

CAS ATMOSPHERIC DESIGN

Ein Rückblick

- 3 Jahre
- 43 Studierende



Inhalt

01	Warum braucht es Atmospheric Designerinnen und Designer?	4
02	Was ist der CAS Atmospheric Design?	5
03	Selbststudienprojekte der Studierenden	10
04	Selbstreflexionen von Studierenden	38
05	Absolventinnen und Absolventen des CAS Atmospheric Design	45
06	Dozierende, Mentorinnen und Mentoren	46
07	Die Zukunft von Atmospheric Design	51

01 Warum braucht es Atmospheric Designerinnen und Designer?

Räume gestalten und Räume beleben sind zwei verschiedene Dinge. Klassische Innenarchitektur Studiengänge vermitteln die Gestaltung von Räumen, aber erst die Menschen, welche die Räume beleben, verleihen diesen eine Atmosphäre. Im Zentrum dieses Weiterbildungsangebotes der Zürcher Hochschule der Künste stand genau diese Intension: wir vermitteln, wie man gekonnt Atmosphäre erzeugt! Denn was noch mehr als gute Innenarchitektur wirkt, ist eine stimmige Atmosphäre.

Es wäre vermessen zu sagen, wir alle hätten zu Beginn gewusst, was wir eigentlich genau unter "atmosphärischer Raumwirkung" meinen. Der Begriff ist offen - wahrscheinlich zu offen. Dennoch wurden wir von verschiedenen Seiten bestärkt, diese Ausbildung zu konzipieren. Eine Fachperson aus der Inneneinrichtung meinte es so: "Ich beschäftige gute Leute, die Möbel verkaufen können. Können sie aber auch gekonnt Atmosphären gestalten?" Heute sind wir erstaunt, wie breit unsere Studierenden den Begriff "Atmosphäre" interpretieren. Neben dem, was wir eigentlich erwartet haben, nämlich die Erzeugung atmosphärisch stimmiger Räume für ein bestimmtes Zielpublikum, beginnen die Studierenden diese Grenzen aufzulösen. Es entstehen räumliche Atmosphären, die weit über Funktion und den Stil hinausgehen, in denen tatsächlich die Atmosphäre und nicht mehr die Einrichtung das zentrale Merkmal ist.

Ja - nach drei Durchgängen des CAS Atmospheric Design, und 43 Diplomarbeiten sind wir überzeugt, eine

neue Kategorie geschaffen zu haben; die gezielte Gestaltung von räumlichen Atmosphären, welche die sensorischen, emotionalen und erzählerischen Qualitäten eines Raumes erlebbar machen. Der CAS «Atmospheric Design» überschreitet damit die Grenzen traditioneller Innenarchitektur oder des Interior Designs und bringt verschiedene Aspekte von Raum, Wahrnehmung, Emotion, Psychologie und Funktion zusammen.

Interior Designerinnen und Designer verwenden den Begriff der «Atmosphäre» oft, um zu argumentieren, dass Architektur und Raum so konzipiert und ausgestattet sind, damit Menschen sie spezifisch emotional erleben und auch mitgestalten können. Sie sagen aber selten, wie dies geschieht und was Ursache und Wirkung sind. In unserem CAS versuchen wir darum, das Phänomen "Atmosphäre" zu entmystifizieren. Wir tun dies mit Theorie und Methoden, aber vor allem in dem wir uns zahlreichen atmosphärischen Raumeindrücken aussetzen und vieles ausprobieren, um es danach einzuordnen. In diesem Sinne ist der CAS Atmospheric Design eben beides: Ort des Lernens und des Ausprobierens.

Neben der Unterstützung des Zentrum Weiterbildung der ZHdK, haben vor allem Monika Walser von de Sede und Jürg Brawand von Teo Jakob die Ausrichtung dieses Weiterbildungsangebotes stark geprägt. Weiter sind alle Dozierenden Teil des Erfolges des Studienganges. Herzlichen Dank!

Professor Michael Krohn
Studiengangleiter Atmospheric Design

02 Was ist der CAS Atmospheric Design?

In der heutigen Berufs- und Ausbildungswelt ist eine kontinuierliche und persönliche Weiterbildung fast schon eine Pflicht. Mit dem CAS (CAS=Certificate of Advanced Studies) Atmospheric Design haben wir ein Weiterbildungsangebot geschaffen, das praxisnahe räumlich-gestalterische Grundlagen mit theoretischem Wissen, praktischen Anwendungen und Reflexion kombiniert. Der Unterricht vor Ort an der ZHdK umfasst Workshops, Vorlesungen, Übungen sowie das Arbeiten in Labors und in experimentellen Situationen.

In betreuten Gruppen- und Einzelübungen werden Aspekte der Raumwirkung untersucht und reflektiert. Grundlegend räumlich-gestalterische Dimensionen (Material, Form, Farbe, Licht, Oberflächen und räumliche Elemente) werden erläutert und an Beispielen erprobt. Dazu gehören auch die Welten der Botanik, der Textilien, Oberflächen, Accessoires, der Geräusche, der sensorischen und olfaktorischen Ereignisse. Dies wird ergänzt durch handwerklich-methodische Übungen für Ideenfindung, Kreation, Planung und Präsentation. Der Austausch in der Gruppe, sowie die Vernetzung mit entsprechenden Unternehmen und Institutionen sind Teil der Lernumgebung.

Inhaltlich befassen wir uns mit der Atmosphäre in Wohn-, Arbeits-, Ausstellungs- oder Erlebnisräumen. Ziel ist es, Bedürfnisse zu erkennen und mittels Designmethoden kreative und ästhetische Lösungen zu erarbeiten, die letztendlich zu mehr Lebensqualität und einem positiven Erlebnis führen, dies umzusetzen umfasst sowohl theoretisches Wissen, wie auch praktisches Handwerkswissen..



1/ Narration mit Barbara Mutzbauer

2/ Licht und Farbe mit Florian Bachmann und Marcus Pericin



Einführung in den CAS mit Michael Krohn

Modul 1

Atmosphäre und Raumwirkung: Skills, Tools und Wissen

Das erste Modul beschäftigt sich mit den grundlegenden Definitionen der Atmosphäre, der Narration und der Raumwirkung. Was ist eigentlich Atmosphäre, wie wird sie erzeugt und erlebt? Wie nehmen wir Atmosphäre wahr und nehmen wir sie alle gleich wahr? Durch welche Elemente wirkt ein Raum auf uns? Wie prägen Funktionen die Atmosphäre? Kann ein Raum eine Geschichte erzählen? Zu diesen Fragen werden wir in Inputs, Workshops und Experimenten arbeiten, um zu einem tieferen Verständnis von Atmosphäre in Räumen zu gelangen.

Kurse:

- **Einführung CAS Atmospheric Design/** Michael Krohn, Carina Fischer
- **Raum und Atmosphäre/** Jürg Brawand
- **Atmospheric Playground/** Michael Krohn, Carina Fischer
- **Klang und Atmosphäre/** Andres Bosshard
- **Einführung Raumatmosphäre/** Barbara Mutzbauer
- **Interior Design Geschichte/** Christina Horisberger
- **Kreativmethoden/** Susanne Marti, Robert Wettstein
- **Führung Museum & Designsammlung und Musterräume/** Renate Menzi
- **Narration/** Barbara Mutzbauer
- **Interior Design/** Claudia Silberschmidt

Modul 2

Atmosphärische Gestaltung von Räumen: Analyse, Ideation und Phänomene

Das zweite Modul führt in die Gestaltung von Räumen ein. Die Nutzung spezifischer Methoden und Werkzeuge, von der Ideenfindung, Skizzierung bis zur Erzeugung gezielter Wirkung, wird geübt. Was tragen Elemente wie Gliederung, Proportion und Form zur Atmosphäre bei? Was Phänomene die durch Licht, Material, Farbe, Stofflichkeit und Strukturen entstehen? Welchen Einfluss haben Botanik, Gerüche, Accessoires und Geräusche auf Räume und wie wähle ich diese aus?

Kurse:

- **Accessoire/** Alexandra Ammann
- **Räumliche Darstellung/** Serge Pinkus
- **Licht und Farbe/** Florian Bachmann, Marcus Pericin
- **Botanik und Design/** Aline Rüede
- **Material, Oberflächen und Strukturen/** Mario Pellin
- **Projektplanung/** Lea Birrer
- **Textile Räume/** Michele Rondelli

Modul 3

Vermittlung von räumlichen Qualitäten und Stimmungen: Dialog

Das dritte Modul befasst sich mit der Vermittlung und Beratung. Wir üben bestehende oder von uns entworfene Raumsituationen zu analysieren und zu erläutern und Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer in Dialogsituationen mit einzubeziehen. Wir können zwischen der eigenen und der Fremdwahrnehmung unterscheiden und mit den verschiedenen Typologien von Räumen überzeugend umgehen. Wir lernen professionelle Sprache, Bilder, Fotografie und Präsentationsmethoden zur Vermittlung und Beratung zu nutzen.

Kurse:

- **Rhetorik und Dialog**/ Marcel Wattenhofer
- **Design mit Worten - Inputs für gute Texte**/ Line Numme
- **Professionelle Designsprache**/ Michael Krohn
- **Präsentationstechniken**/ Jürg Brawand
- **Bedürfnis und Beratung**/ Thomas Künzi
- **Interior Photography**/ Zeljko Gataric
- **Projektdialog**/ Barbara Mutzbauer



- 1/ Kreativmethoden mit Susanne Marti und Robert Wettstein
- 2/ Klang und Atmosphäre mit Andres Bosshard
- 3/ Interior Design mit Atelier Zürich



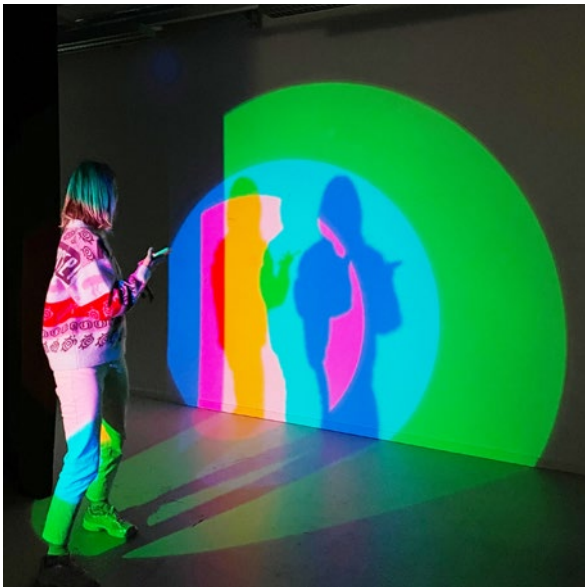
1/ Museum für Gestaltung
mit Renate Menzi



2/ Swiss Design Lounge im
Museum für Gestaltung
3/ Zum Thema Accessoires mit
Alexandra Ammann bei Mobitare



4/ Botanik mit Aline Rüede
5/ Räumliche Darstellung
mit Serge Pinkus



1-4/ Licht und Farbe mit
Florian Bachmann und
Marcus Pericin
5-6/ Textile Räume mit
Michele Rondelli

03 Selbststudienprojekte der Studierenden

Neben den Modulen an der ZHdK steht vor allem die Selbststudienarbeit der Studierenden im Zentrum des einsemestrigen CAS. Hier definieren die Studierenden gleich zu Beginn des CAS ein eigenes Projekt, welches sie während des gesamten Kurses entwickeln. Sie tun dies meist in einer Zweiergruppe zusammen mit einer Mentorin oder einem Mentor, welche sie in der Entwicklung des eigenen Projektes kritisch unterstützen. Höhepunkt ist am Ende des CAS die Präsentation der Selbststudienarbeit im Rahmen einer Ausstellung. Die Selbststudienarbeit ist damit das sichtbare Resultat aus dem CAS welches die Studierenden befähigt in der Branche Fuss zu fassen.



Die Bibliothek als „third place“

Bianca Stopper und Milo Vogler

Bibliotheken weltweit teilen dieselben Charakteristiken. Es sind Räume gefüllt mit Büchern, die man vor Ort anschauen oder ausleihen kann. Die Farbwahl der Räumlichkeiten ist meist dezent, Einzelsitzplätze dienen dem Lesen von Büchern vor Ort. Das Buch als Medium steht im Mittelpunkt und die Atmosphäre ist meist nüchtern und oft etwas verstaubt. Die Verhaltensregeln sind ebenfalls überall die gleichen: „Du darfst dich gerne hier aufhalten, sei aber bitte ruhig“, lautet die Devise. Was für die einen Personen ein Segen ist, ist für die anderen ein Problem. Gesprächen mit Bibliotheks-Besuchern halfen uns dabei, unsere Persona Bianca zu kreieren. Bianca ist Mitte Zwanzig und mitten im Abschluss ihres Medien- und Kommunikationsstudiums. Neben dem ruhigen Selbststudium, muss sie sich im Rahmen von Gruppenarbeiten austauschen können. Da ihre Kommilitonen aus der ganzen Schweiz sind, arbeiten sie gerne nach den Vorlesungen noch in der Nähe der Hochschule. Was bietet sich da am besten an? Die Hochschulbibliothek.

