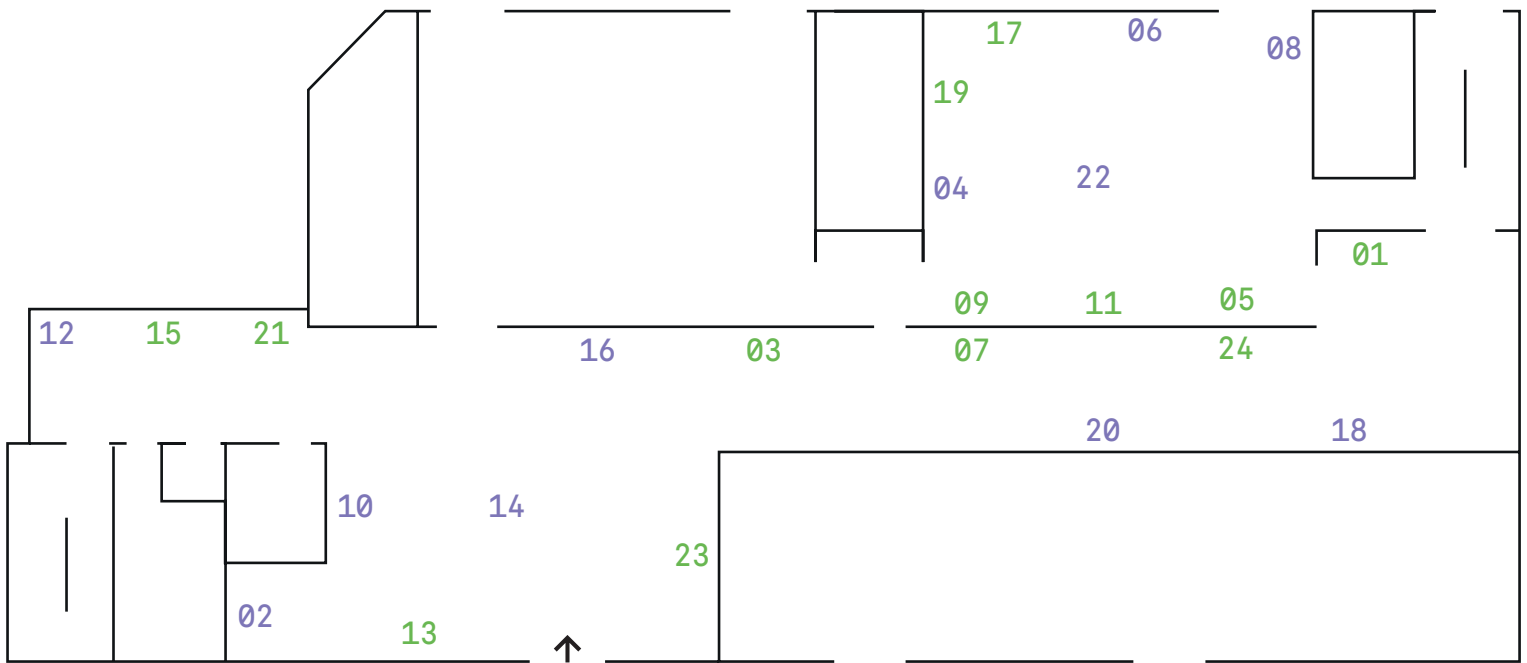


→ Fachklasse Grafik  
EFZ/BM 2020 – 24

- 01 Nathan Bastino
- 03 Jade Comiskey
- 05 Elena Cortiula
- 07 Julia Escherich
- 09 Zian Gmür
- 11 Lina Gosteli
- 13 Tobias Grätzer
- 15 Ellie MacLeod
- 17 Julian Meier
- 19 Grace Ongarello
- 21 Kayrah Ryter
- 23 Vanessa Schmutz
- 24 Cass Zehnder

