeitschriften-, Videobeständen können über das Bibliotheksnetzwerk NEBIS und künftig SLSP auch Medien aus den anderen FHNW- sowie den jeweiligen Verbundbibliotheken bezogen und ausgeliehen werden. Ein besonderer Fokus richtet sich auf den Umgang mit digitalen Quellen, Open Access und freien Wissensressourcen. Zudem erschliesst die Mediathek digitale Inhalte wie z.B. Abschlussarbeiten, Bild- und Mediensammlungen aus den Instituten, ihren Sammlungen sowie von Einrichtungen, die mit der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW vernetzt und inhaltlich verbunden sind. So werden diese Quellen digital abrufbar.

Als Lernort fördert die Mediathek Inspiration und Kreativität. Sie befindet sich im achten Stockwerk des Hochhauses und bietet sowohl geografisch als auch im übertragenen Sinne weitläufige Aus- und Einblicke. Die modulare Regalarchitektur nimmt auf die Bestandsgeschichte der Medien Rücksicht und eröffnet durch die benachbarten Themenbereiche vielfältige, disziplinübergreifende Bezüge. Die ruhige Umgebung erleichtert das vertiefte und konzentrierte Arbeiten.

Die Mediathek lernt von ihren Nutzer*innen und entwickelt sich daher kontinuierlich weiter. Sie liefert vielfältige Einstiegs- und Anknüpfungspunkte zur analogen wie auch digitalen Lehr- und Lernkultur, zu Reflexion und Gestaltung sowie künstlerisch-gestalterischen (Recherche-) Praktiken.

Neben der Mediathek der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW stehen in Basel viele weitere Fachbibliotheken zur Verfügung: Direkt auf dem Campus befindet sich die Bibliothek der Schule für Gestaltung, hinzu kommen die Bibliotheken von Kunstmuseum, Kunsthalle und Schaulager, die Bibliothek der Musik-Akademie Basel, die Bibliotheken der öffentlichen Museen sowie die Universitätsbibliothek Basel. mediathek.hgk.fhnw.ch

Studienangebote

BA und MA

Der Weg zum Bachelor-Studium

Zulassungsvoraussetzungen im Bereich Design

Schulische Voraussetzungen

Für die Zulassung zum Zulassungsverfahren im Bereich Design (Industrial Design, Innenarchitektur und Szenografie, Mode-Design, Prozessgestaltung/Hyperwerk, Visuelle Kommunikation) wird in der Regel einer der folgenden Abschlüsse vorausgesetzt:

- eine eidgenössisch anerkannte gymnasiale Maturität
- eine eidgenössisch anerkannte Berufsmaturität
- eine eidgenössisch anerkannte Fachmaturität
- der Nachweis einer anderweitig erworbenen, gleichwertigen Ausbildung auf der Sekundarstufe II

Arbeitswelterfahrung oder Gestalterisches Propädeutikum

Zusätzlich ist der Nachweis einer mindestens einjährigen Arbeitswelterfahrung oder der Besuch eines einjährigen Gestalterischen Propädeutikums erforderlich. Die Arbeitswelterfahrung muss berufspraktische und -theoretische Kenntnisse in einem mit der Studienrichtung verwandten Beruf vermitteln. Eine Liste dieser Berufe finden Sie auf unserer Website.

Der Nachweis einer Arbeitswelterfahrung oder eines Gestalterischen Propädeutikums ist nicht erforderlich für Kandidatinnen und Kandidaten, die eine Berufsmaturität mit einer Grundausbildung in einem mit der Studienrichtung verwandten Beruf oder eine eidgenössisch anerkannte Maturität mit Schwerpunkt Bildnerisches Gestalten oder eine Berufsmaturität gestalterischer Richtung nachweisen können. Der Abschluss muss nicht zwingend in einem mit der Studienrichtung verwandten Beruf erfolgt sein.

Nachholen der Berufsmaturität

Informationen für vollzeitliche oder berufsbegleitende Ausbildungsgänge der technischen, gestalterischen und gewerblichen Berufsmaturität geben die örtlichen Berufsschulen.

Vorbereitungskurs der AKAD

Es besteht die Möglichkeit, den zweisemestrigen, berufsbegleitenden Vorbereitungskurs an der AKAD zu besuchen. Dieser Kurs in allgemeinbildenden Fächern erfolgt im Fernunterricht und wird mit einer Prüfung auf dem Niveau einer Berufsmaturität abgeschlossen.

www.akad.ch

Zulassungsvoraussetzungen am Institut Kunst

Für die Zulassung zum Zulassungsverfahren im Bereich Kunst wird dieselbe schulische Vorbildung wie im Bereich Design vorausgesetzt. Eine einjährige Arbeitswelterfahrung oder der Besuch eines gestalterischen Vorkurses werden nicht vorausgesetzt, aber empfohlen.

Zulassungsvoraussetzungen am Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst

Für die Zulassung zum Zulassungsverfahren am Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst ist eine gymnasiale Maturität bzw. die Zulassung zum Studium an der Universität Basel von Vorteil. Für die Zulassung zum Master (Vermittlung in Kunst und Design, Lehrdiplom für Maturitätsschulen) ist die gymnasiale Maturität bzw. Universitätszulassung erforderlich.

Zulassung (sur dossier)

Kandidatinnen und Kandidaten ohne abgeschlossene Ausbildung von mindestens drei Jahren auf Sekundarstufe II können in Ausnahmefällen durch die Prüfungsleitung zum Zulassungsverfahren am Institut Kunst zugelassen werden, wenn sie über hervorragende künstlerische und gestalterische Fähigkeiten verfügen (Zulassung (sur dossier)). Den Anmeldeunterlagen sind entsprechend ein Portfolio, ein Motivations schreiben sowie ein schriftliches Gesuch beizulegen. Bitte beachten Sie, dass die Aufnahme (sur dossier) im Bereich Design und am Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst nicht möglich ist.

Anmeldung

Zur Bewerbung um einen Studienplatz an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW müssen die erforderlichen Unterlagen bis am 15. Februar 2021 eingereicht werden. Die Einzelheiten dazu finden Sie auf der Website.

www.fhnw.ch/hgk/studium

Der Weg zum Master-Studium

Die Master-Studiengänge an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW gehen von einer bereits formulierten künstlerischen Standortbestimmung oder gestalterischen Erfahrung aus. Das Master-Studium in Kunst oder Design vertieft das bisherige Können und Wissen, stellt es methodisch und inhaltlich in einen erweiterten Kontext und sichert den Absolventinnen und Absolventen den Anschluss an die forschungsorientierte Praxis und Reflexion.

In der Regel dauert das Master-Studium zwei Jahre und wird mit dem international anerkannten Titel Master of Arts in der gewählten Disziplin abgeschlossen.

Weitere Informationen zu Terminen, Zulassungsbedingungen, Anmeldung, Zulassungsverfahren und Eignungsabklärung finden sich bei den entsprechenden Master-Studiengängen auf den folgenden Seiten sowie auf der Website.

www.fhnw.ch/hgk/master

«Mehr und mehr Prozesse finden im digitalen Raum statt. Die Digitalisierung ist deshalb ein zentrales Thema in der Weiterentwicklung der Designmethodologie und -praxis am Institut Industrial Design. Permanente Veränderung prägt unsere DNA.»

Werner Baumhagl, Institutsleiter Industrial Design

Industrial Design BA / MA

Prägen Sie als Industriedesigner*in das Leben und Erleben einer sich stetig wandelnden Gesellschaft mit.

Ästhetik, Brauchbarkeit, Materialität, emotionale Wirkung, Lesbarkeit, Formwert: In die Gestaltung serieller Güter fließt das Wissen verschiedener Disziplinen ein. Um im rasanten Wandel unserer Lebenswelt als Designer*in eine aktive Rolle übernehmen zu können, lernen Sie während Ihres Bachelor-Studiums am Institut Industrial Design ein selbstbewusstes Vorgehen in der eigenen Disziplin und den fach- und sozialkompetenten Umgang mit angrenzenden Bereichen.

Als Basis für eine selbstständige, kritische Entwurfsarbeit nähern Sie sich während des Grundstudiums den konzeptionellen, methodischen und handwerklichen Komponenten des kreativen, problemorientierten Gestaltungsprozesses an. Sie beschäftigen sich zudem mit seinen kommunikativen und darstellenden Elementen: Zeichnung, Modell und virtuelle Simulation. Das Hauptstudium besteht überwiegend aus vertiefter Projektarbeit, die sich entlang der frei wählbaren Schwerpunkte (Einführungs-, Praxis- und Visionsprojekt) entwickelt. Diese Module sind von unterschiedlicher Dauer und Komplexität.

Zielpublikum

Industrial-Design-Studierende sind neugierig und kreativ. Sie wollen gestalten und verändern. Dabei interessieren sie sich nicht nur für die Form und die Funktion seriell hergestellter Güter, sondern wollen verstehen, wie Dinge verwendet werden und in welchen Kontexten sie wirken. Industrial Design erlaubt eine grosse Bandbreite von Interessen, die sich aus der Neugier auf die sozialen, kulturellen, wirtschaftlichen und technologischen Herausforderungen unserer Gesellschaft ergeben. Fokussiert wird dieses breit angelegte Interesse in der Perspektive auf die Nutzenden. Neben den konzeptionellen Aspekten ist die praktische gestalterische Arbeit (hands-on) mit Materialien, bestehenden Verfahren und neuen Technologien wesentlich. Industrial Design bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihr Talent und Ihre intellektuelle

Neugier auf die Welt in Vorschläge mit einer hohen gestalterischen Kompetenz zu übersetzen.

Informationen zum Bachelor-Studium

Das Studienangebot reflektiert gesellschaftlich relevante Themen: Entsprechend reichen inhaltliche Schwerpunkte von nachhaltiger Produktion über Medical Design und Transport bis hin zu sozialer Innovation, «Home and Living» sowie Interfacegestaltung. Aber auch gestalterische Fragen, welche Investitions- und Konsumgüter betreffen, werden behandelt. Die kritische Reflexion der Inhalte und Vorgaben als Voraussetzung für innovative Konzepte und Lösungen ist dabei zentral.

Studienaufbau

Grundstudium (1. und 2. Semester)

Im Grundstudium werden Ihnen parallel zur Projektarbeit technische, handwerkliche, methodische und gestalterische Kenntnisse vermittelt. Sie machen sich mit verschiedenen Arbeits- und Entwurfsmethoden vertraut. Einfache, in kurzer Zeit realisierbare Projekte werden mit gezielten Übungen und vertiefenden Vorlesungen ergänzt.

Hauptstudium (3. bis 6. Semester)

Im Hauptstudium widmen Sie sich überwiegend der Projektarbeit. Einführungs-, Praxis- und Visionsprojekte variieren in Umfang und Komplexität. Durch die Auswahl von Studienmodulen (Wahlpflichtfächern) setzen Sie individuelle Schwerpunkte. Im 6. und letzten Semester widmen Sie sich ausschliesslich Ihrer Bachelor-Thesis.

Ziele und Nutzen

Im Studium lernen Sie fortgeschrittene praktische und theoretische Aspekte des Designs kennen. Das systematisch aufgebaute Ausbildungsprogramm ermöglicht es Ihnen, ein Bewusstsein für die Relevanz von Industrial Design zu entwickeln und die Gesellschaft und Umwelt von heute und morgen aktiv mitgestalten zu können.

Der Studiengang bereitet Sie auf die Herausforderungen einer sich rasch wandelnden Gesellschaft vor. Damit Sie innerhalb des Kreativsektors, in Industrie und Wirtschaft das Gelernte anwenden können, vermittelt das Curriculum ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Kompetenzen, die sich in viele Gebiete erweitern lassen. Sie bieten die Grundlage für eine methoden- und wissensbasierte Designpraxis, die mit den Herausforderungen der Gegenwart und der Zukunft umgehen kann.

Berufsaussichten

Als Absolvent*in des Bachelor-Studiums in Produkt- und Industriedesign erwartet Sie ein vielschichtiges Berufsfeld mit zum Teil sehr hoher Spezialisierung. Sie sind in der Lage, in Designabteilungen von Unternehmen und in freien Designbüros zu arbeiten oder sich selbstständig zu machen.

Im Zusammenhang mit Informations- und Kommunikationstechnologien entstehen zahlreiche neue Aufgabenbereiche für Industrial Design, beispielsweise im Bereich digitaler Dienstleistungen.

Infrastruktur

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet mit ihren zeitgemässen Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten, Foto-Studio und Broadcast ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Siehe [Seite 104](#).

Darüber hinaus wird allen Studierenden ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung gestellt.

Sie experimentieren mit klassischen Werkzeugen und Maschinen der Holz-, Metall- und Kunststoffverarbeitung, , aber auch mit modernsten Anlagen wie Schneidlaser, CNC-Fräser und 3-D-Druckern. Sie entwickeln Prototypen aus zahlreichen verschiedenen Materialien, die im Rahmen des Studiums bereitstehen. Sie haben Zugriff auf unser Digital Integration Lab, in dem wir mit Virtual Reality, 3-D-Scanning, Arduino und Raspberry Pi und AI arbeiten und das wir ständig und dynamisch erweitern. Dazu erhalten Sie als Studentin oder Student rund um die Uhr Zugang zu Ihren Ateliers, den Werkstätten und Labors.

Master-Programm

Der Master of Arts FHNW in Design am Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio fördert in der Vertiefungsrichtung «Studio Industrial Design» die hohe individuelle Qualifikation, die notwendig ist, um sich als Designerin oder als Designer im Designumfeld beruflich weiterzuentwickeln und durchzusetzen.

Weitere Informationen dazu siehe [Seite 122ff](#).