Jonas Fansa, Autor des Buches: „Bibliotheksflirt: Die Bibliothek als öffentlicher Raum“ begründet dies mit: „Die schiere Tatsache, andere arbeitende Menschen zu sehen, ist bereits motivierend“ (Fansa S.32). Der aufmerksame Leser bemerkt nun, dass wir hier bereits ein Konflikt haben. Gruppenarbeiten in Bibliotheken stossen an die Grenze von „Du darfst dich gerne hier aufhalten, sei aber bitte ruhig“. Genau da setzt unser Projekt „Die Bibliothek als third Place“ an. Die Bibliothek wird zum Ort der Begegnung. Gleichzeitig ist sie dazu ausgerichtet, dass man sich im Selbststudium konzentrieren kann. Aber auch lautstarke Gruppenarbeiten und sogar die wohlverdiente Kaffeepause sind möglich. Und für die, die nach dem Lernen ein Nickerchen brauchen ist auch gesorgt.

Die Grundlage für unsere Bibliothek ist geprägt durch die Ideologie des „third place“. Der amerikanische Soziologe Ray Oldenburg hat den Begriff des „third place“



geprägt. Er teilt die Welt eines Menschen in drei unterschiedliche Räume oder Orte ein. Der erste Ort, dein Zuhause, ist der Ort wo du lebst. Der zweite Ort, ist der Ort wo du arbeitest, zur Schule gehst und deine Freizeit verbringst. Der dritte Ort, ist ein Ort wo du dich aufhalten kannst. Dieser dritte Ort ist frei zugänglich, es gibt keinen Gastgeber und keine Mitgliedschaft. Ein Ort wo jeder willkommen ist und der neutral ist. Die Bezeichnung eines Ortes zieht natürlich noch keine Menschen an.

Die Gestaltung und Atmosphäre des Raumes sind da die wichtigen Schlüsselemente. Mit unserem Projekt vereinen wir diese Elemente. Wir schaffen einen "third Place", der die gewünschte Einrichtung zum Lernen, für den Wissensaustausch und schlichtweg zum Zeit verbringen liefert, aber auch eine Atmosphäre, die das Lernen anregt und einem ein Gefühl der Ruhe vermittelt. Unsere "Bibliothek als third Place" lässt sich in vier Bereiche aufteilen: 1. die Begegnungszone, 2. die Gruppenzone, 3. die Selbststudiumszone und 4. die Ruhezone. Jede dieser Zonen erfüllt ein Bedürfnis unserer Persona. Die einzelnen Zonen gehen flüssig ineinander über und werden nur durch das Mobiliar und die Farbgebung vonei-



„Die vielseitigen Module haben sich für die Arbeiten am Projekt als sehr wirkungsvoll und hilfreich erwiesen.“

Bianca Stopper

inander unterschieden. Dies wurde bewusst so gewählt, damit die "Bibliothek als third Place" als Ganzes wirkt und nicht als einzelne Räume. Das Mobiliar ist den entsprechenden Nutzern der einzelnen Zonen angepasst. So findet man in der Begegnungszone bequeme Sessel, um z.B einen Kaffee zu trinken und ein Magazin zu lesen. In der Selbststudiums- und der Gruppenzonen befindet sich Tische mit Steckdosen und Leuchten. Praktische Einrichtungsgegenstände wie Korktafeln für das interaktive Arbeiten in Gruppen schaffen ein kreatives Ambiente. In der Ruhezone laden Hängematten und Sofas zum entspannen ein. Ein Regalsystem von Interlücke schlängelt sich durch sämtliche Räumlichkeiten und schafft so kleine Nischen, die es ermöglichen trotz Diskussionen die Kommilitonen nicht zu stören. Eine weitere Funktion dieser Regale ist: Sie sind Träger von Pflanzen. Diese helfen den Sauerstoffgehalt in der Bibliothek hoch zu halten und vor allem auch zu reinigen. Die Pflanzen schaffen eine beruhigende Atmosphäre. Jeder kennt es: Ein Buch liest sich besser im Garten unter einem Baum, als auf dem Bahnhofplatz. Durch all diese Elemente entsteht eine Atmosphäre, die es erlaubt zu lernen, zu diskutieren, zum sein und sich austauschen.

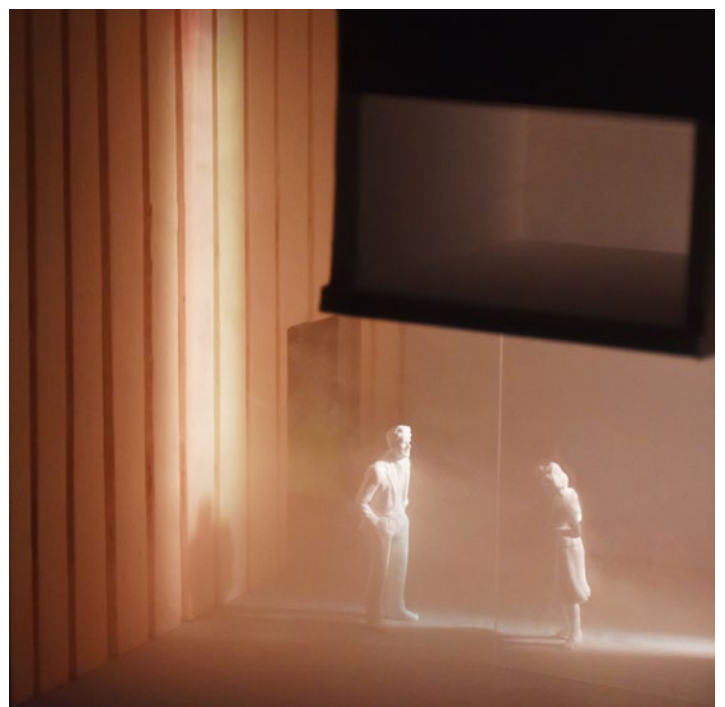
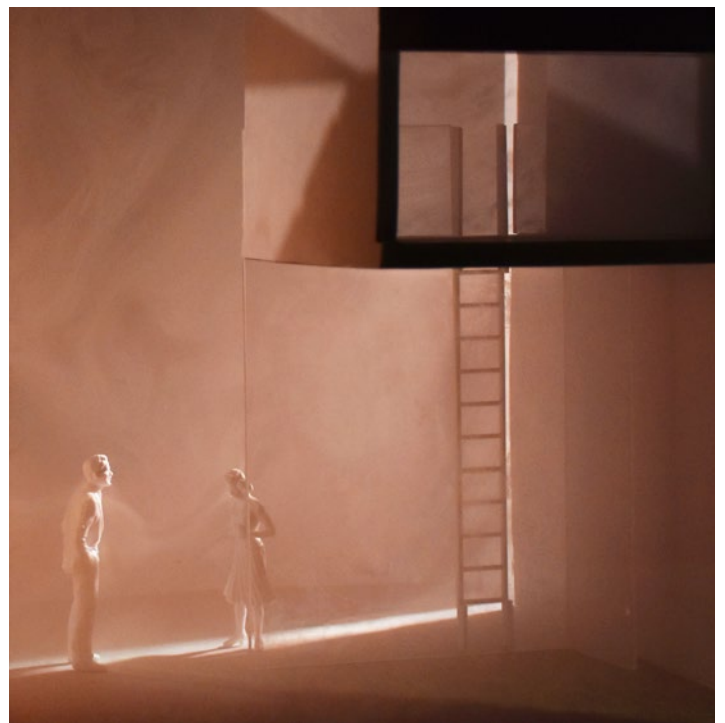


Weather Change – eine Kunstinstalla- tion zur atmosphäri- schen Wirkung von Wetter

Camille Pérez und Stefan Aschwanden

Gestartet sind wir mit der Fragestellung ob es möglich ist einen autonomen Raum zu schaffen, welcher einem stetigen atmosphärischen Wandel unterliegt. Angekommen sind wir beim Literaturstudium der Klimatologie, bei einem Alchemisten, der mit Stethoskopen die Musik der Bäume hört, sowie bei einer Unternehmung, welche Kleinwindkraftanlagen herstellt. Selbst für ein Studium an einer Kunsthochschule eine weite Reise. Unsere Installation zeigt und dokumentiert die Wirkung von Wetter auf die Atmosphäre. Schon oft wurde darüber berichtet, dass wir Menschen unsere Sensitivität zur Erfahrung von Atmosphäre verlieren. Eine Lichtreflexion von Wassertropfen, im Wind tanzende Schatten und aus dem Nichts entstandene Farbspektren werden im Alltag allzu oft nicht wahrgenommen. In der Hektik unserer Zeit vergessen wir die unglaubliche Schönheit der kleinen Freuden, welche uns die Natur jeden Tag schenkt. Nebst der Erfahrung und Dokumentation von meteorologisch ausgelösten Atmosphären zielt die vorliegende Arbeit darauf ab, die Sensitivität zur Wahrnehmung ebendieser Atmosphären seitens Besucher/innen gezielt hervorzu-rufen und zu fördern.

Das Projekt bietet eine sensorische Erfahrung des Wetters im architektonischen Raum. Die innovative Stärke der Installation liegt in der Sichtbarkeit von Wetter im räumlich begrenzten Objekt. Mittels verschiedener





Experimente zu meteorologischen Phänomenen wird die damit einhergehende atmosphärische Wirkung im Raum erfasst. Das Projekt macht die atmosphärische Wirkung von Wetter im Raum erlebbar und fokussiert sich dabei, anders als Referenzprojekte wie »Sky Space« (James Turrell) oder The Weather Project (Olafur Eliasson), nicht auf einzelne meteorologische Ausprägungen, sondern erfasst das Wetter als Ganzes.

Nebst dem gestalterischen und atmosphärischen Anspruch beabsichtigt unsere Projektarbeit, auf die klimatische Veränderung aufmerksam zu machen, die durch den Menschen ausgelöst wird. Dies geschieht nicht mit einem Appell an Besucher und Besucherinnen, sondern im Gegenteil versuchen wir deren Sensitivität zur Wahrnehmung von atmosphärischen Änderungen zu erhöhen. Der Grossteil der Individuen auf unserem Planeten wird eine Verhaltensänderung erst vollziehen, wenn subjektiv eine Änderung von ihrem direkten Lebensraum wahrgenommen wird. Darin liegt die Problematik in der Klimadiskussion: die Mehrheit weiss, dass sich das Klima wandelt, nimmt dies subjektiv aber nicht wahr, da die Veränderung der Umwelt (noch) zu klein ist. Da objektiv eine Veränderung sicht- und spürbar vorhanden ist, liegt der Schluss nahe, dass unsere Empfindungsfähigkeit zur Wahrnehmung ebendieser Veränderung nicht gross genug ist. Genau an diesem Punkt hakt die hier vorliegende Arbeit ein und ruft mit gezielten Massnahmen diese Sensitivität hervor und versucht diese zu fördern. Vor dem Hintergrund dieser gesellschaftskritischen Aussage, darf die vorliegende Selbststudienarbeit durchaus als Kunstprojekt angesehen werden.

„Eine Idee von einem atmosphärischen Wandel zu haben war das eine, diese umzusetzen und die Atmosphäre visuell spür- und erfahrbar zu machen ist die viel grössere Leistung.“

