

Fachklasse Grafik  
EFZ / BM 2021 – 25

- 1 Eleni Giannakis
- 3 Anthony Julien Hofmann
- 5 Clementine Krauss
- 7 Lilly Kuriger
- 9 Angelina Linley
- 11 Allegra Marinho da Silva
- 13 Rahman Mogushkov
- 15 Karina Ottowitz
- 17 Alina Perrenoud
- 19 Mischa Roos
- 20 Anna Signorelli
- 21 Bigna Teichmann

Fachklasse Fotografie  
EFZ / BM 2021 – 25

- 2 Catrin Isabell Bautista Casilla
- 4 Johann Bigler
- 6 Oonagh Erfmann
- 8 Saskia Helg
- 10 Miwa Kawasaki
- 12 Morris Köchle
- 14 Sinia Luna Mader
- 16 Mascha Negri
- 18 Noel Neuhaus

Ziel erreicht!

Von der ersten Idee bis zur fertigen Präsentation – die Absolvent:innen haben den gesamten Prozess durchlaufen: Konzepte entwickelt, umgesetzt, gedruckt, eine geeignete Präsentationsform gefunden, die Ausstellung gestaltet – und schliesslich feiern wir heute Abend ihre Vernissage. Zum Ende ihrer vierjährigen EFZ-Ausbildung zeigen die Fachklassen Fotografie und Grafik ihre Abschlussprojekte.

Die Ausgangslage war dabei unterschiedlich: Die Fachklasse Grafik setzte sich mit dem vorgegebenen Thema *Raum+* auseinander, die Fachklasse Fotografie hingegen konnte frei wählen. Diese Vielfalt spiegelt den Berufsalltag in der Kreativbranche realitätsnah wider – mal arbeitet man an klar definierten Aufträgen, mal muss man eigene Ideen entwickeln und diese selbstständig umsetzen. Immer aber geht es darum, mit Kreativität, Fachwissen und Gestaltungswillen zu überzeugen.

Junge Kreativschaffende stehen heute vor neuen Herausforderungen: Die rasante Entwicklung von Künstlicher Intelligenz bringt nicht nur neue Werkzeuge und Möglichkeiten, sondern fragt auch grundlegend nach der Rolle des Menschen im kreativen Prozess, nach Urheberschaft, Authentizität und dem Wert origineller Ideen. Umso wichtiger ist es, die eigene kreative Handschrift zu schärfen und sich in einer sich schnell wandelnden Branche bewusst und selbstbewusst zu positionieren.

# Raum+

Städtische Räume, Zwischenräume, Weissräume, Gedankenräume, interaktive und immersive Räume, Leerräume, Spielräume, bedrohliche Räume, Fantasieräume – die Lernenden der Fachklasse Grafik vertieften sich über neun Wochen in einen selbstgewählten Raum und suchten dafür eine geeignete grafische Interpretation ihres Themas. Das Projekt wurde von Corinne Oesch, Franziska Widmer und Heidi Würzler begleitet und mentoriert.

## 1 Eleni Giannakis The House of Infinite Rooms

The House of Infinite Rooms ist ein illustriertes Buch, das Leser:innen in ein surreales Haus entführt, in dem jeder Raum ein metaphorischer und emotionaler Ort ist. Das Haus selbst erzählt, verspielt, rätselhaft und herausfordernd, während die Lesenden durch Räume wandern, die von Erinnerung, Fantasie und dem Unterbewusstsein geprägt sind. Das Projekt vereint Erzählung, Illustration und Grafikdesign zu einem zusammenhängenden Werk. Als Abschlussarbeit verkörpert es eine persönliche Erkundung von Vorstellungskraft, Kommunikation sowie der Unendlichkeit von Raum und Geschichte.