→ Fachklasse Fotografie  
EFZ/BM 2020 – 24

- 02 Laurin Bleiker
- 04 Jasmin Egger
- 06 Alina Frommelt
- 08 Wynona Hollenstein
- 10 Morris Köchle
- 12 Flurina Kühne
- 14 Fiona Neuhauser
- 16 Tanja Schätti
- 18 Enya Seiler
- 20 Irina Stöcker
- 22 Alissa Strässle



## Geschafft!

Eine Idee entwickelt, diese umgesetzt, alles ausgedruckt, eine passende Präsentationsform gefunden, die Ausstellung eingerichtet und dann endlich die Vernissage! Zum Ende ihrer vierjährigen EFZ-Ausbildung präsentieren die beiden Fachklassen Fotografie und Grafik ihre Abschlussarbeiten. In ihrer Ausgangssituation unterscheiden sich die hier gezeigten Arbeiten wesentlich: In der Grafik setzten sich alle mit dem vorgegebenen Thema «Bubble» auseinander. In der Fotografie hingegen war das Thema der Abschlussarbeit frei wählbar. Diese unterschiedliche Ausgangslage zeigt den Alltag der jungen Berufseinsteiger:innen realistisch: Das eine Mal wird ein konkreter Auftrag erteilt, das andere Mal gilt es, aus sich selbst heraus eine Idee zu generieren – aber immer geht es darum, in der lebendigen Kreativwirtschaft erfolgreich zu bestehen.

## → Bubble

Die «Bubble» ist der Inbegriff für ein Sozialleben, das sich auf den eigenen Mikrokosmos beschränkt. Die eigene «Bubble» zu verlassen verlangt Mut, Energie und oft auch Fantasie. Der diesjährige Auftrag zur Abschlussarbeit der Fachklasse Grafik lautete, sich für neun Wochen in eine Bubble ausserhalb der eigenen Komfortzone zu begeben. Die vertiefte Auseinandersetzung mit einer selbstgewählten, aber fremden «Bubble» und die grafische Interpretation des Themas führte zu inhaltlich und visuell sehr vielfältigen Arbeiten. Das Projekt wurde von Corinne Oesch, Franziska Widmer und Heidi Würgler begleitet und mentoriert.

## 01 Nathan Bastino

### → Allroad

Freiheit und Spontaneität sind für den Road-Trip-Anbieter «Allroad» zentrale Werte. «Allroad» will keine typische Wohnmobilvermietung sein, sondern ein Angebot schaffen, um sich selbst allein in der Natur besser kennenzulernen. «Allroad» bietet zwei unterschiedliche Starterpakete an, die jeweils ein Fahrzeug, eine:n Reisebegleiter:in und Proviant beinhalten. Die Pakete bieten Zugang zu zwei komplett verschiedenen Welten für Individualreisende, in denen sie eine Geschichte erleben, die sie so schnell nicht vergessen werden...

## 03 Jade Comiskey

### → Sleep Well

In Zusammenarbeit mit «ZigZagZürich» sind zwei unterschiedliche Decken entstanden, die auf die Schönheit der Natur Bezug nehmen. Die Decken sollen nächtliche Ruhe und Entspannung fördern und sind von der Passionsblume und einem Lavendelfeld inspiriert. Die Decken werden mit passenden Teemischungen ergänzt, um ein ganzheitliches Schlafkonzept zu vermitteln, das Komfort und Wohlbefinden in den Vordergrund stellt. «ZigZagZürich» fungiert dabei als Produzentin der Decken.

## 02 Laurin Bleiker

### → Solus simul

### gemeinsam allein

In meinem Film zeige ich eine toxische Verbindung zweier Seelen. Sie möchten das gemeinsame Glück finden, doch ziehen sich gegenseitig ins Verderben. Die Frage, ob jemand die oder der Richtige ist, und die starke Abhängigkeit voneinander, kann einen hindern, frei zu sein. Der Film zeigt scheinbar funktionierende Harmonie, grosse Verzweiflung und schliesslich Akzeptanz. Zu zweit ist dieses Paar einsamer, als sie es je einzeln wahrscheinlich wären.