Stefan Aschwanden

FEIN SEIN WERK

Patricia Stoffel, Daniela Ziltener-Grüter und
Ruth Zwicker-Ebnetter

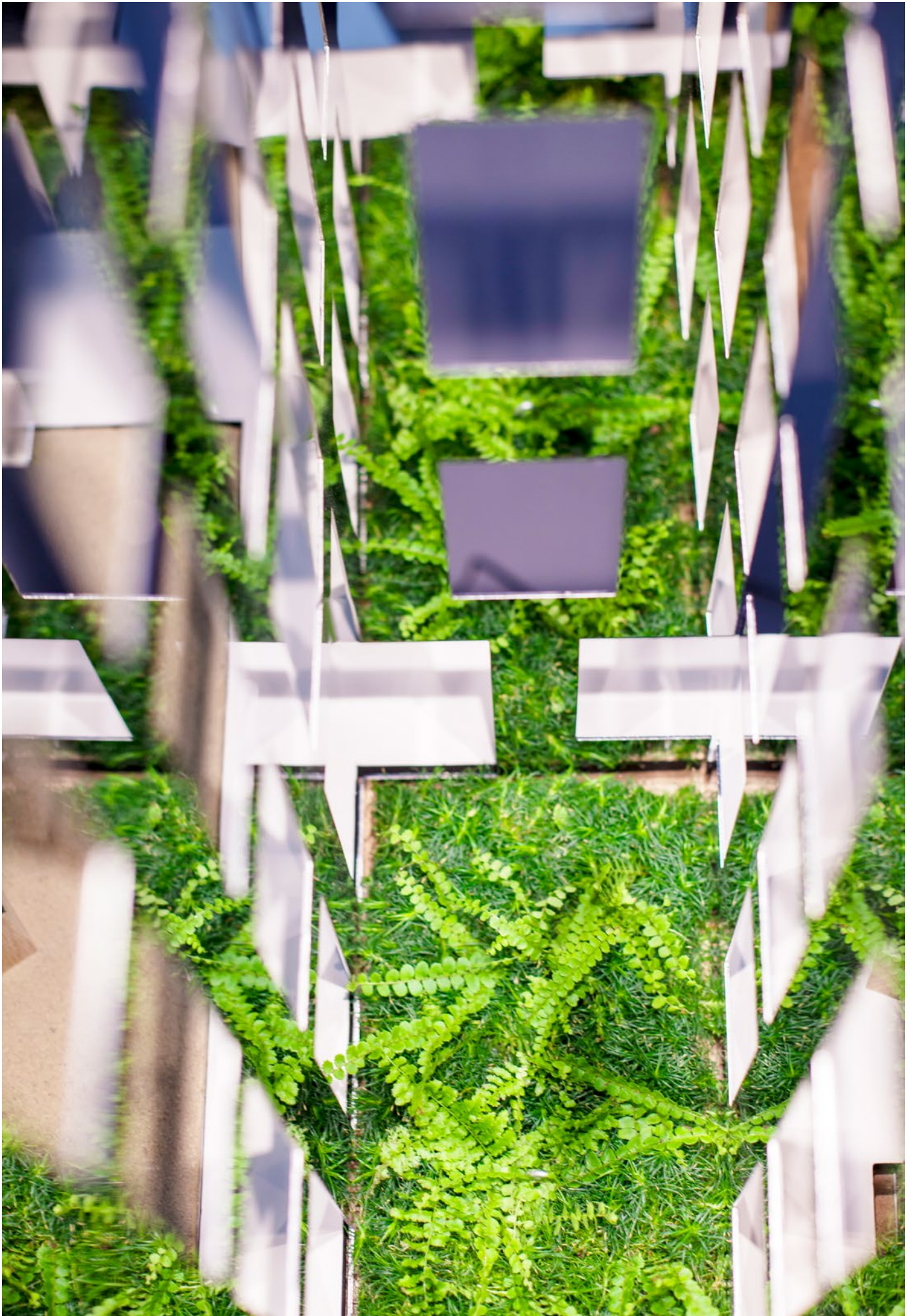
Konzept

Das FEIN SEIN WERK ist ein Ort für Inspiration, Ruhe und Genuss, in welchem nachhaltiges Design entwickelt und erlebbar gemacht wird. Der Creative Space mit angrenzender Pop-up-Zone und Lichthof schafft eine physische Plattform zur Entwicklung von nachhaltigen Ideen und bezweckt ein Zusammenbringen mit potenziellen Kunden, Co-Designern und Produzenten. Ausgehend von der Annahme, dass die Nachfrage nach Produkten für das Home Office, sowie nach Objekten aus nachhaltiger Produktion steigen wird, prägen natürliche Baumaterialien und entsprechende Prototypen die Raumausstattung. Die aktive Nutzung der Entwürfe stellt ein Testing im realen Kontext dar und gewonnenes Feedback soll aktiv in deren Weiterentwicklung einfließen. Die Materialisierung des Innenausbaus beabsichtigt die Wertschöpfungskette ins Bewusstsein zu rücken, was den Gedanken eines ganzheitlichen, nachhaltigen Entwurfs mittragen und fördern soll. Der durch den Zusammenschluss der beiden Häuser entstandene Durchgang bietet zudem auch interessierten Passanten Einblicke in kreative Prozesse und sorgt für Laufkundschaft.

Raumprogramm

Das FEIN SEIN WERK ist in drei Zonen gegliedert; in der flexibel bespielbaren Pop-up-Zone FEIN mit zugehörigem Aussenbereich werden Prototypen, Produkte in Kleinserien sowie Dienstleistungs- und Gastrokonzepte

einem internationalen Publikum zugänglich gemacht und auf ihre Markttauglichkeit geprüft. Unaufdringliche, und auf die laufenden Konzepte abgestimmte Klänge, unterstreichen die entspannte und einladende Atmosphäre. Warm, erdig und geröstete Kaffeebohnen; so lässt sich die FEIN Duftnote beschreiben. Der offene Lichthof SEIN bildet den Ruhepol und das Herzstück des wandelbaren Nutzungskonzeptes. Eine unerwartete und verzaubert anmutende Naturoase mit imposanter Chromstahlfassade lädt zum Reflektieren oder Waldbaden. Die einheimische Bepflanzung mit trittverträglichem Sternmoos und feingliedrigem Schildfarn versinnbildlicht das Unkontrollierbare und die Schönheit der Natur, während die spiegelnde, glatte Oberfläche einen überraschenden Kontrast zur strukturintensiven Materialität der Innenräume bietet. Der Übergang von Fassade zu Himmel verschmilzt optisch gar; Raumgrenzen und -wahrnehmung verschieben sich. Der Anblick des eigenen Spiegelbildes regt Besuchende unterschwellig dazu an, zu reflektieren und eigene Haltungen zu überdenken. Das Co-Working-Atelier WERK bildet die dritte Nutzungszone. Kreativschaffende und Interessierte profitieren von einem Raumangebot mit flexiblen Atelierplätzen und viel Tageslicht. Eine eindruckliche Raumhöhe sowie die offene Aufteilung sorgen für erhellende Orientierung und inspirierenden Durchblick. Die zugehörige Galerie wird dabei für konzentriertes, stilles Arbeiten genutzt.



Mobiliar

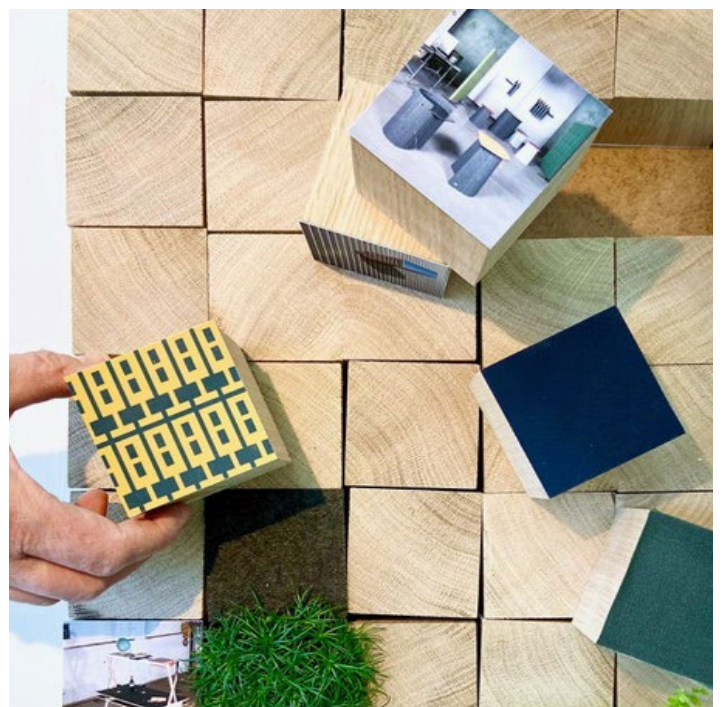
Durch die verwendeten Prototypen entsteht eine authentische, ungezwungen und neugierig visionäre Stimmung. Die entwicklungswürdigen Objekte strahlen Kreativität und Energie aus. Wandbänke und tiefe Fensterrahmen in Eichenholz sorgen für Stau- und Sitzflächen und zugleich für einladende Einsichten. Mobile Raumtrenner sowie Sitz- und Ablagemodule von Schweizer Herstellern ergänzen die Einrichtung, wodurch flexibel auf die Bedürfnisse der täglich wechselnden Nutzer und Konzepte sowie Abstandsregelungen im Pandemiefall reagiert werden kann.

Boden, Wände und Decken

Durchgehend verlegtes Holzpflaster in Eiche nimmt Bezug auf die mittelalterliche Strassenbepflasterung und die neu entstandene Passage. Der strapazierfähige Bodenbelag wirkt wertig, werkstatthaft und warm. Seine hygienischen und pflegeleichten Eigenschaften werden sowohl nutzer- als auch betreiberseitig geschätzt. Die ehrliche Zeichnung der Jahresringe erinnert dabei an Ursprung und Zeit. Geölt mit Leinöl und nach Wunsch mit ätherischen Essenzen veredelt kann ein sanfter nussiger oder harzig-holziger Duft wahrgenommen werden. Beim Betreten mit regenfeuchten Schuhen wird dieser noch intensiviert. Weiter sorgt ein lokaler Lehmgrundputz für ein sinnliches, behagliches Raumklima. Farbecht, natürlich und reversibel gilt er als zeitgemässes Nischenprodukt. Durch seine isolierenden und geruchsabsorbierenden Eigenschaften ist er besonders auch für Gastrokepte in der Pop-up-Zone wertvoll. Seine feuchtigkeitsregulierenden Kompetenzen ergänzen dabei den auf Schwankungen der Luftfeuchtigkeit anfälligen Hirnholzparkett optimal.

„Das Projekt setzt auf eine innovative Nutzungsidee und ein richtungsweisen-
des Raum- und Ausstattungskonzept.“

Patricia Stoffel,
Daniela Ziltener-Grüter und
Ruth Zwicker-Ebnetter



Farben

Gedeckte Farben und der bewusste Verzicht auf Reinweiss lassen die Objekte im Raum besser zur Geltung kommen und sollen dem Auge beim Fokussieren auf Details helfen. Die sanften und natürlichen Nuancen des Lehms sowie sattes Dunkelgrün stehen für Natur und Wald und bilden die Basis des angewendeten Farbkonzeptes. Der hochwertige Anstrich der Decke in mattem Ultramarin-Schwarz wirkt unaufdringlich, das Unfassbare regt die Fantasie an. Die Galerie wird indes als Objekt betrachtet und in Züriweiss betont. Kalksteine aus der nahen Sihl verleihen dem verwendeten Weisspigment seine harmonische, vertraute Nuance. Textile Akzente in Kurkuma-Gelb und Lachs-Orange erinnern sowohl an Wiesenblumen als auch an kulinarische Entdeckungsreisen und sorgen für verspielte Wärme und erfrischende Variation. Textilien Vorhänge aus dicht gewobenem Wollstoff schützen in den Eingangsbereichen vor Lärm und Zugluft und bieten unkomplizierten Komfort. Diese Stoffqualität dient weiter in der Funktion als Sitzkissen und Raumtrenner. Strapazierfähiger Canvas bekleidet derweil die textilen Sonnenstoren und -schirme im Aussenraum. Als verbindendes Element zur Architektur wird der schmalseitige Schnitt des Lichthofes als Textilprint oder Webvorlage eingesetzt; Textilentwürfe sorgen für Abwechslung.

Licht

Ein dezentes Schienensystem mit LED Bestückung, sowie Einbauleuchten im Raster der Architektur folgend, bieten eine optimale Grundbeleuchtung. Mobile Leuchten aus Kleinserien oder Prototypen ergänzen das Lichtkonzept stimmungsvoll. Die ausgeleuchteten Fensterlaibungen in den oberen Geschossen des Lichthofes bilden bei Dunkelheit faszinierende Ein- und Durchblicke, was durch die Reflexion zu spannenden grafischen Muster führt. Eine dem Material der Fassade entsprechende Beleuchtung illuminiert den Waldboden im Innenhof und lädt zum Sein.

Nachhaltig flexibel

FEIN SEIN WERK ist ein raumgestalterischer Nutzungsvorschlag für die geplante Zusammenführung zweier Geschäftshäuser innerhalb der Denzler Überbauung beim Zürcher Bellevue. Als Grundlage dient der Vorprojektstand des mit der Sanierungs- und Umbauplanung beauftragten Architekturbüros, wobei die Sockelgeschosse Rämistrasse 3 und Torgasse 4 verbunden werden sowie der Innenhof erweitert wird.



Farfelü - Raum für die ganz grossen Fragen. Und kleine.

Ein Design-Projekt von Camille Kolb und Julia Buge zur spielerischen Annäherung an psychologische Themen.

Psychotherapie hat immer noch mit vielen Klischees zu kämpfen. Den meisten Menschen kommen Bilder von Verrückten und Geisteskranken in den Sinn, die plötzlich austicken. Gerne auch einen Therapeuten, der gelangweilt aus dem Fenster sieht während seine neurotischen Patienten von ihrer traumatischen Kindheit erzählen. Existenzkrisen, psychische Belastungen oder allgemein die persönliche Weiterentwicklung im Leben sind oft Tabuthemen. Fragen wie „Bin ich normal?“, „Wie thematisiere ich meine Ängste?“, „Wieviel Verdrängung ist ok?“, „Was sind emotionale Traumata?“, „Bin ich gut genug?“, haben es zwar in viele Ratgeberbücher geschafft, im alltäglichen Zusammenleben finden sie jedoch nur wenig Raum. Wir möchten das ändern und mit unserem Design Projekt zur Verbesserung des Images von psychologischen Themen und Therapiemöglichkeiten beitragen.

Therapiefestival

Dazu haben wir einen Ort geschaffen, wo sich fremde Menschen in passender Atmosphäre begegnen und austauschen können. Der sie dazu ermutigt, sich zu öffnen. Einen Ort, der Raum gibt für tiefgründige Begegnungen, die über das alltägliche, oft allzu oberflächliche Miteinander hinausgehen. Hierfür haben wir ein in die Jahre gekommenes, leer stehendes Kurhotel in Oberiberg, einem kleinen Bergdorf nahe Zürich, ausgewählt. Im Gegensatz zu einem klassischen Sanatorium soll unser Hotel neugierig machen, überraschen und vor allem Spass bereiten. So entstand die Idee für ein Therapiefestival. Ähnlich wie bei einem Musikfestival, sollen die Gäste in einzelnen Räumen des Hotels auf spielerische und entdeckende Art verschiedene Formen von Therapien kennenlernen und so Berührungängste abbauen, mit Tabus brechen und neue Inspiration finden. Am 5. Dezember 2021 luden wir 25 Menschen zu einem

Testlauf ein. Auf dem Tagesprogramm standen ein Brunch mit Konversationsmenü, Pop Up Coaching in der Natur, Introspektion im Raum der Stille, Fragerunde zum Tod im Altersraum, Sinneserfahrung in der Kochwerkstatt, Faltspiel im Atelier, Kunsterleben im entzückend kleinen Museum. Am Ende beim „Apéro riche“ noch eine offene Gesprächsrunde mit einem Psychotherapeuten der psychiatrischen Universitätsklinik Zürich.