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Institut Industrial Design

T +41 61 228 40 44

info.industrialdesign.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/iid

Institutsleiter: Prof. Werner Baumhakl

«Im gemeinschaftlichen
Lehren und Lernen, das wir
an unserem Institut
kultivieren, wollen wir
die politische Verantwortung
als Gestalter*innen
wahrnehmen, um positive
Konzepte und konkrete
Bilder für den gesellschaft-
lichen, wirtschaftlichen
und ökologischen Wandel zu
entwerfen.»

Andreas Wenger, Institutsleiter Innenarchitektur und Szenografie

Innenarchitektur und Szenografie BA / MA

Räume zum Erzählen bringen: In der Innenarchitektur und Szenografie haben Sie es mit allen Facetten des Raumes zu tun. Im Zentrum aller Überlegungen steht dabei der Mensch.

Im Bachelor-Studium Innenarchitektur und Szenografie lernen Sie, die funktionalen Zusammenhänge und kommunikativen Absichten von Innen- und Aussenräumen zu analysieren. Sie entwickeln zeitlich begrenzte oder dauerhafte Raumveränderungen, lassen in Ausstellungen thematische Inhalte multimedial räumlich erlebbar werden. Sie lernen, innerhalb architektonischer Rahmenbedingungen ortsspezifische und kritisch reflektierte Raumgefüge zu konzipieren und zu realisieren. Sie erwerben während Ihres Studiums zudem einen breiten Fundus an theoretischem Wissen und üben sich in der Recherche, Analyse und Reflexion Ihrer Erfahrungen.

Dem Entwerfen von Räumen nähern Sie sich nicht nur in den Ateliers, Werkstätten und Seminarräumen – Sie setzen Ihre Konzepte auch öffentlich und im Massstab 1:1 um. Gelegenheit hierfür bieten Kooperationsprojekte, welche das Institut regelmässig eingeht.

Zielpublikum

Kritisches, agiles Denk- und Interpretationsvermögen und Empathie sind neben Team- und Kommunikationsfähigkeit die Eigenschaften, die vorausgesetzt werden, um Sie im Studium individuell zu fördern und zu fordern: Ob während oder nach dem Studium: Sie werden es mit Fachpersonen aus Architektur, Dramaturgie, Film, Kuration, digitalen Medien, der freien Kunst, dem Handwerk und vielen weiteren Disziplinen zu tun haben. In allen Aufgaben, die Sie als künftige Innenarchitekt*innen und Szenograf*innen bearbeiten werden, sind Ihr Wille zur Arbeit in Teams, Ihre Kommunikationsfreudigkeit und Ihr kritisches, eigenständiges Denken und Handeln gefragt.

Informationen zum Bachelor-Studium

Räume zum Erzählen bringen

In der Innenarchitektur und Szenografie haben Sie mit allen Facetten des Raumes zu tun: mit seinen Dimensionen, der Farbe und Materialität seiner Oberflächen, seiner Beleuchtung sowie den raumstrukturierenden Objekten. Im Zentrum aller Überlegungen stehen Menschen als Nutzende, Rezipierende, welche Sie mit Ihrer Arbeit zielgerichtet involvieren und ansprechen. Sie analysieren die funktionalen Zusammenhänge und die kommunikativen Absichten von Innen- und Aussenräumen und konzipieren und planen zeitlich begrenzte oder dauerhafte Raumveränderungen. In Ausstellungen machen Sie inhaltliche Themen räumlich sichtbar, Sie rücken Exponate ins rechte Licht und unterstützen die zeitliche und dramaturgische Abfolge von Ereignissen mit Ton oder bewegtem Bild. Innerhalb architektonischer Rahmenbedingungen konzipieren und planen Sie ortsspezifische und zeitgenössisch reflektierte Raumgefüge.

Praxisbezug und Perspektiven

Auch während des Studiums findet das Entwerfen nicht nur in Ateliers, Werkstätten und Seminarräumen statt. Regelmässig werden Kooperationen eingegangen, um die tatsächliche Wirkung von Modellen oder von Plänen öffentlich und im Massstab 1:1 zu erproben. Denn erst in der Umsetzung und Veröffentlichung eines Entwurfs, sei es in realen Ausstellungen, in Vorschlägen zu konkreten Aussenmöblierungen, temporären Beleuchtungen oder bildlichen Projektionen, wird die konzeptionelle Tätigkeit im Atelier und in der Werkstatt überprüfbar.

Ob im Bereich Bühnenbild, an Filmsets, in der Ausstellungsgestaltung oder in urbanen Szenografien und Interventionen im Bereich der Gastronomie, der Arbeit und des Corporate Designs: Sie befassen sich kritisch mit Aspekten der Hoch- und Populärkultur und bearbeiten gesellschaftlich relevante Diskurse. Das disziplinübergreifende Studienangebot rüstet Sie mit einer umfassenden Palette an Kompetenzen aus und bereitet Sie unter Berücksichtigung neuer Medien und Technologien auf ein weites Feld praktischer Tätigkeiten zwischen Architektur, Innenarchitektur, Szenografie und Theater vor.

Anschluss an den theoretischen Diskurs

Wie jede gestalterische Praxis stützen sich auch Innenarchitektur und Szenografie auf vielschichtige Recherchen, auf Analyse und Reflexion. Um Ihr eigenes Schaffen selbstbewusst verorten und kritisch diskutieren zu können, werden Sie an einen umfassenden Fundus von Wissen und Erfahrungen herangeführt. Die Auseinandersetzung mit theoretischen Überlegungen sowie die Wahrnehmung historischer und

zeitgenössischer Beiträge aus den Arbeitsfeldern unterstützen Sie im qualitativ hochwertigen Entwerfen.

Innenarchitektur und Szenografie

Innenarchitektur und Szenografie bereichern und befruchten sich gegenseitig: Im Bachelor-Studium sind Sie deshalb aufgefordert, Ihr eigenes Bild von und Ihren eigenen Zugang zu Innenarchitektur und Szenografie zu erschliessen, bevor Sie sich mit der Bachelor-Thesis Ihren Präferenzen und Neigungen entsprechend für eine Richtung entscheiden. Beiden Disziplinen gemeinsam ist die Beschäftigung mit Raum aus der Perspektive seiner Nutzerinnen und Nutzer, Rezipientinnen und Rezipienten und von Besuchenden. Während Szenografie die Gestaltung und Dramaturgie zeitlicher Abläufe und die Narration im Raum betont, fokussiert Innenarchitektur die atmosphärische Wirkung des Raumes unter Berücksichtigung und Optimierung funktionaler Abläufe. Alle Projekte des Studiums folgen methodisch derselben chronologischen Struktur: über «Recherche und Analyse» zu «Konzeption und Entwurf» und vom «Vorprojekt» über das «Projekt» bis hin zur «Dokumentation». Die methodische Vorgehensweise stellt eine Kombination aus szenografischer Praxis und architektonischem Entwurfsverständnis dar.

Studienaufbau

Grundstudium (1. und 2. Semester)

Sie eignen sich in experimenteller Weise den Raum als Ihr Beschäftigungsfeld an. In den Workshops «Raum» und «Szenografie» eröffnet sich Ihnen ein breites Spektrum an Entwurfsmethoden im Umgang mit unterschiedlichsten Anforderungen. Sie erproben Werkzeuge für die gestalterische Praxis und üben sich in der Vermittlung und Darstellung Ihrer Ergebnisse. Sie sammeln Erfahrung mit Farbe, Licht, Ton und Materialien, erlernen Techniken und Herangehensweisen der Recherche und beschäftigen sich mit der Rezeption. Sie üben sich in Begriffsbildung und Argumentation innerhalb Ihrer gestalterischen und künstlerischen Arbeit.

Hauptstudium (3. bis 6. Semester)

Anhand praxisnaher Projekte bringen Sie die im Grundstudium erworbenen Kenntnisse zur Anwendung. Innerhalb der Aufgabenstellungen, die in ganzsemestrigen Projektarbeiten entwickelt werden, konzipieren und gestalten Sie Innen- und Aussenräume, Ausstellungen und Bühnenbilder. Sie beschäftigen sich mit der Analyse und Recherche, der Konzeption und Planung und der Dokumentation Ihrer Projekte. Nach Möglichkeit gelangen ausgewählte Entwürfe zur Ausführung und werden öffentlich vorgestellt. Pro Semester werden Sie aus

wenigstens zwei Aufgabenstellungen jeweils eine wählen können. Die Projektarbeiten werden durch spezifische Workshops ergänzt, in denen Sie Ihr erworbenes Wissen und Können weiter vertiefen.

Ziele und Nutzen

Mit dem Abschluss des Studiums sind Sie fähig, sich selbstständig durch anspruchsvolle gestalterische Entwurfs- und Entwicklungsprozesse zu navigieren. Sie verfügen über Methoden der Analyse und Recherche, um sich in neuen Aufgabenstellungen agil orientieren zu können, und sind in der Lage, Dritten Ihre Zwischen- und Endresultate professionell zu vermitteln. Sie verfügen über Erfahrungen in der Kollaboration in disziplinären und interdisziplinären Teams. Kurz: Sie sind in der Lage, Konzepte für Projektarbeiten selbstständig zu entwickeln, auszuarbeiten und durchzuplanen. Damit steht Ihnen ein breites Betätigungsfeld räumlicher Gestaltung in Architektur, Innenarchitektur, der Szenografie und dem Theater offen, in welchem Sie aufgefordert sein werden, durch Ihre gestalterische Arbeit sich zu jeweils brennenden Fragen der Zeit zu positionieren.

Berufsaussichten

Als Absolvent*innen des Bachelor-Studiums in Innenarchitektur und Szenografie qualifizieren Sie sich für eine breite Palette beruflicher Möglichkeiten. Sie werden Ihren erfolgreichen Einstieg ins Berufsleben in Architektur- und Innenarchitekturbüros, in der Ausstellungsgestaltung, der Szenografie, an Filmsets und im Bühnenbild finden. Sie werden befähigt, Ihren Lebensunterhalt durch Ihre Tätigkeit in diesen Sparten der Kultur- und Kreativwirtschaft zu bestreiten, sei es als Angestellte oder selbstständig Erwerbende oder als Akteur*innen eines Netzwerks, mit welchem Sie bereits in Ihrem Studium in Kontakt kommen.

Infrastruktur

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet mit ihren zeitgemässen Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten, Foto-Studio und Broadcast ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Siehe [Seite 104](#).

Darüber hinaus wird allen Studierenden ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung gestellt.

Das Institut Innenarchitektur und Szenografie verfügt zusätzlich über eine analoge und eine digitale Werkstatt, die neben den Ateliers den Studierenden des Instituts während 365 Tagen im Jahr und rund um die Uhr offenstehen.

Master-Programm

Der Master of Arts FHNW in Design am Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio fördert in der Vertiefungsrichtung «Studio Scenography & Exhibition Design» die hohe individuelle Qualifikation, die notwendig ist, um sich als Designerin oder als Designer im Designumfeld beruflich weiterzuentwickeln und durchzusetzen. Weitere Informationen dazu siehe [Seite 122ff.](#)

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Institut Innenarchitektur und Szenografie

T +41 61 228 40 55

info.in3.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/in3

Institutsleiter: Prof. Andreas Wenger

«Am Masterstudio habe ich gelernt, dem Experiment und dem Prozess wieder mehr Raum zu geben. Das öffnet den Blick und die Gedanken, um gewohnte Herangehensweisen zu hinterfragen.»

Katja Rüegegger, Studentin Masterstudio Design

«Die gesellschaftliche Relevanz am Masterstudio liegt darin, soziale Themen interdisziplinär zu bearbeiten und anstatt Lösungen zu Themen zu erzwingen, für die es häufig nicht eine Lösung gibt, Denkanstöße zu geben.»

Alexandra Auer, Studentin Masterstudio Design

Integrative Gestaltung | Masterstudio MA

Offenheit, Wissbegierde, Risikobereitschaft und Kommunikationsfähigkeit bilden den Humus, der uns befähigt, gemeinschaftlich den Herausforderungen unserer Zeit adäquat zu begegnen. Herausforderungen in komplexen Lebenswelten werden heute nicht mehr ausreichend durch Einzeldisziplinen beantwortet. Deshalb setzt das Masterstudio Design auf einen integrativen Gestaltungsbegriff.

Das Masterstudio Design ist ein Experimentier-, Diskurs- und Produktionsraum, in dem Sie Ihre Professionalität weiterentwickeln, Ihre Teamfähigkeit erproben und Ihr Profil schärfen. Im Austausch mit Mentorierenden sowie externen Expert*innen übersetzen die Studierenden Aspekte der Designforschung, Ökonomie, Technik und Kultur in künftige Handlungsfelder der Gestaltung. Dadurch eröffnen sie sich neue Perspektiven für ihren professionellen Werdegang.

Das Curriculum des Studienganges gliedert sich in disziplinenübergreifende Basismodule und frei wählbare Vertiefungsprogramme. Sie haben die Möglichkeit, Ihre individuellen Wissensgebiete, Interessen und Fähigkeiten in einem interdisziplinären, inspirierenden Lernumfeld zukunftsgerichtet und individuell weiterzuentwickeln. Das Masterstudio ist ein Vollzeitstudium mit einer Regelstudierendauer von drei Semestern. Die Ausdehnung auf ein viertes Semester ist möglich.

Das abgeschlossene Master-Studium vermittelt disziplinenübergreifende Kompetenzen, die Sie für eine professionelle Tätigkeit als Gestalter*in in einer Designagentur, für eine Karriere in Lehre und Forschung oder das Verfolgen einer selbstständigen Tätigkeit, alleine oder im Kollektiv oder durch Gründung einer eigenen Firma befähigen.

