

5

wählt, in denen der Student sich weitgehend selbständig bis zur Graduierung entwickeln kann.

Diese Hauptfächer für das Vollzeitstudium sind:

- Mensch und Identität,
- Mensch und Information,
- Mensch und Transport,
- Mensch und Arbeit,
- Mensch und Umwelt,
- Mensch und Wohnung,
- Mensch und Nahrung,
- Mensch und Freizeit.

Nach unserer Auffassung stehen nicht das Industrieprodukt und sein Design im Mittelpunkt, sondern der Mensch in seiner Beziehung zu den Sphären seiner Lebenstätigkeit und den dafür benötigten Produkten und Einrichtungen. Die Akademie will industrielle Formgestalter ausbilden, die in einer stark durch Technik und Technologie beein-

flußten Kultur nach wie vor den Menschen suchen und ihm dienen.

Ein bedeutender Vorteil des Hauptfächersystems an der Akademie Eindhoven besteht darin, daß innerhalb der acht Hauptfächer jeweils eine Vielzahl von Fachaspekten der industriellen Formgestaltung zum Tragen kommt.

Die Wahl eines jeglichen Hauptfaches gewährleistet dem Studenten also die Einbeziehung der Gesamtheit des Industriedesigns in seiner Philosophie und Praxis in die Lösung der spezifischen Aufgaben.

Aus der folgenden Übersicht ist ablesbar, wie variabel und universell der Inhalt der acht Hauptfächer ist:

*Mensch und Identität*

Design, das Identität auszuprägen und zu entwickeln hilft. Konkret: unter anderem Schuhwerk, Brillen, Uhren, Schreibgeräte, Taschen, Accessoires, Produkte zur Körperpflege (Kosmetika).

*Mensch und Information*

Design, das mit dem Gebrauch von Informationen im weitesten Sinne des Wortes verbunden ist. Konkret: unter anderem audiovisuelle Produkte, Telekommunikationsausrüstungen, grafische Produkte und Produktgrafik, Verpackung, Ausstellungssysteme, Lehrmittel.

*Mensch und Transport*

Design, das mit dem Umfang und der

5

Formlehre Holz

6-10

Abschlußarbeiten an der Akademie für industrielle Formgestaltung Eindhoven, 1988

6

dekorative Stehlampe

Gestalter: Tom Couvee

7

Spiel für gehörlose Kinder, mit Handalphabet

Gestalter: Willeke van Gasteren

Art und Weise, mit der sich Menschen und Güter im gesellschaftlichen Zusammenleben „bewegen“, verbunden ist. Konkret: Transportmittel (privat und öffentlich), Einrichtungen, wie zum Beispiel Tankstellen, Notruftelefone, Parkplätze, Straßenmöblierungen, Telefonzellen, Haltestellen für Verkehrsmittel usw.

*Mensch und Arbeit*

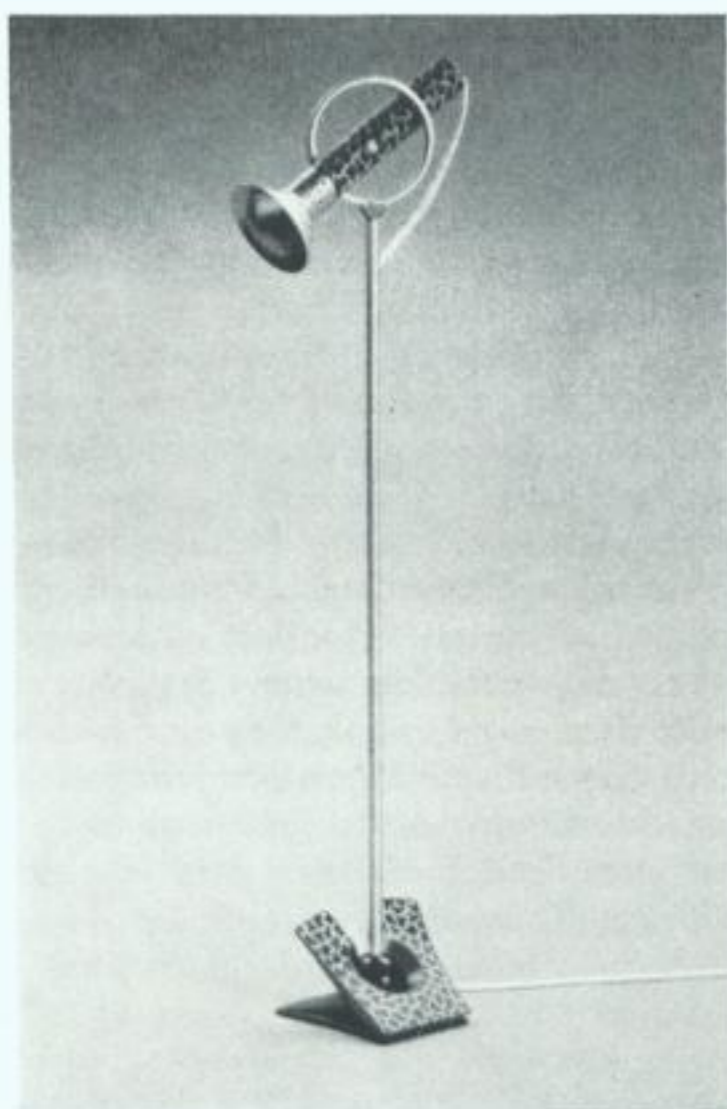
Design, das mit der Art und Weise, wie, womit und in welcher Umwelt der Mensch arbeitet, verbunden ist. Konkret: Datenkommunikationsausrüstungen, Telekommunikationsausrüstungen, Arbeitsmittel und Werkzeuge, Maschinen für die Industrie, Büro- und Geschäftseinrichtungen, medizinische Ausrüstungen und Instrumente.