## 04 Jasmin Egger

### → My Dress-up Room

In meiner Arbeit tauche ich in die Welt des Cosplays im häuslichen Umfeld ein. Inszeniert in den eigenen vier Wänden, im bunten Kinderzimmer, dem gemütlichen Schlafzimmer oder im Wohnzimmer verkörpern die Protagonist:innen ihre liebsten Charaktere. Mich interessiert dabei, wie die private, persönliche Umgebung die Inszenierung beeinflusst.

## 05 Elena Cortiula

### → Good Game

Die Golfzeitung «Good Game» erklärt interessierten Anfänger:innen die wichtigsten Aspekte beim Einstieg ins Golfspiel. Die modular aufgebaute Zeitung bietet ein interaktives Erlebnis: Karten können auseinandergeschnitten, Seiten gemischt, Poster aufgehängt werden. Die lockere und verspielte Bildsprache gibt Interessierten einen ersten Überblick in die Regeln und den Spielablauf des Golfsports.

## 07 Julia Escherich

### → Visualisierte Musik

Sonata, Allegro, Moderato. Musik wird durch Klang erlebt. Kann sie die gleichen Emotionen erzeugen, wenn sie bildlich dargestellt wird? Klang und Farbe werden zu einer faszinierenden Mischung von klassischer Musik und visueller Darstellung. Jede der drei unterschiedlichen Animationen taucht in ein anderes Musikstück ein und stellt die ausgelösten Emotionen in Bildern dar.

## 09 Zian Gmür

### → Arbeiterkollektive

Der Begriff «Kollektiv» bezeichnet eine soziale Struktur, die aus mehreren Individuen besteht. Dabei gibt es spezielle handlungsorientierte Kollektive, deren Angehörige als Gruppe zweckmässig und zielgerichtet in bestimmten Gemeinschaften kooperieren. Kollektive verstehen sich nicht zwingend als Konkurrenz, sondern streben oftmals eine Vernetzung an, mit dem Ziel, eine gesellschaftliche Wirkung zu entfalten. Mein Interesse gilt dem globalen Süden. Die in meinem Editorial vorgestellten Kollektive arbeiten an Projekten, die eine möglichst grosse Autonomie anstreben, aber auch an solchen, die sich in einen grösseren gesellschaftlichen Rahmen integrieren.

## 06 Alina Frommelt

### → Raueis

Raueis ist Niederschlag, der sich vor allem bei tiefer Lufttemperatur und starkem Wind aus unterkühlten Wassertropfen an Oberflächen bildet, typischerweise gegen die Windrichtung. Dieses extreme Wetterphänomen dient mir als fotografische Metapher für unkontrollierte Stimmungen und für verdrängte Gefühle. Anfangs ist Raueis fest, gefroren, starr und kalt. Nach und nach taut Raueis auf und hinterlässt gefrorene Bruchteile, unscharfe, schleierartige Rückstände. In meinen Selbstporträts und Stimmungsbildern dient Raueis als Ausgangspunkt. Der Prozess des Auftauens steht für meinen Kampf für ein selbstbestimmtes, freies Leben.

## 08 Wynona Hollenstein

### → Guess Who

Ein frei erfundenes, intuitives Memory-Spiel für 1 bis 4 Personen, dessen Design vom originalen «Memory» von Ravensburger aus dem Jahr 1973 inspiriert ist. Hier haben die Jüngsten die gleichen Chancen wie die Älteren. Konzentrationsfähigkeit und eine gute Intuition sind Trumpf und werden beide im Spiel gefragt und gefördert. Ziel des Spiels ist es, die je 4 Karten – Porträt, Outfit, Tasche mit Alltagsgegenständen und Charakter – den insgesamt 8 Figuren korrekt zuzuordnen. Anhand der passenden Farben auf der Rückseite lässt sich das Resultat überprüfen, respektive ertappen wir uns bei unseren eigenen Vorurteilen.