Zielpublikum

Das Studienangebot im Masterstudio Design richtet sich an interessierte und kritische Designer*innen, Architekt*innen, Innenarchitekt*innen und andere gestaltungsaffine Profis, die ihre konzeptionel-

len Fähigkeiten sowie ihre disziplinenübergreifende Überzeugungskraft weiterentwickeln und als Kreative unsere Welt mitgestalten möchten.

Vertiefungen

Das zeitgemäße Curriculum des Masterstudio Design gliedert sich in vier vertiefende Studienprogramme und ermöglicht die individuelle Entfaltung von Interessen und vertieft spezifisches Wissen sowie Fähigkeiten in einem pulsierenden Lernumfeld. Die Vertiefungsprogramme werden in Kooperation mit den Instituten Industrial Design, Szenografie und Mode-Design der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW angeboten.

Inhaltliche Informationen zum Master-Studium

Studienaufbau

Basismodule

Den Kern des Studienprogramms bilden drei Basismodule und die Master-Workshops, die von allen Studierenden besucht werden:

Das Basismodul «Design Culture» beschäftigt sich mit Themenfeldern und Ausformungen verschiedener Designdisziplinen und stellt diese in einen kritischen kulturwissenschaftlichen Kontext. Sie setzen Theorien und Diskurse zu konkreten Beispielen der zeitgenössischen Kultur in Bezug und beleuchten sie aus der Perspektive ihrer eigenen gestalterischen Arbeit.

Das Basismodul «Design Process» untersucht alternative Herangehensweisen, abweichende gestalterische Konzepte und das Verständnis von Design als prozessuales Verfahren. Begleitet durch international anerkannte Akteur*innen aus der künstlerisch-gestalterischen Praxis, erfahren Sie diesen Schwerpunkt in konzentrierten Workshops.

Das Basismodul «Design Research» vermittelt die Grundlagen der Designforschung und führt in die forschungsorientierte Projektentwicklung ein. Dabei werden Methoden der Designforschung angewandt, die Funktion des Experiments im Designprozess ausgelotet sowie aktuelle Ansätze innovationsgeleiteter und kritischer Forschung vermittelt.

In den «Master-Workshops» experimentieren die Studierenden gemeinsam im Kontext eines Jahresthemas, welches drängende Fragen zu gesellschaftlichen Veränderungen aufnimmt. Sie entwickeln in vier einwöchigen Workshops kritische und wirkungsvolle Lösungsansätze.

Studiomodule

In den «Master-Projekten» untersuchen Sie die schöpferische Wechselwirkung zwischen Imagination, Reflexion und Expression. Sie bearbeiten selbst initiierte oder von den Studios ausgeschriebene Projekte individuell oder in Teams. Dabei schulen Sie Ihre Fähigkeiten in den Bereichen Konzeption, gestalterische Übersetzung sowie Kritik und wenden neu gewonnenes Wissen an.

Das «Vertiefungsmodul» ist an die Projektarbeit der jeweiligen Studios geknüpft und ermöglicht Ihnen vertiefende praktische und theoretische Untersuchungen.

Mit Ihrer Abschlussarbeit, der Master-Thesis, beweisen Sie Ihre Fähigkeiten, komplexe Fragestellungen selbstständig zu initiieren, in überzeugender Art und Weise gestalterisch und reflektierend zu bearbeiten und Ihre Ergebnisse souverän zu argumentieren. In der Master-Thesis kann der Schwerpunkt entweder auf die gestalterische Leistung oder die Theoriearbeit gelegt werden. Das Studium wird mit dem Master of Arts FHNW in Design mit der Ergänzung der jeweiligen Vertiefung abgeschlossen.

Berufsaussichten

Als Absolvent*innen eines Studiums am Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio nehmen Sie als Gestalter*innen in kulturellen oder kommerziellen Berufsfeldern verantwortungsvolle Positionen in Full-Service-Designagenturen ein, Sie begründen allein oder mit anderen zusammen Ihre Selbstständigkeit oder streben eine Karriere in Forschung und Lehre an.

Studio Integrative Design

Das Studio Integrative Design vertritt die Überzeugung, dass Herausforderungen in komplexen Lebenswelten nicht mehr ausreichend durch Einzeldisziplinen beantwortet werden können. Deshalb werden zukunftsgerichtete Designperspektiven vermittelt und interdisziplinäre Methoden erprobt, die die Studierenden befähigen, moderierende und leitende Positionen einzunehmen. Das Studio richtet sich an Studierende, die ihre Fragestellungen in ihren bisherigen Ausbildungen oder Berufen nur unzulänglich beantwortet sehen. Der Studienverlauf ist geprägt durch die Verknüpfung individueller Interessensgebiete mit relevanten Themen und deren individueller Bearbeitung oder in Teams.

«Integrative Design» bedeutet jene Form der künstlerisch-gestalterischen Auseinandersetzung, die sich durch das gezielte Herbeiführen von Synergien zwischen Fachgebieten definiert. Der Kern integrativer

Gestaltungspraxis umfasst kluges Zusammenführen von Expertenwissen, experimentelles Erproben zur Variantenbildung und die kritische Überprüfung von Lösungsansätzen.

In experimentellen Projekten und Versuchsanordnungen erproben Sie in den ersten beiden Semestern Ihr kreatives Repertoire. Begleitet von selbst gewählten Mentorierenden, verlangt die anschließende Master-Thesis Ihre intensive Auseinandersetzung mit einem selbst gewählten Thema und die Fähigkeit, schöpferisches und strategisches Denken überzeugend und lösungsorientiert zu verknüpfen.

Studio Fashion Design

Das vertiefende Master-Studium basiert auf dem ganzheitlichen Modebegriff von «Doing Fashion». Mode wird als kulturelle Praxis verstanden, die gesellschaftliche Veränderungen spiegelt und vorantreibt. «Doing Fashion» heisst, sich in diese Praxis zu involvieren – radikal eigen, mit einer tragfähigen gestalterischen Vision und einer relevanten konzeptuellen Verortung in zeitgenössischen Modeszenarien.

Das Master-Programm ist fokussiert auf «The Knowledge of Making» und auf «Embodied Knowledge»: Formen des impliziten Wissens, die über das gestalterische Experiment, die Aneignung von Handwerkstechniken sowie über Körperarbeit erworben werden. Explizit werden neben der genormten Schneiderbüste auch der individuelle Mensch und der eigene Körper zum Vis-à-vis der eigenen Gestaltungsvision. In einem kleinen Rahmen von bis zu sechs Master-Studierenden wird die eigene Modepraxis theoretisch verortet. Die Reflexion der künstlerischen Verfahrensweisen und die konzeptuelle Ausarbeitung sind selbstverständlicher Bestandteil des Master-Studiums. Unter dem Ansatz «Look Therapy» geht es zusätzlich darum, individuelles Auftreten als komplexes Zusammenspiel von Sehen und Gesehen-werden zu untersuchen.

Die Master-Kollektion wird mit der Graduate Show des Instituts Mode-Design in einem internationalen Rahmen gezeigt. Sie schafft eine internationale Sichtbarkeit der Graduates und erweitert das professionelle Netzwerk. Eine externe Jury mit renommierten Gestalterinnen und Gestaltern gibt kritisches Feedback zu Kraft und Relevanz der gestalterischen Vision. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit wird in der Vertiefung Studio Fashion Design explizit gefördert. So gibt es auch die Möglichkeit, die Master-Thesis im Team zu absolvieren – etwa, wenn eine spätere gemeinsame Labelgründung angedacht ist.

Die Master-Studierenden jeden Jahrgangs haben einen eigenen Raum mit Nähatelier. Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bie-

tet mit ihren zeitgemässen Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Es stehen ein modernes Näh-, Leder-, Strick- und Schnittatelier, eine eigene digitale Werkstatt sowie ein Cutting-System für Textil, Papier und feste Materialien zur Verfügung.

Studio Industrial Design

Das vertiefende Master-Studium im «Studio Industrial Design» fördert die hohe, individuelle, berufliche und forschungsorientierte Qualifikation, die im stärker werdenden beruflichen Wettbewerb die entscheidenden Vorteile verschafft. Das Studium findet im Austausch mit anderen Designprofessionen statt. Sie entwickeln in einem interdisziplinären Rahmen Ihr individuelles Profil und sind in der Lage, sich mit neuen professionellen Handlungsfeldern im internationalen Designumfeld zu bewähren und durchzusetzen. Gefördert und begleitet werden Sie nicht nur durch erfahrene Mentorierende des Instituts Industrial Design, sondern auch durch prägende internationale Designpersönlichkeiten, welche exklusiv im Studio Industrial Design mitwirken. Bei den Abschlussarbeiten stehen Komplexität, Forschungsbezug und die Fokussierung auf die individuelle berufliche Zukunft im Vordergrund. Mit einem Projekt, das einen wesentlichen Mehrwert für die Kooperationspartnerinnen und -partner schafft – und je nach Projekt auch für deren Kund*innen, Zielgruppen oder die eigene Firma.

Die Vertiefung des Studio Industrial Design fokussiert drei Bereiche: Design for Innovation, Design for Markets und Design for a Better World. Lehre und Forschung thematisieren die integrale Funktion des Designs in Prozessen des Entwerfens, der Planung, Produktion, Distribution und des Gebrauchs innovativer Artefakte und Dienstleistungen. Die Studierenden setzen sich mit neuen professionellen Handlungsfeldern im Design auseinander – aus den Perspektiven der Forschung, der Kritik, der Ökonomie, der Kultur und eines reflektierten Innovationsbegriffs. Lehrende und Studierende identifizieren relevante gesellschaftliche Fragestellungen, um Antworten praxisnah und ergebnisorientiert zu erproben.

Im Rahmen der Projektarbeit werden internationale Kooperationen als Einstieg im ersten Semester angeboten. Projektaufenthalte im Ausland sowie die Seminarreihe «Advanced Design Methods» ergänzen das Angebot im zweiten Semester. Der Abschluss erfolgt im dritten Semester mit der persönlichen Master-Thesis.

Studio Scenography & Exhibition Design

Im Studio Scenography & Exhibition Design entwickeln Master-Studierende ihre Fähigkeit, anspruchsvolle Inhalte souverän in begehbare Raumbilder zu übersetzen und inszenierte Räume mit narrativer Qualität zu entwickeln. Parallel zur Aneignung der Methoden und Werkzeuge der Gestaltung des Inszenierens im Raum werden praxisnahe Projekte unter Beteiligung renommierter Expertinnen und Experten angeboten.

Das Studio Scenography & Exhibition Design verfolgt das Ziel, eigenständige Gestalter*innen zu befähigen, progressive Positionen im Kontext der Szenografie einzunehmen. Relevanz im Sinne der ‹Social Scenography›, der ökonomische Umgang mit eingesetzten Mitteln und die Anwendung zeitgemässer Produktionstechniken bilden den Rahmen der projektbasierten, forschenden Arbeit.

In den ersten beiden Semestern werden im Studio Scenography & Exhibition Entwurfsprojekte zu aktuellen Fragestellungen vorgeschlagen, anhand deren die Werkzeuge inszenatorischer, raumdramaturgischer Konzeption – insbesondere die szenografische Partitur und das Storyboard – eingeführt und erprobt werden. Die durch Prof. Uwe R. Brückner in der ‹creativ(e) structur(e)› entwickelten Parameter der Szenografie – die Objekt-, die Inhalts-, die Raum- und die Besucher-/ Rezipientenparameter – werden vermittelt, um projektspezifisch einprägsame Raumdramaturgien und -parcours zu entwickeln.

Im Laufe des zweiten Semesters beginnt zudem die Auseinandersetzung mit der individuellen Konzeption des Themas der das Studium abschliessenden Master-Thesis. Die projektbasierende schriftliche und praktische Master-Arbeit kann wahlweise in einem (Vollzeit) oder zwei Semestern (Teilzeit) erarbeitet werden. Die Wahl des Projektformates – Ausstellung, Installation, Performance, Bühnenbild etc. – bleibt den Studierenden überlassen. Die Wahl der betreuenden Mentorinnen und Mentoren richtet sich dabei nach den Erfordernissen des Projektformates und seines jeweiligen Inhalts.

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW
Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio
T +41 61 228 40 66
info.iig.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/iig
Institutsleiter*in ad interim:
Dr. Christine Schranz
Dr. Ralf Michel

«In a beautiful text, «Men in Dark Times» (1968), Hannah Arendt wrote: «Political questions are far too serious to be left to the politicians.» So, to regain agency, to restore social justice, to be able to act according to the values of equality and care, we need art and artists. Why? Because art reveals the meaning of a life guided by these crucial principles without committing the error of defining it. Art is made to speak about the value of life.»

Chus Martínez, Leiterin Institut Kunst

Kunst BA/MA

Bachelor Bildende Kunst

Das Bachelor-Studium in Bildender Kunst fördert die Entwicklung einer individuellen künstlerischen Haltung. Sie lernen in der Atelierarbeit, in Workshops, Projekten und Ausstellungen, Ihre eigene künstlerische Sprache zu erarbeiten. Dabei setzt das Studium auf ein hohes Mass an Selbstinitiative.

Kunst zu studieren, bedeutet, mit Kunst vertraut zu werden. Künstler*innen sind Pioniere, wenn es darum geht, Welten, die scheinbar nichts gemein haben, auf neuartige Weise zu verbinden. Sie definieren die Sprache traditioneller Medien, Materialien und Technologien neu, indem sie Werke schaffen, Konzepte ersinnen, Essays verfassen, Archive aufdecken, Körper im Raum choreografieren. Künstler*innen interessieren sich für die fortlaufende Auseinandersetzung mit allem, was zur andersartigen Betrachtung der sogenannten Realität beiträgt.