*Mensch und Umwelt*

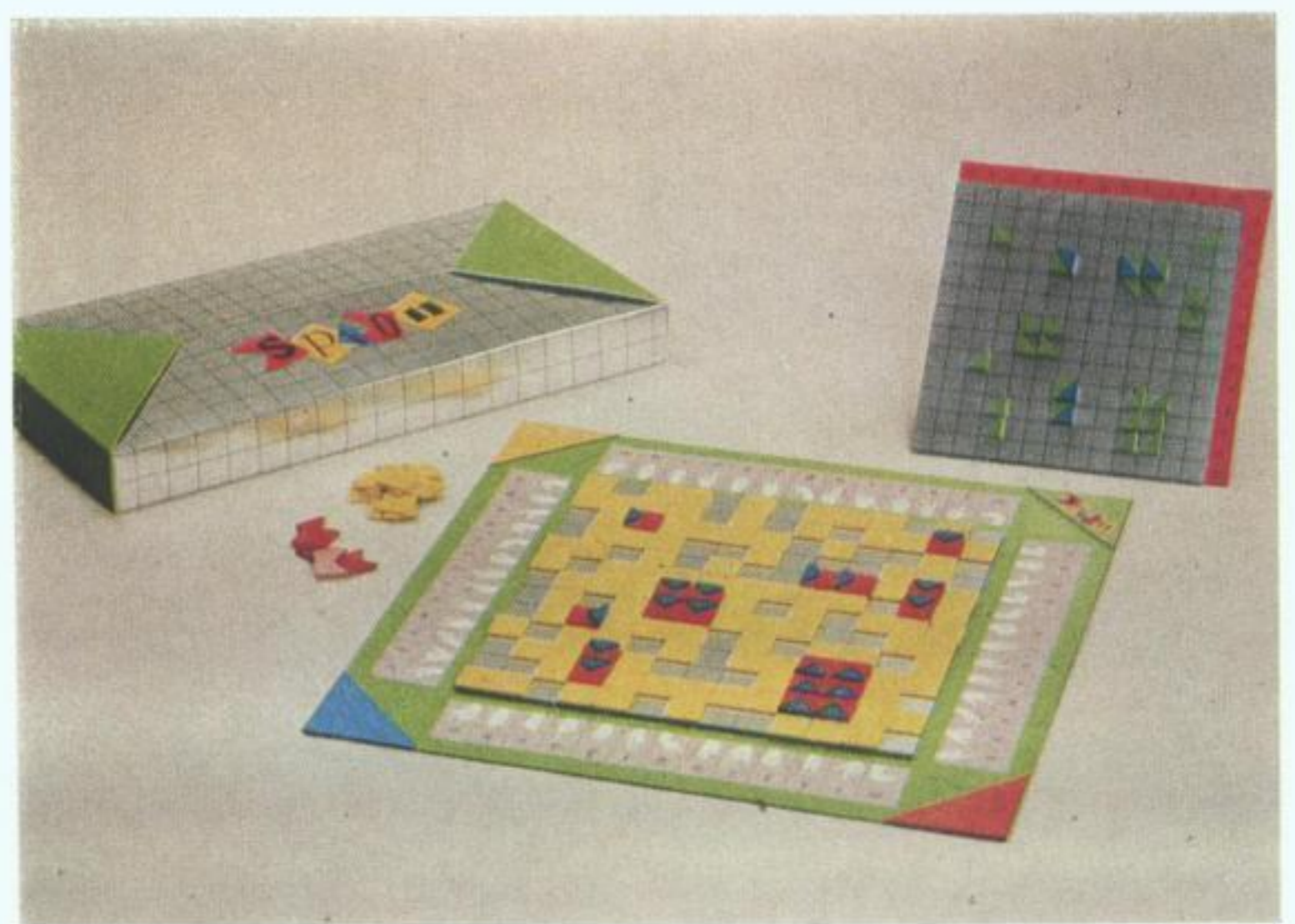
Design, das mit der Art und Weise, mit der der Mensch seine Umwelt ordnet und einrichtet, verbunden ist. Konkret: Spielplätze, Straßenmöblierungen, Ausstattung mit öffentlichen Zeichen, Beschriftung von Gebäuden, Umweltschutzeinrichtungen (Lärmschutz), infrastrukturelle Einrichtungen und industriell gefertigte Bauelemente.

*Mensch und Wohnung*

Design, das mit der Ausgestaltung (Möblierung) der Wohnung verbunden ist. Konkret: Innenausstattung und entsprechende Produkte, Haushaltge-



6



7