Liebenswürdige, verrückte, alte Tante

Farfelü ist französisch und heisst übersetzt so viel wie, auf eine lebenswürdige Weise verrückt, verdreht, komisch. Genauso sollte unser neues Kurhotel aussehen. Wenn es einem mal wieder schlecht geht, der Alltag einen völlig verschluckt und man an sich zweifelt, findet man eine Auszeit bei seiner lustigen, alten, etwas verrückten Tante. Zur Begrüssung schliesst sie einen herzlich in die Arme und auf ihrem Herd köchelt immer etwas Leckeres vor sich hin. Sie hat die ganze Welt gesehen und muntert einen immer mit einer lustigen Geschichte aus ihrem reichen Leben oder einem guten Ratschlag auf. Und das Wichtigste, sie hat immer ein offenes Ohr. Bei ihr kann man einfach so sein wie man ist. So erinnert der neue Ort in Oberiberg an eine mondäne französische Villa, aus der Küche steigen allerlei unbekannte Gerüche, und in allen Ecken des Hauses gibt es Unerwartetes zu entdecken.

Alles scheint ein bisschen verdreht. Die Bibliothek befindet sich in der Küche, Stühle und Bestecke werden an der Wand zu Kunst. Im Esssaal hängt Wäsche, aus den Schränken fallen Orangen. Man ist erstaunt, überrascht, belustigt, aber vor allem fühlt man sich trotz aller Ängste und Unsicherheiten inmitten dieses wunderbaren Chaos' als Mensch lebendig und richtig. Und sehnen wir uns nicht alle genau danach? Eine von vielen grossen und kleinen Fragen, auf die wir am Farfelü Therapiefestival versuchen wollen, Antworten zu finden.







„In Anbetracht des Zeitdrucks sind wir zu wahren Improvisationskünstlerinnen geworden!“

Camille Kolb und Julia Buge

Rir die Applikation für stimmungsaufhel- lende Atmosphären

Laura Hasenöhl

Verändere deine Atmosphäre mit einem Klick.
Werfen wir gemeinsam ein neues Licht auf die äussere
Umgebung und die inneren Gefühle.

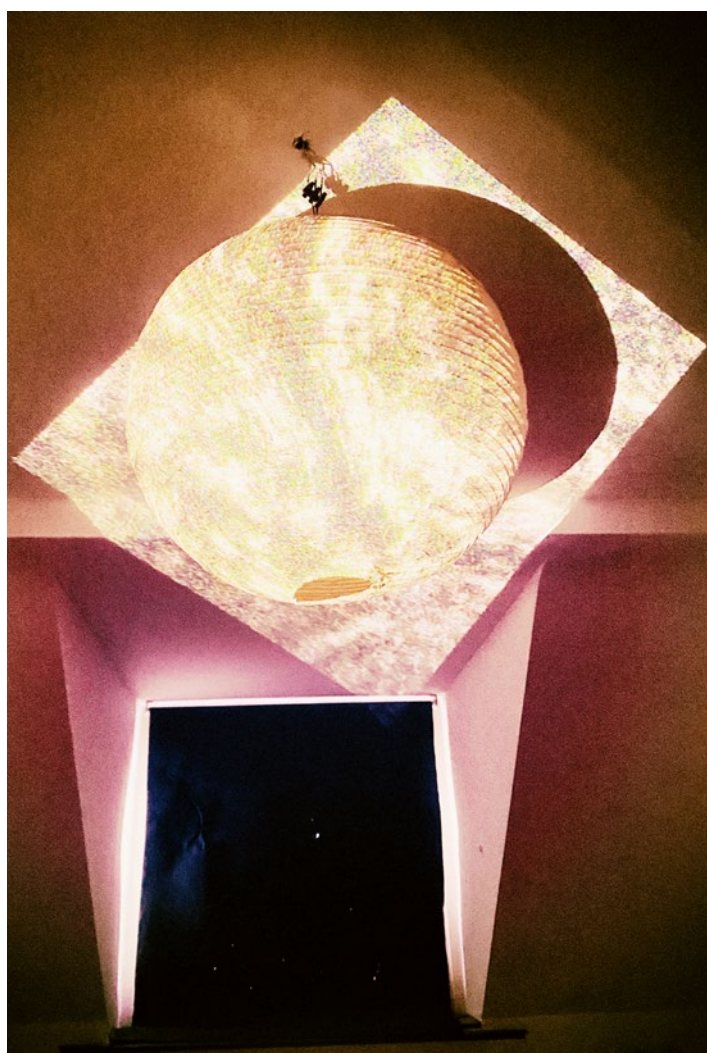
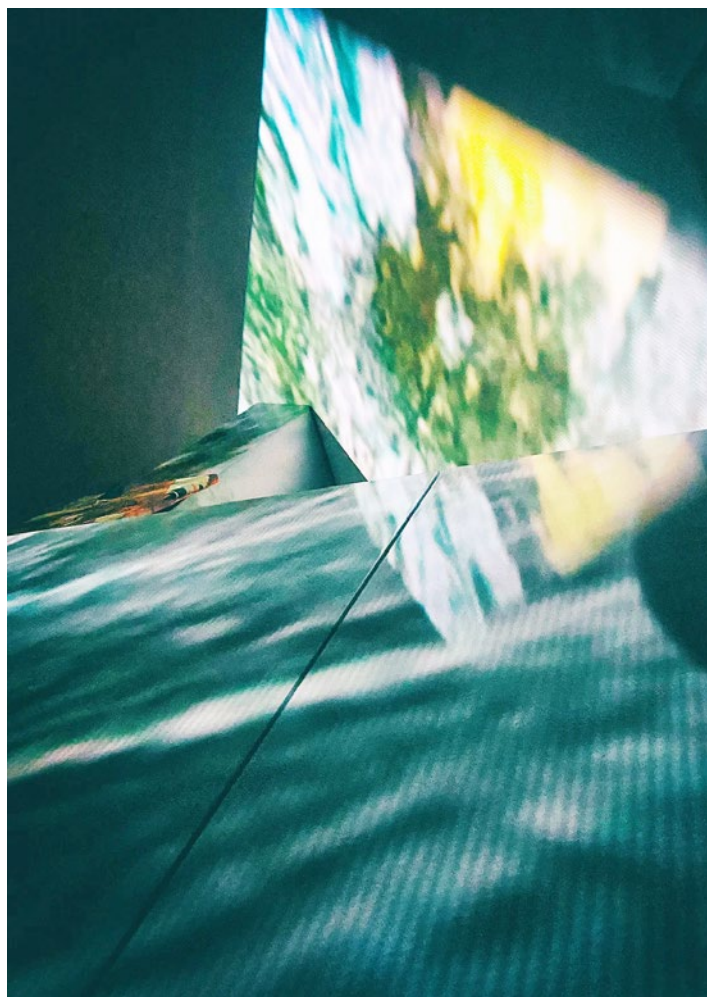
Manchmal entstehen Emotionen, mit welchen wir uns
alleine, hilferufend und fragend fühlen. Es ergeben sich
Stimmungen im Alltag bei denen Angst, Stress, Depres-
sion und Überschwänglichkeit gegen uns arbeiten. Die
Welt scheint uns gerade zu überfordern.

Erinnern wir uns an eine Situation als wir Kinder waren;
zwei Stühle und ein Tuch haben gereicht, um uns sicher
und geborgen zu fühlen - unseren persönlichen Rück-
zugsort zu schaffen. Wie als Kind in unserer «Höhle»,
wollen wir uns der Umwelt entziehen und uns wieder-
finden.

Die stimmungsoptimierenden Projektionen von «Rir» mit
ihren Bewegungen und Farben schaffen eine Welt die
uns da abholen kann, wo wir uns gerade gefühlsmässig
befinden. Aktiviert die App «Rir» auf eurem Mobiltelefon
und erlebt eure Umwelt in einem neuen Licht. Erschafft
eure persönliche Atmosphäre an Ort und Stelle.

Wir greifen ständig zu unserem Handy, es wird 'geswi-
ped' und wir tauchen in Bilder, Welten und Räume ein, in
denen wir mit unserem Körper eigentlich nicht wirklich
anwesend sind; physische Erfahrungen werden gemin-
dert. Statt als Ablenkung und Kompensation von Lange-
weile, wird das Handy zu unserem Werkzeug für das
Fokussieren aufs Hier und Jetzt. Es ist schön zu wissen,
dass das Jetzt mit wenigen Eingriffen verändert wirken
kann und unsere Aufmerksamkeit zurückfordert.

Gute Dinge entstehen, wenn es uns gelingt die virtuelle
Welt auf die Seite zu legen und in die neu erschaffene
Atmosphäre einzutauchen. Also öffnen wir gemeinsam
diese Tür für das äussere und innere Hier mit Rir.

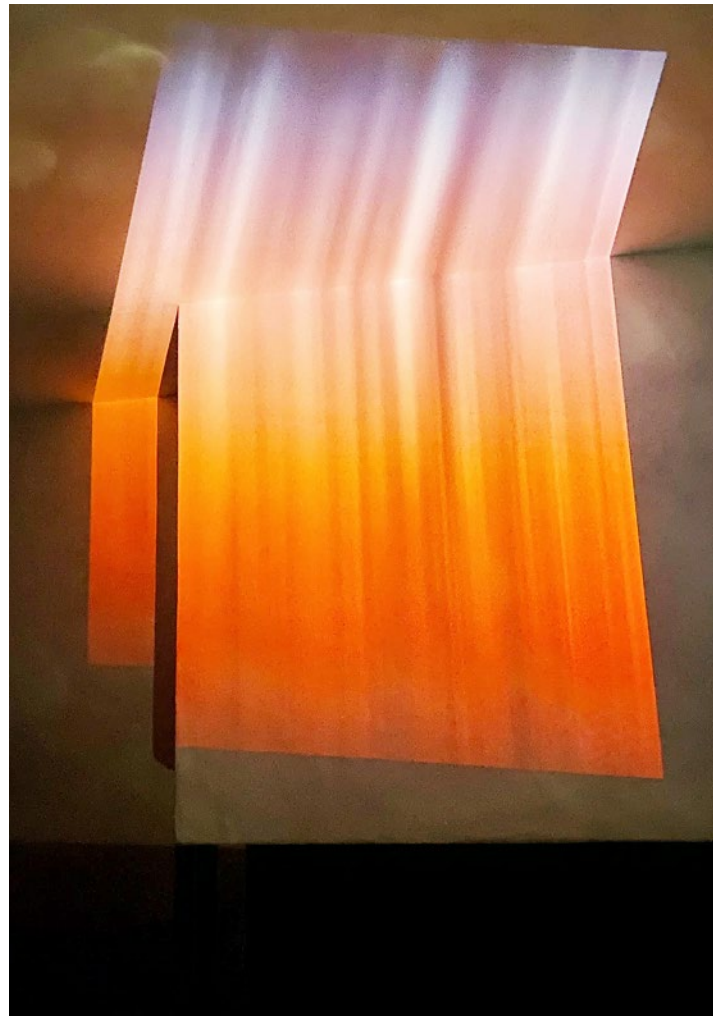






„Ich habe meine ganz persönlichen Grundsteine gelegt um Emotionen visuell auf den Grund zu gehen.“

Laura Hasenöhr



Cura

Regula Marthaler und Sophie Liechti

Nach einer langen Reise steige ich aus dem Postauto, eine kühle Brise streicht über mein Gesicht. Ein wenig bissig, aber unglaublich erfrischend. Die Luft hier oben ist irgendwie ganz anders als in der Stadt. Sie schmeckt wie klares Quellwasser. Mit jedem Atemzug löst sich das Chaos und Gewusel in meinem Kopf allmählich auf. Eine Erleichterung überkommt mich und gleichzeitig werde ich ein wenig nervös. Hier bin ich und möchte mir selbst über den Weg laufen. Mit einem erwartungsvollen und freudigen Lächeln mache ich mich auf die Suche nach dem kleinen Haus Cura. Vor mir am Hang liegt das urchige Töbel. Es ist bereits am Eindunkeln. Ich entdecke das Haus Cura inmitten eng ineinander verschachtelten Geschwistern. Sie alle haben bereits vieles erlebt. Von der Sonne gebrannt, vom Unwetter gezeichnet, aber immer noch robust, sitzen sie beieinander und erzählen Geschichten.

Ich erreiche die mit Flechten bemalte Steintreppe, die sich durch alpines Grün bis zum Eingang hochschlingt. Beim Hochsteigen entzündet sich, wie ein Glühwürmchen in der Nacht, ein Licht in der Nische beim Eingang. So, als hätte mich das Haus erwartet. Oben angekommen nehme ich das Licht, eine Laterne, in meine Hand, öffne erwartungsvoll die Tür und trete über die Schwelle. Ganz langsam, wie durch ein Wunder entzündet sich eine Laterne nach der anderen und eröffnet mir den Raum in den ich eintrete. Die erste Laterne zeigt mir den Lehmofen, der wie eine Wirbelsäule das wärmende Zentrum des Hauses bildet. Er verbindet die drei Ebenen im Haus. Beim Eintreten befinde ich mich in der Mitte des Hauses. Der Ort an dem gekocht, gegessen und gelesen wird. Die Kochstelle wird als zweites durch die

Laterne sichtbar. Sie steht wie eine Insel in der Mitte vom Raum, nahe beim Feuer.