Zielpublikum

Neugier und die Bereitschaft, ein kritisches Bewusstsein für die eigene künstlerische Praxis und für das Betrachten von anderen Arbeiten im Kunst- und Gestaltungskontext zu entwickeln, setzen wir voraus. Wir erwarten das Interesse, anders zu denken, und unterschiedliche Denkweisen, welche nicht zwingend Ihren eigenen entsprechen, nachzuvollziehen.

Studierende, die das Unbekannte reizt und die sich in die Debatten des Kunstschaffens begeben möchten, werden sehr geschätzt.

Es braucht Zeit, die eigene Stimme zu finden. Das Institut Kunst gewährt Ihnen bei dieser Suche die grösstmögliche Unterstützung. Das Studium der Kunst kann keine Antworten liefern, aber Ihnen dabei helfen, Ihre Fragestellungen zu klären und zu formulieren. Wir möchten in Ihnen das Bewusstsein wecken, dass diese Fragen – die Kunstfragen – ein öffentliches Leben führen.

Informationen zum Studium

Studienaufbau

Die Studieninhalte sind über die dreijährige Studienzeit in die vier Veranstaltungsbereiche ‹Kunst und Praxis›, ‹Kunst und Kommunikation›, ‹Kunst und Reflexion› sowie ‹Kunst und Präsentation› unterteilt. Hier werden Ihnen sowohl fundiertes praktisches als auch theoretisches Wissen vermittelt, welches für Ihre künstlerische Praxis notwendig ist. Jedes Modul beinhaltet unterschiedliche Lehrveranstaltungen. In Ergänzung dazu finden institutsübergreifende Kontextveranstaltungen statt, in denen Sie in Seminaren, Vorträgen und Blockwochen kulturgeschichtliche und wahrnehmungsorientierte Bildung erwerben.

Module

Kunst und Praxis

In diesem Modul verschaffen Sie sich einen Überblick über die für Sie geeigneten technischen Medien und vertiefen Ihre medien-spezifischen Kenntnisse. ‹Kunst und Praxis› setzt auf Ihre Eigeninitiative: sei es bei der Wahl der Medien, sei es in der Weiterentwicklung Ihres technischen Wissens oder Ihrer Erfahrungen der eigenen künstlerischen Praxis.

Kunst und Kommunikation

Da Diskurs- und Kritikfähigkeit wichtige Elemente in der Entwicklung von künstlerischen Prozessen sind, verdichten Sie hier in regelmässigen Arbeitsbesprechungen mit Dozierenden sowie im Forum mit anderen Studierenden Ihre Kompetenz in der Kommunikation der eigenen Arbeit.

Kunst und Reflexion

In diesem Modul erarbeiten Sie sich reflexiv-theoretische Kenntnisse für das eigene Werk und allgemeines theoretisches Wissen. Insbesondere werden Kenntnisse in grundlegenden kulturwissenschaftlichen und ausgewählten kunsttheoretischen Gebieten vermittelt.

Kunst und Präsentation

Dieses Modul umfasst neben den Semesterpräsentationen alle wichtigen Prüfungen während des dreijährigen Bachelor-Studiums, unter anderem die Basisthesis und die Bachelor-Thesis. Neben der Inszenierung und Präsentation der künstlerischen Arbeit werden jeweils auch die reflexiv-schriftlichen Fähigkeiten in einer theoretischen Textarbeit bewertet.

Ziele und Nutzen

Im dreijährigen Bachelor-Studium werden Sie mit Fragestellungen der heutigen Kunstpraxis vertraut gemacht und bei der Entwicklung Ihrer individuellen Arbeit unterstützt. Neben der freien Atelierarbeit gehören Workshops, Projekte, Studienwochen mit Fokus auf Praxis und Theorie sowie Gruppendiskussionen als auch individuelle Mentorsgespräche mit Dozierenden, technischen Mitarbeitenden und Mitstudierenden zum Kern des Studiums. Sie lernen sowohl technische Kenntnisse als auch Fragestellungen der heutigen Kunstpraxis kennen und vertiefen diese im dreijährigen Bachelor-Studium.

Nebst dem Team des Instituts Kunst begleiten Sie Künstler*innen sowie Theoretiker*innen aus dem In- und Ausland als Gastdozierende.

Berufsaussichten

Der Bachelor-Studiengang Kunst schafft ein Verständnis, sich als werdende Künstler*innen zu begreifen.

Infrastruktur

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet mit ihren modernsten Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten, Foto-Studio und Broadcast ideale Bedingungen, um traditionelle handwerkliche Techniken mit hochtechnischem Know-how zu verbinden. Siehe [Seite 104](#). Darüber hinaus wird allen Studierenden ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung gestellt. Am Institut Kunst stehen den Studierenden institutsinterne Werkstätten im Bereich analoge und digitale Medien als auch Equipment und Software zur Verfügung. Zudem verfügt das Institut Kunst über einen Ausstellungsraum – der TANK –, welcher auch durch Studierende bespielt werden kann.

Master in Fine Arts

Im Master-Studium steht die vertiefte Auseinandersetzung mit Ihrer künstlerischen Praxis im Zentrum. Sie erweitern diese reflexiv und setzen sie zum aktuellen und historischen Kunstkontext in Beziehung.

Der Master-Studiengang bewegt sich im Spannungsfeld zwischen Experiment, Recherche, Theorie und kritischer Selbstreflexion.

Das zweijährige Studium umfasst Plenen, Seminare, Symposien, Workshops und Mentorate, welche Ihre künstlerische Praxis und damit verbunden Ihre Fragestellungen anregen und vertiefen sollen. Hauptteil des Studiums bildet die eigene künstlerische Auseinandersetzung im Diskurs mit Mentorierenden sowie Expert*innen aus dem

Kunstkontext. Der Studiengang Master of Arts FHNW in Fine Arts wird in einer Kooperation mit der Hochschule der Künste Bern (HKB, MA CAP) angeboten.

Zielpublikum

Studierende, die eine vertiefte Debatte im Kunstschaffen interessiert. Neugier und die Bereitschaft, das kritische Bewusstsein für die eigene künstlerische Praxis und für das Betrachten von anderen Arbeiten im Kunst- und Gestaltungskontext weiterzuentwickeln, setzen wir voraus. Ebenfalls erwarten wir das Interesse, anders zu denken, und unterschiedlichen Denkweisen, welche nicht zwingend Ihren eigenen entsprechen, zu folgen und diese nachzuvollziehen.

Das Studium der Kunst kann keine Antworten liefern, aber es kann Ihnen dabei helfen, Ihre Fragestellungen zu klären und diese zu formulieren. Wir möchten in Ihnen das Bewusstsein wecken, dass diese Fragen – die Kunstfragen – ein öffentliches Leben führen.

Informationen zum Studium

Studienaufbau / Module

Die Module 1 bis 3 gelten durchgehend für Ihre Studienzeit vom ersten bis zum dritten Semester. Das vierte Semester ist für die Master-Thesis (Modul 4) reserviert.

Modul 1: Künstlerisches Studium und Reflexion

In Modul 1 planen Sie selbstständig und im Gespräch mit den Mentorierenden die Schwerpunkte Ihrer künstlerischen Arbeit. Diese individuelle künstlerische Entwicklung wird durch den Diskurs in den Plenumsveranstaltungen, Projekten und Exkursionen ergänzt.

Modul 2: Kunst im Kontext

Im Rahmen von Modul 2 steht die inhaltlich-theoretische Auseinandersetzung im Zentrum. Sie wählen aus einem Lehrveranstaltungsangebot die Inhalte aus, welche Sie interessieren (Seminare, Vorlesungen, Lektürekurse, Vorträge, wissenschaftliches Arbeiten). Die Veranstaltungen sind mit unserem Master-Partner MA CAP in Bern koordiniert und beinhalten auch Angebote der Universität Basel sowie weiterer Institutionen. Im Zentrum des Moduls steht der Kunstdiskurs, ergänzt durch Vertiefungsangebote in den Bereichen Theorie, Forschung und künstlerische Praxis.

Modul 3: Theorie und Praxis, Plattform-Pool CH

Modul 3 beinhaltet Angebote der Master-of-Fine-Arts-Plattform Schweiz in den Bereichen Theorie, Technologie und Kontext. Die Angebote werden schweizweit in einem Pool ausgeschrieben. Die Plattform fördert den Austausch unter den Studierenden aus den Master-of-Fine-Arts-Programmen der Schweiz. Zudem finden einmal pro Semester Master-Symposien an allen beteiligten Hochschulen statt, welche die Studierenden besuchen können.

Modul 4: Master-Thesis

Ausgehend von den bisherigen Studienerfahrungen konzentriert sich das vierte Semester auf die Konzeption und Erarbeitung einer eigenständigen Master-Thesis mit öffentlicher Präsentation.

Ziele und Nutzen

Das Master-Studium in Fine Arts vermittelt Ihnen in vier Modulen die konzeptionelle, methodische, theoretische und praktische Vertiefung Ihrer künstlerischen Praxis. Der Fokus liegt dabei auf der Entwicklung des inhaltlichen und formalen Gestaltungsprozesses, zudem werden Ihnen Kompetenzen in theoretischem Wissen, wissenschaftlichem Arbeiten sowie Forschung und Projektmanagement im Kunstkontext vermittelt:

Kreative Kompetenz: Offenheit für Experimente, die Fähigkeit, Innovationen zu beurteilen und künstlerisch umzusetzen.

Ästhetische Kompetenz: Reflexion über die eigenen künstlerischen Mittel, Sensibilität und Ausdrucksstärke für die Entwicklung einer eigenständigen künstlerischen Position.

Methodische Kompetenz: projektorientiertes Denken und Arbeiten, die Fähigkeit, Ansätze zu einer Forschungsmethodik zu entwickeln, das bewusste Vorgehen zwischen Experiment und Konzeption.

Berufsaussichten

Der Master-Studiengang Fine Arts befähigt die Studierenden, sich als freischaffende Künstler*innen zu verstehen. Sie sind im Umfeld des Kunstbetriebs berufsbefähigt.

Infrastruktur

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet mit ihren modernsten Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten, Foto-Studio und Broadcast ideale Bedingungen, um traditionelle handwerkliche Techniken mit hochtechnischem Know-how zu verbinden.

Siehe Seite 104. Darüber hinaus wird allen Studierenden ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung gestellt. Am Institut Kunst stehen den Studierenden sowohl institutsinterne Werkstätten in den Bereichen analoge und digitale Medien als auch Equipment und Software zur Verfügung. Zudem verfügt das Institut Kunst über einen Ausstellungsraum – der TANK –, welcher auch durch Studierende bespielt werden kann.

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Institut Kunst

T +41 61 228 40 77

info.kunst.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/iku

Institutsleiterin: Prof. Chus Martínez

«Wo, wenn nicht hier am Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst, sollen wir der Frage nach dem Lernen in den Künsten nachgehen? Wie genau und ob überhaupt funktioniert das Lernen in den Künsten? Und wie können wir das Lernen erforschen, erproben, experimentieren, um selbst zu lernen und zugleich das Lernen in den Künsten weitergeben zu können?»

Dorothee King,
Institutsleiterin Lehrberufe für Gestaltung und Kunst

«Durch die modernisierten Module und wählbaren Vertiefungsrichtungen steht das Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst sowohl denen offen, die analoge Medien schätzen, als auch denen, deren Sprache aus Einsen und Nullen besteht.»

Mihaljlo Nenad, wissenschaftlicher Assistent,
Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst

Lehrberufe für Gestaltung und Kunst BA / MA

Bachelor Vermittlung von Kunst und Design

Das Bachelor-Studium Vermittlung von Kunst und Design verbindet künstlerisch-gestalterische Praxen mit der theoretischen Auseinandersetzung mit Kunst, Design und Vermittlung. Das Studium ist praxisorientiert und bindet Projektarbeiten in den Studienverlauf ein. Der Abschluss des Studienganges Bachelor Vermittlung von Kunst und Design befähigt zu einer beruflichen Tätigkeit im Feld der Soziokultur ebenso wie in Ausstellungskontexten, Off-Spaces, der offenen Jugendarbeit oder im Kurswesen.

Während des Studiums setzen Sie sich in sechs Semestern praktisch, theoretisch und vermittelnd mit Kunst, Kultur, Gestaltung, Technik und Kommunikation auseinander. In diversen Medien erwerben Sie gestalterisches und künstlerisches Ausdrucksvermögen, handwerklich-technische Fähigkeiten sowie kunst- und gestaltungstheoretisches Wissen für die Entwicklung von Lernsituationen und Vermittlungskontexten.

Im Learning Lab Arts and Design werden in Werkstätten, Workshops und Seminaren kreative Prozesse und die Gestaltung von Erfahrungs- und Erkenntnisräumen erprobt. In Kooperationen mit regionalen, nationalen und internationalen Partnern aus Kunst, Gestaltung und Bildung werden Praxisbezüge hergestellt, Verständnis für Vermittlungsfragen entwickelt und Strategien für Lernsituationen entworfen.

Zielpublikum

Das Studium richtet sich an Personen mit Fach-, Berufs- oder Gymnasialer Matur, welche in die ausserschulische Vermittlung von Kunst und Design einsteigen möchten. Das Lehrdiplom Bildnerisches Gestalten für Maturitätsschulen wird mit dem anschliessenden Master of Arts FHNW in Vermittlung von Kunst und Design erreicht (Universitätszulassung).