## 11 Lina Gosteli

### → Inklusia!

Für Menschen mit Sehbehinderungen spielen bestimmte Farben und Kontraste eine wichtige Rolle bei der Steigerung der Lesbarkeit und der visuellen Wahrnehmung. Der Titel «Inklusia!» bezeichnet die barrierefreie Umgebung eines kulturellen Anlasses in einem Club. Unter dem Aspekt der Inklusion entwickelte ich ein Corporate Design mit verschiedenen Anwendungen. Die entsprechende Schriftwahl macht die Typografie gut lesbar, die Farbwahl soll trotz des hohen Kontrasts Menschen mit einer Sehbehinderung nicht irritieren.

## 13 Tobias Grätzer

### → Past and Present

Ausgehend vom Frauenheilkundebuch meiner Grosstante werden Weltanschauungen von damals und heute zu gesellschaftlichen und medizinischen Themen gegenübergestellt. Das Design fördert die sachliche Vermittlung unterschiedlicher Wissensstände im Bewusstsein, dass sowohl der heutige, als auch der frühere Wissensstand nicht absolut ist und sich innerhalb kürzester Zeit komplett verändern kann. Die beiden Bubbles werden auf drei verschiedenen Ebenen vermittelt: Auf der Bedeutungsebene, auf der grafischen Ebene und auf der technischen Ebene.

## 10 Morris Köchle

### → Der fantastische Mensch/ Imagination is Boredom

Wenn das Ich sich von der Kausalität des Lebens zu langweilen beginnt, sehnt es sich nach einer Veränderung. Das Ich ist nicht mehr motiviert und beginnt zu fantasieren. Tausende Szenarien werden in seiner Vorstellung durchlebt. Dieses fantastisch erfahrene Ich hat es verdient, verewigt zu werden. Ein solches Überfantasieren kann vieles bewirken. Es entsteht eine besondere Haltung gegenüber der eigenen Person, unbegründete Hoffnungen und Vorstellungen vom Selbst, Obsession und Eitelkeit... Die Selbstinszenierung wurde während mehrerer Tage realisiert. Tage, die das Ich einzig mit sich selbst verbrachte.

## 12 Flurina Kühne

### → Center of Connection

Ein intimer Einblick in die letzten zwei Jahre meines Lebens, in die Beziehung zu mir selbst und zu anderen. Ich setze mich mit meinem Körper, mit Zärtlichkeit und mit zwischenmenschlichen Beziehungen auseinander. Verbunden durch ähnliche moralische Überzeugungen, dem Streben nach Ehrlichkeit und dem Bedürfnis, ganz für den Augenblick zu leben, erkunden und hinterfragen wir die Welt.

## 14 Fiona Neuhauser

### → Schatten der Angst

Meine Arbeit ist eine künstlerische Dokumentation von sechs persönlichen Ängsten. Jede Seite präsentiert handgenähte Kleider und selbstgestaltete Kulissen. Diese Bilder sind keine bloße Darstellung meiner Ängste, sondern vielmehr deren Personalifizierung. Die Selbstporträts zeigen ein Durchlaufen der Ängste und den Zwiespalt mit mir selbst. Gedichte ergänzen die Bilder, indem sie meine Furcht einfangen und den Betrachter:innen näherbringen.

## 15 Ellie MacLeod → Dress Code

Im Laufe der Geschichte wurde die Wahl der Kleidung von Frauen oft von Normen diktiert. Mein Editorial «Dress Code» konzentriert sich auf den Widerstand gegen Normen in der Mode und der Geschichte, die bis heute beeinflussen, wie Frauen sich kleiden und ausdrücken. Beim Fotoshooting arbeitete ich mit einem Fotografen und einem Make-up-Artisten zusammen und war verantwortlich für das Konzept, Styling und die Inszenierung der Fotos. Die Geschichte wird innerhalb von fünf Kapiteln dargestellt: «Silhouettes», «Footwear», «Make-up», «Accessoires» sowie «Colours and Patterns».