## 3 Anthony Julien Hofmann Atomic Breach

«Ein Roboter erkundet einen verlassenen 90er-Jahre-Bunker. Spuren zeigen, dass vor Kurzem Menschen dort waren. Doch warum ist jetzt niemand mehr zu sehen. Es liegt an dir, das Geheimnis zu lüften.» Für dieses atmosphärische Videospiele gestaltete ich das gesamte visuelle Erscheinungsbild: das Hauptlogo, Ingame-Grafiken, alle Benutzeroberflächen und die detaillierten Räume. Zusätzlich entwarf ich das Logo für das kleine Entwicklerstudio «CodeCraft Studios» und produzierte einen animierten Trailer, der die mysteriöse und dennoch leichtherzige Stimmung des Spiels einfängt. Die Arbeit spiegelt meine Leidenschaft für Spielwelten wider, die den Spieler visuell wie erzählerisch mitreißen.

## 2 Catrin Isabell Bautista Casilla Self Construction

Was zeige ich? Weniger ist mehr!  
Oder viel ist zu schwer?  
Egal wer du bist, was du machst  
Es gibt immer wen, die, der lacht  
Wir versuchen uns zu zeigen  
Sie fangen an, sich wegzuneigen  
Denn sie verstehen nicht  
Wer du bist  
Wie du sprichst  
Ich will es spüren  
Sie zu mir führen  
Das Echte fühlen  
Die Norm rausspülen

## 4 Johann Bigler It's alright ma.

Meine Arbeit handelt von Zuflucht, vom Eingenommen werden, vom Verlieren und Halt finden. Rauch, Bass, Licht, der Körper bewegt sich. Räume, die mir das Gefühl von Zugehörigkeit geben, wo Last abfällt, Gedanken leiser werden. Loslassen wirkt abstrakt, doch in solchen Räumen wird es für mich machbarer, greifbarer. Ich verbinde mich, Musik fließt durch mich hindurch, zieht meine Innenwelt mit sich, reiht sie neu auf, lässt mich weich werden, bisschen verfließen. Räume, die mich auffüllen.

## 5 Clementine Krauss «Zürich unboxed»

«Zürich unboxed» ist ein interaktives App-Erlebnis, das den urbanen Raum auf spielerische Weise erschliesst. Mit der App in der Hand begibt man sich auf eine digitale Entdeckungstour durch Zürich. An verschiedenen Orten öffnen sich virtuelle Boxen, in denen Gegenstände und Objekte verborgen sind, die gesammelt werden können. Das Sammeln dieser Fundstücke ermöglicht es, Zürich auf eine persönliche Weise zu entdecken und neue Facetten des urbanen Raums zu erleben. Das Erlebnis ist für alle zugänglich – unabhängig davon, ob man die Stadt gut kennt oder sie neu entdecken möchte. Wer alle 6 Boxen erfolgreich sammelt, nimmt automatisch am Gewinnspiel teil. Zu gewinnen gibt es ein Unboxed-Memory sowie eine Tasche im Design der Route.

## 7 Lilly Kuriger Galaktisches Archiv

Ein reisender Agent hat im Auftrag des Galaktischen Archivs sechs verschiedene Parallelwelten auf ihre Urlaubstauglichkeit untersucht und dazu Akten erstellt. Jede Akte enthält eine reichhaltige Illustration einer Welt mit ihren Bewohner:innen, allesamt in eigenen, stilistisch unterschiedlichen Zeichenstil – und nimmt diese auf humorvolle Weise unter die Lupe. Von der Flagge bis zum Lieblingsessen: Alles, was man über die Welt und ihre Figuren wissen muss, lässt sich in diesen Akten finden.

## 6 Oonagh Erfmann Too Much? «Zu viel» ist keine neutrale Kategorie

Selbstermächtigung durch Inszenierung: Burleske, als feministische Strategie, nutzt Elemente von Erotik, Satire, Parodie und Performance, um gesellschaftliche Normen zu hinterfragen. Dabei liegt die eigene Sexualität und deren Darstellung ganz bei der performenden Person. Diese Aneignung des Blicks auf den eigenen Körper verstehe ich als Akt der Selbstermächtigung. Burleske spielt auf subversive Art mit Klischees und Stereotypen – oft übertrieben und satirisch. Sie schafft eine ironische Distanz, stellt sexistische Narrative bloss und parodiert diese. Sie lebt von der Ambivalenz, zwischen Empowerment und Erotik, zwischen Subversion und Spektakel.