Allmählich fällt auch der Raum hinter der Kücheninsel ins warme Licht. Ein Esstisch aus Fichte und ein gemütlicher Hängesessel bewohnen diesen Ort. Die niedrige Decke verleiht dem Raum Geborgenheit. Das gesamte Geschoss ist aus Fichte gebaut. Ein weiches, lebendiges Material, das dich umarmt. Und in der Mitte des Hauses wärmt und nährt das Feuer. Unter meinen Füßen auf dem Fichtenboden beginnt eine goldene Linie, die wie eine Ader durchs gesamte Haus fließt. Mit dem Vorwissen, dass mich diese Ader durchs Haus führt folge ich ihr. Vor dem Ofen angekommen hebe ich meinen Blick nach oben, denn dort geht ein weiteres Licht an. Auch die Decke im offenen Giebel ist aus Fichte gefertigt. Jedoch in ein leichtes Blau getaucht, als würde man in den Himmel schauen. Über dem Essbereich, schwebt wie eine Wolke, die Galerie. Auch sie ist in ein leichtes Blau getaucht. Durch die kleinen Fenster mit Blau-Violetten Gläsern scheint ein mystisches Licht hinein. Was gibt es dort oben wohl alles zu entdecken? Über der Galerie befindet sich ein rundes Fenster im Giebeldach. Ein Ausblick in den unendlichen Sternenhimmel. Einkuschelt in weiche Decken werde ich dort oben in die Welt der wundervollen Träume einsinken. Bereits herzlich umarmt und voller Freude stelle ich meine Taschen ab. Was verbirgt sich wohl im unteren Stock? Nachdem ich mir einen Tee zubereitet habe und das Feuer am Knistern ist, mache ich mich neugierig auf Erkundungsreise. Um den Ofen windet sich eine Treppe ins Untergeschoss. Langsam folge ich der goldenen Ader über die Treppe nach unten, während meine linke Hand über die nackte Felswand streicht.

„Unser Ziel war einen Ort zu schaffen, der eine Spürbare Seele hat, einen umsorgt und leitet.“

Regula Marthaler und Sophie Liechti





Es scheint als würde ich direkt in den Berg hinein steigen. Unten angekommen eröffnet sich mir ein kleiner Vorraum mit zwei Türen. Hinter der ersten Tür, befindet sich die Toilette und ein Lavabo. Die goldene Ader führt zu einem goldenen Punkt der unter der zweiten Tür hervorscheint, als wollte er mir eine kleine Vorahnung geben, was sich auf der anderen Seite befindet. Auf diesem Punkt steht eine weitere Laterne. Ich hebe sie hoch und öffne vorsichtig die Tür. Beim Überschreiten des Punktes scheint die Welt dahinter zu erwachen. Auf Bodenhöhe geht langsam ein indirektes Licht an und von weitem höre ich ein leises Plätschern. Ich befinde mich in einem kleinen Vorraum. Die Wände sind in einem

sanften Rotton gestrichen, unter meinen Füßen, ein etwas dunklerer wohlig warmer Steinboden. Auf der rechten Seite hängen zwei Bademäntel und auf der linken Seite befindet sich ein Holzbänklein, darüber Kleiderhaken. Ich nehme die Einladung an und schlüpfe rasch aus meinen Schuhen. Es fühlt sich wunderbar an mit nackten Füßen auf dem warmen Boden zu stehen. Voller Vorfreude entledige ich mich dem Rest der Kleider und wickle mich in den weichen Bademantel. Im selben Raum befindet sich ein grosser Stein auf dem Seife und verschiedene Düfte aus der Bergregion bereit stehen. Die goldene Ader leitet mich dort hin. In einer kleinen Kupferschale mische ich mir ein wenig Seife mit einem warmen Arvenduft zusammen. Mit der Kupferschale in der einen Hand und der Laterne in der anderen folge ich der Ader durch den Gang in Richtung Plätschern.

Auf der linken Seite finde ich eine Luke in der Wand mit einem weiteren goldenen Punkt. Dort stelle ich meine Laterne hinein. Das Licht der Laterne erhellt nun auch den Raum auf der anderen Seite der Wand. Den Raum, von dem das Plätschern kommt. Am Ende des Gangs auf der rechten Seite befindet sich ein Fenster mit Gläsern in verschiedenen Rottönen. Eine subtile Verbindung zur Aussenwelt. Ich halte einen Moment inne und erinnere mich an die klare, frische Luft draussen. Das farbige Lichtspiel am Boden leitet mich links um die Ecke hinein in die Grotte. Vor mir fliesst Wasser über die Felswand in ein kleines Becken aus dem ein Licht die kleinen Wellen im ganzen Raum tanzen lässt. Gegenüber scheint das Licht der Laterne auf den Nabelstein. Dieser wird von derselben sanft roten Wand umarmt, die sich durch den gesamten unteren Stock zieht. Ich ziehe meinen Bademantel aus und stelle mich unter die Regendusche. Der Duft der Arve erfüllt den Raum. Entspannt und erfrischt lege ich mich auf den warmen Nabelstein und schliesse die Augen. Das leise Plätschern, die Wärme und der Duft der Arve streichen wie eine leichte Feder über meine Haut. Ich fühle mich vollkommen umsorgt. Cura.



FACETTE

Kathrin Walder und Laura Schwyter

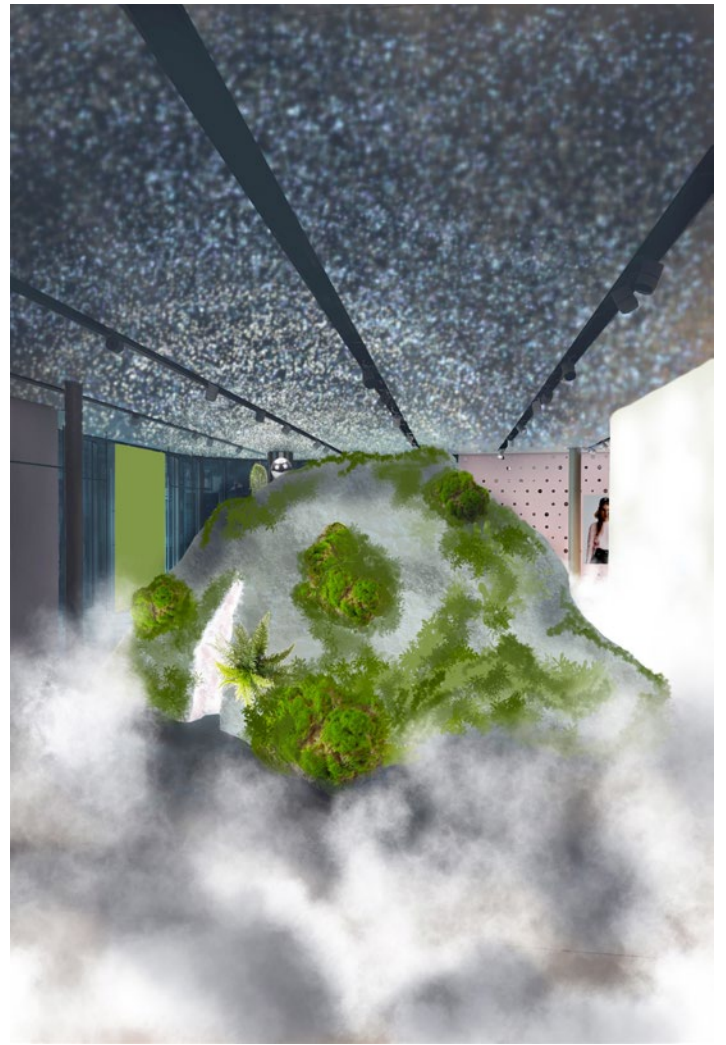
Collectif Mon Amour lanciert im März 2023 eine neue Kleiderkollektion, die sich grundlegend von den bisherigen Kollektionen unterscheidet. RELOVE verwendet ausschliesslich Secondhand-Kleidung als Basis für ihre verschiedenen Upcycling-Styles. In aufwendiger Handarbeit werden im Atelier in Zürich Kleiderspenden sortiert, kombiniert und zu noch nie da gewesenen Stücken geschneidert. Damit will Collectif mon Amour ein Statement gegen die schnelllebige Fast Fashion setzen. Ebenfalls wird der Wert, der jedem einzelnen Kleidungsstück inne wohnt, betont. Die RELOVE Kollektion soll nicht nur für Individualität stehen, sondern auch zum Nachdenken über den Ursprung ihrer Bestandteile anregen. RELOVE erschafft Kompositionen aus „gelebten Geschichten“ und so entsteht eine Kollektion, die so einzigartig und facettenreich ist, wie ein funkelnder Edelstein.

Mit dem Konzept Facette inszenieren Kathrin Walder und Laura Schwyter den Launch der RELOVE-Kollektion in einem Event, der so aussergewöhnlich und einmalig ist wie die Kollektion selbst. Dabei ist eine grosse, begehbare Geode das zentrale Element, welches die Werte der RELOVE Kollektion verkörpert. Es gilt, die Schönheit im Verborgenen zu entdecken und mit Neugier und Ehrfurcht in eine fantastische Welt einzutauchen. Die Installation soll den Wert der Einzigartigkeit erlebbar machen. Um ein immersives, ganzheitliches Erlebnis zu erschaffen, werden alle Sinne gezielt stimuliert. Die Reise beginnt mit Kieselsteinen unter den Füßen, umgeben von Waldgeräuschen und dem Duft von Tannen in der Nase. Der Einsatz von Nebel und verschiedenen Lichtquellen verwandelt die vierte Etage des Modissa Gebäudes, an der Bahnhofstrasse Zürich, in eine geheimnisvolle Landschaft. In der Raummitte ragt ein mysteriöser Stein aus dem Nebel hervor. Von aussen macht er einen unscheinbaren Eindruck, doch beim Betreten seines Inneren, wird man von den funkelnden Facetten eines Edelsteines empfangen. Verlässt man den Stein, wird

man weiter in eine Apéro-Landschaft entführt. Zwischen Moosen und Pflanzen locken verschiedene Delikatessen und an der Wald-Bar wird man mit dem RELOVE Signature Drink verwöhnt. Die Styles der RELOVE Kollektion präsentieren sich wie Fabelwesen in einem Zauberwald. Im Verlauf des Abends wandelt sich die Lichtstimmung. Das natürliche Tageslicht verschwindet langsam und mit dem bunten Kunstlicht werden auch die Waldgeräusche abgelöst von den sphärischen Klängen eines Instrumental-Künstlers.

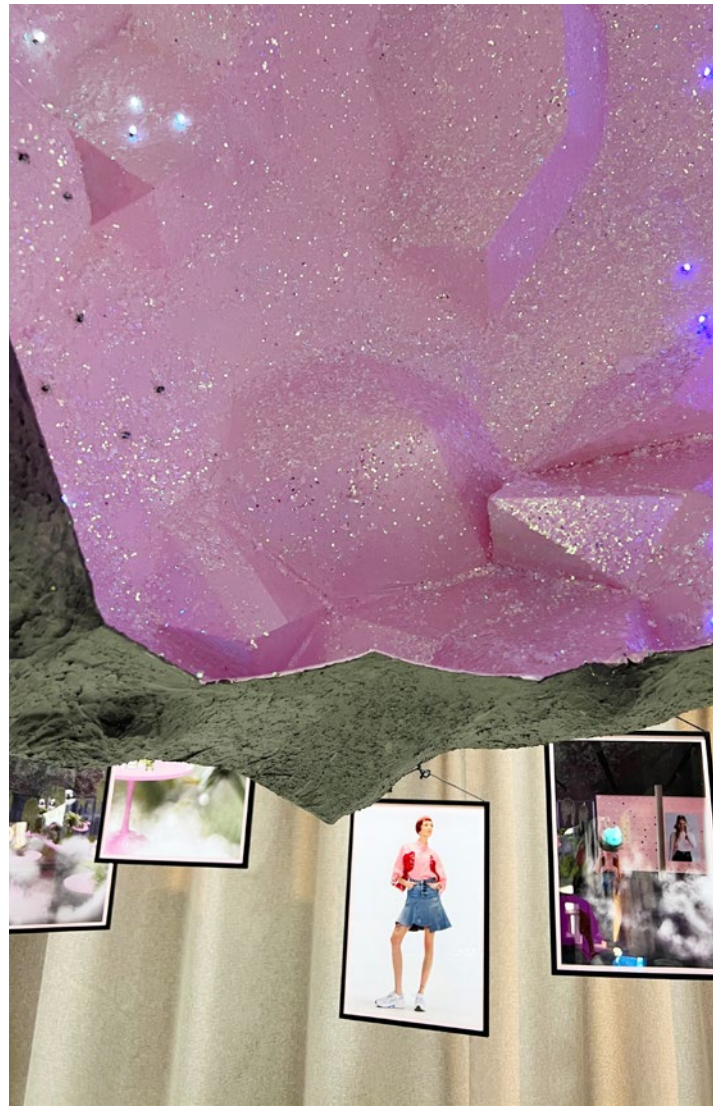
Let's Dive in!





„Die Einbettung verschiedener sensorischer Stimulatoren zu Gunsten eines immersiven Erlebnisses war uns ein grosses Anliegen.“

Kathrin Walder und Laura Schwyter





Sein. Eine sinnliche Reise durch das Leben.

Larissa Koster. Lorena Berry und Nadine Odermatt

«Das Reisen führt uns zu uns selbst zurück.» –
Albert Camus

Sein. Das Leben beginnt mit der Geburt und endet mit dem Tod. Unterwegs bieten sich viele Möglichkeiten, das Leben – ja, unsere ganz eigene Reise – zu gestalten. Es liegt in unseren Händen, ob wir auf ein farbiges Gemälde blicken, ein verrücktes Kunstwerk schaffen – oder uns ärgern, weil das Erschaffene nicht unseren Vorstellungen entspricht. Wir sind die Künstler*innen. In unserem Projekt stellen wir das Leben und seine Vergänglichkeit in den Mittelpunkt. Konzipiert wird ein Erlebnis. In verschiedenen Räumen begeben sich Besucher*innen auf eine inspirierende Reise durch das Leben: Ankommen. Voranschreiten. Suchen. Innehalten. Gehen.

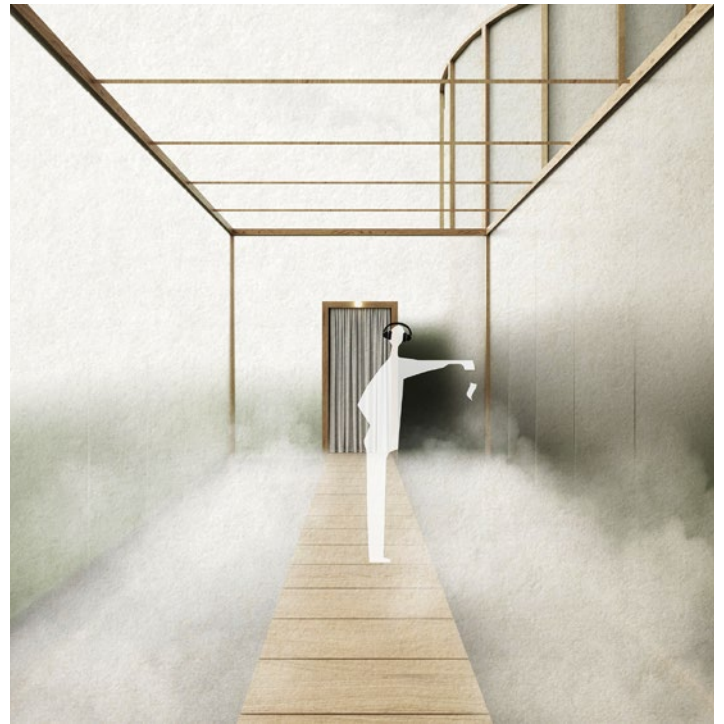
Das Ziel ist die Schaffung einer inspirierenden Atmosphäre, die zum Nachdenken anregt, das Bewusstsein für das Leben und seine Vergänglichkeit steigert und eine sinnliche Erfahrung bereithält. Möglicherweise werden Besucher*innen den Alltag danach mit anderen Augen sehen und ihr Leben noch sinnvoller gestalten.

Mit dem Erlebnisraum werden insbesondere Personen angesprochen, die sich für Atmosphäre, (Interior) Design, Psychologie und Philosophie interessieren. Das können Studierende, Dozierende, Medienschaaffende, aber auch Bürger*innen sein.

Der Erlebnisraum ist an keinen bestimmten Ort gebunden. Es werden mobile Pavillons konzipiert, wobei jeder Raum seine eigene Form und Gestaltung hat. Themenspezifische Übergänge verbinden die Pavillons miteinander. Durch seine Mobilität kann der Experience Room in verschiedenen Lokalitäten und Städten aufgebaut werden. Ein reisender Raum.

Für die Abschlusspräsentation inklusive Ausstellung werden Tools wie Visualisierungen, Materialboards, Modelle und Audiodateien eingesetzt. Da der Projektfokus auf der sinnlichen Erfahrung liegt, wird im ersten Teil der Präsentation eine Erlebnisreise durchgeführt.





„Unsere unterschiedlichen Fähigkeiten haben sich ideal ergänzt, sodass wir diese im Projekt entsprechend einsetzen konnten.“

Larissa Koster. Lorena Berry und Nadine Odermatt

04 Selbstreflexionen von Studierenden

Camille Pérez

Ich kann mich gut an meinen ersten Schultag an der ZHdK erinnern, als Michael Krohn mich fragte, was ich mir aus diesem Studiengang erhoffe; ich antwortete, dass ich mal etwas »abgespactes« tun wolle. Nach meinem abgeschlossenen Studium als Interior Designerin wollte ich etwas komplett anderes tun und etwas Aussergewöhnliches einrichten. Zu meinem grossen Glück konnte ich dies in unserem CAS Atmospheric Design Studium auch realisieren. Als die diversen Themen und Rahmenbedingungen bekannt gegeben wurden, war mir klar, dass ich in die Welt der Ausstellungen eintauchen möchte. Genau genommen wollte ich unbedingt eine Kunstinstallation erschaffen. Ich war sehr erfreut, als Stefan die gleiche Vision hatte und wir so das Team »Experience« bilden konnten.

Nach dem Besuch des Unterrichts von Barbara Mützbauer und Andres Bosshard wurde meine Neugier noch viel grösser, eine gesamthafte Atmosphäre zu erschaffen. Ich war von Andres Bosshard's Installationen an der Expo 02 überwältigt und begeistert! Jedoch fragte ich mich, ob all diese Installationen und Materialien auch irgendwie nachhaltig und auch recycelbar waren? Ich fragte mich, wie gross der Energieverbrauch wohl war, und ob die Besucher naturbewusster würden, wenn sie die Atmosphäre in der Ausstellung nur mit natürlichen Wettereinflüssen erschaffen könnten. Die Stärke in unserem Projekt liegt darin, dass es nachhaltig und umweltfreundlich ist. Unsere Kunstinstallation spricht in meinen Augen alle Altersklassen an. Eine Kunstinstallation ist in den meisten Fällen auch eine Botschaft an

die Besucher*innen: in unserem Fall machen wir auf den Klimawandel aufmerksam und dass man mehr mit nachhaltigen und recycelbaren Ressourcen arbeiten sollte.

Die Konstruktion unseres Modells war eine riesige Herausforderung. In unzähligen Stunden experimentierten wir mit der Umsetzung unseres Vorhabens. Mindestens waren Stefan und ich uns zu Beginn einig, dass wir im Januar 2021 das Modell filmen und fotografieren wollten und auch sämtliche Experimente am Modell vornehmen wollten, um dann die Dokumentation rechtzeitig erstellen zu können. Ich wusste, dass wir trotz Kreativität strukturiert vorgehen wollten und mussten.

Die Umsetzung unserer kreativen Idee, Wetteratmosphären visuell erfahr- und spürbar zu machen war für mich eine wunderbare und sehr befriedigende Erfahrung. Vielleicht half Corona auch, mangels anderer Ablenkungen und Social Gatherings, uns auf unsere Arbeit zu fokussieren und unsere Sinne zu stärken. Ich muss sagen ich bin richtig stolz, was wir in nur sieben Monaten erarbeitet haben. Hiermit möchte ich mich ganz herzlich bei Stefan und selbstverständlich auch bei unserem Mentor Marc Steimer für die gute Zusammenarbeit bedanken. Es hat mir sehr viel Spass gemacht, mit Stefan zusammen zu arbeiten. Seine Kommunikation, seine Kreativität und seine Geduld (auch mit mir) haben mich sehr beeindruckt. Ich könnte mir gut vorstellen, in Zukunft nochmals ein Projekt mit Stefan zu entwerfen und später zu realisieren.

Stefan Aschwanden

Als die Rahmenbedingungen für die Projektarbeit bekannt gegeben wurden, war für mich klar, dass ich kein interior-lastiges Projekt bearbeiten möchte. Da ich in meinem Arbeitsalltag permanent mit Interior Design konfrontiert bin, wollte ich die Chance des CAS nutzen, neue Erfahrungen zu machen. Ich war daher sehr froh, dass sich Camille bei mir gemeldet hat und fragte, ob wir das Projekt zusammen bearbeiten.

Nach einem ersten Mini-Brainstorming haben wir uns darauf verständigt, Atmosphären im Raum experimentell zu erfahren. Um ehrlich zu sein habe ich mich zu Beginn unserer Projektarbeit mit unserer offenen Herangehensweise relativ schwer getan. Obwohl ich mich als eher kreativen und unstrukturierten Persönlichkeitstyp beschreiben würde, weiss ich gerne was mich erwartet und hätte ich mich daher alleine vor dem sehr offenen Briefing wohl gescheut. In solchen Situationen war es wichtig zu wissen, dass wir die Arbeit in einem Team durchführen. In den Meetings mit Camille habe ich gelernt nach »Trust the Process« zu handeln und darauf zu vertrauen, dass unsere vielen Ideen und Geistesblitze irgendwann zusammenführen werden. Hilfreich in diesem Kontext waren für mich die Inputs von Susanne Marti und Robert Wettstein zu Kreativitätstechniken, welche unterstützend für neuen Denkwege waren. Nebst all der Kreativität haben uns die zu Beginn definierten Meilensteine stark geholfen.

Wir wussten, dass wir in der ersten Januarwoche ein Shooting geplant haben, für welches unser Modell und die atmosphärischen Experimente final fertiggestellt sein müssen. Für mich persönlich war es enorm spannend, diese kreative Schaffensphase und die damit verbundene Ungewissheit zu bearbeiten.

Meiner Ansicht nach liegt die innovative Stärke unseres Projekts in zweierlei Dingen. Erstens in den atmosphärischen Ideen zum Thema Wetter: Rückblickend mag es logisch und simpel erscheinen, wie wir eine Glorie mit Hilfe von Wind und Nebel experimentell erfahrbar gemacht haben. Im kreativen Schaffensprozess war es dies keineswegs. Zweitens liegt die innovative Stärke in der Art und Weise der Dokumentation. Eine Idee von einem atmosphärischen Wandel zu haben war das eine, diese umzusetzen und die Atmosphäre visuell spür- und erfahrbar zu machen ist im Grunde genommen die viel grössere Leistung.

Schlussendlich waren unsere atmosphärischen Experimente für mich persönlich enorm lehrreich. Die Wirkung von Wetterstimmungen, Licht und Schatten auf die Atmosphäre im Raum experimentell zu erfahren, war ein tolles Projekt. Dass wir unsere Kreativität in den experimentellen Ideen umsetzen konnten, mit den filmischen Aufnahmen alles geklappt hat und wir trotz der Offenheit unseres Projektes einen roten Faden und eine Struktur erarbeitet haben, freut mich ungemein.

»Trust the Process« hat sich rückblickend ausbezahlt und ich bin stolz darauf, was wir zusammen in den letzten sieben Monaten geschaffen haben. Besonders hervorheben möchte ich die persönliche Arbeit mit Camille. Von der Kreativität, der Leistungsbereitschaft und der motivierenden Art von Camille bin ich sehr beeindruckt und rückblickend dankbar, dass sich unsere beiden Wege gekreuzt haben. Während unzähligen Telefonaten, Meetings, Nachtschichten, Hysterien etc. hatten wir persönlich nie einen Disput und konnten zu jeder Zeit lösungsorientiert arbeiten. Besonderer Dank geht auch an unseren Mentor Marc Steimer, welcher unseren Prozess begleitet und mit seinen innovativen Ideen angereichert hat.

Camille Kolb und Julia Buge

Wir wollten von Anfang an ein reales Projekt umsetzen: Innerhalb von wenigen Wochen haben wir mit einem geringen Budget nicht nur ein altes Hotel neu gestaltet, sondern auch einen aussergewöhnlichen Event konzipiert, organisiert und dokumentiert. Die Arbeit war sehr intensiv. Wir haben viel gelacht und geflucht, aber am Ende waren wir sehr glücklich und vor allem auch stolz.

In Anbetracht des Zeitdrucks sind wir zu wahren Improvisationskünstlerinnen geworden. Eine wichtige Erfahrung war, dass man nicht nur den Kunden überzeugen muss, sondern sich bei der Arbeit im Team immer auch gegenseitig. Wir hatten eine wunderbare Zeit und können uns sehr gut vorstellen, auch in Zukunft weiter zusammen zu arbeiten.



Céline Miescher

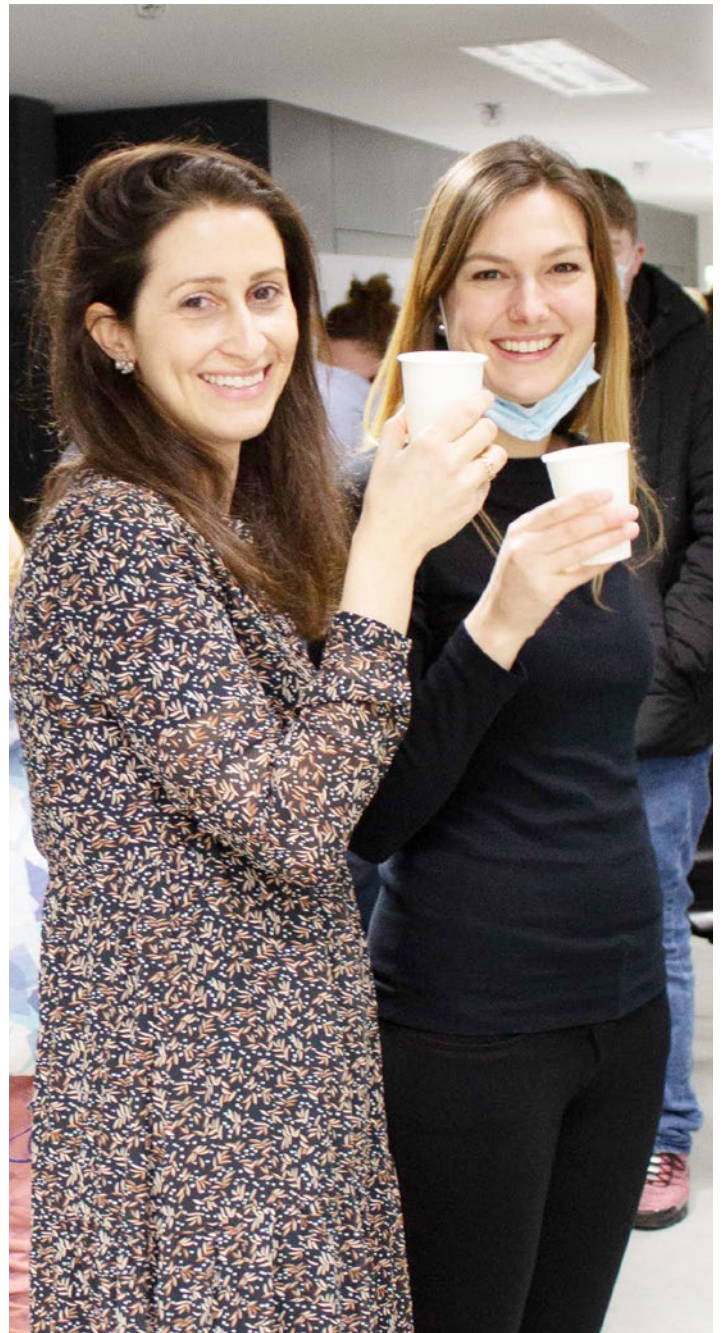
Durch den CAS und die Projektarbeit habe ich gelernt, dass die Kreation einer Raumatmosphäre viel komplexer ist als einfach nur ein Einrichtungskonzept zu erstellen: Es handelt es sich ganz konkret um die Art und Weise, wie ein Mensch seine Umgebung bzw. eine Atmosphäre wahrnimmt und diese beurteilt.

Unsere Schlussfolgerung, die wir nach Durchführung des Experiments gezogen haben, erachte ich als eine innovative Stärke unseres Projektes. Den Prozess, die verschiedenen Vermittlungsmethoden und deren Bewertungen sowie unsere Erkenntnisse haben wir in einem Playbook dokumentiert und stellen es anderen Gestalter:innen zur Verfügung.

Bianca Tschan

Ist Atmosphäre planbar und wie kann sie vermittelt werden? Das war für mich zu Anfang die zentrale Frage. Nach der intensiven Auseinandersetzung mit der Raumatmosphäre ist meine Erkenntnis: Atmosphäre ist nicht greifbar, sie ist schwer zu erklären und es ist eben so schwierig sie auf Papier zu bringen.

Die Raumatmosphäre ist mehr eine Geschichte, in welcher die/der Wahrnehmende die Hauptrolle spielt. Bei der Vermittlung einer geplanten Raumatmosphäre muss sich diese Geschichte im Kopf des Kunden abspielen. Kurz gesagt, es ist unsere Aufgabe als Gestalter:in, beim Kunden durch massgeschneidertes Storytelling und visuelle Reize die gewünschten Emotionen auszulösen.



Larissa Koster, Lorena Berry und Nadine Odermatt

Nach fünf Monaten blicken wir auf eine interessante, intensive und lehrreiche Zeit zurück. Die Arbeit am Projekt hat uns grosse Freude bereitet. Unsere unterschiedlichen Fähigkeiten haben sich ideal ergänzt, so dass wir diese im Projekt entsprechend einsetzen konnten. Verschiedene Meinungen wurden genutzt, um Ideen weiterzuentwickeln. Dieser respektvolle Umgang im Team und das gegenseitige Zuhören hat zu einer tollen Atmosphäre geführt – mit einem Ergebnis, das uns stolz macht.

Die Teamfindung zu Beginn war eine Herausforderung. Man kannte seine Mitstudierenden nicht. Einmal gefunden, ging es los mit Brainstorming, Mindmap und Inspirationsboard. Aus vielen Ideen wurde eine: «What you leave behind». Ein breit gefasstes Thema, das uns Ende November ins «Tal des Todes» führte. Nach kurzem Innehalten und der erlernten Methode «Kill your darlings» stand fest: Wir lassen das Thema wortwörtlich hinter uns. Die Weiterentwicklung zu «Sein. Eine sinnliche Reise durch das Leben.» war somit die Wendung im Prozess. Von da an ging es bergaufwärts. Im Unterricht gelernte Skills wurden direkt am Projekt angewendet. Nicht immer einfach war es, den Unterricht, die Arbeit am Projekt und die zusätzlichen Hausaufgaben unter einen Hut zu bringen.

Da wir uns für ein fiktives Projekt entschieden hatten, konnten wir unserer Kreativität freien Lauf lassen. Dennoch steht einer Realisierung nichts im Weg, im Gegenteil: die Relevanz des Themas und die Mobilität des Raumes treffen den Nerv der Zeit. Gerade in der schnelllebigen, stressigen Welt interessieren sich Menschen für tiefer gehende Themen. Es besteht somit die Chance auf eine Realisierung des Projekts durch Sponsoring.

Wir sind bereit und freuen uns riesig, das Projekt nun vorstellen zu dürfen. Es bietet Inspiration, wie das Leben angesehen werden kann, und eine Chance, seine persönliche Reise noch bewusster zu gestalten.





Kathrin Walder und Laura Schwyter

Von Beginn an war für uns klar, dass wir als Selbststudienarbeit ein Projekt für den BIG Zürich gestalten würden. Am Anfang hatten wir die Vorstellung, im Themenfeld Retail ein neues Einkaufserlebnis für den BIG Flagship Store an der Bahnhofstrasse zu konzipieren.

Schnell merkten wir jedoch, dass wir viele Kompromisse und Einschränkungen eingehen müssten und uns wohl schnell die Freude am Projekt vergehen würde. Deshalb entschieden wir uns dafür, freier zu denken und unseren eigenen Interessen zu folgen. So bewegten wir uns schon bald in Richtung Experience/Event, mit der Idee eines Launch-Events für die neue Upcycling-Kollektion von Collectif mon Amour. Motiviert durch unsere vielen Fantasien und die Lust, unser Projekt realisieren zu können, erarbeiteten wir ein Konzept, welches wir der Geschäftsleitung präsentierten. Die Idee war, einen PR-Event zu gestalten, der so einzigartig ist, dass davon in den (sozialen) Medien berichtet wird. Dadurch sollte einerseits die Neugierde bei bestehenden BIG Kund*innen geweckt und gleichzeitig aber auch die Zielgruppe erweitert werden.

Leider wurde das Budget für den Anlass nicht gesprochen. Das hielt uns jedoch nicht davon ab, trotzdem einen Teil unseres Konzepts zu realisieren und als Installation an der Abschlussausstellung zu präsentieren. Insbesondere die Einbettung verschiedener sensorischer Stimulatoren zu Gunsten eines immersiven Erlebnisses war uns ein grosses Anliegen. Mit dem Einsatz der haptisch-materiellen sowie formalen Elementen fügen sie sich gut zu einem gelungenen Ganzen zusammen. Unsere Selbststudienarbeit präsentiert sich als installatives Erlebnis, welches noch lange in guter Erinnerung bleiben wird. Genau so wie die bereichernde und inspirierende Zusammenarbeit der beiden Gestalterinnen.

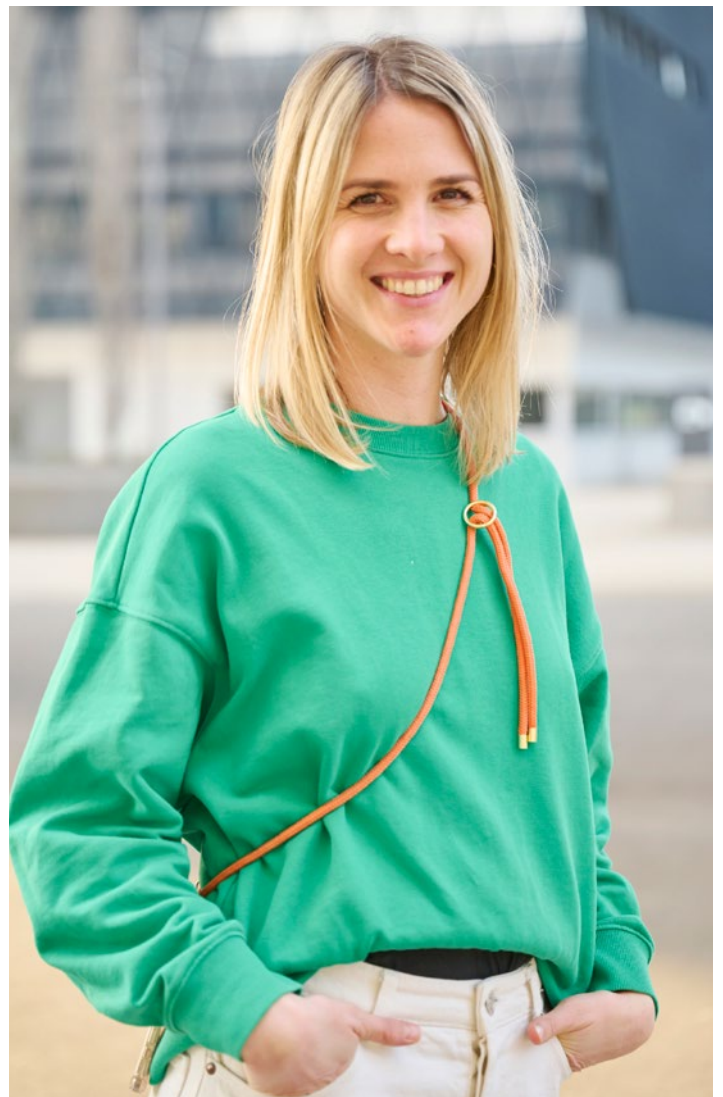
Julia Rogers

Kinder- und Jugend Psychiatrie - Das Wartezimmer

Meine Selbstreflexion zu diesem Projekt ist insgesamt positiv. Es hat mir erneut gezeigt, warum ich visuelles Design liebe. Ich bin zufrieden mit der Entwicklung des Arbeitsprozesses: ganz speziell habe ich gemerkt, wie viel Freude es mir bereitet, an einem sinnvollen Projekt zu arbeiten, wo ich als Gestalterin etwas bewirken darf.

Der Prozess begann mit einer Recherche über die Bedürfnisse der jungen Patientinnen und Patienten. Ich las über ihre Erfahrungen, sprach mit Fachexperten und untersuchte, wie andere ähnliche Projekte zuvor durchgeführt worden waren. An einem Tag im Dezember sass ich selbst in diesem Wartezimmer und wartete fast eine Stunde vergeblich auf eine Person, die mir eigentlich beim Projekt hätte weiterhelfen sollen. Die Stunde, in der ich wartete hatte mir einige Nerven und Gedanken abverlangt. Und gleichzeitig war sie ein unverhofftes Geschenk, eine Lehrstunde, denn sie brachte mich auf die Idee, wie ein Wartezimmer mit Atmosphäre eigentlich geschaffen sein muss – nämlich ganz anders, als alle konventionellen Wartezimmer.

Zu diesem Zeitpunkt war ich bereits weit im Arbeitsprozess und der Kunde (die PUK) hatte mein vorgeschlagenes Konzept bereits abgenommen, was mich sehr zufrieden stellte. Dennoch, oder vielleicht gerade deshalb, fühlte ich mich plötzlich frei. Frei für neue Ansätze und bereit, die strenge Kontrolle zu lockern, welche das rationale logische Denken ausübt («lateral thinking»). So habe ich den Raum gedanklich leer geräumt und bin nochmals mit viel Empathie und mit dem Wissen, welches ich während des Prozesses gesammelt hatte, an das Projekt ran. Zudem las ich das Feedback auf



mein Briefing nochmals ganz genau und bin auf jedes Detail vertieft eingegangen. Plötzlich sprudelten neue Ideen aus mir heraus! Was mit Einfühlungsvermögen und Wissen begann, hat nun zu einem innovativen Raum voller Positivität geführt – spät, aber pünktlich! All diese Entwicklungsschritte haben dazu beigetragen, einen einladenden Raum zu schaffen, der dazu beiträgt, einen Teil des Stigmas zu beseitigen, das mit psychiatrischen Behandlungseinrichtungen verbunden ist. Dies sehe ich als besondere Stärke des zweiten Teils meines Projektes (Warten tut gut – in der richtigen Atmosphäre).

Dieses Projekt hat mir deutlich gemacht, wie wichtig es ist, Geduld zu haben und dem Prozess zu vertrauen. Und auch, dass die Entwicklung eines Auftrages überraschen kann. Zudem will ich in Zukunft selbstbewusster für eine gerechte Entlohnung eintreten und aufhören so zu tun, als wäre meine Arbeit ein Hobby. Alles in allem war dieses Projekt eine unglaublich lohnende Erfahrung, sowohl in geistiger als auch in emotionaler Hinsicht – es hat mich regelmässig aus meiner Komfortzone herausgeholt und mir gleichzeitig ermöglicht, etwas Sinnvolles für diese Kinder und Jugendlichen zu schaffen.

05 Absolventinnen und Absolventen des CAS Atmospheric Design

Jahrgang 2021

Aschwanden Stefan
Bangerter Cyrill
Fiechter Sabrina
Greco Tibor
Heil Eunike
Huber Milène
Marfurt Alix
Perez Camille
Regusci Nadège
Stalder Pascal
Stoffel Patricia
Stopper Bianca
Thoma Per
Unold Melanie
Vogler Milo
Ziltener-Grüter Daniela
Zwicker-Ebnetter Ruth

Jahrgang 2022

Bruhin-Spiess Seraina
Buge Julia
Frey Iris
Hasenöhrli Laura
Hoffmann Mengia
Hungerbühler Sonja
Kolb Camille
Labhart Anne
Liechti Sophie
Locher Julienne
Marthaler Regula
Miescher Céline
Tschan Bianca

Jahrgang 2023

Berry Lorena
Fry Diana
Grauer Christine
Grimm Botta Andrea
Haas Marianne
Koster Larissa
Max Julia
Musci Irene
Odermatt Nadine
Reinhold Lisa
Rogers Julia
Schwyter Laura
Walder Kathrin

06 Dozierende, Mentorinnen und Mentoren



Michael Krohn ist Designer HfG und Co-Leiter des Zentrums für Nachhaltigkeit an der Zürcher Hochschule der Künste. Gleichzeitig nimmt er verschiedene Lehr- und Forschungsaufträge wahr und leitet den CAS Studiengang «Atmospheric Design». In der Praxis gestaltet und entwickelt er mit seiner Designagentur FORMPOL Produkte und Räume.



Dr. phil. Barbara Mutzbauer ist Innenarchitektin und Szenografin. Ihr Interesse gilt Räumen mit tieferliegenden Narrativen, die die Wahrnehmenden fesseln und die räumliche Kontexte und Atmosphären spüren und verstehen lassen. Sie vermittelt die theoretischen Grundlagen zur Atmosphäre und die kommunikative Kompetenz über sie zu sprechen.



Susanne Marti, Produktdesignerin FH, Visuelle Gestalterin EFZ, CAS Hochschuldidaktik. In ihrer Lehre fokussiert sie auf kreative Gestaltungsprozesse im Spannungsfeld von Produkten, Menschen, Raum und neuen Technologien. Sie beschäftigt sich mit dem Verhältnis von Mensch und Produkt, Handlung und Interaktion, Kommunikation und Vermittlung sowie sozialen Prozessen, um zukunftsorientierte Produkte, Räume und Dienstleistungen zu entwickeln. Im CAS setzen wir uns mit verschiedenen Kreativmethoden auseinander und stellen Verbindungen zwischen den eigenen Ressourcen und neuen Konzepten her. Design Thinking wird in vielfältiger Weise angewendet und erprobt.



Robert Wettstein ist Designer, Handwerker und Ideenbotschafter, Wahrnehmungsverstärker und Mentor. Im CAS Atmospheric Design vermittelt er verschiedene Methoden, die das Finden, Unterstützen oder Vereinfachen von Ideen ermöglichen. Viele dieser Methoden werden praktisch durchgespielt und am entstehenden CAS-Projekt angewendet. Zu den Methoden gehören unter anderem Farb- und Objektpaziergänge im Freien (Factfinding) sowie das anregende Imaginieren im Team.



Serge Pinkus ist Dozent für Zeichnung, selbstständig erwerbender Kursleiter und freischaffender Künstler. Eines seiner Interessen gilt der zeichnerischen Auseinandersetzung mit Räumen, deren Atmosphären die Menschen täglich umgeben. Der zeichnerische Transfer von der Dritten, räumlichen auf die Zweite, bildliche Dimension erfordert konzeptionelles Abstraktionsvermögen so sehr wie ein von Wissen befreiter Blick auf die Realität. Er vermittelt die Ansätze für das zeichnerische Handeln, Denken und Umsetzen von Vorstellungen und Aussagen über das, was uns umgibt.



Marcel Wattenhofer arbeitet als Kommunikations- und Auftrittstrainer, Coach, Theaterpädagoge und Regisseur seit 20 Jahren als Dozent für Theaterpädagogik an der ZHdK, seit 15 Jahren Leiter der Theaterpädagogik-Fachstelle von Schulkultur Stadt Zürich sowie Lehrbeauftragter an der ZHAW (Journalismus und OK). Im Zentrum stehen dabei immer die einzelnen Menschen mit ihren individuellen Anliegen. Er bringt diese Menschen auf spielerische Art an ihr Ziel.



Jürg Brawand ist Innenarchitekt und in der Geschäftsleitung der Teo Jakob Gruppe. Ihn fasziniert das Thema, da mit wenigen Eingriffen eine Atmosphäre komplett verändert werden kann. Er vermittelt das Wissen, wie eine Wechselwirkung zwischen dem Raum, den Dingen und den Menschen entstehen kann und wie wir die Atmosphäre beeinflussen können.



Andres Bosshard ist Klangkünstler und war 15 Jahre Dozent für Medienkunst an der ZHdK. Wir erleben auf einem gemeinsamen Klangspaziergang die akustischen Dimensionen des Klangraums der Stadt. Meine Arbeiten sind hauptsächlich Interventionen im öffentlichen Raum. Ich erforsche Alltagsklänge und das Hintergrundrauschen im Zusammenhang mit Stadtentwicklung und nachhaltiger Gestaltung von Lebensräumen und unsere Klangraum-Wahrnehmung aus anthropologisch/künstlerisch/poetischer Herausforderung.



Mit über 20 Jahren Tätigkeit in Design und Textilien, zeigt **Michele Rondelli** eine fundierte Erfahrung wenn es um Materialisierung und Textilien geht. Mit seinem Team begleitet und unterstützt er Architekten und Bauherrschaften mit Wissen und Ideen beim Planungsprozess in ihren Bauprojekten. Dabei werden ästhetische, technische und kommerzielle Aspekte berücksichtigt. Rondelli ist verantwortlich für die Gestaltung und von mehreren Textilprojekten, welche zum Teil speziell für anspruchsvolle Projekte entwickelt wurden. Er ist zudem Kreativ Chef der Textilfirmen ZigZagZurich und 4Spaces.



Marisa Burn befasst sich mit dem Kulturwandel und dem Potenzial von Kreativität in Transformationsprozessen. Sie ist Co-Founder des House of Change, unterstützt das E-Learning der ZHdK in Vermittlungsangelegenheiten und co-leitet den CAS Digitale Lern- und Lehrkulturen. Als Prozessgestalterin unterstützt und coacht sie die Studierenden in ihrem Entwicklungsprozess.



Florian Bachmann und **Dr. med. Marcus Pericin** sind die Leitenden des Farb-Licht-Zentrums an der Zürcher Hochschule der Künste. Im Zentrum stehen Fragestellungen zu Licht, Farbe, Raum, Atmosphäre und Wahrnehmung im Spannungsfeld von Kunst, Design und Wissenschaft. In erlebnisorientierter Art werden Grundlagen zur Farb-Licht-Lehre, Farbwahrnehmung und räumlicher Farbgestaltung vermittelt und physisch erfahrbar gemacht.



Line Numme ist Interior Designerin und Journalistin. Sie sagt: „Alles ist Storytelling“. Wir kommunizieren über Geschichten - nicht nur mit Worten. Wir interagieren auch mit den Räumen, die wir nutzen. Wichtig für Atmospheric Design ist das richtige Lesen und Abholen des Gegenübers und die individuelle Gestaltung und Vermittlung der Atmosphäre, in der es sich verstanden und wohl fühlt.



Claudia Silberschmidt hat vor über 20 Jahren das Innenarchitekturbüro atelier zürich gegründet und steht mit diesem Brand für charakterstarke Konzepte mit Tiefgang die Emotionen wecken und bleibende Eindrücke hinterlassen. atelier zürich zeigt anhand von Beispielprojekten aus ihrem Portfolio auf, wie Designnarrative aus verschiedensten Inspirationsquellen entstehen und auf die Innenarchitektur übersetzt werden können.



Christina Horisberger ist lic. phil. Kunsthistorikerin mit einem starken Fokus auf Stadträume, Architektur und Innenraum. Für sie widerspiegeln historische und zeitgenössische Räume, Materialien, Oberflächen, Objekte und Artefakte in ihrer gegenseitigen Wechselwirkung immer auch gesellschaftliche, soziale, wirtschaftliche und technologische Entwicklungen und Zusammenhänge, die es zu erkennen und zu verstehen gilt.



Thomas Künzi ist Personalentwickler bei der Firma Möbel Pfister. Seine Passion ist der Kontakt mit dem Kunden. Er bringt, mit seiner langjährigen Erfahrung in der Beratung und dem Verkauf, viel Praxiswissen und Grundverständnis für den Kundenkontakt. Seine Impulse helfen den Studierenden viel bewusster und erfolgreicher die Atmosphäre im Beratungsprozess zu gestalten respektive zu „designen“.



Zeljko Gataric ist Architekturfotograf und arbeitet für verschiedene Magazine, Architekturbüros und Innenarchitekten. Er interessiert sich für die Interpretation von Räumen sowie deren kreative, erzählerische Gestaltung durch Fotografie. Mit praxisnahen Beispielen aus der Wohn- und Arbeitswelt zeigt er den Studierenden auf, wie die sinnlichen und kommunikativen Qualitäten von Räumen fotografisch vermittelt werden können.



Alexandra Ammann, Innenarchitektin HF und Polydesignern 3D, weiss wie man Räume zum Leben erweckt. Mit viel Leidenschaft und einem geschulten Auge vermittelt sie die Kunst mit Hilfe von Accessoires Geschichten zu erzählen. Dabei wird nichts dem Zufall überlassen, auch wenn es manchmal so wirken soll.



Carina Fischer ist selbstständige Produktdesignerin bei KreativKonsum und arbeitet als Interior Designerin für IKEA. Als Assistenz des CAS Atmospheric Design kümmert sie sich um organisatorische Aufgaben und Kommunikation und ist für die Unterstützung der Dozierenden und Mitbetreuung von Studierenden und deren Projekte zuständig.

nicht abgebildet sind:

Aline Rüede

Mario Pellin

Renate Menzi

Nicola von Albrecht

Lea Birrer

Jyoti Kapur (bis 2022)

Sebastian Lenggenhager (bis 2022)

Moser Benjamin (bis 2022)

Marc Steimer (bis 2022)

Aela Vogel (bis 2021)

Giani Pardini (bis 2023)

07 Die Zukunft von Atmospheric Design

Atmosphärisches Design von Räumen spielt eine immer wichtigere Rolle, weil es einen direkten Einfluss auf die Stimmung, das Verhalten und das Wohlbefinden der Menschen hat, die sich in diesen Räumen aufhalten. Ein gut gestalteter Raum kann das Gefühl von Komfort und Entspannung vermitteln, während ein schlecht gestalteter Raum Stress und Unbehagen verursachen kann. Interior Designer werden in Zukunft eine breitere Palette von Fähigkeiten benötigen, als nur "einzurichten", um den wachsenden Anforderungen gerecht zu werden. Dies kann die Fähigkeit umfassen, mit neuen Materialien und Technologien umzugehen, Bedürfnisse besser zu verstehen und umweltfreundliche Designs zu entwickeln. Atmosphäre meint dabei physikalische, wie auch sensorische Elemente wie Farbe, Beleuchtung, Texturen, Pflanzen, Gerüche und Geräusche. Jedes dieser Elemente kann gezielt eingesetzt werden, um eine bestimmte Atmosphäre zu schaffen.

Ganzheitliches und interdisziplinäres Arbeiten und Denken mit Räumen wird in Zukunft immer wichtiger werden, weil viele komplexe Probleme und Herausforderungen, vor denen wir stehen, nicht mehr von einer einzelnen Disziplin oder deren Perspektive gelöst wer-

den können. Atmospheric Design spielt eine zunehmend wichtige Rolle bei der Gestaltung von Wohnen, Gesundheit, Retail oder Gastronomie, denn die Anforderungen an diese Felder haben sich in den letzten Jahren stark verändert. Dies ist auf eine Vielzahl von Faktoren zurückzuführen, darunter die Digitalisierung, veränderte Lebensformen, neue Konsumgewohnheiten oder technologische Innovationen.

Atmospheric Design orientiert sich an aktuellen und sich abzeichnenden Tendenzen und Trends für Wohn-, Arbeits-, oder Erlebnisräume. Die grundlegenden Aspekte und Wirkungen, die mittels Gestaltung und Ausstattung in Räumen erzeugt werden können, bilden dabei die Basis. Heute sind Räume mehr als nur Form, Funktion und Einrichtung: Räume können Geschichten erzählen, Erlebnisse ermöglichen, Funktionen inszenieren oder Tätigkeiten unterstützen. Dazu müssen individuelle Lösungen, oft mit komplexen Anforderungen, gestaltet werden. Atmosphären für verschiedene Zwecke und Zielgruppen zu entwickeln und zu vermitteln, Wünsche mit dem Machbaren zu verbinden und fundiertes Theoriewissen für kreative Umsetzungen einzusetzen, sind wichtige Grundlagen dazu.

Wir danken allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des Zentrum Weiterbildung der ZHdK für die Unterstützung unseres CAS Atmospheric Design von Beginn an, insbesondere aber der Leiterin Regula Stibi.

Besonderer Dank geht auch an alle Dozierenden welche sich unermüdlich für gute Atmosphären einsetzen, an die Assistentinnen Aela Vogel, Carina Fischer und Giani Pardini sowie an die Studierenden die das Abenteuer Atmosphäre mit uns auf sich nehmen.

Impressum

Herausgeberin: CAS Atmospheric Design der Zürcher Hochschule der Künste, 2023.

Grafische Gestaltung: Carina Fischer

Die Fotos stammen von den Studierenden, Aela Vogel, Carina Fischer, Giani Pardini, Zeljko Gataric, Michael Krohn.