Informationen zum Studium

Studienaufbau

Im jahrgangsübergreifenden Format «Werkstatt» erarbeiten die drei Bachelor-Jahrgänge gemeinschaftlich Lösungen zu einem wechselnden Jahresthema und bauen dabei neben künstlerischen und gestalterischen Fertigkeiten Teamgeist, Sozialkompetenzen und Vermittlungsfähigkeit auf. Im «Learning Lab Arts and Design» wird kontinuierlich ein reflektierter Umgang mit Lehr- und Lernsettings aufgebaut. Die Module «Ästhetische Praxis und Erfahrung» ermöglichen den experimentellen Umgang mit Material in diversen Techniken und Medien, Bildbetrachtung und bildgebenden Verfahren. Neben dem institutsübergreifenden «Montagsprogramm» des Instituts Ästhetische Praxis und Theorie (siehe [Seite 167](#)) eröffnet der institutsinterne «Diskurs» Perspektivenwechsel durch Reisen, Theorieblöcke und das Erlernen von Dokumentationstechniken. «Skills & Tools» vermitteln handfeste Fähigkeiten im selbstständigen Umgang mit unterschiedlichen Medien und Materialien – von Metall über Malerei bis hin zu Performance und Coding. In den «Community»-Modulen werden in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Kulturinitiativen und Vermittlungskontexten unterschiedliche Communitys erschlossen und gelernt, zielgruppengerecht zu vermitteln.

Zusätzlich kann in den drei Bachelor-Jahren innerhalb einer bis zweier der drei thematischen Vertiefungen «Künstlerische Materialität», «Digitales Lernen» und «Community» das erlernte Wissen in Kleingruppen vertieft und auf die eigene gestalterische, künstlerische und vermittelnde Praxis angewandt werden.

Das Bachelor-Studium schliesst mit einer umfassenden Thesis mit Anteilen in Kunst, Gestaltung, Vermittlung, Theorie und Dokumentation ab.

Ziele und Nutzen

Das 6-semesterige Bachelor-Studium erzielt die Bildung eines breiten, interdisziplinären Feldes von Kompetenzen. Entsprechend sind die praktischen wie theoretischen Auseinandersetzungen mit Kunst, Kultur, Design, Technik und Kommunikation in einem Profil für die Vermittlungsarbeit zusammengefasst. Mit diversen Medien werden das gestalterische Ausdrucksvermögen, die handwerklich-technische Fähigkeit, Kunst und gestaltungstheoretisches Wissen, Verständnis für Vermittlungsfragen sowie Kenntnisse über kreative Prozesse und Strategien vermittelt. Der Gestaltungsprozess wird dazu genutzt, den Werkstoff Kunst und Design zu begreifen, Erkenntnisse zu gewinnen, Erfahrungen zu sammeln sowie Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten zu erwerben, welche für die spätere Lehr- und Vermittlungstätigkeit zentral sind.

Berufsaussichten

Der Abschluss des Studienganges Bachelor Vermittlung von Kunst und Design befähigt zu einer beruflichen Tätigkeit im Feld der Soziokultur ebenso wie in Ausstellungskontexten, Off-Spaces, der offenen Jugendarbeit oder im Kurswesen und bei gymnasialer Matur oder universitärer Hochschulzulassung eine Fortführung des Studiums im Master Vermittlung in Kunst und Design kann zur Lehrtätigkeit auf Sekundarstufe Bildnerisches Gestalten Sek II führen.

Infrastruktur

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet mit ihren modernsten Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten, Foto-Studio und Broadcast ideale Bedingungen, um traditionelle handwerkliche Techniken mit hochtechnischem Know-how zu verbinden. Siehe [Seite 104](#). Darüber hinaus werden allen Studierenden grosszügige Co-Working Spaces zur Verfügung gestellt.

Das Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst nutzt die Holz-, Metall-, 3-D- und Papierwerkstätten der Campus-Werkstätten. Die Studierenden haben stets Zugang für die Arbeit an ihren eigenen Projekten.

Im institutseigenen Learning Lab Arts and Design werden in Werkstätten, Workshops und Seminaren kreative Prozesse und die Gestaltung von Erfahrungs- und Erkenntnisräumen digital und analog erprobt, dokumentiert und erforscht.

Master of Arts Vermittlung von Kunst und Design

Der Master of Arts FHNW in Vermittlung von Kunst und Design, Lehrdiplom für Maturitätsschulen wird in Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule FHNW angeboten. Im Learning Lab Arts and Design an der Hochschule für Gestaltung und Kunst greifen fachwissenschaftlicher Diskurs, theoretische Reflexion und praktische Erfahrungen durch eigene Kunst-, Gestaltungs- und Vermittlungsprojekte ineinander. Sie vertiefen und erweitern Ihre bisher erworbenen wissenschaftlichen, gestalterischen und künstlerischen Kompetenzen und nähern sich den Bereichen der Kunst- und Designvermittlung sowie der künstlerischen Forschung an. In Ihrem Studium haben Sie in Kolloquien und Seminaren Gelegenheit, Ihr Wissen in den Bereichen Kunst-, Design- und Erziehungswissenschaft auszubauen. Mit dem Feld der Kunstpädagogik und -vermittlung befassen Sie sich beim Besuch von überregionalen Netzwerkmodulen und in praxis- und forschungsorientierten Studienanteilen. Ausbildungsziel ist der forschungsorientierte Kompetenzaufbau. Das Gelernte verbinden Sie in eigenen Kunst-, Gestaltungs- und Vermittlungsprojekten sowie in der künstlerisch-wissenschaftlichen Forschung.

In den Studienanteilen der Pädagogischen Hochschule FHNW lernen Sie, künstlerisch-gestalterische Inhalte wissenschaftlich und didaktisch fundiert aufzubereiten und in Schulpraktika kompetent zu vermitteln.

Zielpublikum

Für den Master braucht es ein erfolgreich abgeschlossenes Bachelor-Studium in der Vermittlung von Kunst und Design. Der Abschluss des Masters befähigt Sie zur Lehrtätigkeit auf der Sekundarstufe II, zur Vermittlungstätigkeit in Kunst-, Kultur- und Gestaltungsinstitutionen und zu forschungsorientierten weiterführenden Qualifikationsarbeiten.

Informationen zum Studium

In den Studienanteilen an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW vertiefen und erweitern Sie Ihre bisher erworbenen wissenschaftlichen, gestalterischen und künstlerischen Kompetenzen und nähern sich den Bereichen Kunst- und Designvermittlung sowie künstlerische Forschung an. In den Studienanteilen der Pädagogischen Hochschule FHNW lernen Sie, künstlerisch-gestalterische Inhalte wissenschaftlich fundiert aufzubereiten und kompetent zu vermitteln. Das Gelernte verbinden Sie in eigenen Kunst-, Gestaltungs- und Vermittlungsprojekten.

In Kolloquien und Seminaren haben Sie die Gelegenheit, Ihr Wissen in den Bereichen Kunst-, Design- und Erziehungswissenschaft zu vertiefen. Mit Aspekten der Kunstpädagogik und -vermittlung befassen Sie sich beim Besuch von überregionalen Blockveranstaltungen und in praxisorientierten Seminararbeiten.

Studienaufbau

1. und 2. Semester

Hier vertiefen Sie Ihre künstlerisch-praktischen Kenntnisse und erweitern Ihre Kompetenzen in Erziehungswissenschaften, Fachdidaktik und Unterrichtspraxis. Etwa die Hälfte des Studienteils an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW ist dank einem ausgebauten Wahlpflichtangebot individuell und je nach persönlichen Interessen gestaltbar.

3. und 4. Semester

Im Hinblick auf eine reflektierte und zukunftsgerichtete Vermittlungstätigkeit verbinden Sie Ihre theoretischen und praktischen Kompetenzen. Im Zentrum steht dabei die Master-Thesis. Etwa die Hälfte des Studienteils an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW ist dank einem ausgebauten Wahlpflichtangebot individuell und je nach persönlichen Interessen gestaltbar.

Die Master-Thesis

Das Thema Ihrer Thesis definieren Sie eigenständig als Vermittlungs-, Kunst-, Design- oder Theorieprojekt.

Der Forschungsmodus der Thesis ergibt sich aus dem gewählten Thema, wobei die künstlerische und kunstpädagogische Forschung im Vordergrund steht. Die Thesis bietet Ihnen Raum, Ihr Handeln und Denken in Ihren spezifischen Studienfeldern zu erweitern. Ihre Positionierung im Fachdiskurs und den Bezug zum Feld der Vermittlung von Kunst und Design verknüpfen Sie in der Abschlussarbeit mit Ihren künstlerisch-gestalterischen und theoretischen Interessen.

Wahlmöglichkeiten

Kunst wozu!, Alternative Schulformen, Vermittlung angewendet, Werkbetrachtung Figur zeichnen, Textil, Animation Bewegtbild, Dreidimensionales Gestalten, Papier Buch, Digitalität, Begehung und Begegnung mit Architektur, Kunstgeschichte?!, Grafikdesign, Fotografie, Objekt zeichnen, Malerei, Film Bewegtbild, Performance, Berufspädagogik, Theaterpädagogik ...

Netzwerkmodul Art Education

Jedes Semester findet in Kooperation mit den Arts-Education-Programmen der ZHdK, der HSLU und der HKB eine einwöchige Netzwerkveranstaltung statt. Ziel der Veranstaltung ist die Auseinandersetzung mit aktueller internationaler Praxis, Forschung und Theoriebildung im Bereich Art Education.

Ziele und Nutzen

Nach dem Master-Studium sind Sie fähig, Lernende zu sensibilisieren und zu motivieren. Sie verfügen über Wahrnehmungs-, Handlungs- und Reflexionskompetenz sowohl hinsichtlich der visuellen Kultur als auch in Bezug auf die Lernenden und den Unterricht.

Auf der Grundlage Ihrer eigenen gestalterischen Arbeit und in ständiger Auseinandersetzung mit der professionellen Theorie und Praxis sowie deren gesellschaftlichem Kontext sind Sie in der Lage, innovativen Unterricht abzuhalten. Sie leiten dabei Prozesse der gestalterischen Wahrnehmung, der ästhetischen Analyse und Beurteilung und ermöglichen die Erweiterung der <bildnerischen Sprachkompetenz> (visual literacy).

Berufsaussichten

Der Master-Studiengang wird mit dem Hochschuldiplom Master of Arts FHNW in Vermittlung von Kunst und Design sowie mit dem Lehrdiplom für Maturitätsschulen der Pädagogischen Hochschule FHNW

abgeschlossen. Als Absolvent*in des Master-Studiums bewähren Sie sich als Lehrkraft an unterschiedlichen Schulen und als Vermittler*innen in Kulturinstitutionen oder anderen ausserschulischen Institutionen. Das Studium qualifiziert zudem zur vertiefenden, forschungsorientierten Arbeit an einer Hochschule oder Vermittlungsinstitution.

Infrastruktur

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet mit ihren zeitgemässen Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Siehe [Seite 104](#).

Darüber hinaus werden allen Studierenden grosszügige Co-Working-Spaces zur Verfügung gestellt.

Das Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst nutzt die Holz-, Metall-, 3-D- und Papierwerkstätten der Campus-Werkstätten. Die Studierenden haben stets Zugang für die Arbeit an ihren eigenen Projekten. Im institutseigenen «Learning Lab Arts and Design» werden in Werkstätten, Workshops und Seminaren kreative Prozesse und die Gestaltung von Erfahrungs- und Erkenntnisräumen digital und analog erprobt, dokumentiert und erforscht.

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst

T +41 61 228 40 88

info.lgk.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/ilgk

Institutsleiterin: Prof. Dr. Dorothee King

«There should be less design but better design. I don't believe that if you follow the traditional education path, you can keep your creativity.»

Priska Morger, künstlerische Leiterin Institut Mode-Design

«Mode kann und muss haptisch erlebbar bleiben und muss auch wieder eine neue Wertigkeit erhalten.»

Kurt Zihlmann, Institutsleiter Mode-Design

Mode-Design BA/ MA

«Doing Fashion» nennt sich die ganzheitliche Praxis des Gestaltens, die am Institut Mode-Design ausgeübt wird. «Doing Fashion» heisst, sich zu involvieren und verantwortungsvoll an der Gestaltung von Gegenwart und Zukunft teilzuhaben. Das wesentliche Ziel ist es, alternative Handlungsräume im Bereich des Mode-Designs herzustellen und starke Ideen zu verfolgen, die über ein konventionelles Modeverständnis hinausgehen. Durch das neue Aufeinanderbeziehen von Körperwahrnehmung und Design soll sich der Mode in ihrer ästhetischen, sinnlichen und sozialen Funktion genähert werden. Mode wird als Teil einer Alltagskultur diskutiert, die kritisch Stellung zu gesellschaftlichen Veränderungen nimmt und diese im Sinne eines wünschenswerten Wandels vorantreiben kann.

Zielpublikum

Menschen mit einem starken Gestaltungswillen werden eingeladen, in das noch Unbekannte zu schauen, um mit hoher ästhetischer Sensibilität die Formen und Praktiken der Mode neu zu schaffen. Menschen mit grossem Interesse an gesellschaftlichen Themen und Diskursen, die verstehen möchten, wie Design die Welt mitprägt. Menschen, die Kollektivität in gemeinsamen Arbeiten verhandeln wollen, die Interesse an handwerklichen Techniken mitbringen wie auch ein hohes Wahrnehmungsempfinden für die Komposition von Farbe, Material und Proportion.

Informationen zum Bachelor-Studium

Das Bachelor-Studium stellt eine Laborsituation dar, die anhand des «Doing-Fashion-Zyklus» den gesamten Gestaltungsprozess einer zeitgenössischen Modepraxis durchspielt. Das Studium verbindet ein stringentes und zielorientiertes Curriculum mit praxisorientierten Foren und Projekten. Es folgt aktuellen Diskursen wie zum Beispiel jenen des Queerfeminismus oder des Klimawandels in Bezug auf die Mode, beschäftigt sich mit entwerferischer Körpererfahrung und betrachtet kritisch die gängige Modepraxis. Ziel soll es sein, weniger Produkte zu verbreiten und besseres Design zu entwickeln. Der Wert

und die Vermittlung von Designwissen werden dabei immer wichtiger.