## 8 Saskia Helg Endogen

Einsamkeit. Ein Thema, das viele betrifft, aber selten offen angesprochen wird. Ist sie nur ein Problem im zunehmenden Alter oder kann sie uns alle jederzeit treffen? Viele fühlen sich mit ihrer Einsamkeit alleine gelassen, denken, sie seien anders oder nicht zugehörig. Es fehlt der Mut oder auch der Weg, um auf andere zuzugehen. Dabei ist Einsamkeit zwar weit verbreitet, aber oft unsichtbar. In diesem Projekt teilen Menschen ihre Erlebnisse, die zeigen, wie sie Einsamkeit empfinden oder mit ihr umgehen. Das Teilen ihrer Geschichten soll jenen, die Ähnliches erleben, das Gefühl geben, dass sie nicht alleine sind. Oft ist es gerade der Austausch, der ihnen hilft, sich weniger isoliert zu fühlen. Vielleicht gelingt es so, eine Brücke zu schlagen und einander näher zu kommen.

## 9 Angelina Linley Muster der Natur

Das Editorial inszeniert Muster/Tapeten als künstlerisches Werkzeug der Raumgestaltung und lädt interessierte Menschen dazu ein, ihre vier Wände neu zu erleben. Inspiriert von der Natur entfalten die Motive in den Bereichen Geometrie, Fotografie und Grafik eine emotionale und meditative Wirkung. Die Plakate im Buch *Muster der Natur* sind in Originalgrösse abgebildet und ermöglichen eine unmittelbare, sinnliche Auseinandersetzung mit Form und Farbe. Eine begleitende, imaginäre Erzählung verbindet die Inhalte und verleiht dem Werk eine poetische Tiefe. So entsteht ein stiller Dialog zwischen Mensch und Natur sowie zwischen Gestaltung und Raum. Es ist eine Einladung, die Umgebung intuitiv und kreativ zu interpretieren.

## 11 Allegra Marinho da Silva Arcane Incense

Inspiriert von mythologischen Räumen wie dem Paradies oder Atargatis' Wasserwelt erschafft *Arcane Incense* Duftwelten die sich zwischen Fantasie und Entrückung bewegen. Die Kollektion übersetzt alte Erzählungen in vier Duft- und Geruchsebenen – Feuer, Wasser, Erde und Luft – und lädt dazu ein, diesen imaginären Orten mit allen Sinnen zu begegnen. Originale Ölmalereien öffnen visuelle Tore, begleitet von einer detailreich gestalteten Verpackung mit Box, Halter, Räucherstäbchen und Zündhölzern. Jede Komposition birgt ihre eigene Geschichte und lädt dazu ein, in neue Räume einzutauchen.

## 10 Miwa Kawasaki A Study: Youth, Death, Transience

Wie nimmt die Jugend den Tod wahr? Mit Angst, als Antrieb, oder als etwas, das zu fern und zu abstrakt ist, um überhaupt darüber nachzudenken? Spüren wir den Druck der laufenden Zeit, oder fühlt sie sich endlos an? Wir alle tragen den Tod in uns; täglich verrinnt unsere Zeit. Mein Projekt stellt keine Antworten bereit, sondern vereint Gegensätze: Jugend und Tod, Helligkeit und Finsternis, Vergänglichkeit und Kontinuität. Die Models stehen mit ihrer Haut, ihren Haaren und ihrer Haltung für die Jugend. Ihre T-Shirts, bedruckt mit Grabsteinen, symbolisieren als Leinwand das Ende des Lebens, Perücken anonymisieren sie. So wie uns die Zeit übernimmt, habe ich sie in grellem, überstrahlendem Licht fotografiert. Meine Arbeit ist eine visuelle Reflexion über Endlichkeit, Gleichheit und das Leben der Jugend im Schatten ihrer Zeit.