## 17 Julian Meier → Inspolax

Meine Animation soll eine beruhigende und meditative Wirkung aufs Publikum ausüben. Während rund drei Minuten werden langsame, fließende Bewegungen mit kreisförmigen Grundformen gezeigt, die sich sanft überlagern und dabei harmonisch ineinander übergehen. Die begleitende Audiospur habe ich selber komponiert. Die Musik unterstützt die entspannende Wirkung mit sanften Klängen. Tauchen Sie ein in diese visuelle Reise und lassen Sie sich von der Schönheit und Einfachheit der Formen inspirieren!

## 16 Tanja Schätti → Blindtal

Ich fotografiere Stimmungsbilder und Selbstporträts, die für mich mit negativen Gefühlen verbunden sind. Dies hilft mir, mich mit verschiedenen Aspekten meiner Schwermut zu beschäftigen. Mittels analoger Bildmanipulationen versuche ich, Schichten sichtbar zu machen, diese aufzubrechen und sie teilweise auch wieder sorgfältig zu verschliessen. Die Tonfiguren materialisieren meine immer wiederkehrenden Ängste. Ich gestalte sie jeweils auf dem Höhepunkt meines Gefühls. Sie bieten mir die Möglichkeit, negative Emotionen loszulassen und ihnen eine Gestalt zu geben.

## 18 Enya Seiler → Facing Dementia

«Geld kommt und geht, aber Erinnerungen bleiben», sagt ein bekanntes Sprichwort. Was aber passiert, wenn diese Erinnerungen verblassen oder gar verschwinden? Es fühlt sich an, wie wenn das Leben einer Person sich still und heimlich selbst davonschleiche. Die menschliche Existenz ist stark von Erinnerungen geprägt. Fehlen diese, bildet sich eine neue Realität heraus, in der die Vergangenheit entgleitet und die Gegenwart von Unsicherheit geprägt ist. Mit dieser Arbeit schaue ich in die Augen eines Menschen mit der Diagnose Demenz. Jedes Porträt erzählt die Geschichte von Verlust, Verwirrung und Angst, aber auch von Menschlichkeit.

## 19 Grace Ongarello

### → Stronga

«Stronga» ist ein Sport- und Gesundheitsmagazin, das sich auf Achtsamkeit und Akzeptanz von allen konzentriert. Es behandelt Themen wie Schönheitsideale und Healthism, aber auch Lebensweisen, die für die Gesundheit schädlich sein können. Vor allem aber will «Stronga» zeigen, was der eigene Körper alles kann. Ein Workout-Kapitel vermittelt mit Hilfe von Augmented Reality verschiedene Übungen. Die Gestaltung richtet sich mit einem frischen Look, spannender Typografie, abwechslungsreichem Layout und Illustrationen an ein eher jüngeres Publikum. Der grüne Faden, der sich durch das gesamte Design zieht, wird durch die Gummiband-Bindung unterstützt, die das Magazin mit beweglichen Seiten zum Leben erweckt.

## 21 Kayrah Ryter

### → Nivens

Mit «Nivens» habe ich eine eigene Schrift entwickelt, bei der ich mich vom Charakter «Nivens McTisp», auch bekannt als der weisse Hase in «Alice im Wunderland», sowie von psychedelischen Klängen auf Tracks der Band Jefferson Airplane (1965-1977) inspirieren liess. Die geschwungenen Linien berufen sich auf das freigeistige Design und die Experimentierfreude der 1970er-Jahre. Gleichzeitig verleihen die spitz zulaufenden Elemente der Schrift einen zeitgenössischen Dreh, der an die pulsierende Energie aktueller elektronischer Musik erinnert. Die harmonische Kombination aus organischen Kurven und scharfen Kanten verleiht «Nivens» ihre einzigartige Vielseitigkeit, die perfekt dazu geeignet ist, Aufmerksamkeit zu erregen und einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen.

## 20 Irina Stöcker

### → We Bleed from sacred Places

She bleeds crimson onto the mossy forest floor, lit by moon madness. Her breath drains into the silver mist. Her world shifting, twisting, tilting itself on its axis, restless, vigilant, never finding comfort in ruffled sheets. There is no comfort in the face of hideous silence, spreading over her body and devouring her whole. Every step is lifting feet from where they would grow roots, forsaking wings before their time. Fragile eyes searching, lingering to find beauty in living things lurking in the hollows of hysteria. From sharp midday edges, she plunges into the garnet abyss, lost to everyone but herself.

## 22 Alissa Strässle

### → Morn Obig zum Zmorge

Nichts trägt mehr zu unserer kulturellen Identität bei als Wörter. Menschliches Leben wird durch Sprache geprägt, Sprache ist Kommunikation. Gedanken sammeln sich und formen eine Aneinanderreihung von Buchstaben, um Wörter zu bilden. Aus Wörtern entstehen Sätze, die Kommunikation erst ermöglichen. Doch manchmal werden die Wörter und Buchstaben aus Versehen in verkehrter Reihenfolge formuliert, was deren Bedeutung verändert und surreal klingende Aussagen hervorbringt. Ich nahm diese Aussagen wahr, notierte sie und sammelte diese über die letzten fünf Jahre. Schliesslich kombinierte ich sie mit meiner eigenen fotografischen Interpretation, um ihre Bedeutung in einer neuen Dimension zu eröffnen.

# F+F Schule für Kunst und Design

Abschlussausstellung  
Fachklasse Fotografie und Grafik EFZ/BM

F+F Schule für Kunst und Design Zürich  
Flurstrasse 89, 8047 Zürich  
ffzh.ch

Ausstellungsgestaltung  
Sebastian Cremers, Marc Latzel, Franziska Widmer

Technik  
Gianluca Trifilò, Kurt Stegmann

Gestaltung Saalblatt  
Elena Cortiula, Ellie MacLeod, Grace Ongarello

Texte und Redaktion  
Marc Latzel, Franziska Widmer

Juli 2024

## 23 Vanessa Schmutz → Ardel Font

«Ardel» ist eine Schrift, die von den visuellen Eigenschaften der Goldenen Zwanziger inspiriert ist, genauer gesagt von der prunkvollen Filmindustrie Hollywoods, auch bekannt als «Classical Hollywood Cinema». «Modern Meets Old» - ist der Ausgangspunkt für diese Typografie. «Ardel» übernimmt Elemente der Stilrichtungen Art Déco und Jugendstil, aber übersetzt in die heutige Zeit. Dabei definieren die flimmernden Inktraps den Hauptcharakter: Einst aus rein funktionalen Gründen entwickelt, finden sie jetzt in «Ardel» zu ihrer eigentlichen visuellen Bestimmung. Die Inktraps ziehen sich durch die gesamte Schrift, lassen sie ornamental wirken und machen auf diese Weise «Ardel» zu einer klaren Displayschrift. «Ardel» eignet sich perfekt als Titel meines Filmvorspanns.

## 24 Cassandra Zehnder → My dear Friend

Die Bubble der Artbook-Sammler:innen mit einer Vielzahl von Inhalten und Stilen ist gross. «My dear friend» ist eine Graphic Novel, die durch die Wiederkehr unverarbeiteter Emotionen - ob fremde oder eigene - inspiriert ist und manche Personen das Leben lang begleiten. Beinahe fühlt es sich an, als ob ein unangemeldeter, alter Freund zu Besuch wäre...