In den Lehrveranstaltungen ‹Experimentelle Entwurfspraxis› und ‹Look Therapy› wird trainiert, scheinbar Selbstverständliches neu zu sehen und neu sichtbar zu machen. Designmethoden werden erprobt, die Momente der Offenheit für Abweichungen und für bislang Unverfügbares kreieren. Der performative Aspekt der Mode ist Teil der Entwicklung, zum Beispiel durch die Inszenierung der Experimente mittels Fotografie und Video als Entwurfsschritt oder als Teil der Präsentationen. Das entstandene Entwurfsmaterial wird gesichtet, verknüpft, kontextualisiert und immer mit einem Gegenüber zielorientiert weiterentwickelt.

Die Lehrformate am Institut Mode-Design werden von einem engagierten Team im Austausch mit internationalen Gästen entwickelt. Es werden dabei Gefässe angeboten, die es ermöglichen, auf Basis bestimmter Grundlagen neu zu entdecken, wie etwas funktioniert – gerade auch in der Schnittentwicklung.

Durch die stark prozessorientierte Vorgehensweise und die Entwicklung eigener Methoden wird dabei gelernt, sich in kreativen Prozessen sicher und selbstorganisiert zu bewegen und eine eigenständige Gestaltungssprache frei zu entwickeln.

Die Unterrichtsformen reichen von geleiteten Workshops mit performativen Momenten über Peer Learning, Input Lectures bis hin zu praxisorientierten Projekten, die in individuellen Mentoraten begleitet werden. Die Studienjahre widmen sich jährlich einem neuen thematischen Fokus in Bezug zum aktuellen Zeitgeschehen. Zentral ist, wie der Mensch in Beziehung zur Welt steht und wie die Welt ihn berührt.

Studienaufbau

‹Mapping the Terrain and Locating Your Position› (1. und 2. Semester)
Sie erkunden das Terrain, auf dem Sie sich als Modedesigner*in bewegen, und nähern sich Ihrer eigenen Position darin an, um diese bis hin zur Thesis weiterzuentwickeln. Die Lehrveranstaltungen haben experimentelle Recherche- und Entwurfspraktiken im Fokus. Sie lernen diesbezüglich Werkzeuge, Techniken, Theorien und Methoden kennen und üben sich in Fertigkeiten, die dem Gestaltungsprozess der Mode zugrunde liegen.

‹Crossing the Terrain, Share and Connect› (3. und 4. Semester)

Im Dialog mit Expert*innen aus Gestaltung, Entwicklung, Vermittlung und Gebrauch von Mode lernen Sie Tools und Vokabular kennen für den Austausch, der jeder professionellen Designpraxis zugrunde liegt. Die Lehrveranstaltungen fokussieren sich auf handwerkliche und

technische Kompetenzen. Im dritten Semester begeben Sie sich mit dem Institut auf eine mehrtägige Studienreise. Experimentelles gestalterisches Handeln wird im Austausch mit internationalen Kunst- und Designschaffenden erprobt und reflektiert.

‹Participate and Reorganize Your Thinking, Feeling and Acting› (5. und 6. Semester)

Im dritten Studienjahr absolvieren Sie ein obligatorisches Praxis-Semester im In- oder Ausland. Sie lernen die Realitäten des Arbeitsmarktes kennen, profitieren vom internationalen Renommee und vom Netzwerk des Instituts Mode-Design und sammeln wichtige Erfahrungen in der Praxis, die Ihnen auch in Ihrer späteren professionellen Tätigkeit zugutekommen. Unter Einbeziehung dieser Erfahrung entwickeln Sie Fragestellungen und Ideen, die Sie im sechsten Semester in einem selbst definierten Projekt untersuchen.

Bachelor-Thesis (7. Semester)

In der Thesis entwickeln Sie ein Angebot für ein eigenes, konkretes Anwendungsszenario. Das Designkonzept gestalten Sie vor dem Hintergrund der von Ihnen angestrebten Positionierung als zukünftige*r Designer*in. Die Bachelor-Arbeit wird einer interdisziplinären, internationalen Jury präsentiert und im Hinblick auf die Relevanz der Arbeit im Kontext von Mode und Zeitgeist zur Diskussion gestellt.

Ziele und Nutzen

Während Ihres Studiums werden Sie mit dem Fokus auf ästhetischer Bildung umfassend auf den schweizerischen und internationalen Arbeitsmarkt vorbereitet. Neben dem Praxis-Semester und der Studienreise bietet das Institut auch im Rahmen der Thesis jeweils eine öffentliche Plattform, um die Studierenden bei der Vernetzung mit professionellen Akteur*innen der internationalen Modeszene zu unterstützen. So zum Beispiel im Rahmen der ‹Doing Fashion Arena›, eines Gefässes zur Erweiterung des Verständnisses von Mode durch partizipatives Lernen ausserhalb des ‹Klassenzimmers› mittels dialogischer gestalterischer Prozesse.

Berufsaussichten

Die methodisch vielfältige Ausbildung und das ganzheitliche Curriculum vermitteln den Absolvent*innen nicht nur ein differenziertes Repertoire an Entwurfsstrategien, sondern auch berufspraktische Handlungskompetenzen in den unterschiedlichsten Feldern der zeitgenössischen Modewelt.

Der Abschluss befähigt zum Einstieg in internationale Modeunternehmen in der Position als Designassistent der kreativen Leitung. Die

Praxiserfahrung im 5. Semester hat sich dabei als unverzichtbarer Einstieg in die Berufswelt erwiesen.

Viele Absolvent*innen arbeiten als Designschaffende in renommierten Modehäusern, zum Beispiel bei: Lutz Huelle (Paris), Acne (Stockholm), Akris (St. Gallen), Alexander McQueen (London), Alexander Wang (New York), Balenciaga (Paris), Carven (Paris), Dior (Paris), Givenchy (Paris), Haider Ackermann (Antwerpen), Hermès (Paris), Louis Vuitton (Paris), Maison Margiela (Paris), Raf Simons (Antwerpen), Stella McCartney (London), Uniqlo UUU (Paris), Vetements (Zürich/ Paris) oder Y/Project (Paris). Einige unserer Alumni gründen Kooperationen wie Ottolinger (Berlin), arbeiten in Kollektiven und entwickeln neue Strategien für die Mode. Andere übernehmen Lehrtätigkeiten im Bereich Design an unterschiedlichen Hochschulen oder sind tätig in den Bereichen Modefotografie und -journalismus, Kostümbild, visuelle Kommunikation, Kunst, Performance Art, Schmuckdesign.

Infrastruktur

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet mit ihren modernsten Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten, Foto-Studio und Broadcast ideale Bedingungen, um traditionelle handwerkliche Techniken mit hochtechnischem Know-how zu verbinden. Siehe [Seite 104](#). Darüber hinaus wird allen Studierenden ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung gestellt.

Das Institut Mode-Design verfügt über ein modernes Näh-, Leder-, Strick- und Schnittatelier, eine eigene digitale Werkstatt (CAD) sowie ein Cutting-System für Textil, Papier und feste Materialien. Die internen Werkstätten des Institutes sind für die Studierenden an 365 Tagen im Jahr rund um die Uhr zugänglich.

Master-Programm

Der Master of Arts FHNW in Design am Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio fördert in der Vertiefungsrichtung «Studio Fashion Design» die spezifische individuelle Qualifizierung für die berufliche Tätigkeit als Designer*in im internationalen Designumfeld.

Weitere Informationen dazu siehe [Seite 122ff.](#)

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Institut Mode-Design

T +41 61 228 40 99

info.modedesign.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/modedesign

Institutsleiter: Prof. Kurt Zihlmann

Künstlerische Leiterin: Prof. Priska Morger

«Wie können wir zusammen leben? Wie sind wir miteinander verflochten und wer ist mit diesem ‹wir› überhaupt gemeint? Das untersuchen wir am HyperWerk und wir entwickeln dabei die Fähigkeit, gesellschaftliche Transformation mitzugestalten.»

Matthias Böttger, Institutsleiter Prozessgestaltung / HyperWerk

«Diskussion und Konfrontation sind gefragt. Wir lernen, individuell und gemeinsam über den Horizont hinauszudenken, und wir arbeiten an der sich immer weiter entwickelnden Auseinandersetzung zwischen Gesellschaft und Gestaltung.»

Nayo Sauter, Studentin Prozessgestaltung / HyperWerk

Prozessgestaltung / HyperWerk BA

Wie können wir zusammen leben? Diese Frage steht hinter den Projekten und Diskursen am Institut HyperWerk. Das ‹Wir› bezieht sowohl menschliche als auch nichtmenschliche Akteur*innen der gelebten Mitwelt ein. Wie können wir – also Menschen, Tiere, Pflanzen, Pilze, Bakterien und Maschinen – auf dieser Erde miteinander leben?

Ob in Gerechtigkeitsdebatten, bei Konflikten zu Nachhaltigkeit, Teilhabe, Ernährung, Digitalisierung, Migration oder Pflege: Im ‹Zusammenleben› sieht das HyperWerk die Herausforderung für Gegenwart und Zukunft. Die Studierenden entwickeln die Fähigkeit, gesellschaftliche Transformation mitzugestalten und aktiv an ihrer Mitwelt teilzuhaben. HyperWerker*innen befassen sich mit einem breiten Themenspektrum, lernen aus aktuellen Debatten und experimentieren in selbst initiierten Projekten. Gestaltung definiert sich dabei als die räumliche und zeitliche Anordnung sozialer Beziehungen. Die Studierenden gestalten exemplarische Antworten, spekulative Modelle, radikale Vorschläge und alternative Möglichkeiten in einer sich verändernden Welt.

Als Student*in am HyperWerk gilt es, Freiheit auszuhalten. Die Freiheit, den eigenen Weg zu finden, und die Freiheit, in einer Gemeinschaft zusammenzuarbeiten und Beziehungen einzugehen. Selbstorganisation und Eigeninitiative sind aktive Bestandteile des Studiums.

Auf ihrem individuellen Lernweg eignen sich die Studierenden Organisationsstrategien an und erproben Dokumentations-, Präsentations- und Visualisierungstechniken – von Text und Illustration, Fotografie und Film über Virtual Reality hin zu multimedialen und experimentellen Formaten. Sie bauen versierte Handlungs- und Verhandlungskompetenzen auf, die ihre persönlichen Begabungen fördern. Im Angebot der Workshops suchen sie sich die für sie passenden Angebote gemäss ihren eigenen Zielen aus. Dabei werden sie durch ein intensives Mentoring begleitet – dieser regelmässige Dialog zwischen Studierenden und Lehrenden bildet eine wichtige Konstante während des gesamten Studienverlaufs.

Zielpublikum

HyperWerker*innen sind engagiert und nehmen ein hohes Mass an Eigenverantwortung wahr. Sie haben keine Angst vor kreativen Freiräumen und arbeiten sowohl individuell als auch in gemeinsamen Teams. Die Themen am Institut reichen dabei von Kulturanthropologie, Mikroarchitektur, Zukunftsfähigkeit und Stadtentwicklung über Gender Studies, Mediation, Virtual Reality und FabLabs bis hin zu Robotik und Transhumanismus.

Studienaufbau

Das Jahr am HyperWerk ist in sechs Module gegliedert, die den Zyklus eines idealtypischen Gestaltungsprozesses abbilden. Innerhalb eines Moduls werden wöchentlich mehrere Workshops angeboten, an denen die Studierenden aller drei Jahrgänge teilnehmen können. Um eine grosse Bandbreite des aktuellen Wissens und Könnens zu vermitteln, werden Spezialist*innen, Expert*innen, Künstler*innen, Designer*innen sowie Praktiker*innen als Workshopleitende und Gastdozierende aus einem regionalen bis internationalen Netzwerk eingeladen.

Damit am HyperWerk auf die Interessen der aktuell Studierenden und wichtige Themen schnell reagiert werden kann, werden die Jahresthemen von den Studierenden und von Dozierenden in einer intensiven Recherche- und Debattenphase entwickelt. Daran richtet sich das gesamte HyperWerk aus und schafft so einen Studiengang, der sich konstant weiterentwickelt und aktualisiert.

Während die Module und Workshops inhaltliche Schwerpunkte setzen, arbeiten Studierende parallel dazu an eigenen und kollektiven Projekten. Sie ermöglichen das konzentrierte Arbeiten über einen längeren Zeitraum hinweg und den Wissensaustausch unter den Studierenden. Am HyperWerk lernen Studierende miteinander und voneinander.

Welche Workshops im jeweiligen Modul besucht und welche Projekte angegangen werden, wird im persönlichen Mentoring besprochen. Die Vision eines individuellen Lernprozesses, der die Interessen und Bedürfnisse jedes einzelnen Studierenden fördert, kann so realisiert werden. Der regelmässige Dialog zwischen Mentor*in und Student*in definiert die zentrale Schnittstelle zwischen den Studierenden und den Lehrenden. So entwickelt sich eine Kultur des Austauschs, des Vertrauens und der Verbindlichkeit, die den Studierenden eine begleitete Reflexion und konstruktiv-kritische Auseinandersetzung mit den eigenen Interessensgebieten, Studieninhalten und Lernfortschritten bietet.

Ziele und Nutzen

Welche Talente besitze ich? Wie lässt sich etwas Grosses anstossen? Welche Methoden ermöglichen gemeinsames Handeln und geteilte Ressourcen? Wie entwickle ich eine Idee und überführe sie in ein Konzept und schliesslich in ein Produkt oder ein Projekt? Und wie wird der Prozess dorthin strukturiert, nach innen und aussen kommuniziert und umgesetzt?