## 12 Morris Köchle Windphänomen

In der Philosophie beschreibt ein Phänomen das Erscheinende, sich den Sinnen zeigende, ein sich der Erkenntnis darbietender Bewusstseinsinhalt. Ich interessiere mich für die Wahrnehmung solcher visuellen Phänomene. In dieser Arbeit versuche ich, anhand des Sujets Wind unsere Wahrnehmung zu hinterfragen. Wind, wie wir ihn hören und spüren, kann uns bewegen und inspirieren, doch lässt sich Wind visuell kaum festhalten. In meinem Video sind nur vom Wind in Bewegung gebrachte Elemente zu erkennen, um so den Wind als solchen sichtbar zu machen. Die Visualisierung, wie sie bei der Lichtwahrnehmung stattfindet, wird um einen neuen Sinn erweitert. Es entsteht eine neue Art, wahrzunehmen.

## 13 Rahman Mogushkov SpotChaser

*SpotChaser* ist eine digitale Karte für urbane Spots, gemacht für alle, die sich mit BMX, Skateboard, Scooter oder Blades durch die Stadt bewegen. Das Projekt zeigt Orte, die nicht geplant oder gebaut wurden, sondern von der Szene selbst entdeckt und geprägt sind. Es geht ums Suchen, Finden und Teilen. Um kleine versteckte Gassen, perfekte Geländer oder Rampen mitten in der Stadt. Die Gestaltung verbindet Stassen-Ästhetik mit digitalen Tools und zeigt, wie Raum durch Bewegung neu gedacht werden kann. *SpotChaser* ist mein persönlicher Beitrag zur Szene. Dabei geht es mir um die Kreativität, die in der Bewegung steckt, und um die Freiheit, sich den öffentlichen Raum auf eigene Weise zurückzuerobern.

## 15 Karina Ottowitz Space

*Space* ist mehr als eine Broschüre – es ist eine Einladung, die stille Kraft des Weissraums zu entdecken. Für Nicht-Gestalter:innen öffnet sie Türen zu einer Welt, in der Leerraum nicht Leere bedeutet, sondern Raum für Gedanken und Gefühle schafft. Mit sanften, klaren Beispielen und einem wandelbaren Layout zeigt *Space*, wie Freiraum Gestaltung atmen lässt und Geschichten erzählt. Mein Antrieb für diese Arbeit war es, die Magie des Unsichtbaren sichtbar zu machen und Mut zu schenken, dem Nichts eine Stimme zu geben.

## 14 Sinia Luna Mader 8008

Leben zieht durch ein Haus und zeichnet: weisse Wände, gelbe Wände. Parallelität. Aufeinandertreffen in einer gemeinsamen Hülle: Fremdheit und Intimität zugleich. Meine Arbeit *8008* dreht sich um das Haus, in dem ich lebe. Als Gast und Fotografin gehe ich den Spuren der Menschen nach, die ich spontan antreffe. In den unterschiedlichen Wohnungen setze ich mich ihren Geschichten aus und tauche ein in Welten, die nicht die Meinen sind. So bewege ich mich neugierig durch die Räume, begegne Menschen und erlebe Momente und Stimmungen, die ich so nicht erwartet hätte. Innerhalb dieser Schicksalsgemeinschaft bleibt die Fremdheit bestehen, im Gegenzug entsteht eine Art von Zugehörigkeit und Gemeinschaft.

## 16 Mascha Negri Rhizome

*Rhizome* behandelt Körper. Versterbende, ungeborene, werdende. Es geht um das Loslösen, das Trennen, spalten, teilen. Und es geht um das Zusammenführen. Diesen Bewegungen des Vernetzens und Verlierens spüre ich anhand *Rhizome* nach, im Versuch, die Verbindung zwischen mir und meiner Mutter, die vor acht Jahren verstorben ist, greifbar zu machen. Meine Arbeit besteht aus Videoclips, die sich als Triptychon immer wieder neu zusammensetzen, verweben und schliesslich zu einem endlos wandelnden, formenden Körper werden. Eine stetige Überlagerung.

## 17 Alina Perrenoud Echo des Raums

Diese immersive Arbeit erforscht die unsichtbare Barriere des persönlichen Raums – wie wir ihn betreten, gestalten, und mit anderen teilen. Der Kreis steht als einziges Element symbolisch für das Individuum. Durch Bewegung, Transformation und Interaktion entwickeln sich die Kreise: von einzelnen Wesen zu rhythmischen verbundenen Formen.

## 19 Mischa Roos Space for Feelings

In einer Welt, die ständig in Bewegung ist, geht oft das Wichtigste verloren: Zeit für eigene Gefühle. *Space for Feelings* ist ein Label, das dazu einlädt, Emotionen bewusster wahrzunehmen. Für verschiedene Gefühle wie Glück, Liebe, Träumerei, Sorglosigkeit, Wut und Lebendigkeit, habe ich Blumentöpfe in einer Kopf-Form gestaltet. Die Verpackung enthält ein kleines Tagebuch zum Abtrennen, das Raum für Reflexion schafft. So kann die Pflanze symbolisch gemeinsam mit den eigenen Gefühlen wachsen. Ein liebevolles Geschenk an sich selbst, oder für geschätzte Menschen.

## 21 Bigna Teichmann Backen im Wunderland

Was, wenn ein Backbuch nicht nur Rezepte enthält – sondern Türen in eine andere Welt öffnet? Dieses illustrative Backbuch lädt ein, zu blättern, zu entdecken und zu backen. Jedes der acht kulinarisch-fantasievollen Rezepte ist einem Charakter aus Alice im Wunderland gewidmet. Vom Hutmacher bis zur Grinsekatz verschmelzen ihre Persönlichkeiten mit den Gebäckskreationen. Inspiriert von Lewis Carrolls Erzählung trifft gestalterische Fantasie auf handwerkliches Können. Die Seiten sind interaktiv, die Figuren lassen sich herausziehen, das Gebäck aufklappen. So wird das Buch zu einem Erlebnis für alle Sinne.

## 18 Noel Neuhaus Inspicere

Wir begegnen Insekten überall und täglich, oft mit Ekel, manchmal sogar mit Angst. Wir schlagen sie tot, ohne ihnen einen zweiten Blick zu schenken. Doch wer genau hinschaut, entdeckt eine Welt voller Schönheit: filigrane Strukturen, schimmernde Farben, exotische Formen. Mit meiner Arbeit möchte ich diesen verborgenen Kosmos sichtbar machen und dazu anregen, unsere gewohnten Reaktionen auf diese Tiere zu hinterfragen. In Zusammenarbeit mit der entomologischen Sammlung der ETH Zürich entstand eine fotografische Auseinandersetzung, die dazu einlädt, genauer hinzuschauen und im Übersehenen Neues zu entdecken. Die Fotografien sind nicht nur Abbildungen von Insekten, vielmehr sind sie eine Reflexion über das alltägliche Übersehen des Besonderen sowie unsere Wahrnehmung des vermeintlich Gewöhnlichen.

## 20 Anna Signorelli Frauen im Raum

Wie oft erleben Frauen im Alltag unsichere Situationen und Orte? Wo fühlen sie sich wohl und können Kraft tanken? Diese Fragen standen im Mittelpunkt meiner Abschlussarbeit. Dafür führte ich neun Interviews mit jungen Frauen, um mehr über ihre Wahrnehmung von sicheren und unsicheren Orten zu erfahren. Anschliessend habe ich sie fotografisch begleitet. Ich habe mich für eine japanische Fadenheftbindung entschieden, da negative Räume oft ungesehen bleiben, was in meiner Arbeit durch die «versteckten Seiten» aufgegriffen wird.

# 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 und Aufbau  
Gianluca Trifilò, Kurt Stegmann,  
Leon Schwitter

Gestaltung Saalblatt  
Anna Signorelli, Lilly Kuriger

Redaktion  
Marc Latzel, Franziska Widmer

Juli 2025

