

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 8 (1995)
Heft: 9

Artikel: Medienbilder gestalten : die Abschlusspräsentationen der diesjährigen Sommerschule der Schule für Gestaltung Zürich
Autor: Michel, Ralf
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-120207>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

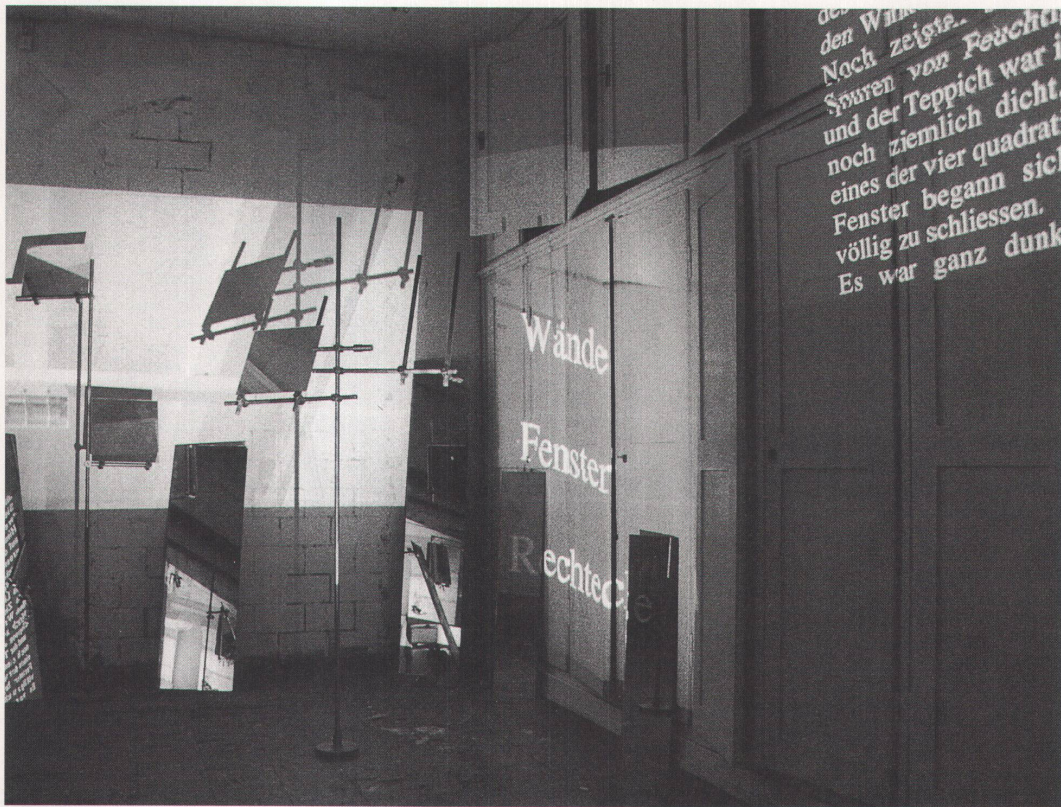
Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 12.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Medienbilder gestalten



Die Sommerschule der Schule für Gestaltung Zürich hat die Ergebnisse des dritten Kurses Szenisches Gestalten präsentiert. Das Thema hiess: Factions-Szenisches Gestalten im Medientransfer (HP 4/95).

Vier Wochen lang haben sich 40 Leute unterschiedlichen Alters und unterschiedlicher Vorbildung in der Sommerschule der Schule für Gestaltung in Zürich mit Fakten und Fiktionen aus der Welt der Medien befasst. Sie untersuchten, wie diese Worte zusammenhängen und wie die Zusammenhänge verändert, gestaltet werden können. Das Fernsehen, ein Medium, das unseren Alltag entscheidend prägt, wird damit Thema und Material für Designer, und über TV-Bilder stiegen die szenischen Gestal-

ter denn auch in ihr Projekt ein. Zuerst galt es, zahlreiche, zufällig zusammengestellte Bilder zu untersuchen, zu deuten, zu verändern und so schliesslich neue, andere Bilder zu schaffen. Aus dem TV entstanden Spielszenen und dreidimensionale Installationen. Eine kleine Gruppe mit dem Namen Play-TV hat die vielfäl-

«Reflexionen» zeigt eine Raumin szenierung, die gesprochenen Text, Dias des vierwöchigen Kurses und Auszüge aus Boris Vians «Scham der Tage» miteinander verknüpft

«Die Tafelrunde» lädt zum Mahl. An diesem Tisch ernährt man sich von virtuellen Bildern



Fotos: Katharina Litscher

tigen Bilder in einer Art Spielshow aneinandergereiht. Der Showmaster forderte die Zuschauer zum Spiel im virtuellen Fernsehen auf. Gewinner blieb aber immer die Crew des Play-TV. In dieser kritischen und spielerischen Art liegt ein entscheidender Wert der Ausbildung: Sie will Gestalter zu Mittlern zwischen Mensch und Medium machen. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Medium Theater oder Fernsehen heisst. In beiden Bereichen braucht es Gestalter, deren Massstäbe nicht an Erfolg oder Einschaltquoten orientiert sind.

Design-Begriff erweitern

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erarbeiteten die Sequenzen eines Zweistundenprogramms in Gruppen. Ein Beispiel heisst «Spiegelungen». Die Designer sammeln und sezieren Bilder und Töne der realen Umwelt und projizieren ein Patchwork auf zwei Bildschirme. Dabei blicken sie neu auf die Wirklichkeit, und der Zuschauer konnte miterleben, wie dieser Blick entsteht. Oder «Reflexionen». Zwei Teilnehmer bauen Spiegel in einen Raum und zeigen darin Dias. Vom Tonband kommen eigene Texte, an der Wand erscheinen dokumentarische Bilder der vergangenen vier Wochen und Textfragmente von Boris Vians. Angeleitet von Peter Schweiger (Schauspieldirektor in St. Gallen), Hans Peter Ricklin (Maler, Regisseur und Lehrer), Ursula Guhl (Gestalterin), Thomas Wachter (Gestalter) und Liliane Ruff (Koordination) haben die Szenischen Designer gelernt und gezeigt, wie sinnvoll und nötig es ist, den Begriff Design um ihr Thema zu erweitern. Es heisst: Szenische Gestaltung schon gestalteter Realität.

Ralf Michel