Die Studierenden am HyperWerk beschäftigen sich beobachtend, dokumentierend und forschend mit diesen Fragen. Sie bauen Kompetenzen auf, die mit ihren eigenen Interessen und Begabungen in Verbindung stehen. Sie erwerben darüber hinaus die Fähigkeit, in interdisziplinären Teams gestalterische Prozesse zu initiieren und zu leiten. Dies können sie schon während des Studiums in eigenen Projekten oder in realen Auftragssituationen erproben. HyperWerker*innen erlernen verschiedene Techniken, um die eigene Haltung in Wort und Bild zu fassen und ihr Anliegen zu kommunizieren. Dabei gewinnen sie an Sicherheit, ihre Projekte und Vorhaben auf öffentlichen Veranstaltungen oder anderen Plattformen vorzustellen.

Nach dem Studium kennen HyperWerker*innen ihre innere Motivation und wissen, was sie antreibt. Sie verfügen über eine grosse Analysefähigkeit, können kritisch reflektieren, kontextualisieren und in einem Team agieren.

Infrastruktur

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet mit ihren modernsten Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten, Foto-Studio und Broadcast ideale Bedingungen, um traditionelle handwerkliche Techniken mit hochtechnischem Know-how zu verbinden. Siehe [Seite 104](#). Darüber hinaus wird allen Studierenden ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung gestellt.

Am HyperWerk finden Studierende neben dem inhaltlichen Austausch auch die nötige Infrastruktur, um ihre Ideen und Projekte zu realisieren. Damit erste Entwürfe und Modelle gebaut und getestet werden können, stehen eine institutseigene Werkstatt, ein umfangreiches technisches Lager und ein selbst verwalteter Arbeitsraum zur Verfügung, in dem rund um die Uhr gearbeitet werden kann.

In der Werkstatt warten diverse Handmaschinen für Holz- und Metallbearbeitung und viele Handwerkzeuge, Roboter, 3-D-Drucker und Platinenprinter, eine kompakte CNC-Fräse, leistungsstarke Computer, Messgeräte und viel Kleinkram darauf, entdeckt zu werden. Studie-

rende, die für ein Projekt in die Film- und Tonwelt eintauchen wollen, können ein Audiostudio und Videoschnittplätze nutzen.

Das am HyperWerk vorhandene Lager mit VR-Equipment, Foto- und Videokameras, Projektoren, Computern, Monitoren, Licht- und Ton-Elektronik, Kabeln, Steckern, Adaptern und vielen sehr speziellen Dingen bietet Zugang zu raren wie auch neuesten Geräten.

Berufsaussichten

Das Studium am HyperWerk befähigt zu Reflexion und kritischer Mitgestaltung gesellschaftlicher Transformationsprozesse. Dazu werden eigenständige berufliche Positionen eingenommen. Ehemalige Studierende ergreifen mit dem Abschluss Initiativen: Sie gründen zum Beispiel eine Organisation, einen Verein oder ein Unternehmen, arbeiten in einer Agentur, in der Beratung, in einer Kultur- oder Bildungsinstitution – oder sie setzen ihre akademische Ausbildung im Bereich der Gestaltung fort.

In Bezug auf berufliche Aussichten sprechen Ehemalige vor allem den folgenden drei Aspekten der Ausbildung am HyperWerk eine hohe Relevanz zu: neue Arbeitsfelder eröffnen, Prozesse gestalten und mit Personen zur potenziellen Zusammenarbeit vernetzen.

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Institut HyperWerk

T +41 61 228 40 33

info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/ihw

Institutsleiter: Prof. Matthias Böttger

«Die Beschränkung auf wenige Projekte pro Semester macht eine tiefgründige und nachhaltige Auseinandersetzung mit den verschiedenen Aspekten der visuellen Kommunikation möglich.»

Maxim Staehelin,
Alumnus Institut Visuelle Kommunikation

«Das Institut Visuelle Kommunikation lehrt Methoden zur Förderung eines pluralistischen und demokratischen Lebens.»

Marion Fink, Dozentin Visuelle Kommunikation

Visuelle Kommunikation BA/MA/MAS

Bachelor Visuelle Kommunikation

Das Bachelor-Studium am Institut Visuelle Kommunikation ist eine praxisnahe und wissenschaftlich fundierte Ausbildung, in der sich die handwerklich-künstlerische Tradition der ‹Basel School of Design› mit den aktuellen Erkenntnissen des Fachs und wegweisenden Technologien verbindet.

Im Zentrum der Ausbildung steht die Herstellung von Bildbotschaften für digitale und analoge Kommunikationskanäle. Ziel ist es, visuell wahrnehmbare Botschaften entwerfen, beurteilen und bewusst einsetzen zu können. Dazu gehören der verantwortungsvolle Einsatz von Bildern, Bild- und Schriftzeichen sowie die bildhafte Aufbereitung von Informationen. Sie beschäftigen sich intensiv mit Entwurfsprozessen der visuellen Kommunikation, die von der Zeichnung über die Fotografie bis hin zu den digitalen generativen Prozessen reichen. Sie entwickeln in individuellen Projekten eine eigene gestalterische Haltung. In den auf hohem Niveau ausgestatteten Atelierräumen und Werkstätten erwerben Sie handwerkliche, technische, künstlerische und analytische Fähigkeiten.

Zielpublikum

Entsprechend der Zielsetzung des Bachelors Visuelle Kommunikation sind Studierende mit einer ausgeprägten gestalterischen Begabung angesprochen, die durch ihre Vorbildung die entwurfspraktischen Grundlagen bereits kennengelernt haben.

Informationen zum Studium

Nach zwei Grundlagensemestern wählen Sie zwischen den drei Vertiefungsrichtungen Medium, Bild und Typografie im Hauptstudium.

Vertiefungsrichtung Medium

Sie befassen sich mit aktuellen digitalen Medien, von Video und Videoanimation über interaktive Bildschirmoberflächen bis hin zur interaktiven Rauminstallation. Sie erwerben technisches und mediales

Know-how zur entsprechenden Umsetzung.

Bei der Auseinandersetzung mit der digitalen Erzeugung von Bildbotschaften und deren Wirkung erlernen Sie nicht nur gestalterische Fähigkeiten, sondern üben sich auch in kritischen Überlegungen zu aktuellen technischen Errungenschaften.

Vertiefungsrichtung Bild

Das Entwerfen und Analysieren von Bildbotschaften im Kontext von Illustration, Plakat oder Fotografie steht im Zentrum der Vertiefungsrichtung Bild. Sie beschäftigen sich mit zeichnerischen Prozessen in der Formfindung, nutzen digitale Hilfsmittel und Apparate zur Herstellung von Bildern, erproben die Wirkung bildlicher Botschaften und üben den analytischen Umgang mit bestehenden visuellen Informationen.

Sie erwerben praktische, analytische und strategische Fähigkeiten im Umgang mit analogen und digitalen Bildbotschaften: Fähigkeiten, die in einem vom Wettbewerb um Aufmerksamkeit gezeichneten Umfeld immer wichtiger werden.

Vertiefungsrichtung Typografie

Sie nehmen die Formgebung (Schriftgestaltung) und Organisation (typografische Komposition und Layout) von alphabetischen und ideografischen Zeichensystemen genauer unter die Lupe: Welche typografische Komposition, welches Layout kann eine textbasierte Information am besten vermitteln? An welche Traditionen wird angeknüpft und wo sind innovative Schrifttypen gefragt?

Ziele und Nutzen

Die Studierenden erhalten im Bachelor-Studiengang die fachliche Kompetenz für ein breites Qualifikations- und Berufsspektrum in den Bereichen Gestaltung und Medien. Darüber hinaus sind Absolvent*innen fähig, gesellschaftliche Entwicklungen zu antizipieren und dank ihrer Kreativität und Kompetenz einen Beitrag zu deren Problemlösung zu leisten. So wirken sie bezüglich aktueller Fragestellungen wie zum Beispiel Nachhaltigkeit oder Digitalisierung im gesellschaftlichen Diskurs mit.

Berufsaussichten

Das Bachelor-Studium in Visueller Kommunikation bereitet Sie auf die Tätigkeit in den sich permanent verändernden Berufsfeldern vor, in welchen vernetztes und analytisches Denken, eigenständiges Entwerfen und visuelle Kompetenz gefragt sind. Es unterstützt Sie dabei, eine eigene prägnante gestalterische Position zu entwickeln und zu

vertreten. Als Absolventin oder Absolvent sind Sie qualifiziert für die Tätigkeiten als Gestalter*in – sei es im eigenen Atelier, in Designbüros, Medien- oder Corporate-Design-Agenturen, Verlagen oder Designabteilungen von Firmen und öffentlichen Institutionen.

Infrastruktur

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW bietet mit ihren modernsten Ateliers und den zentralen Campus-Werkstätten, Foto-Studio und Broadcast ideale Bedingungen, um traditionelle handwerkliche Techniken mit hochtechnischem Know-how zu verbinden. Siehe [Seite 104](#). Darüber hinaus wird allen Studierenden ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung gestellt.

Master Visual Communication and Iconic Research

Im Master-Programm werden praxisorientiertes Entwerfen und Aspekte der Bild- und Medientheorie sowie der Bild- und Medienforschung miteinander verbunden.

Zielpublikum

Das interdisziplinär ausgerichtete Master-Programm am Institut Visuelle Kommunikation richtet sich an Studierende mit einem Bachelor-Abschluss einer Hochschule für Gestaltung und Kunst (Visuelle Kommunikation, Kommunikationsdesign, Grafikdesign, Mediendesign, Fotografie etc.) oder einem kulturwissenschaftlich orientierten Bachelor-Studium (Kunstgeschichte, Medienwissenschaften etc.).

Die Zielsetzung besteht aus der Verbindung von Entwurfspraxis mit Forschung und Theorie im Bereich der Bild- und Medienwissenschaften. Es ist schweizweit der einzige Master of Arts im Bereich Design, der einen Umfang von 120 ECTS aufweist und damit die formalen Voraussetzungen für ein Doktorat erfüllt.

Informationen zum Studium

Das Studium richtet sich an der Feststellung aus, dass weder eine rein technisch-handwerkliche Entwurfspraxis noch eine allein aus der Theorie hergeleitete Reflexion über visuelle Botschaften für eine Tätigkeit im aktuellen Arbeitsfeld der visuellen Kommunikation ausreicht. Erst in der Verbindung der analytischen, prozessorientierten Entwurfspraxis mit der Bild- und Medientheorie sowie der Medientechnik können zeitgemässe Qualifikationen entstehen. Nur so kann die Visuelle Kommunikation als eigenständiges wissenschaftliches Erkenntnisinstrument erfahren werden.

Studienaufbau

Vertiefungen

Alle Studierenden vertiefen sich über drei Semester in den Bereichen Entwurfspraxis, theoretische Reflexion und Forschung. Das vierte Semester ist als Thesis-Semester ausgestaltet. Durch die Zusammenarbeit der Studierenden verschiedener Ausbildungsrichtungen wird eine Verknüpfung und Ergänzung von praktischer, forschender und theoretischer Bild- und Medienkompetenz erreicht.

Module

Entwurfspraxis

Sie bearbeiten komplexe Fragen des Entwurfs für digitale oder analoge Medien, entwickeln Ihre Entwurfspraxis weiter und gelangen zu einem eigenständigen ästhetischen Ansatz. Sie vertiefen Ihr Wissen über und Ihre Erfahrung mit Designprozessen. Ihre sprachliche Kompetenz im Diskurs über Entwurfsprozesse entwickeln Sie in Projektteams mit anderen Studierenden und in Präsentationen weiter.

Bild- und Medienforschung

Sie lernen unterschiedliche Forschungsmethoden kennen, die dazu eingesetzt werden können, Entscheidungen im Bereich der Visuellen Kommunikation wissenschaftlich zu verankern. Sie erfahren, wie Fragestellungen der Bild- und Medienwissenschaften mit praxisorientierten Methoden bearbeitet werden.

In Kenntnis des State of the Art der Theorie und Praxis der Visuellen Kommunikation sind Sie in der Lage, eine eigene Forschungsfrage zu definieren und diese zu bearbeiten. Im Forschungsmodul werden praktische und theoretische Wissensbereiche in Verbindung gebracht.

Bild- und Medientheorie

Sie vertiefen Ihre konzeptionellen und strategischen Kenntnisse im Bereich des Einsatzes von und der Kommunikation durch Bilder in unterschiedlichen medialen Kanälen. Der Erwerb von Wissen über die Theorie und Praxis der Visuellen Kommunikation dient auch der Entwicklung eigener Forschungsfragen im Bereich Design-, Bild- und Medienforschung. Die Auseinandersetzung mit Bild- und Medientheorien ist eine Grundlage, welche dazu dient, den State of the Art eines Wissensbereiches zu beschreiben.

Kooperationen

Das Master-Programm basiert auf der engen Zusammenarbeit mit Partnerinstitutionen und bezieht das weitläufige Netzwerk der «Basel School of Design» ein. Kooperationspartner sind Institutionen, welche sich im Bereich der Bild- und Medienforschung betätigen. Konkrete

Projekte bestehen beispielsweise mit der Kunstuniversität Linz, der Royal Danish Academy of Fine Arts: Schools of Architecture, Design and Conservation, der University of Illinois at Chicago, der University of Cincinnati, der Rhode Island School of Design, dem Indischen National Institute of Design NID, dem Politecnico Milano, der National Taiwan Normal University NTNU, der Politechnic University Hong Kong, etc.

Ziele und Nutzen

Durch die Digitalisierung wurde ein sprunghafter Anstieg der bildlichen Kommunikation hervorgerufen. Im Gegensatz zur sprachlichen Kommunikation wird die bildliche erst seit Kurzem wissenschaftlich reflektiert. Diese Entwicklung ist von grosser Bedeutung: Es gilt, ein gesellschaftlich breit verankertes Wissen darüber, wie Bilder Sinn erzeugen, zu entwickeln.

Auch weitere Aspekte der Digitalisierung verlangen eine erhöhte Bild- und Medienkompetenz: Die ausgedehnten und verzweigten Kommunikationsnetzwerke haben die Menge der täglich rezipierten Daten und Signale signifikant erhöht. Die Transparenz der Datenströme nimmt – etwa in einer Wirtschaft, deren Produkte immaterielle Werte angenommen haben – ab. Gleichzeitig lässt sich die Vorstellung, es gäbe eine globalisierte Welt, nicht einlösen: Was gerne als «global» bezeichnet wird, ist weder weltumspannend noch allen zugänglich. Daraus und aus der fortschreitenden Spezialisierung der Wissensbereiche, deren allgemein verständlicher Zugang für eine freie Meinungsbildung Grundlage wäre, ergeben sich grosse soziale Unterschiede. An diesen aktuellen Phänomenen setzt das Betätigungsfeld der Visuellen Kommunikation an und entwickelt Orientierungshilfen für den komplex gewordenen sozialen Austausch.

Berufsaussichten

Der Master-Studiengang vermittelt die Souveränität, in gestalterischen, medialen, vermittelnden und forschenden Arbeitsfeldern bestmöglich auf künftige Herausforderungen vorbereitet zu sein. Die Absolventinnen und Absolventen verfügen über vertiefte Fachkompetenzen, um sich entweder in führenden Positionen der Designbranche, in der Forschung und Lehre oder aber im Bereich der Cultural Entrepreneurship zu etablieren. Darüber hinaus besitzen sie die nötigen Methodenkompetenzen, um die eigene Arbeitsmethodik im Kontext des gesellschaftlichen und technologischen Wandels zu reflektieren und weiterzuentwickeln.

MAS Graphic Design I / Graphic Design II

Im Umfeld der Entwurfspraxis der Visuellen Kommunikation finden wir hauptsächlich implizites Wissen über die Bedeutung von Bildern, den Prozess ihrer Herstellung und deren mediale Bezüge. An diesem Punkt setzen der MAS Graphic Design I (Bildlichkeit) und auch der MAS Graphic Design II (Medialität) an. Beide Studiengänge vertiefen die Entwurfserfahrung durch projektorientierten Unterricht und erhöhen die analytische Kompetenz durch die Auseinandersetzung mit Bildtheorie und Medienwissenschaften.

Die Weiterbildungsangebote richten sich an Grafikdesignerinnen und -designer, Praktikerinnen und Praktiker der Visuellen Kommunikation sowie der Mediengestaltung mit einem BA-Abschluss oder Diplomabschluss. Angesprochen werden am internationalen Kontext interessierte Gestalterinnen und Gestalter. Der Fokus liegt auf Aspekten der interkulturellen Kommunikation.

Das Programm basiert auf der Zusammenarbeit mit der University of Illinois at Chicago (UIC). Die Studierenden sind an der UIC immatrikuliert, der Unterricht findet in englischer Sprache an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW in Basel statt. Mit dem erfolgreich abgeschlossenen MAS Graphic Design I beziehungsweise dem MAS Graphic Design II erlangen Absolventinnen und Absolventen einen international akkreditierten Master of Design (MDes) der University of Illinois at Chicago.

Basel Summer and Winter Workshops

Das Institut Visuelle Kommunikation bietet jährlich eine Serie von einwöchigen Workshops für Studierende, Dozierende und berufstätige Designerinnen und Designer an. Die Workshops adressieren aktuelle Themen der Visuellen Kommunikation und reflektieren die reiche Tradition der «Basel School of Design».

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Institut Visuelle Kommunikation

T +41 61 228 41 11

info.vis_com.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/ivk

Institutsleiter: Prof. Michael Renner

Kontext

Institut Ästhetische Praxis und Theorie (Aesthetic Practice Lab)

Das Institut Ästhetische Praxis und Theorie erkundet die theoretischen Grundlagen aktueller künstlerischer und gestalterischer Praktiken. Es reagiert auf die aktuellen Entwicklungen in der Kunst- und Designforschung und entwickelt Forschungsprojekte, welche die Bedeutung ästhetischer Praktiken in Kunst, Design und Gesellschaft untersuchen und vorantreiben.

Wo Wahrnehmung, Gestaltung, Handwerk und Reflexion in entwickelter Form ineinandergreifen, lässt sich von ästhetischer Praxis sprechen. Sie ist die Bühne, auf der sich die Um- und Neubildung von Kultur ereignet. Ästhetische Praktiken sind die Basis für die Herstellung von Werken, Artefakten und Objekten in Kunst und Design.

Ästhetisches Können speist sich primär aus dem spezialisierten Handeln, Erfahren und Zeigen und in zweiter Linie aus versprachlichtem Wissen, wie es sich in Entwurfskonzepten, Traktaten, Lehren, Rezepten, Ästhetiken und Bedienungsanleitungen findet. Sprache und Handeln, Theorie und Praxis stehen in einem Dialog miteinander. Ästhetische Theorie wird durch Ästhetische Praxis immer wieder überholt und bedarf deshalb der fortwährenden Neuformulierung. Für das Institut Ästhetische Praxis und Theorie liegt hier eine der zentralen Herausforderungen.

Die Analyse und Kritik ästhetischer Gegenstände und Prozesse war traditionell sprachbasiert. Hier geht das Institut Ästhetische Praxis und Theorie einen Schritt weiter: Im engen Schulterschluss von ästhetischer Reflexion und ästhetischem Handeln entwickelt es neue Praktiken der Kritik und positioniert Ästhetische Praxis als eigene Disziplin.

Programm Ästhetische Praxis

Alle Bachelor-Studierenden belegen jeweils am Montag interdisziplinäre Kurse, Vorlesungen und Seminare: Zeitgenössische Fragen der Kultur und Gesellschaft werden fokussiert. Traditionelle Lehrgefäße werden dabei in neue Module transformiert, die Reflexion und Diskurs

einerseits und experimentelle künstlerisch-gestalterische Praxis andererseits überzeugend aufeinander beziehen.

Die Lehrformate und -inhalte des Programms werden in Richtung einer ›Breath of Skills‹ (Kreativität, Problemlösen, Empathie) weiterentwickelt. In den eingeworbenen Forschungsprojekten werden die thematischen Ausrichtungen präzisiert.

Das Institut untersucht im für die Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW signifikanten Modell Lehre-Lab-Research die Bedeutung und den Einfluss ästhetischer Praktiken bei der Weiterentwicklung der Gesellschaft.

Weitere Informationen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW

Institut Ästhetische Praxis und Theorie

T +41 61 228 40 11

info.aep.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/iaept

Co-Institutsleiter:

Prof. Dr. Nicolaj van der Meulen

Prof. Dr. Jörg Wiesel

Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen (Critical Media Lab)

Das Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen (IXDM) ist eine Forschungseinrichtung, die Forschungsprojekte an der Schnittstelle von Design- und Medienforschung konzipiert und durchführt. Das IXDM verfolgt einen interdisziplinären Ansatz mit einem klaren Bezug zu gestalterischen Fragestellungen und zur gestalterischen Praxis. Zum Einsatz kommen Methoden aus der künstlerisch-gestalterischen Forschung sowie aus den Design-, Medien- und Kulturwissenschaften, der Anthropologie, der Soziologie, der Wissenschafts- und der Technikforschung.

Ein besonderer thematischer Schwerpunkt der Forschungsprojekte am IXDM liegt einerseits auf (post-)digitalen Medien und der Frage, wie diese Technologien unser Leben beeinflussen; andererseits auf Entwurfsprozessen und der Frage, wie diese an der Gestaltung unseres Wissens teilhaben. Auch sind damit zusammenhängende Themen wie politische und gesellschaftliche Partizipation oder ökologische Nachhaltigkeit von Interesse.

Critical Media Lab

Ein integraler Bestandteil des Instituts ist das Critical Media Lab – ein Forschungs- und Medienlabor auf über 400m², das exzellente Bedingungen für gestalterische Experimente, Workshops und Lehrveranstaltungen bietet. Das Critical Media Lab steht allen offen, die sich für Forschung interessieren.

Critical Media Studies

Im Rahmen des interdisziplinären «Montagsprogramms» (siehe auch [Seite 167](#)) bietet das IXDM mit den Critical Media Studies ein eigenes Lehrprogramm an. Diese behandeln theoretische und praktische Themen aus den Bereichen Design und Medien und geben Impulse aus unseren Forschungsprojekten. Die Veranstaltungen finden in der Regel im Critical Media Lab statt und behandeln aktuelle Themen aus laufenden Forschungsprojekten. Das IXDM organisiert darüber hinaus regelmässig Veranstaltungen wie Workshops, Konferenzen oder Kolloquien, zu denen alle Studierenden eingeladen sind.

Weitere Informationen

Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW
Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen
T +41 61 228 40 22
info.ixdm.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/ixdm
Institutsleiterin: Prof. Dr. Claudia Mareis

Fachhochschule Nordwestschweiz

FHNW

Die Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW ist eine regional verankerte Bildungs- und Forschungsinstitution. Sie hat sich als eine der führenden und innovationsstärksten Fachhochschulen der Schweiz etabliert.

Die FHNW umfasst neun Hochschulen mit den Fachbereichen Angewandte Psychologie, Architektur, Bau und Geomatik, Gestaltung und Kunst, Life Sciences, Musik, Lehrerinnen- und Lehrerbildung, Soziale Arbeit, Technik und Wirtschaft. Die Campus der FHNW sind an Standorten in den vier Trägerkantonen Aargau, Basel-Landschaft, Basel-Stadt und Solothurn angesiedelt.

Rund 12'500 Studierende sind an der FHNW immatrikuliert. Rund 1300 Dozierende vermitteln in 29 Bachelor- und 18 Master-Studiengängen sowie in zahlreichen Weiterbildungsangeboten praxisnahes und marktorientiertes Wissen. Die Absolvent*innen der FHNW sind gesuchte Fachkräfte.

Neben der Ausbildung hat die anwendungsorientierte Forschung und Entwicklung an der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW hohe Priorität. Gemeinsam mit nationalen und internationalen Partner*innen aus Industrie, Wirtschaft, Kultur, Verwaltung und Institutionen setzt die FHNW Forschungsprojekte um und wirkt an europäischen Forschungsprogrammen mit. Die FHNW fördert den Wissens- und Technologietransfer zu Unternehmen und Institutionen. 2019 umfasste die anwendungsorientierte Forschung und Entwicklung 1261 Forschungsprojekte sowie 397 Dienstleistungsprojekte.

Kontakt

Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW Hochschule für Gestaltung und Kunst

Freilager-Platz 1
Postfach
4002 Basel
Zentrale T +41 61 228 44 44

Hochschuldirektion und Stab

Freilager-Platz 1
Postfach
4002 Basel
Hochhaus: D 7.06
T +41 61 228 44 11
direktion.hgk@fhnw.ch

Studierendenadministration

Freilager-Platz 1
Postfach
4002 Basel
Hochhaus: D 7.01
T +41 61 228 44 33
info.hgk@fhnw.ch

Kommunikation

Freilager-Platz 1
Postfach
4002 Basel
Hochhaus: D 7.06
T +41 61 228 44 70
kommunikation.hgk@fhnw.ch

Institut Ästhetische Praxis und Theorie

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 4.01
T +41 61 228 40 11
info.aep.hgk@fhnw.ch

Institut Experimentelle Design- und Medienkulturen (IXDM)

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 3.01
T +41 61 228 40 22
info.ixdm.hgk@fhnw.ch

Institut HyperWerk

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 2.16
T +41 61 228 40 33
info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch

Institut Industrial Design

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 0.13
T +41 61 228 40 44
info.industrialdesign.hgk@fhnw.ch

Institut Innenarchitektur und Szenografie

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 2.10
T +41 61 228 40 55
info.in3.hgk@fhnw.ch

Institut Integrative Gestaltung | Masterstudio

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 4.05
T +41 61 228 40 66
info.iig.hgk@fhnw.ch

Institut Kunst

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 1.10
T +41 61 228 40 77
info.kunst.hgk@fhnw.ch

Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 1.18
T +41 61 228 40 88
info.lgk.hgk@fhnw.ch

Institut Mode-Design

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 3.14
T +41 61 228 40 99
info.modedesign.hgk@fhnw.ch

Institut Visuelle Kommunikation

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 5.03
T +41 61 228 41 11
info.vis_com.hgk@fhnw.ch

Campus-Werkstätten

Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel
BauRaum: B
Pavillon: C
Ateliergebäude: A 3.11
T +41 61 228 42 22
werkstaetten.hgk@fhnw.ch

Medium

Text

Mode

Serie

Kommunikati

Prozess

Sprache

ng

Video

Körper

Objekt

Redaktion: Stabstelle Kommunikation, Hochschule für
Gestaltung und Kunst FHNW

Gestaltung: Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW,
Institut Visuelle Kommunikation, Dienstleistungsplattform

© Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW,
Hochschule für Gestaltung und Kunst, September 2020

Auflage: 2500 Exemplare

Die Angaben in diesem Studienführer haben einen
informativen Charakter und keine rechtliche Verbindlichkeit.
Änderungen und Anpassungen bleiben vorbehalten.

Die Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
setzt sich aus folgenden Hochschulen zusammen:

- Hochschule für Angewandte Psychologie FHNW
- Hochschule für Architektur, Bau und Geomatik FHNW
- **Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW**
- Hochschule für Life Sciences FHNW
- Hochschule für Musik FHNW
- Pädagogische Hochschule FHNW
- Hochschule für Soziale Arbeit FHNW
- Hochschule für Technik FHNW
- Hochschule für Wirtschaft FHNW

Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
Hochschule für Gestaltung und Kunst
Freilager-Platz 1
Postfach
4002 Basel

T +41 61 228 44 44
info.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk