Zufall in Gestaltungsprozessen
Ein Projekt der Schule für Gestaltung Basel
Fachklasse für Grafik

SCHULE
FÜR
GESTALTUNG
BASEL

Die ‹Sommerprojekte› der Fachklasse für Grafik

Das Schuljahr beginnt in der Fachklasse für Grafik an der Schule für Gestaltung Basel jeweils mit dem sogenannten ‹Sommerprojekt›. Alle vier Klassen – etwa 65 Lernende – arbeiten gemeinsam an einer Aufgabe. Die Klassen werden vermischt; ‹erfahrene› Lernende aus den fortgeschrittenen Ausbildungsjahren sind verantwortlich für die ganz Neuen, Teamarbeit steht im Fokus.

Betreut werden diese Projekte von einer wechselnden Gruppe von Lehrer*innen und Gastdozent*innen, die aufgrund ihrer beruflichen Spezialisierungen für das betreffende Thema ausgewählt werden.

Das Sommerprojekt 2019 hiess ‹Zufall in Gestaltungsprozessen›.

Zufall in Gestaltungsprozessen

Seit einigen Jahren werden in der gestalterischen Arbeit mit digitalen Werkzeugen Vorgehensweisen angewendet, bei denen das Computerprogramm aufgrund eines eingegebenen Codes eine Grafik selbst generiert. Diese Disziplin wird in der Regel ‹Generative Gestaltung› genannt.

Die Programmierung des Codes ist die Initialzündung: Die Designerin oder der Designer setzt mit einer Code-Vorgabe in einem Computerprogramm einen digitalen Gestaltungsprozess in Gang, der sich ‹selbstständig› weiterentwickelt und eigenständige Bilder generiert.

Seit einiger Zeit schon diskutierte das Kollegium der Fachklasse für Grafik darüber, die Disziplin der ‹Generativen Gestaltung› in den Unterricht einzubeziehen. Dieser Trend ist für die aktuelle Grafik von Relevanz. Allerdings gab es im Kollegium auch eine gewisse Skepsis, ob ‹Generative Gestaltung am Computer› sich als Unterrichtsthema nicht allzu schnell erschöpfen und in eine gewisse ‹Art pour Art›-Schleife münden könnte.

Ausschlaggebend dafür, schliesslich ein ‹Sommerprojekt› zu diesem Thema zu entwickeln, war für den Leiter der Fachklasse für Grafik, Nicholas Mühlberg, der Besuch der Vernissage einer Ausstellung von Giovanni Di Stefano im November 2018 in der ‹Maison 44› in Basel. Giovanni Di Stefano und Michèle M. Salmony Di Stefano stellten in ihrem Eröffnungsreferat die Theorie des ‹Eventualismus› und ihre darauf basierenden künstlerischen Arbeiten vor. Plötzlich wurde klar, dass ein Einstieg in die Generative Gestaltung für die Grafik-Lernenden nicht nur am Computer stattfinden könnte, sondern in einem grösseren Rahmen: mit einer ganzen Reihe von Experimenten, die den Zufall – die ‹gesteuerte Unvorhersehbarkeit› – in Gestaltungsprozesse einbezieht, seien die Produkte digital oder analog.

Giovanni Di Stefano, Michèle M. Salmony Di Stefano und Nicholas Mühlberg entwickelten daraufhin den zweiwöchigen Workshop. In der ersten Projektwoche sollte ausschliesslich mit analogen Disziplinen – mit Eventualistischen Aufgaben von Giovanni Di Stefano und mit weiteren, von den Lernenden selber entwickelten Eventualistischen Projekten – und in der zweiten Projektwoche mit digitalen Mitteln wie *Processing* und *Creative Coding* experimentiert werden.

Zufall, Fehler, gesteuerte Unvorhersehbarkeit

Der Projekttitel ‹Zufall in Gestaltungsprozessen› hat den Vorteil, dass er kurz und ‹knackig› ist. Das Wort ‹Zufall› benennt aber die Sache nicht ganz präzise. Wenn wir den Zufall *bewusst* in unsere Arbeit einbeziehen, müssen wir im Hinblick auf das Resultat eigentlich von einer ‹gesteuerten Unvorhersehbarkeit› sprechen.

Zentral dabei ist, dass wir Spontaneität einbeziehen und ‹Fehler› zulassen. Mittels gewisser Regeln und Vorgaben (‹den Initialzündungen›) ist ‹unser Zufall› bewusst herbeigeführt und bis zu einem gewissen Grad von uns beeinflusst.

Indem wir *bewusst* Fehler in unserer Arbeit zulassen, passieren auch die Fehler nicht mehr einfach zufällig.

Die Basis für das Projekt

Dem Projekt liegt die Kunsttheorie des ‹Eventualismus› zugrunde. Die ‹Eventualisti› sind eine in den 1970er-Jahren in Rom gegründete avantgardistische Künstlergruppe. Im Zentrum ihrer Arbeit steht die Suche nach der Spontaneität. Das Ziel der Eventualistischen Künstler*innen ist es, einen Stimulus bzw. eine Aufgabe zu schaffen, die einen möglichst neutralen Raum bietet, in dem sich spontaner Ausdruck entwickeln kann. Für die Entstehung dieser Aufgaben gilt ein präzises Eventualistisches Regelwerk.

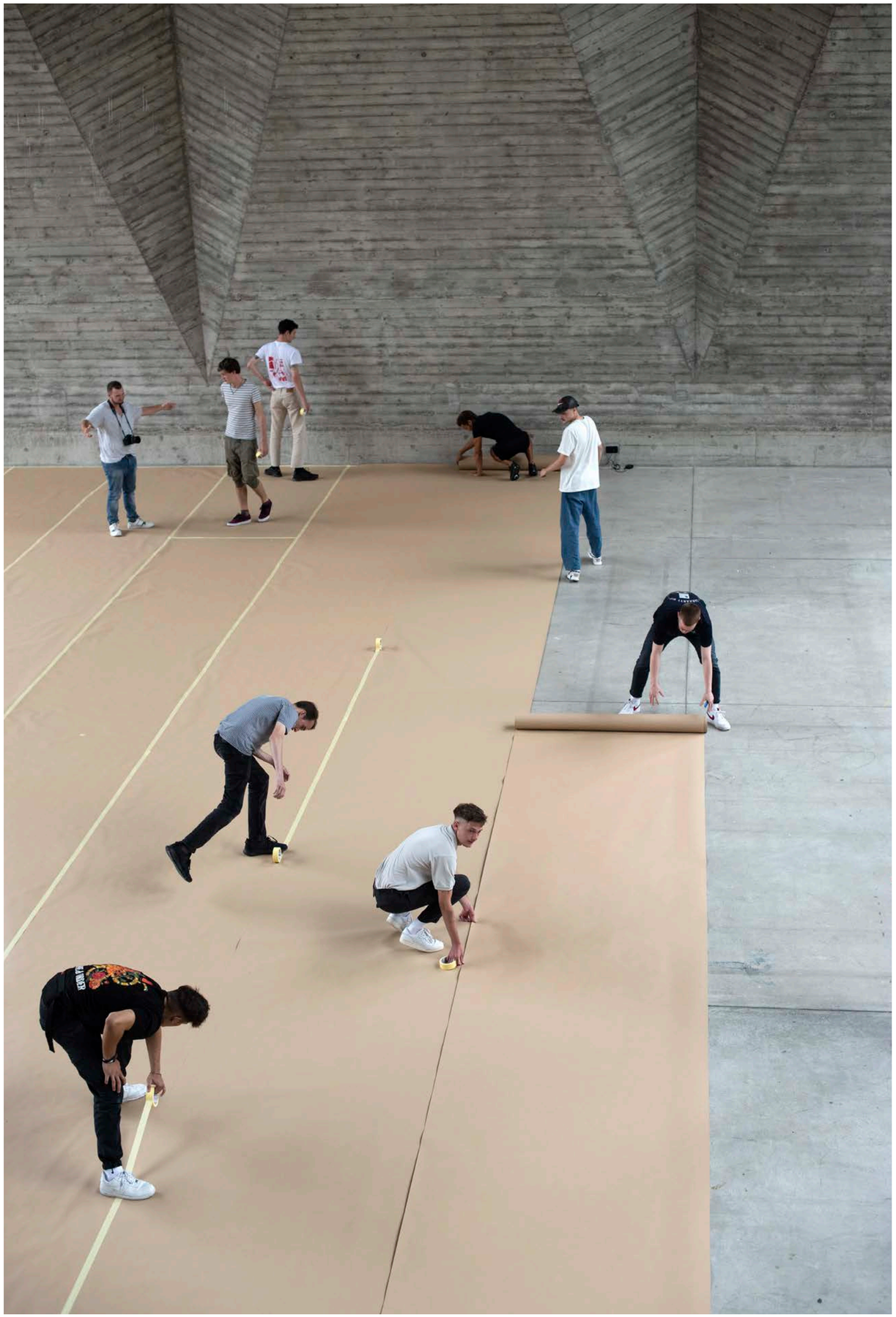
Die Grundregeln sind:

– *Verzicht auf bewussten persönlichen Ausdruck bei der Gestaltung der Aufgabe.*

– *Strukturalität:* Die Elemente der Aufgabe werden nicht aufgrund von ästhetischen Motiven zusammengesetzt, sondern aufgrund eines vorher festgelegten Programms.

– *Interaktion:* Jede Person (der Künstler oder die Künstlerin selber oder eine andere Person), welche die gestellte Aufgabe ernsthaft zu erfüllen versucht, wird sie auf ihre eigene, ganz persönliche Art lösen. Je unterschiedlicher die Resultate der verschiedenen Personen aufgrund von deren ‹Fehlern› ausfallen, desto besser war die Qualität der Aufgabe.

– *Das Kunstwerk ist das Ereignis* (‹l'evento›), der Moment, in dem eine Person die Aufgabe erfüllt und dabei ihre Persönlichkeit ausdrückt (und somit spontan ist).



Programm

Montag 12.8.2019
Start, analoge gestalterische Arbeiten, Input
- Briefing, Bezug der Halle, Einrichten der Arbeitsplätze
- Zwei analoge Projektarbeiten werden begonnen: *Cerchi* und *dArts*
- Input: *‹Die Eventualistische Kunst von Giovanni Di Stefano›*

Dienstag 13.8.
Analoge gestalterische Arbeiten
- Herstellung eines dritten analogen Bildes: *16 Quadrati*
- Input: *‹Aleatorische Kunst und Eventualismus›*
  Inspiration für die Herstellung einer eigenen Eventualistischen Aufgabe und Instruktion für die Herstellung des Bildes *Segmenti*
- Entwicklung von selbsterfundenen Teamarbeiten

Mittwoch 14.8.
Input-Tag
Drei Vorträge über Zufallstechniken in Literatur, Fotografie und Musik
- *‹Der Zufall, die Beatniks und die Stimme Gottes›*
  Christian Platz
- *‹Kalkulierte Kontingenz – Der Zufall in der Fotografie zwischen Prinzip und Kalkül›*
  Bernd Stiegler
- *‹Gesteuerte Unvorhersehbarkeit in der Musik›*
  Marco Papiro

Donnerstag 15.8.
Analoge gestalterische Arbeiten
- Durchführen der selbsterfundenen Gruppenprojekte
- Weiterarbeit an den analogen Bildern

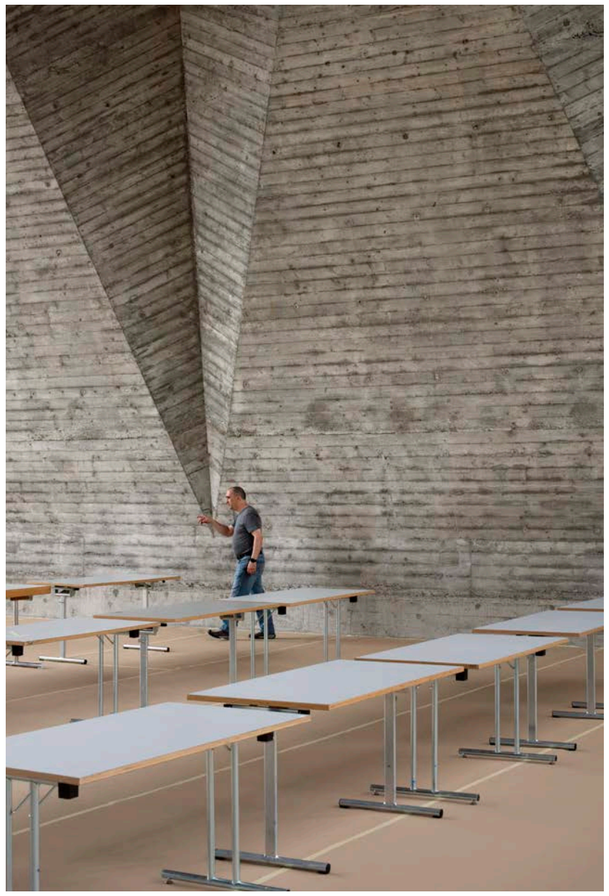
Montag 19.8.
Analoge gestalterische Arbeiten
- Interne Präsentationen der Teamarbeiten
- Abschluss der Bilder
- Eventuell Beginn weiterer Bilder

Dienstag 20.8.
Digitale gestalterische Arbeiten
- Input zu den Experimenten am Computer
- Entwicklung des digitalen Bildes *Perlin Noise*
- *Processing*

Mittwoch 21.8.
Digitale gestalterische Arbeiten
- Experimente am Computer
- *Creative Coding*

Donnerstag 22.8.
Reflexion
- Ausdruck der digitalen Arbeiten
- Auslegen und Präsentieren aller Arbeiten
- Rundgang, Betrachtung, Diskussion

Freitag 23.8.
Ausstellungstag
- Ausstellung vorbereiten
- Abends Vernissage/Ausstellung
- Schlussbetrachtungen von Giovanni Di Stefano und Nicholas Mühlberg

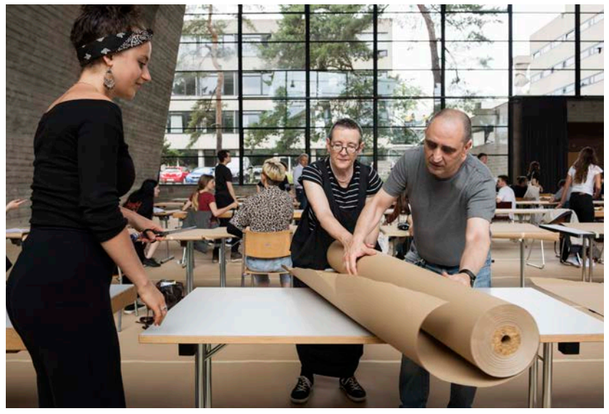


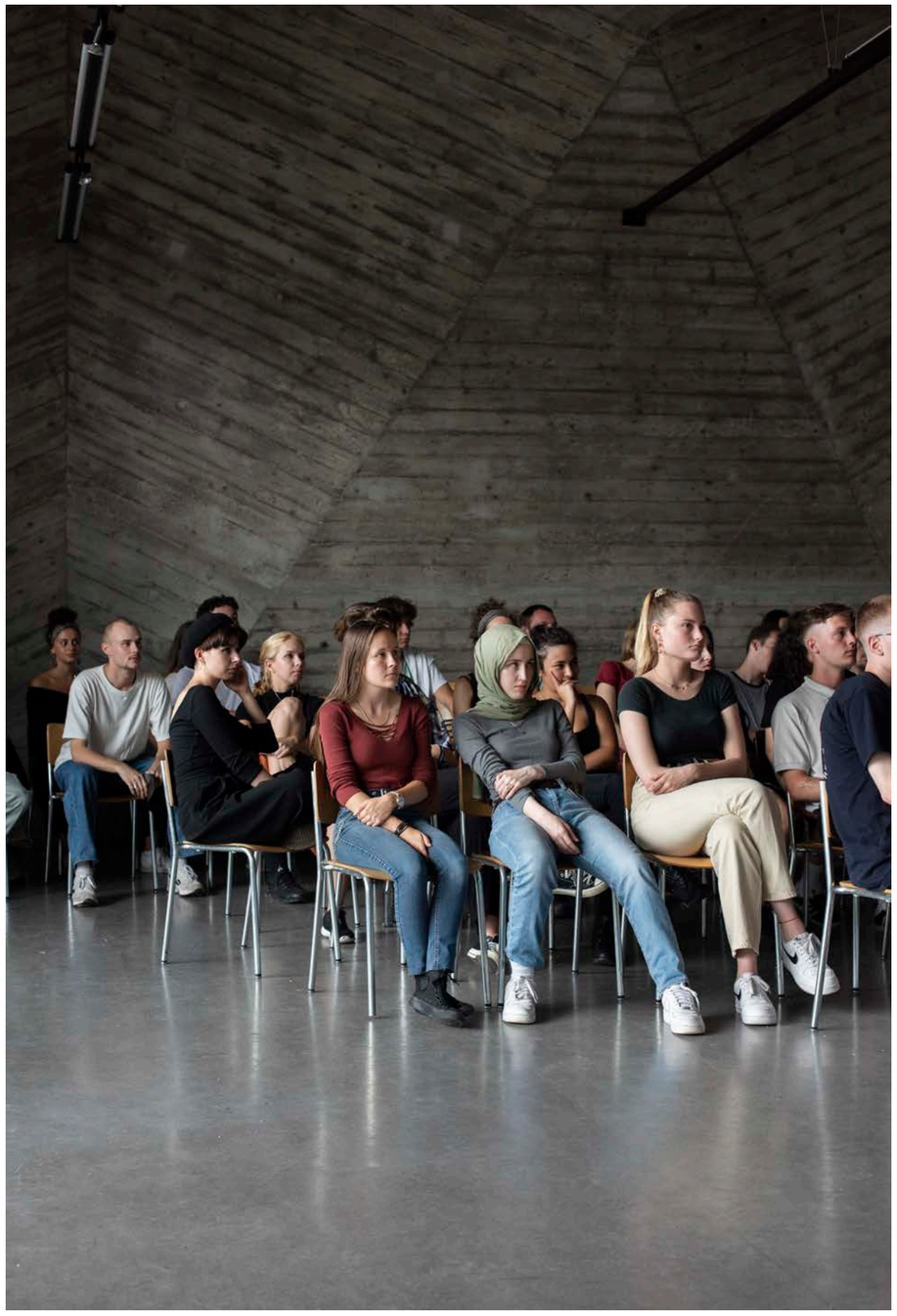
Begleitung Kollegium

Die Arbeit wurde vom Künstlerpaar Giovanni Di Stefano und Michèle M. Salmony Di Stefano geleitet und begleitet, Nicholas Mühlberg und Marco Papiro waren Assistenten. Zusätzliche Inputs kamen von Christian Platz und Bernd Stiegler. Die generative Gestaltung am Computer begleiteten Roger Aeschbach und Yann Graf.

Über das Projekt entstand eine Dokumentation, für die Christian Flierl während der zwei Wochen fotografiert und gefilmt hat. Es wurde zudem laufend in den Sozialen Netzwerken präsentiert, das ‹Eventualistische Social-Media-Büro› betreute Julia Kazis. Ein paar Lernende fotografierten und filmten ebenfalls und unterstützten die Medienarbeit.

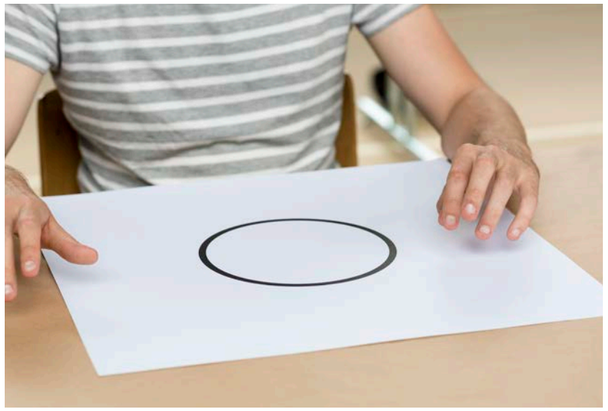
Giovanni Di Stefano, Michèle M. Salmony Di Stefano und Yann Graf waren Gastdozenten bzw. Gastdozentin. Julia Kazis, Christian Flierl, Roger Aeschbach, Marco Papiro, Christian Platz und Nicholas Mühlberg sind – neben ihrer anderen beruflichen Tätigkeit – Mitglieder des Kollegiums der Fachklasse für Grafik Basel.

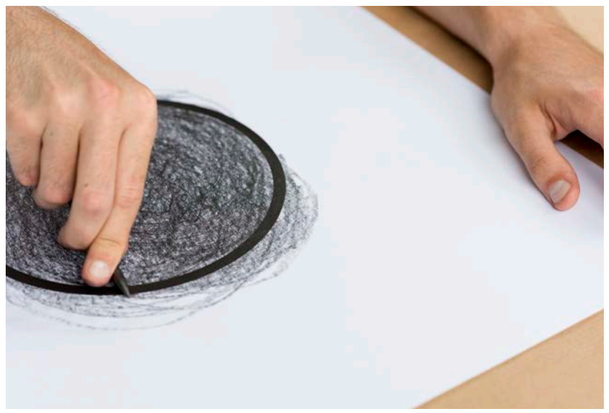




«Scopo dell´arte eventualista è infatti quello di creare uno stimolo in grado di scatenare le interpretazioni più eterogenee e più incompatibili (spettro evocativo) in un simile campione di persone.»

Sergio Lombardo
Gründer des ‹Gruppo Eventualista›

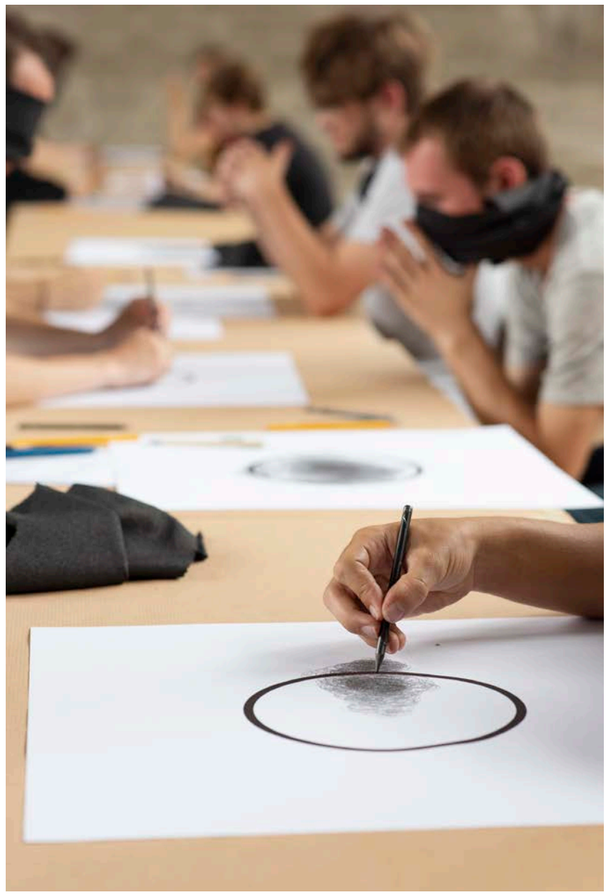


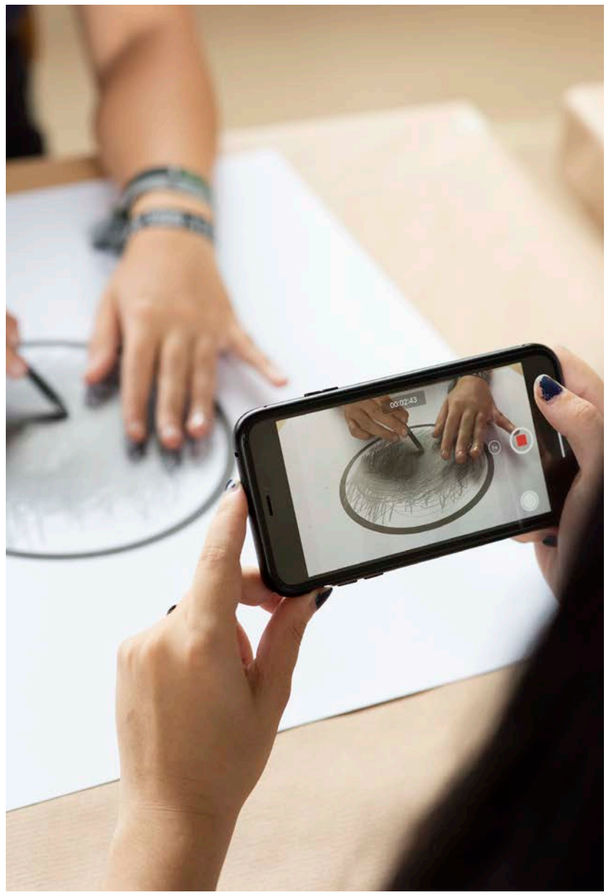


Cerchi

«Nimm das Blatt mit dem gedruckten Kreis. Betrachte aufmerksam das Blatt, ohne von diesem oder vom Kreis in irgendeiner Weise Mass zu nehmen. Wenn du glaubst, das Blatt genügend betrachtet zu haben, verbinde dir die Augen und nimm einen Bleistift. Versuche, mit dem Bleistift den Innenraum des Kreises vollständig zu übermalen: Es soll keinerlei weisser Raum im Kreis übrig bleiben, und kein Bleistiftstrich soll über die Linie hinausfahren. Dabei kannst du das Blatt abtasten, um dich mit den Händen zu orientieren.

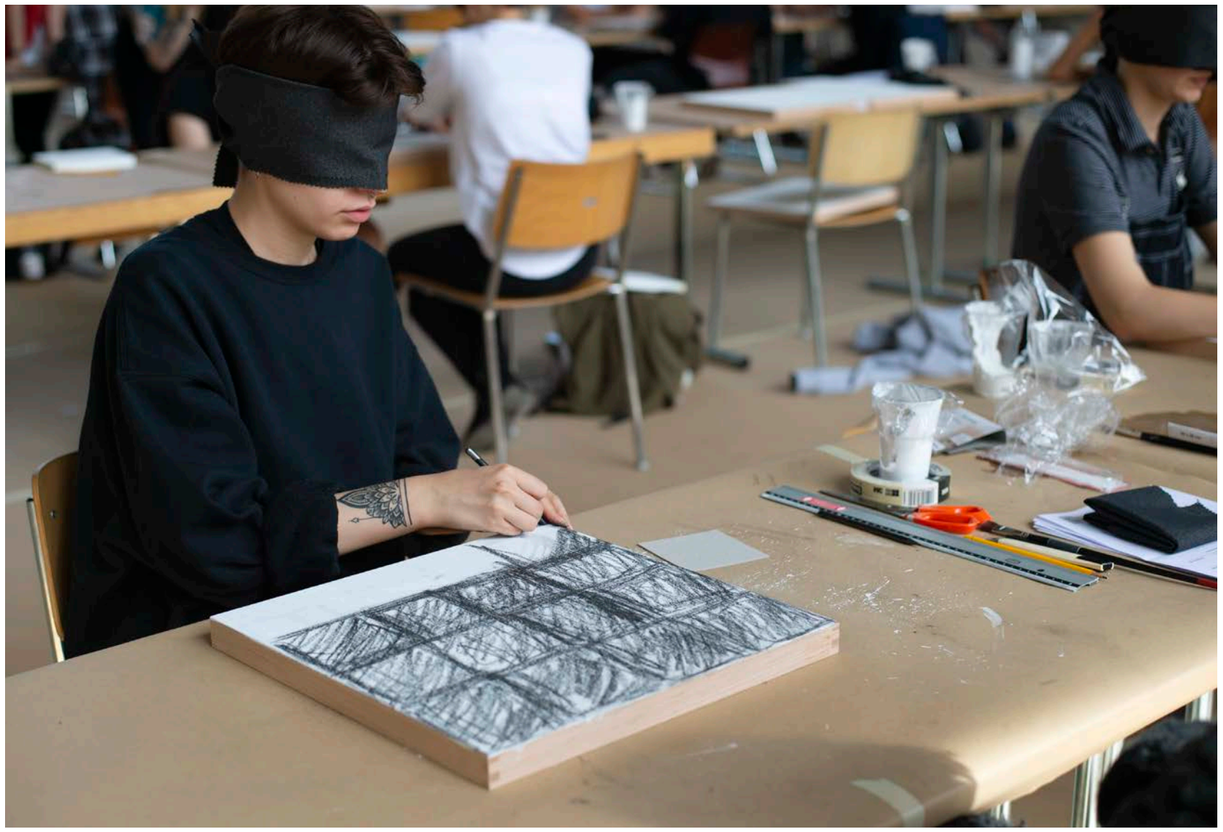
Die zur Verfügung stehende Zeit beträgt 15 Minuten oder weniger, wenn du die Aufgabe früher für erfüllt hältst.»



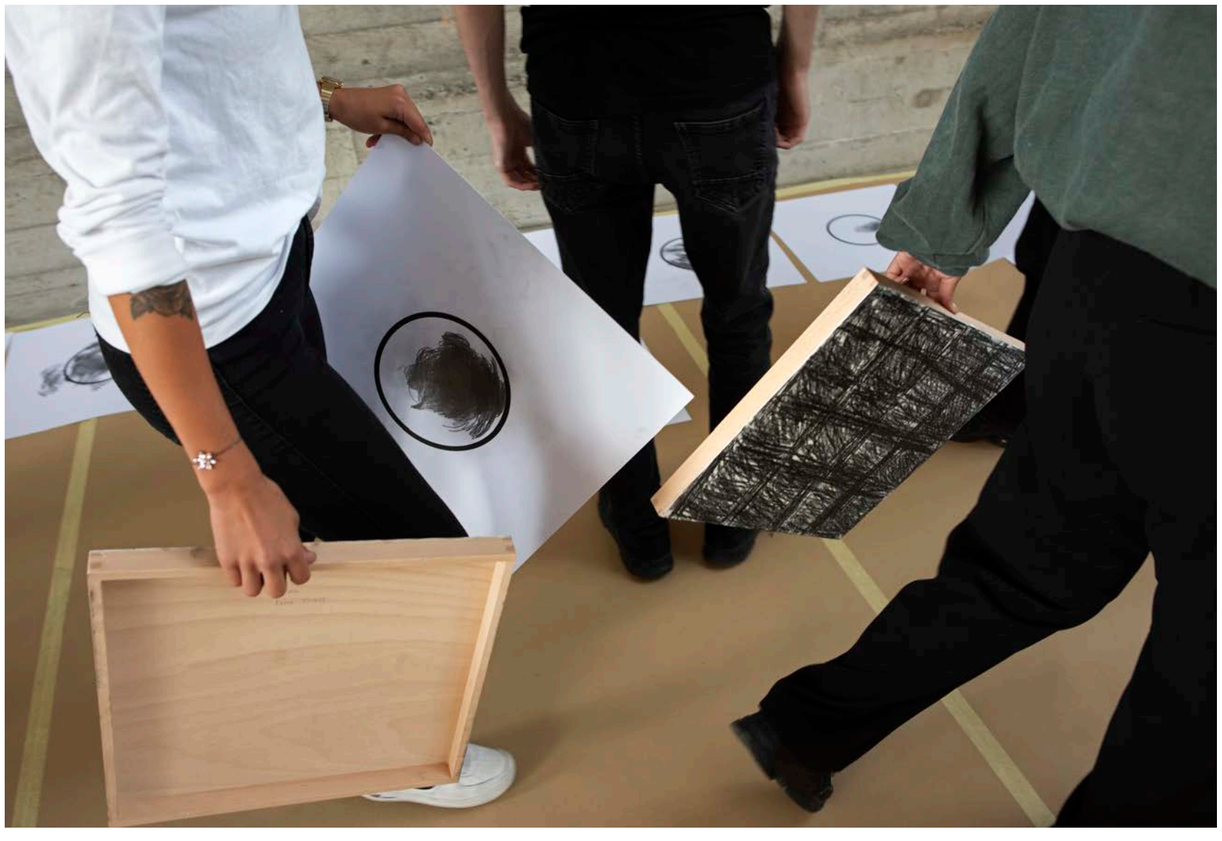


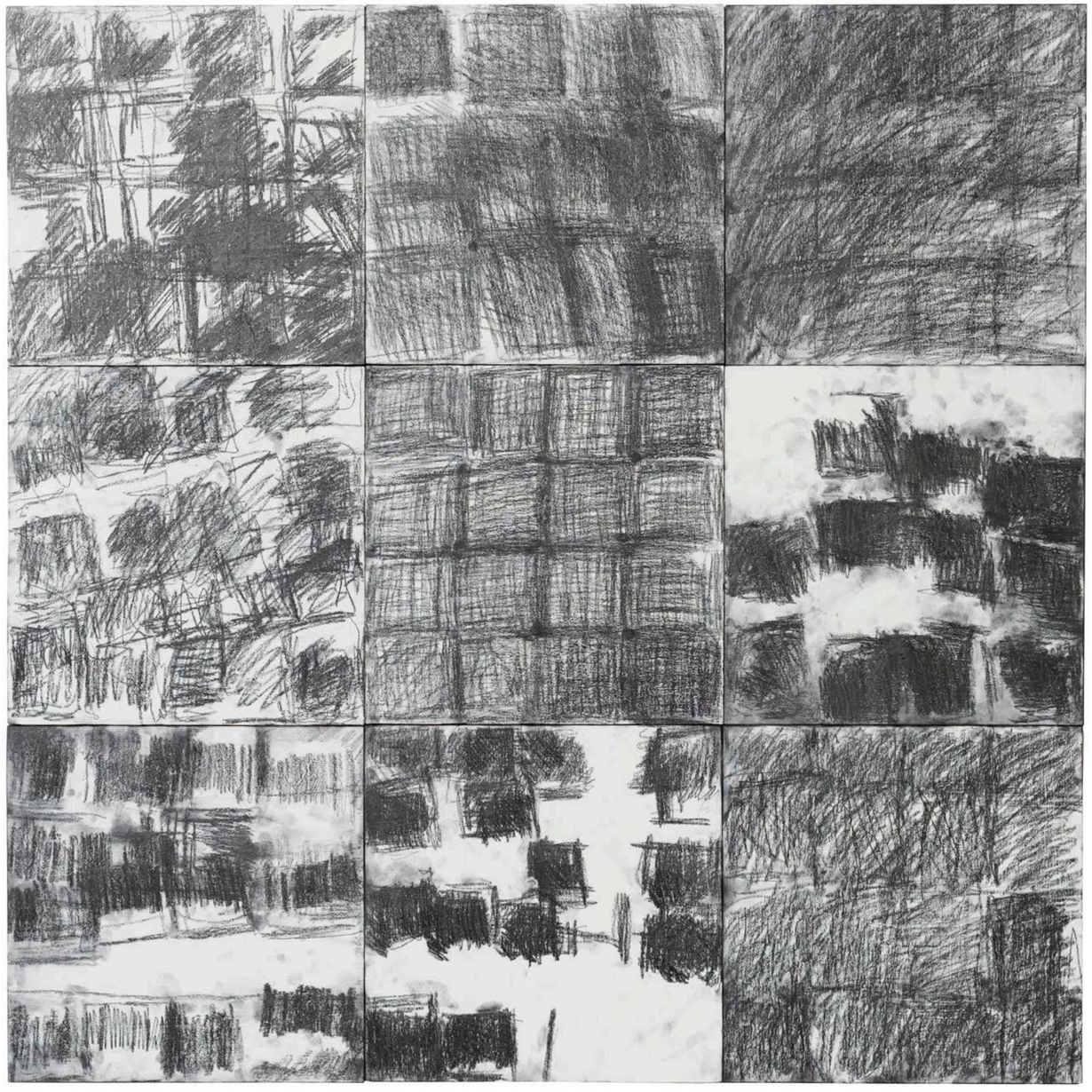
16 Quadrati

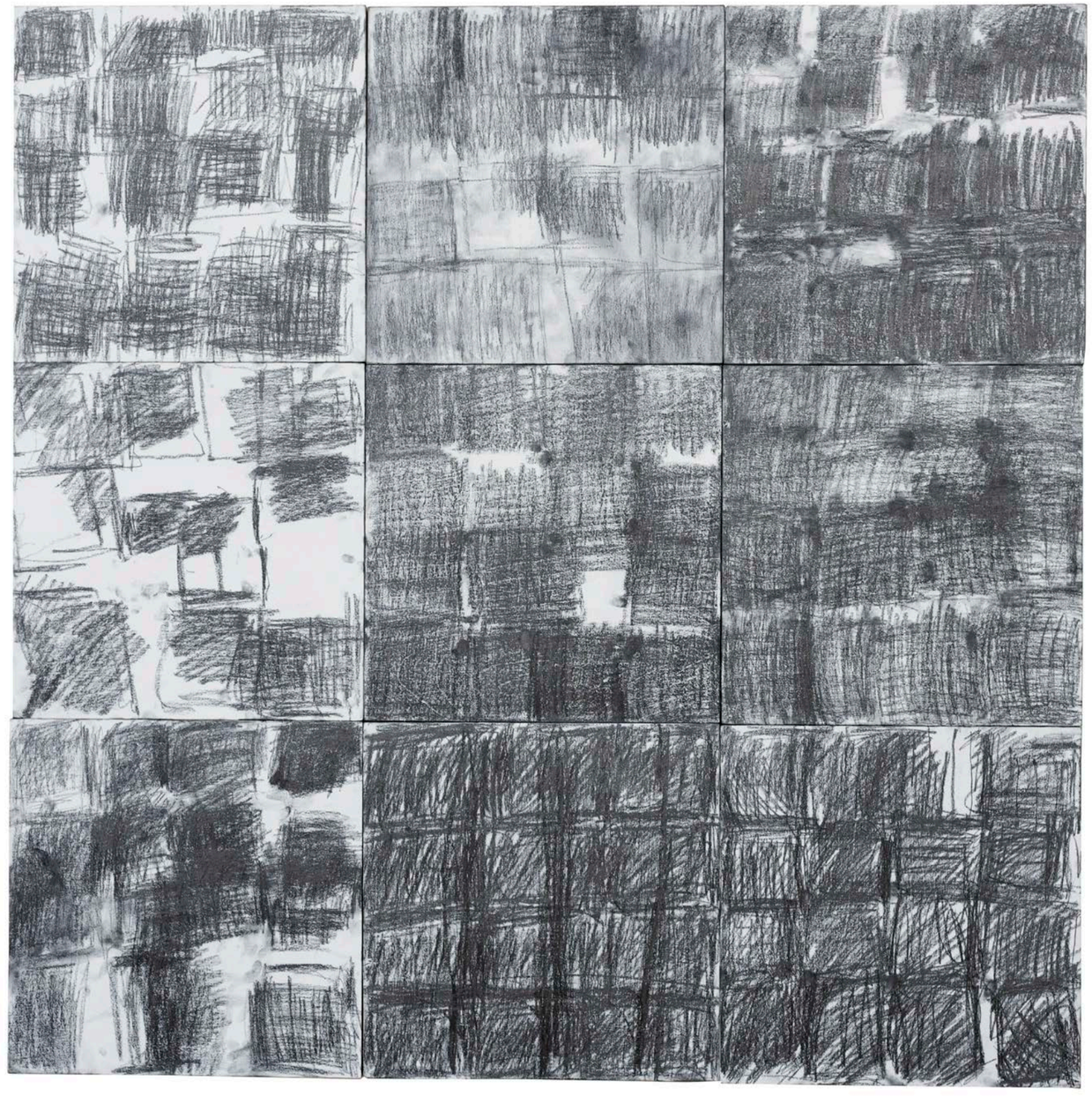
«Verbinde deine Augen. Nimm das Musterquadrat (10 × 10 cm) aus Karton in deine Hände und merke dir seine Masse. Lege es weg und zeichne mit dem Bleistift den Umriss des ersten Quadrates in die obere linke Ecke bündig zum Bildrand. Fülle das Quadrat ganz aus. Fülle die ganze Fläche mit aneinander anschliessenden Quadraten von 10 × 10 cm (4 Reihen à 4 Quadrate). Die Bildfläche soll komplett bedeckt sein mit schwarzen Quadraten.»

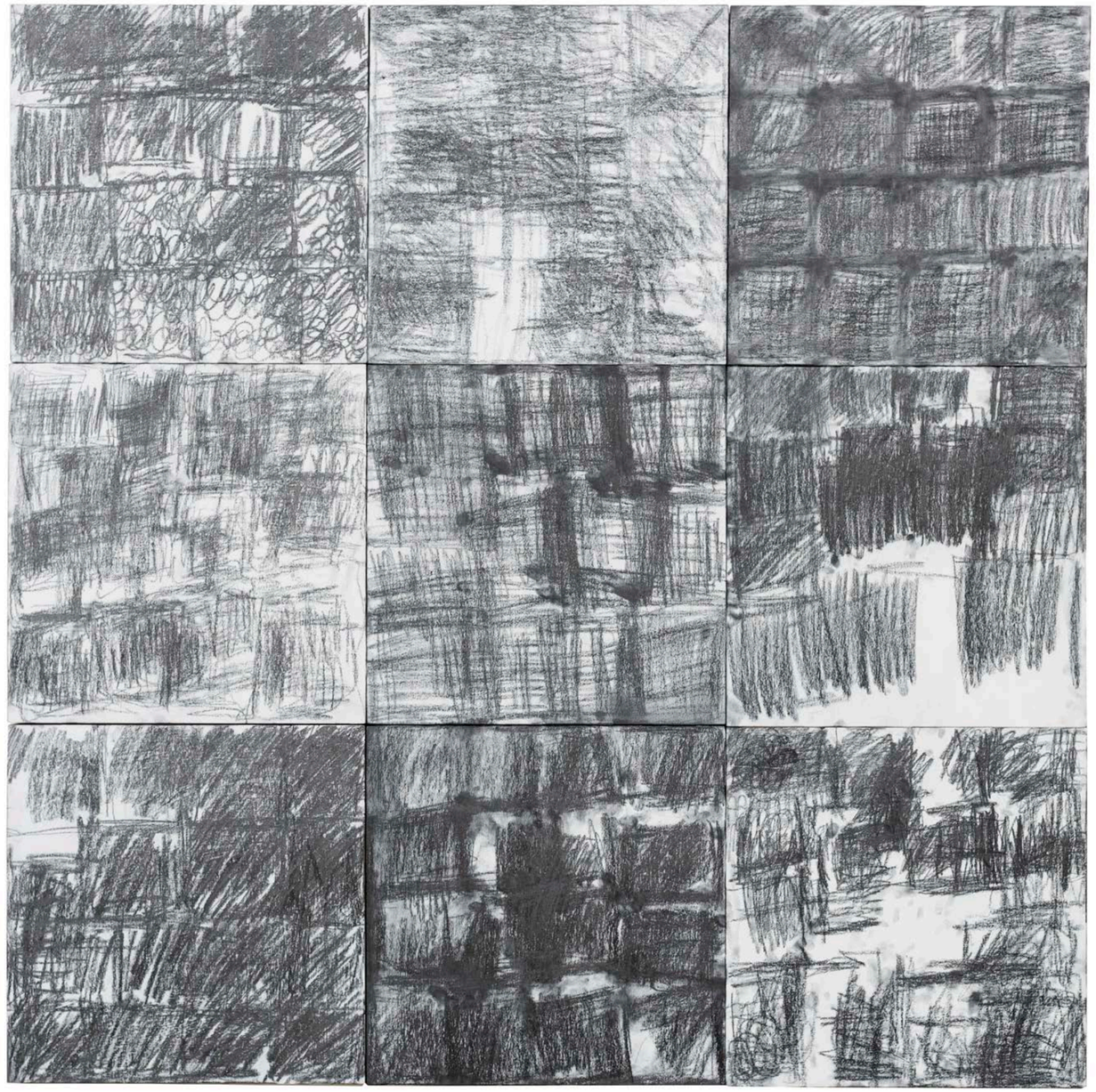


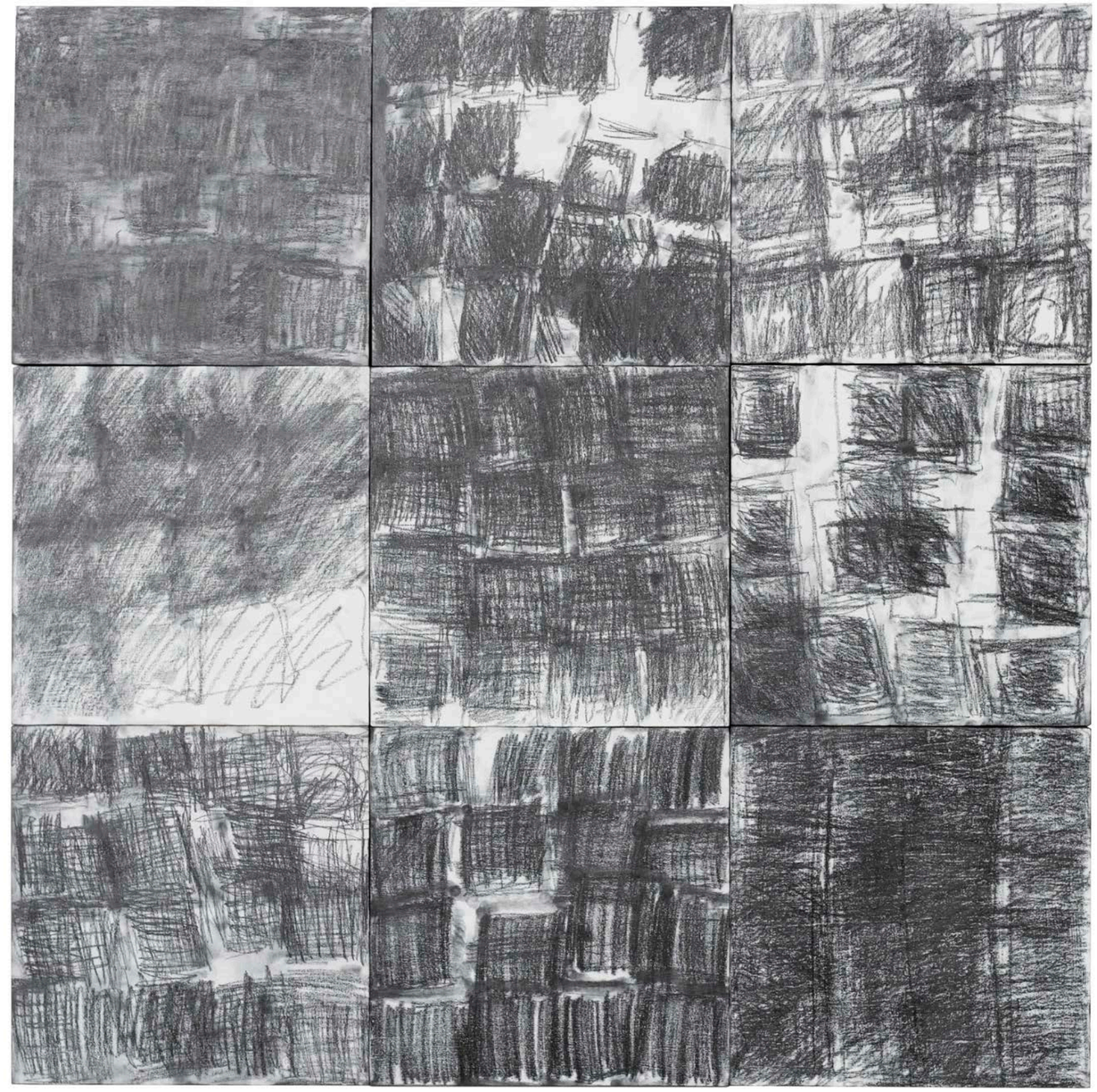
IMAGIN

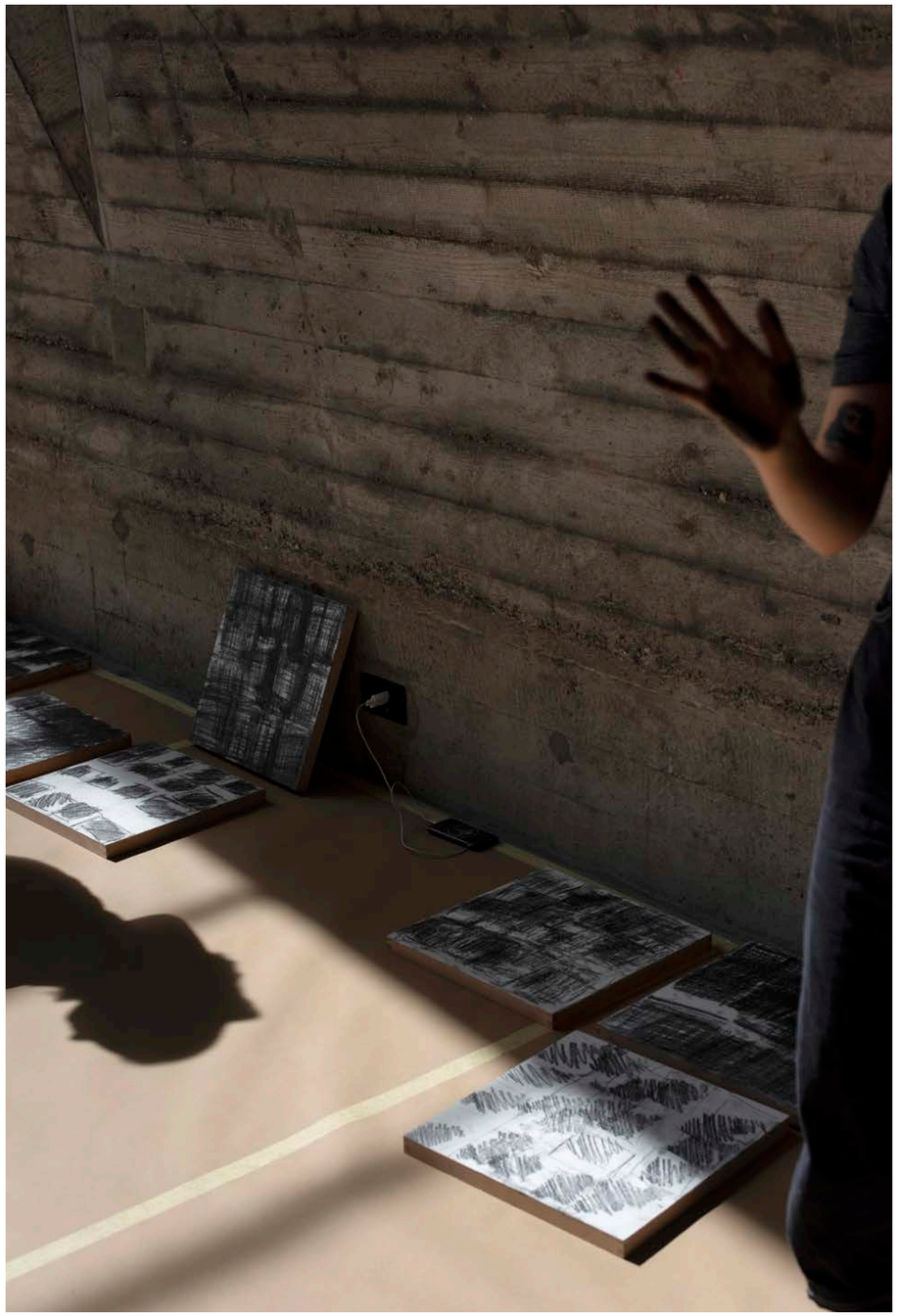


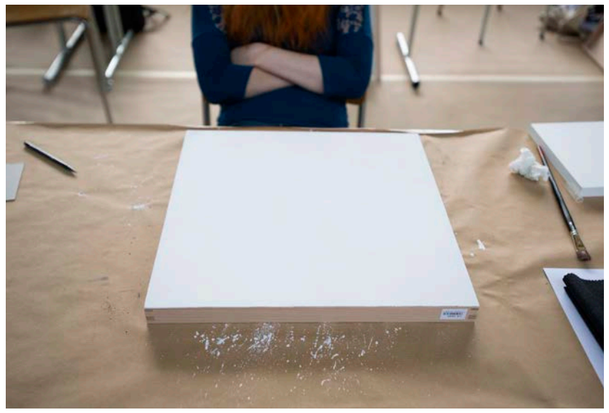






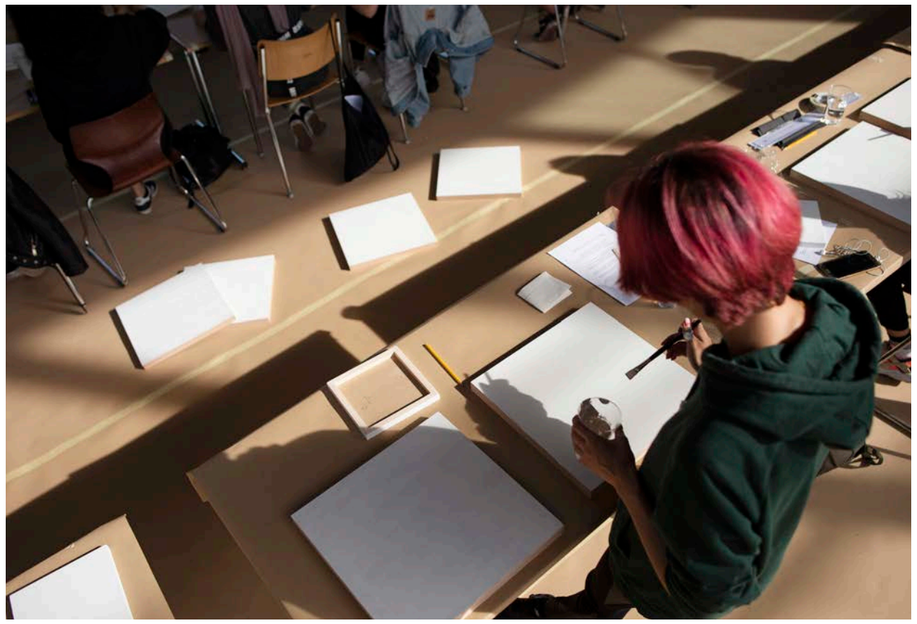


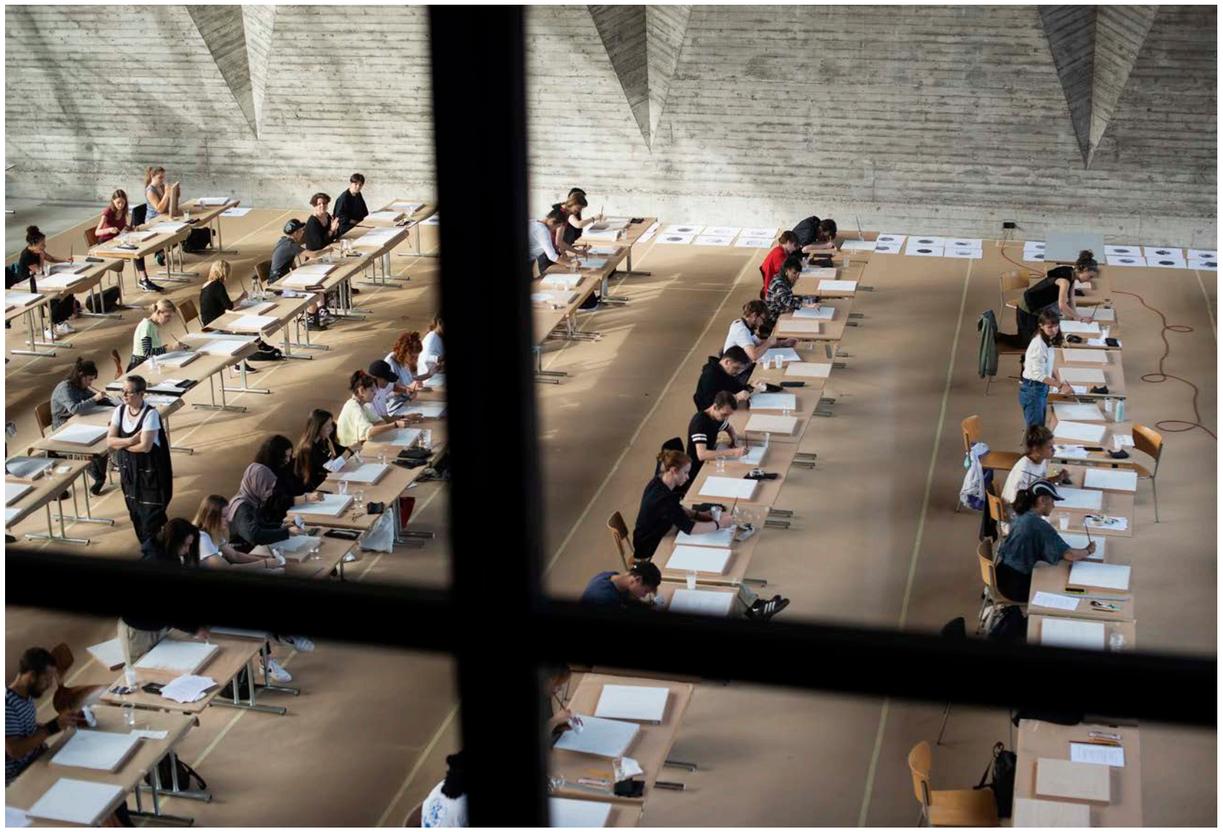


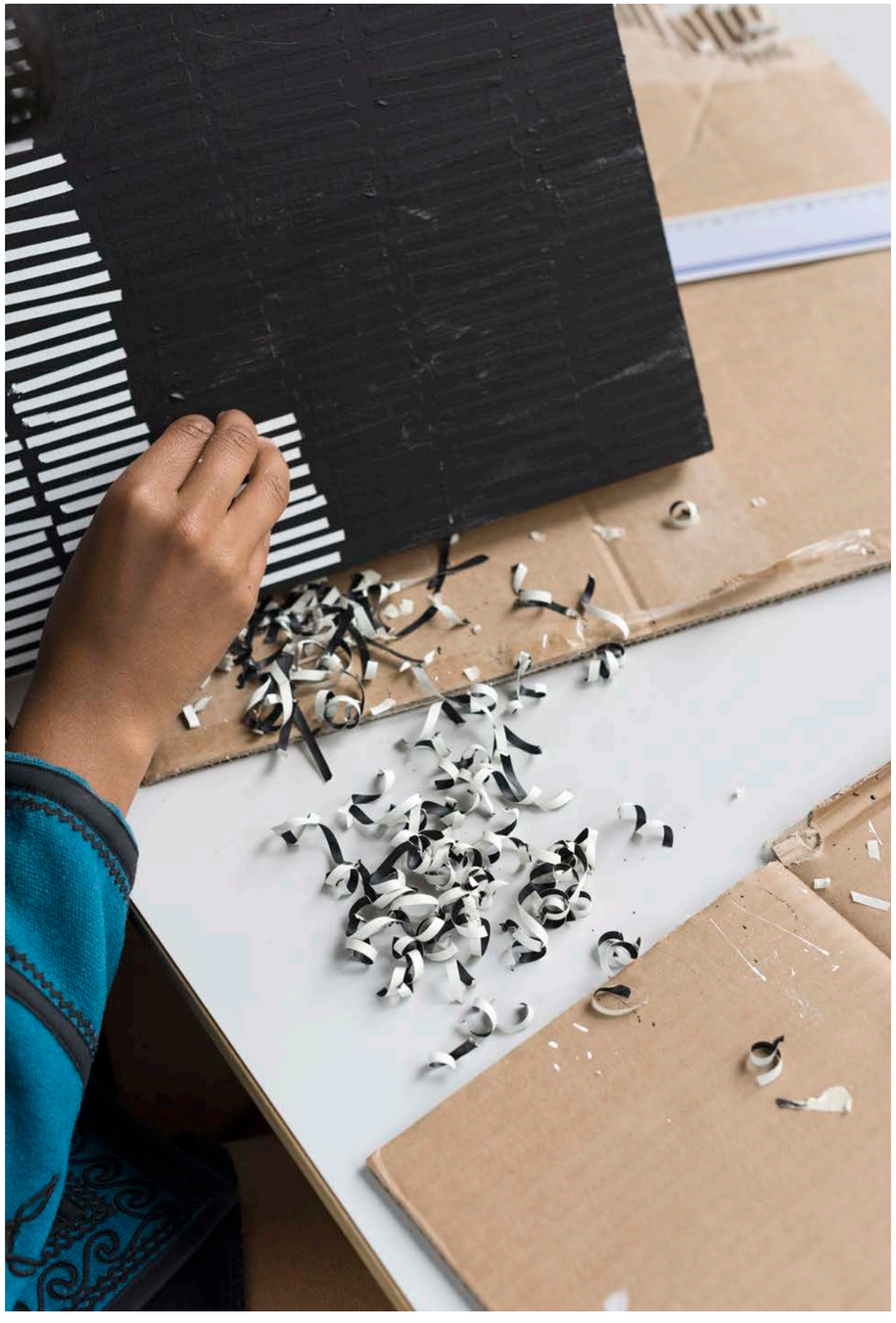


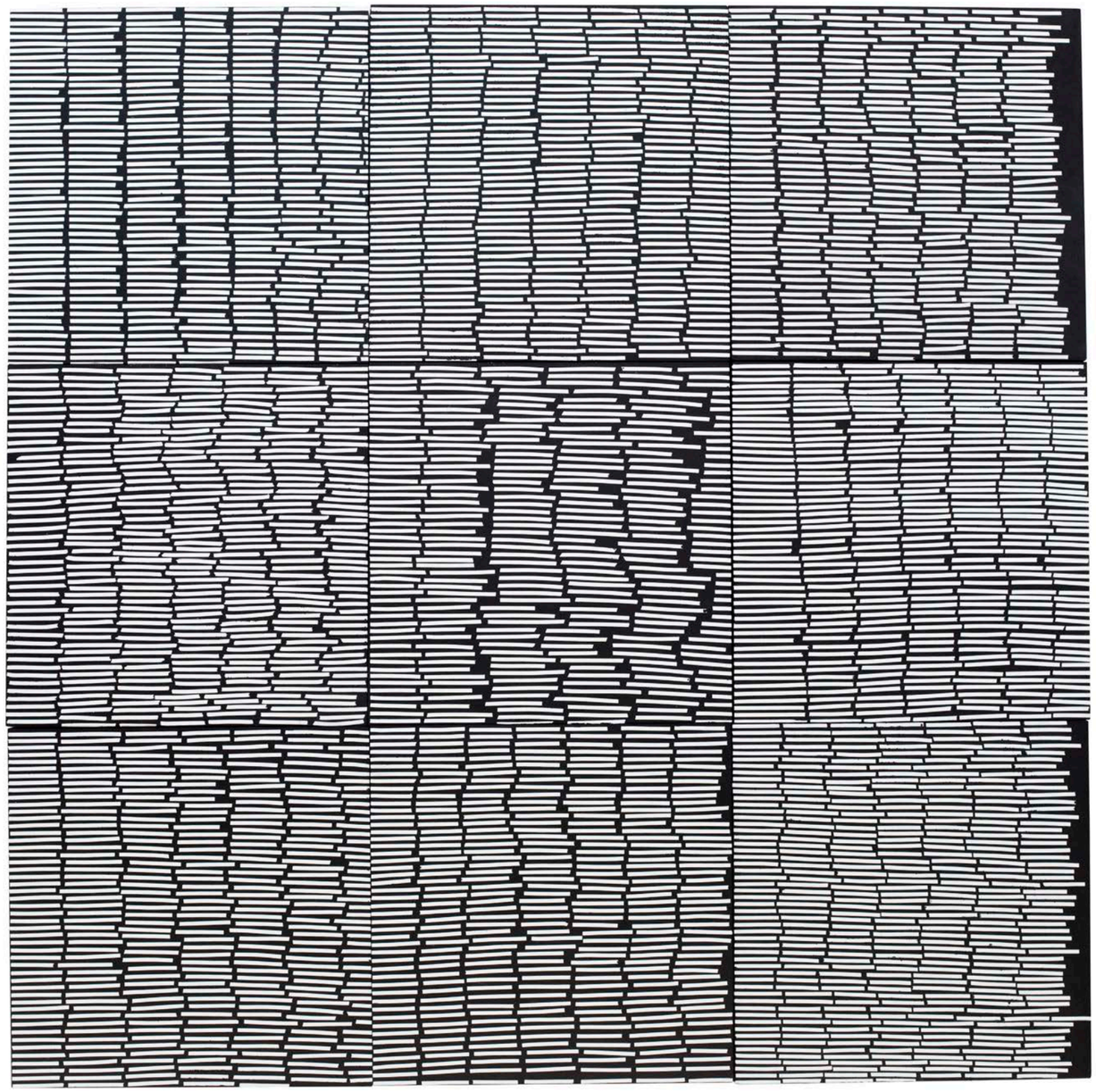
Segmenti

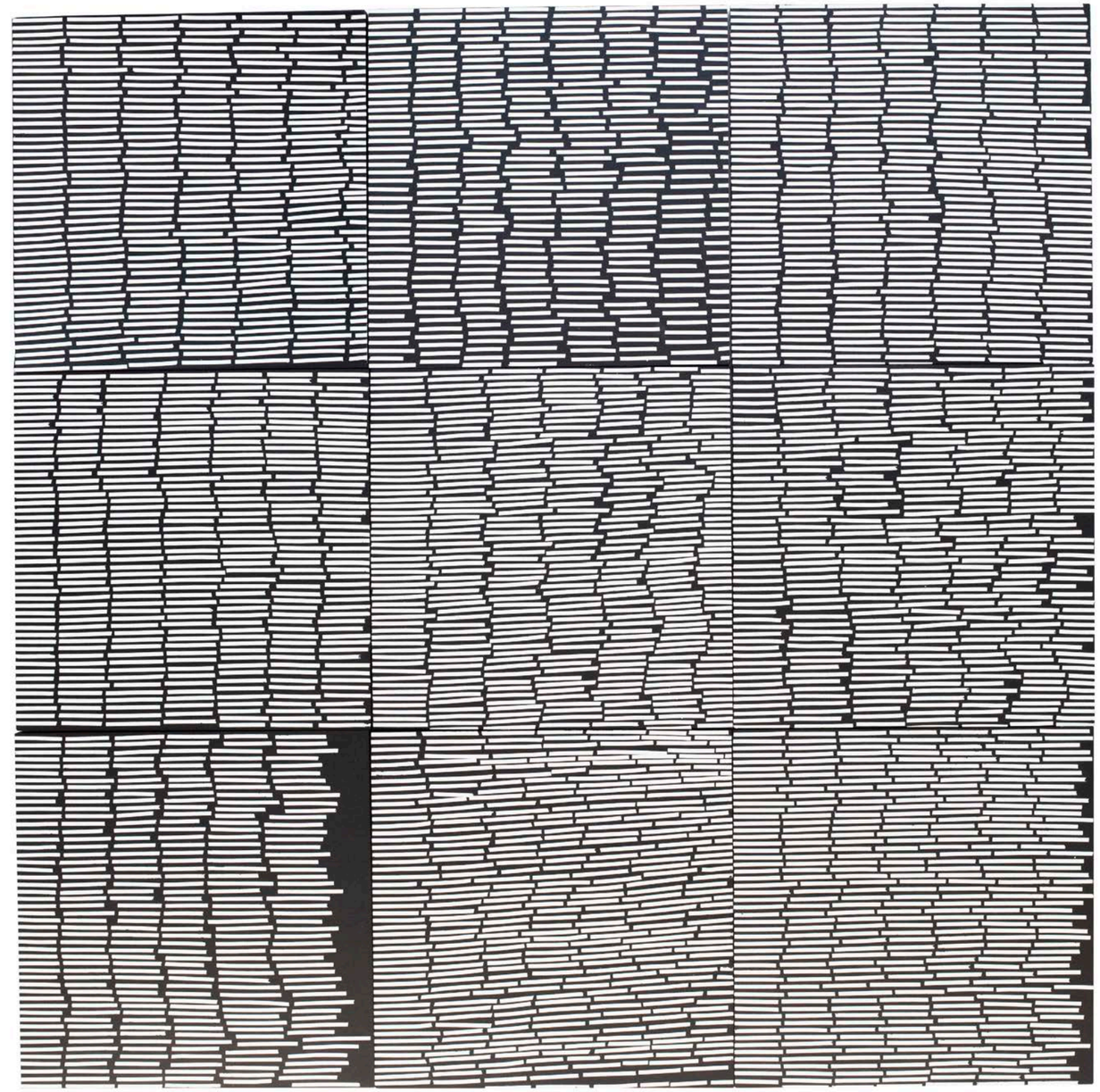
«Beklebe die Fläche mit 5 cm langen und 4 mm breiten Klebeband-Streifen im Abstand von 4 mm: Schneide das Klebeband für diese Segmente mit Augenmass und klebe es ebenso auf. Mit dem Holzplättchen drücke am Schluss jedes einzelne Segment sorgfältig auf der Malfläche an. Übermale die Malplatte weiss und danach zweimal schwarz. Dann entferne die aufgeklebten Segmenti mit dem Cutmesser.»

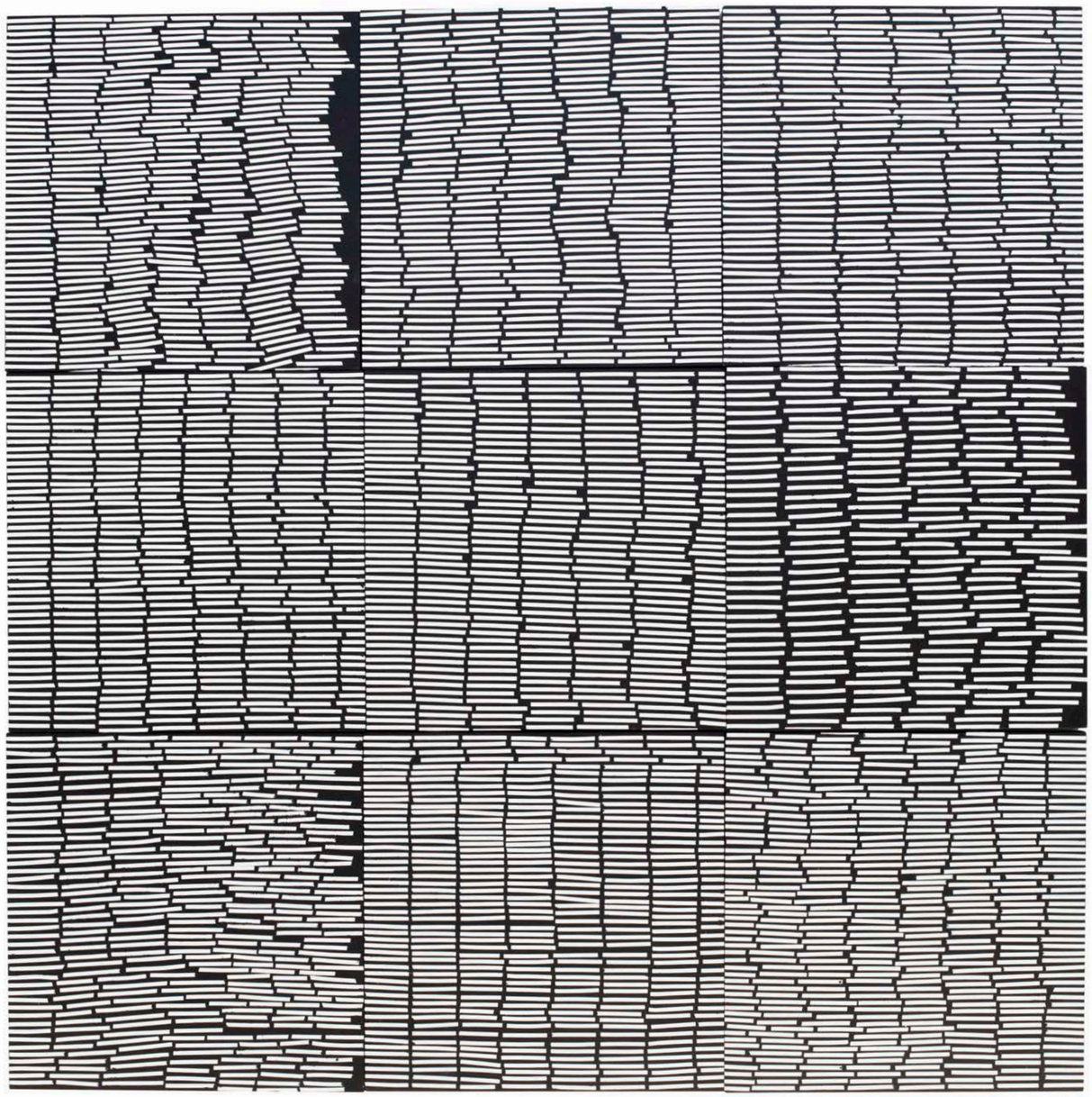


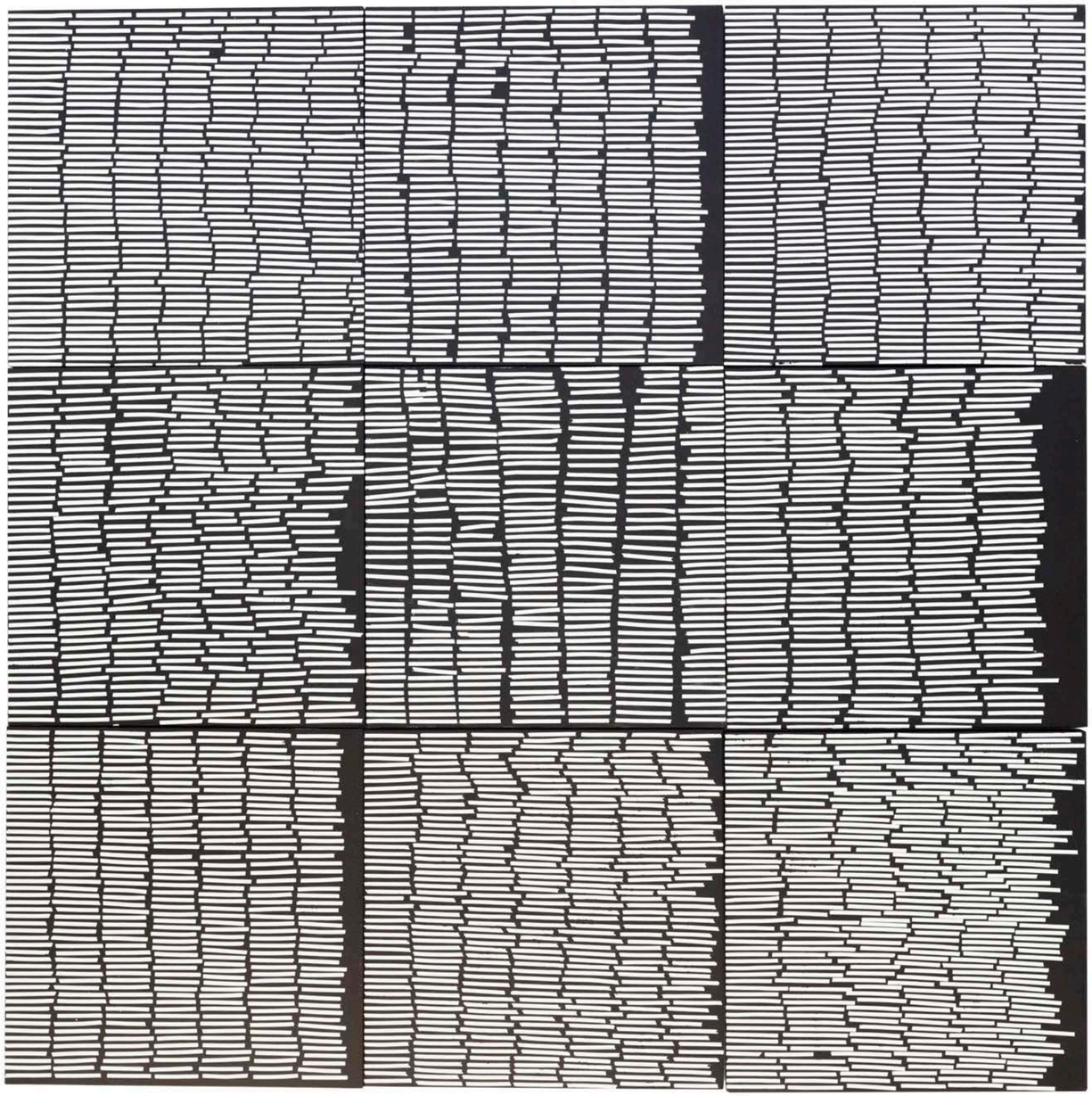


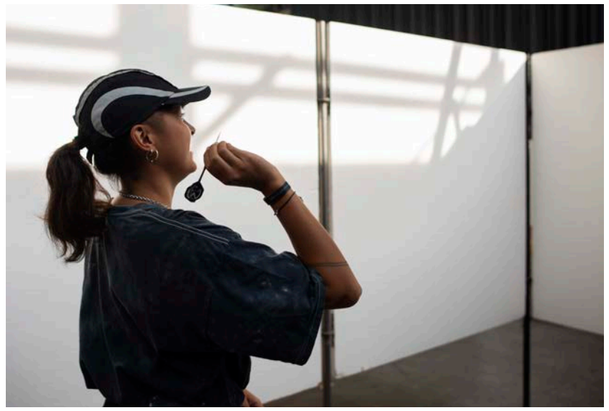






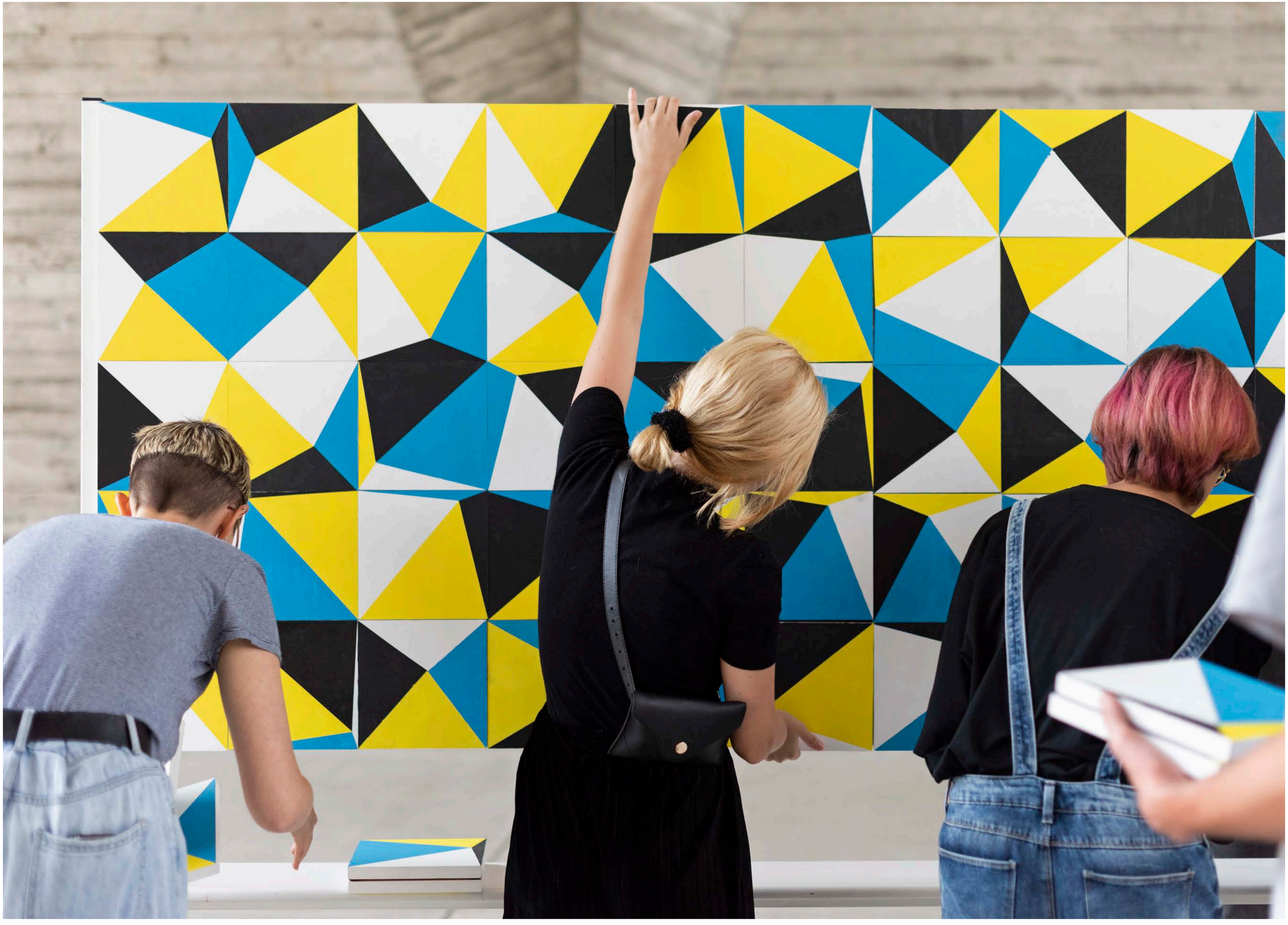


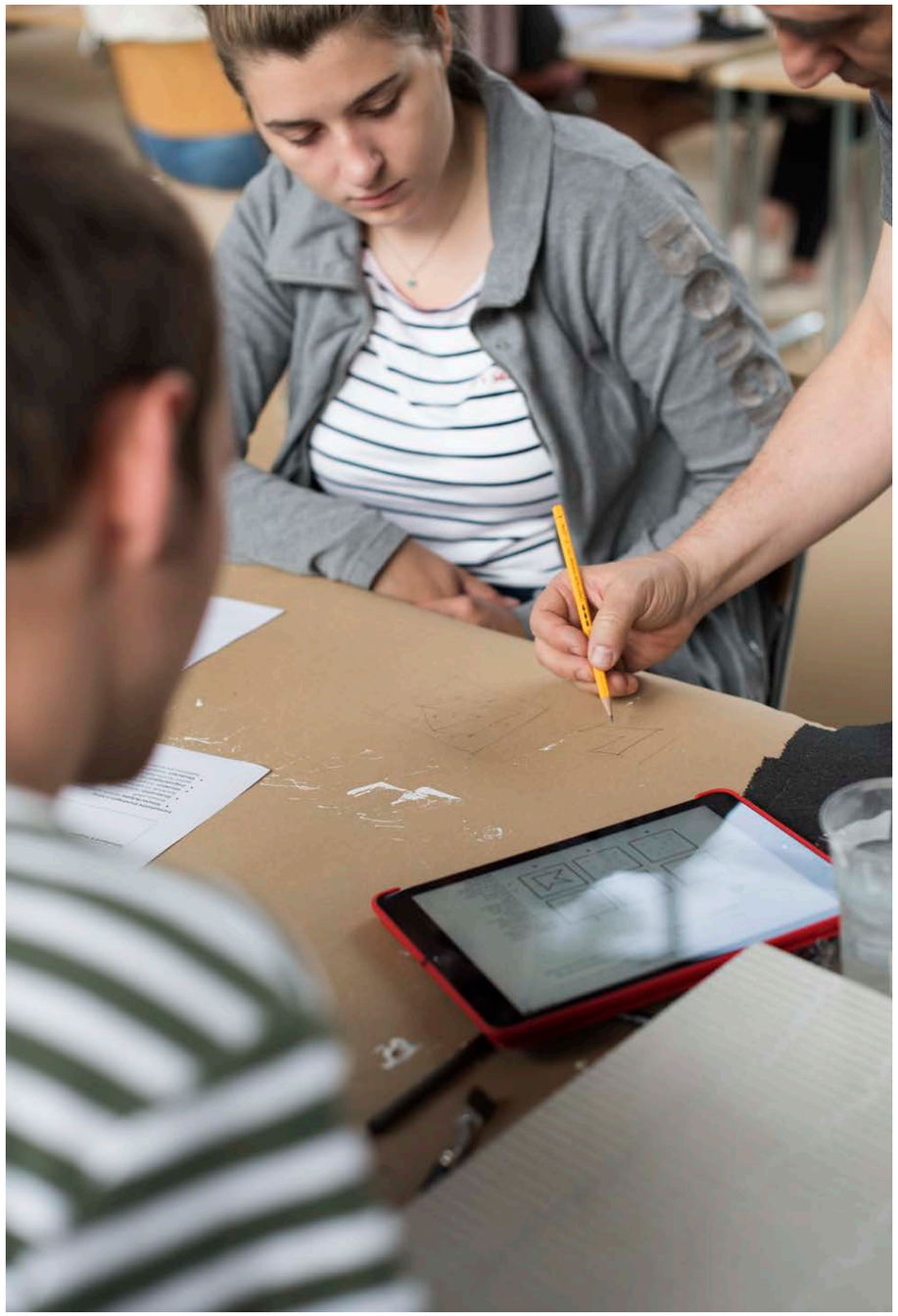




dArts

«Grundiere die Malfläche (20×20 cm) mit weisser Farbe. Hänge sie auf und versuche, von der Abschusslinie aus mit einem Dartschuss einen Punkt in die Mitte der Malfläche zu setzen. Wo auch immer dieser Punkt sich befindet: Verbinde ihn mit den vier Ecken. Lose für jedes Feld eine Farbe aus. Bemale die Felder mit der je ausgelosten Farbe. Beklebe die Rückseite mit Magnetband und hänge das Bild auf die Metallplatte.»

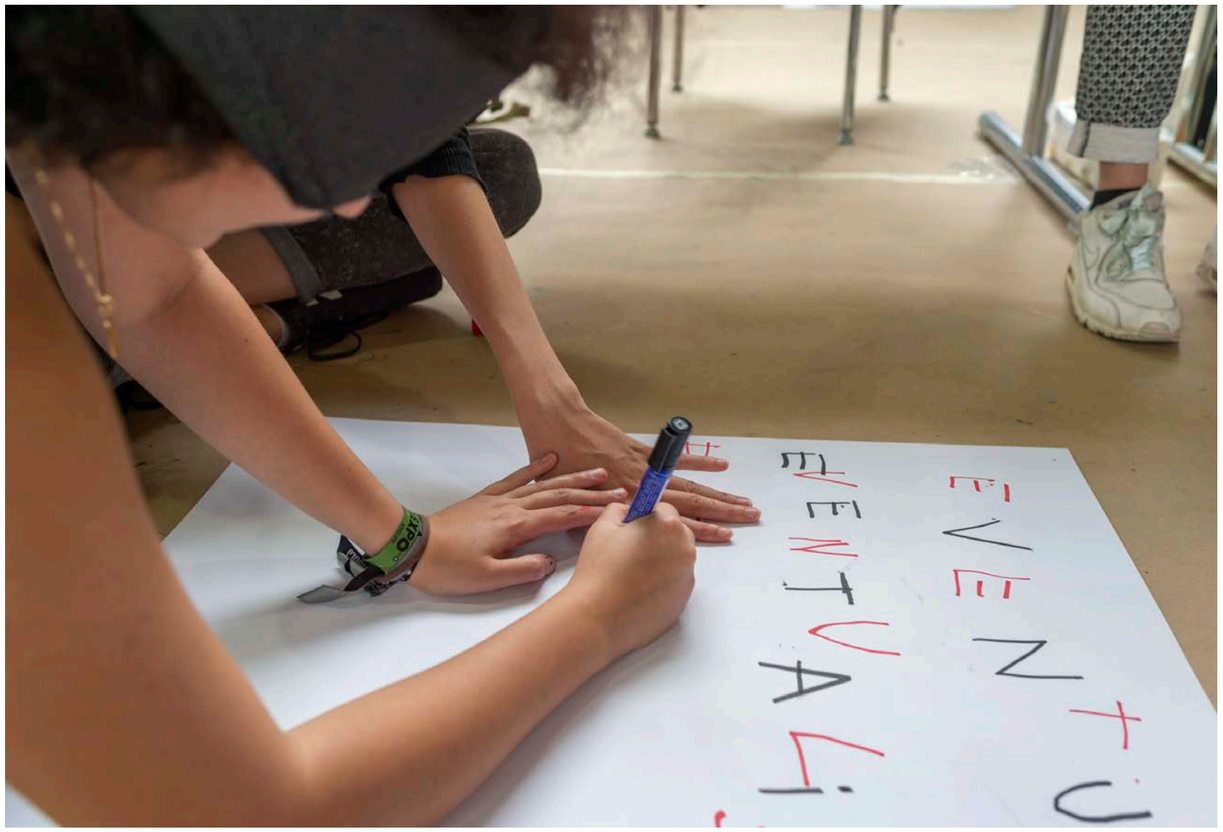


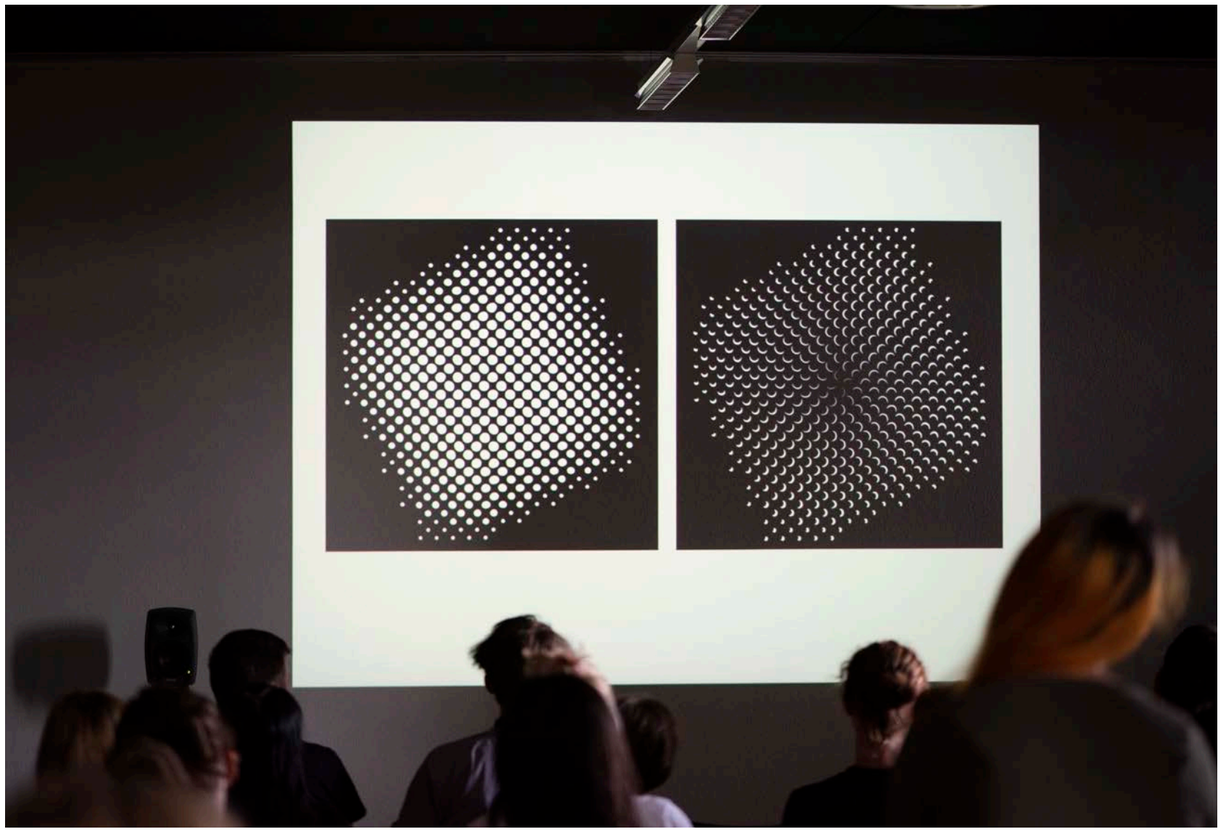


Selbsterfundene Teamarbeiten

«Konzipiert ein eigenes Eventualistisches Projekt und setzt es um!» Diese Aufgabenstellung hielt die Fachklasse neben der Fertigstellung der analogen Eventualistischen Arbeiten *Cerchi*, *Quadrati*, *Segmenti* und *dArts* Ende der ersten und anfangs der zweiten Projektwoche in Atem.

Es entstanden zehn Gruppenprojekte, die sich die Lernenden schliesslich in kurzen Präsentationen gegenseitig vorstellten.

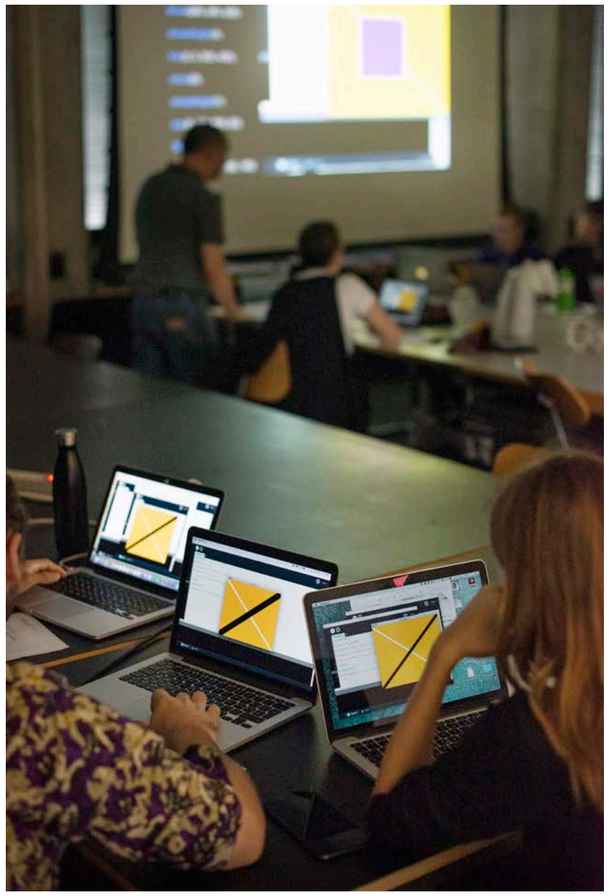


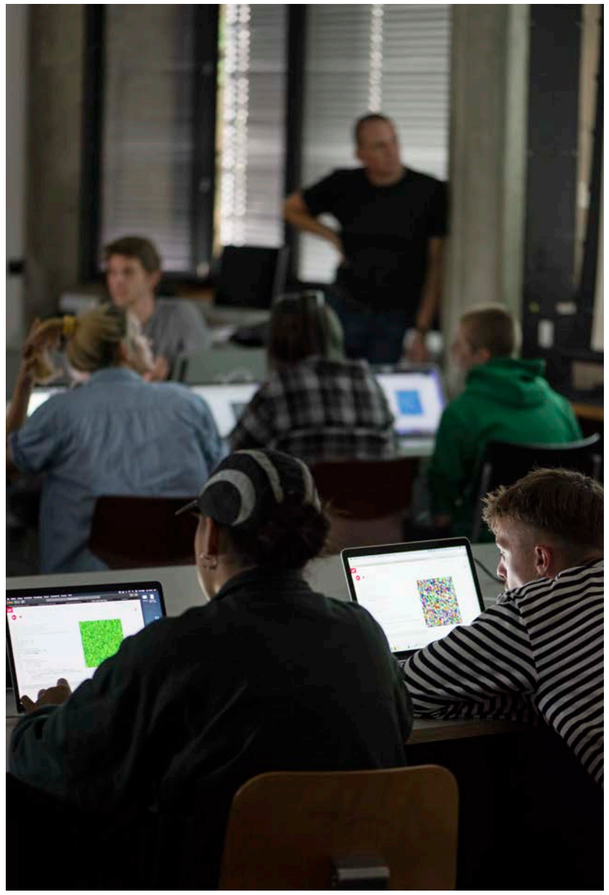


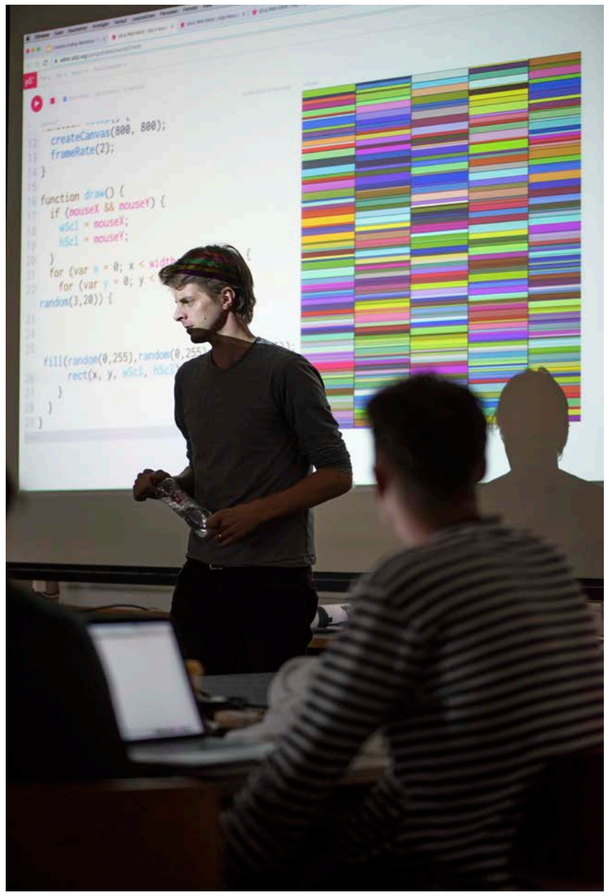
Arbeit am Computer: Processing, Creative Coding

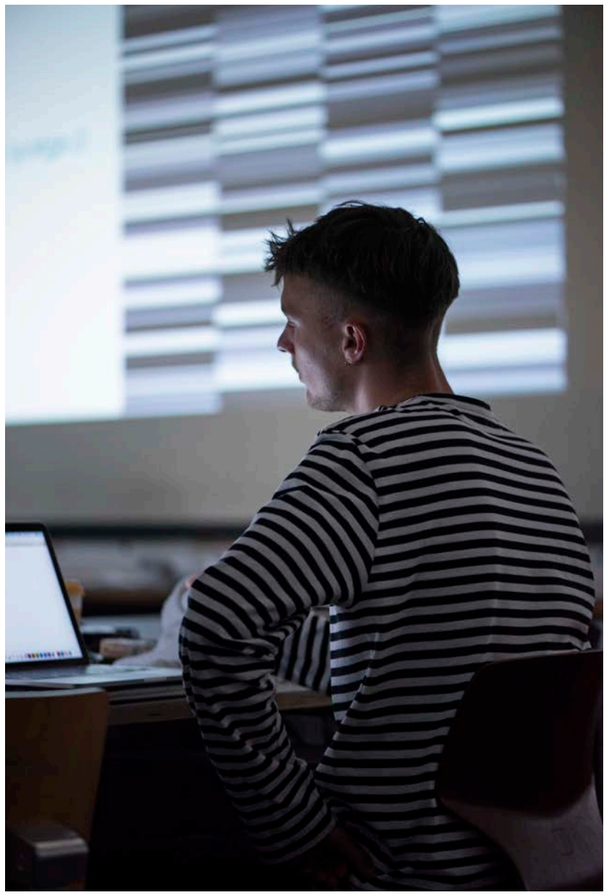
Zur Einführung in die Methoden der ‹Generativen Gestaltung› wurden theoretische Informationen vermittelt und deren Verarbeitung gleich experimentell umgesetzt: Giovanni Di Stefano und Michèle M. Salmony Di Stefano führten in die Welt von *Random*, *Noise* und in die Programmiersprache *Processing* ein.

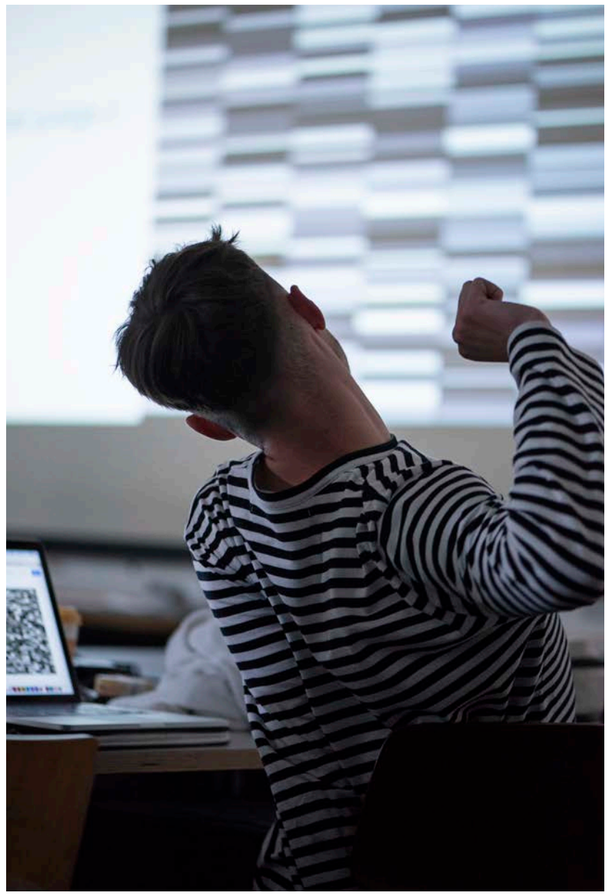
Roger Aeschbach und Yann Graf stellten den Lernenden den Gebrauch des *Creative Codings* vor. Die Lernenden sammelten erste Erfahrungen, indem sie vorgegebene Codes dieser beiden Programmiersprachen und somit Farbe, Form und Bewegung veränderten. Es entstanden viele – auch interaktive, bewegte – Werke.

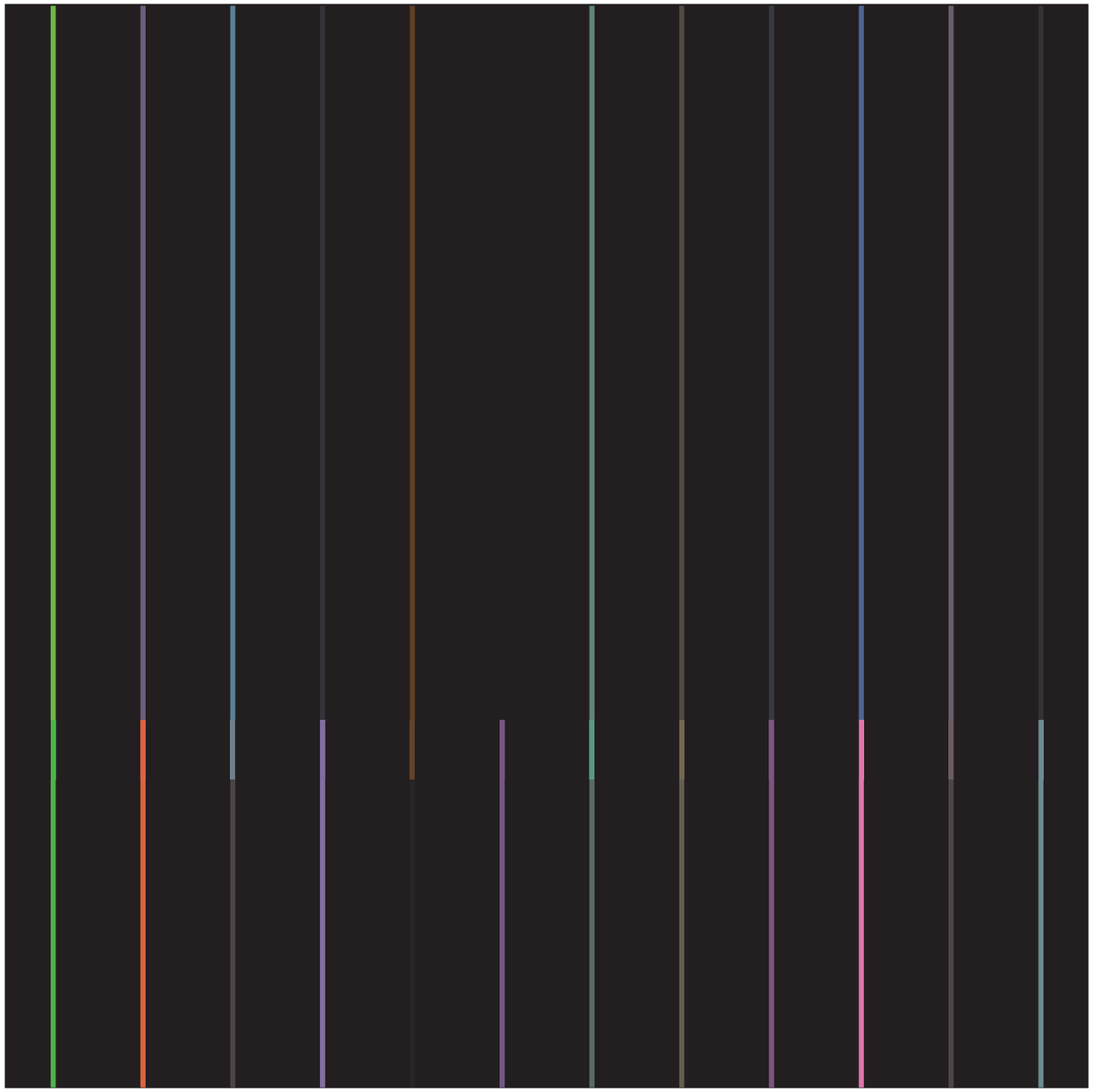


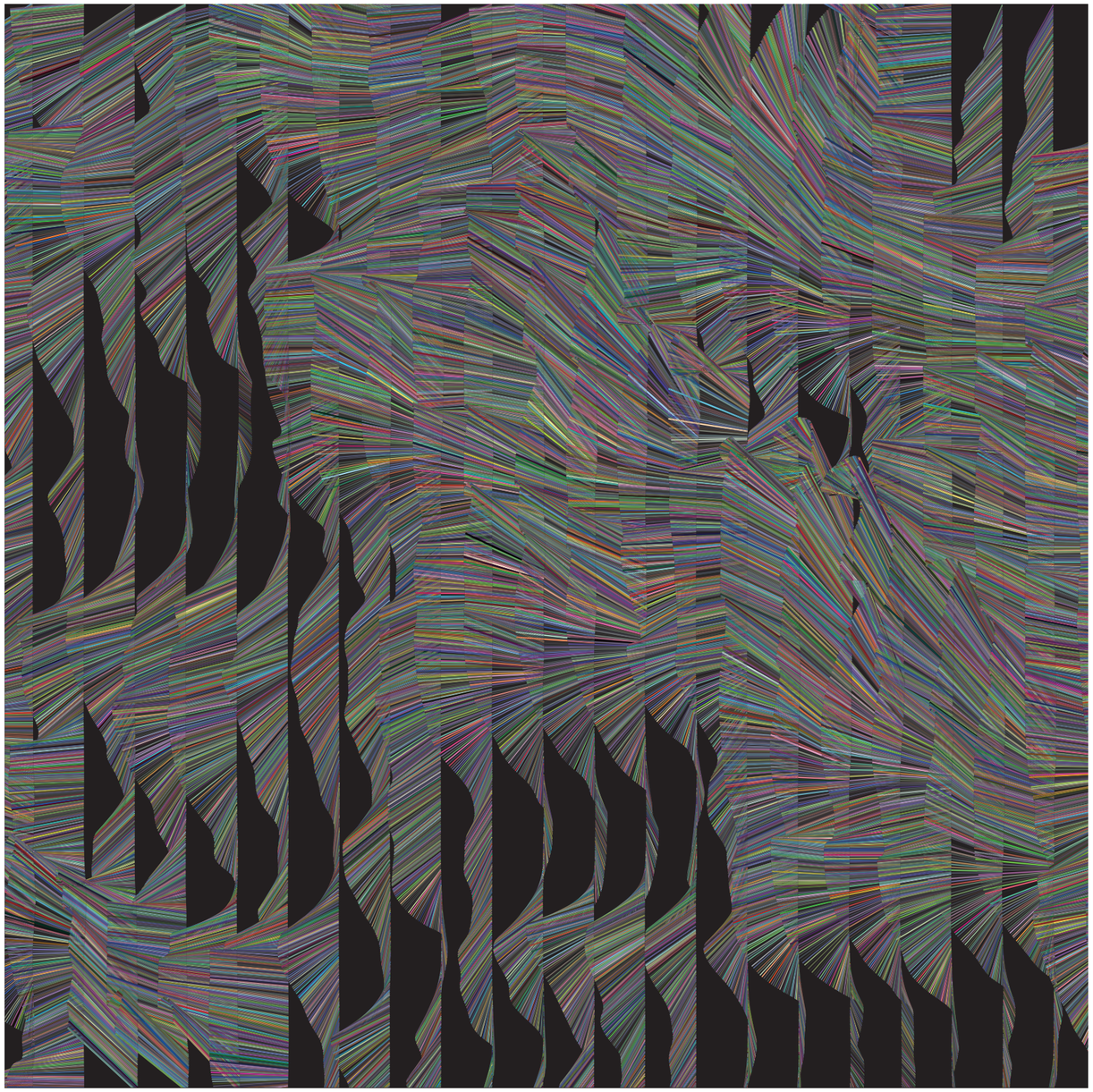


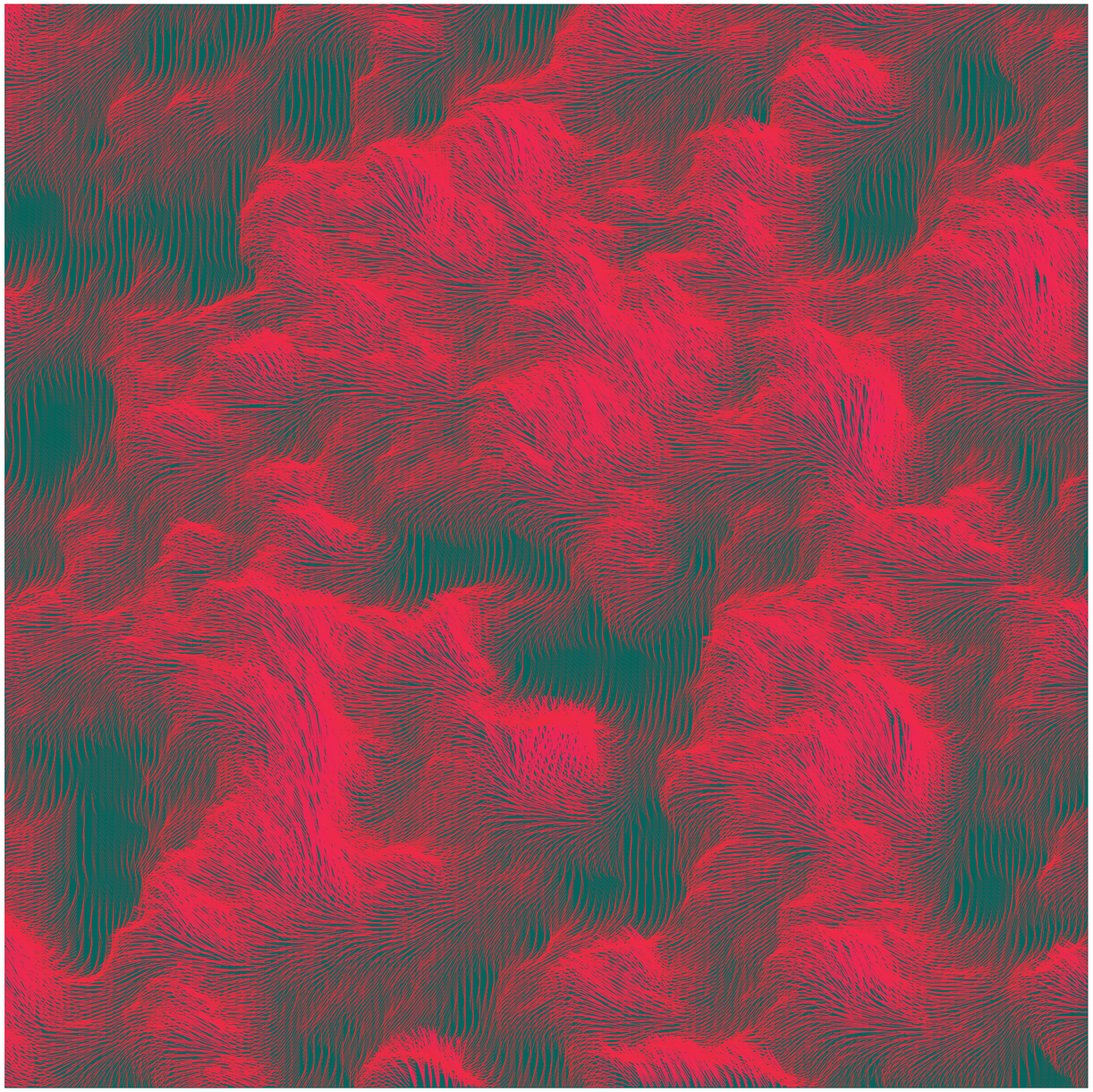

12 createCanvas(800, 800);
13 frameRate(2);
14 }
15
16 function draw() {
17 if (mouseX && mouseY) {
18 wSc1 = mouseX;
19 hSc1 = mouseY;
20 }
21 for (var x = 0; x <
22 for (var y = 0; y <
23 random(3,20)) {
24
25
26 fill(random(0,255),random(0,255
27 rect(x, y, wSc1, hSc1
28 }
29 }
30 }









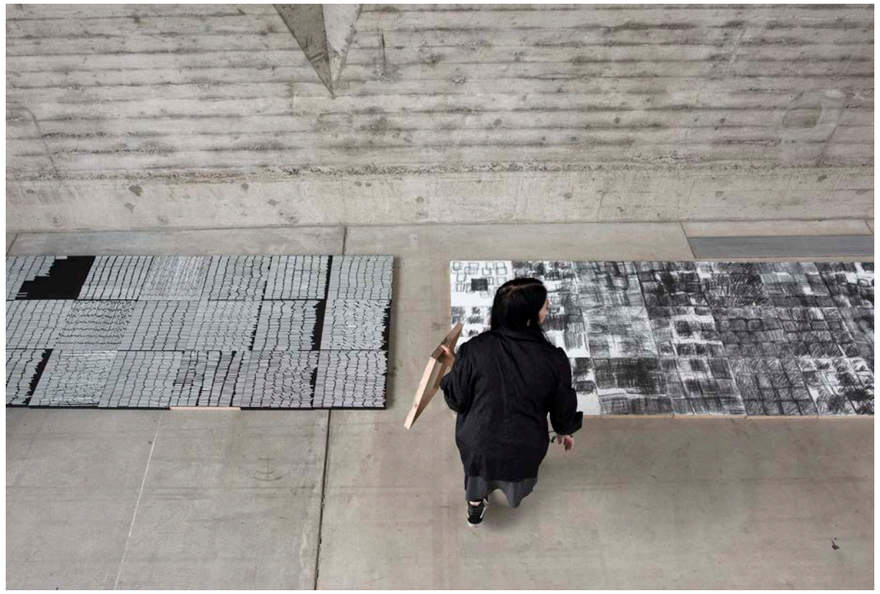


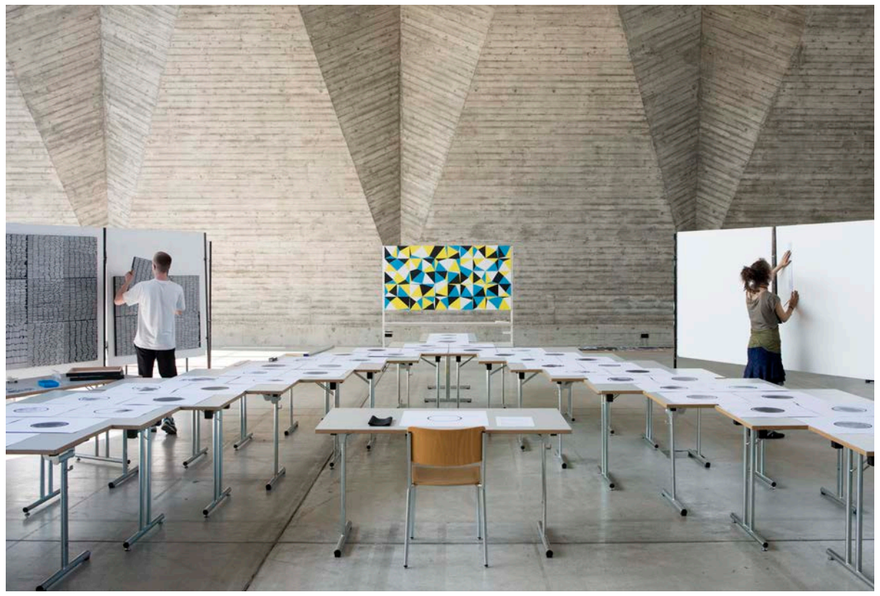
Ausstellung

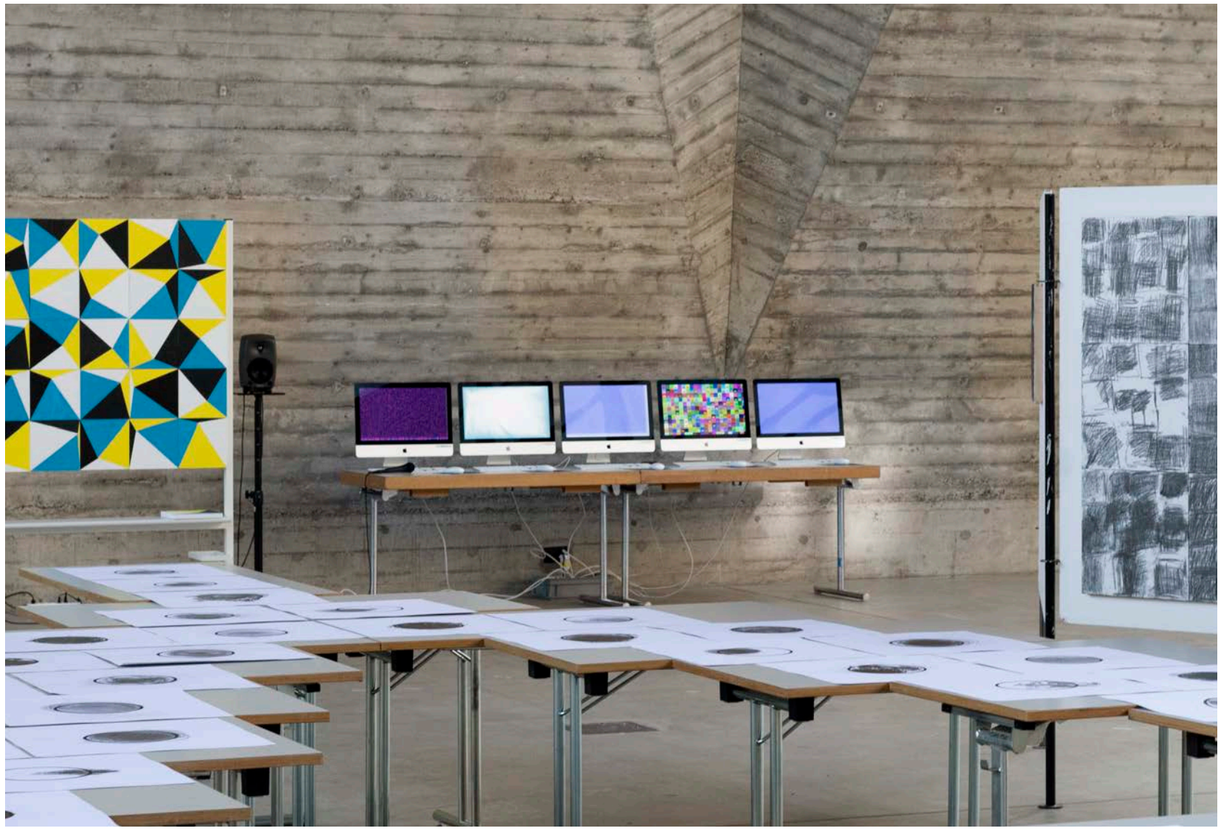
In der Maurerhalle, in der die Fachklasse für Grafik zwei Wochen lang gearbeitet hatte, wurde am letzten Tag eine Ausstellung eingerichtet. Sie dauerte nur einen Abend, Freitagabend 23.8.2019. Einige Gäste, die Schulleitung und natürlich alle Beteiligten waren eingeladen.

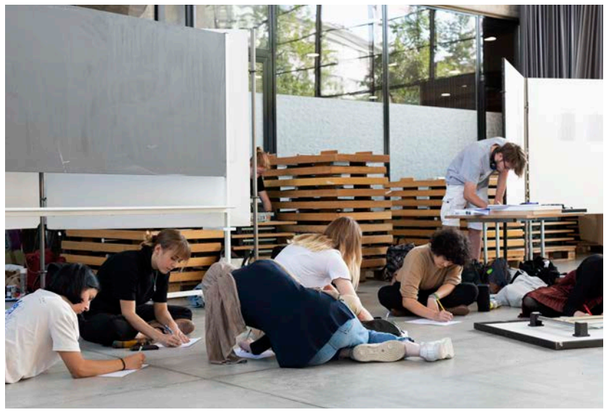
Die Lernenden richteten die Ausstellung selber ein, Giovanni Di Stefano und Michèle M. Salmony Di Stefano gaben einige Anregungen. Wie während der ganzen zwei Wochen strebten wir – in Anbetracht der zur Verfügung stehenden kurzen Zeit und mit möglichst geringem technischem Aufwand – die grösstmögliche Professionalität an.

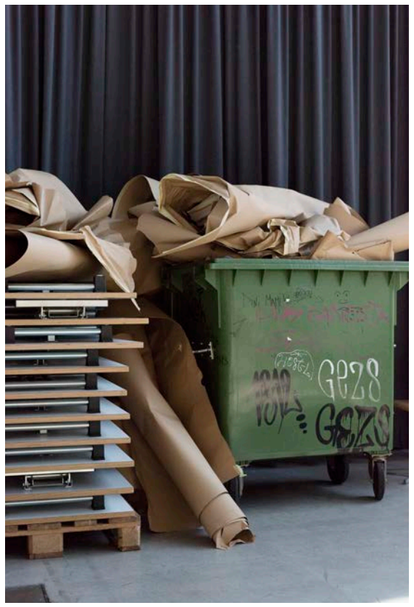
Mit einfachen Mitteln entstand eine Ausstellung, die allen lange in Erinnerung bleiben wird.











Statements

Aus den Reflexionen der Lernenden zu ihren Erfahrungen mit blinder Malerei:

«Durch die Fehler entsteht ein ganz neues Bild. So dass die Fehler nicht mehr Fehler sind.»

«Mir ist aufgefallen, dass das Quadratbild meiner besten Freundin fast genau gleich aussieht. Der gleiche ‹Fehler› am gleichen Ort und auch gleich gross.»

«Auch ich habe mehrmals die Orientierung verloren und an einer völlig falschen Stelle wieder angesetzt. Es war witzig zu sehen, wie von chaotischen bis hin zu richtigen Quadraten alles dabei war.»

«Bei der Kreisaufgabe ging ich sehr zaghaft an das Ganze heran. Ich wusste noch nicht, wie es sein wird. Mein Strich kam dann auch dementsprechend heraus. Bei der Quadrataufgabe war ich entschlossener, da ich unter höherem Zeitdruck stand. Fazit: Mein Strich kam fester und wilder heraus.»

«Bei dem Kreis war mein Strich nicht so sicher wie bei den Quadraten. Vielleicht liegt das daran, dass ich mich bei den Quadraten sicherer gefühlt habe.»

«Ich habe öfters den Faden verloren und somit nicht mehr gewusst, wo ich war mit dem Stift. So ging es mir auch bei den ‹16 Quadrati›. Eine grosse Fläche blieb weiss, obwohl ich das Gefühl hatte, ein schwarzes Brett vor mir zu haben.»

«Die Felder wirken sehr lebendig/wild. Die Fehler, die entstehen, bilden Neues.»

«Die Aufgaben fand ich sehr spannend. Es war toll, Fehler zuzulassen und das Schöne in den Fehlern zu erkennen.»

«Es war spannend zu sehen, wie frei man sein kann, wenn man nicht sieht, was man tut.»

«Ich war über meine Präzision erstaunt.»

«Innerlich überzeugt, ich hätte 4×4 Quadrate schraffiert. Auf dem Resultat sieht es jedoch deutlich nach 3×3 Quadraten aus.»

«Ich sehe Parallelen zu meiner üblichen Art zu gestalten.»

Das Projekt

Das *‹Sommerprojekt› 2019* der Fachklasse für Grafik Basel fand statt vom 12. bis zum 22.8.2019 in der Maurerhalle und in Unterrichtsräumen der Schule für Gestaltung Basel, Vogelsangstrasse 15, 4058 Basel

Kollegium

Idee, Organisation, Leitung:
Nicholas Mühlberg,
Leiter Fachklasse für Grafik Basel

Leitung Unterricht:
Giovanni Di Stefano,
Michèle M. Salmony Di Stefano,
Kunstschaffende

Assistenz Unterricht:
Marco Papiro,
Künstler, Musiker, Grafiker

Creative-Coding-Projekte:
Yann Graf, Multimediagestalter
Roger Aeschbach, Designer

Foto-Dokumentation:
Christian Flierl, Fotograf

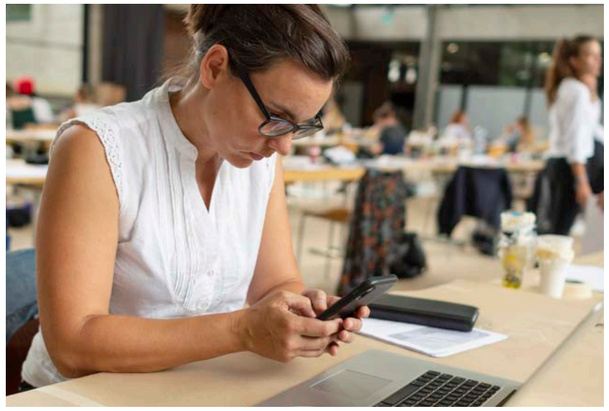
Betreuung Website und Social-Media-Präsenz:
Julia Kazis,
Kommunikationsexpertin

Giovanni Di Stefano, Michèle M. Salmony Di Stefano und Yann Graf sind Gastozenten/Gastdozentin

Roger Aeschbach, Christian Flierl, Julia Kazis, Nicholas Mühlberg und Marco Papiro sind neben ihrer freiberuflichen Tätigkeit auch Lehrende an der Fachklasse für Grafik Basel

Lernende

Chasper Altmann
Cassandra Altwegg
Annika Andersen
Cristina Bortolas
Leonor Burkhard
Rocio Castellanos
Rebekka Cueni
Andrea Amethyst David
Ayse Nur Demirel
Noah Drilling
Julia Ehrsam
Joschua Eslava
Julia Estrada
Michelle Fässler
David Fritsch
Gino Gallacchi
Basil Gygax-Lipp
Jana Gyger
Anaïs Gysin
Priscilla Hänggi
Noemi Hasler
Dominik Hügin
Sandrine Itten
Nikolaj Jaberg
Luca Jäggi
Giulia Maria Jendly
Maxine Kaddour
Leslie Klaffke
Vincent Klein
Lukas Knecht
Anuwat Koradi
Joanne Lackey
Fani Lehner
Rabea Liechti
Nora Martin
Idil Mercan
Ramon Mohler
Nicolas Monnet
Samantha Müller
Cinzia Parravicini
Sarah Roßkopf
Kira Sâhô
Sarahi Salazar
Dominique Schläpfer
Kezia Stingelin
Leo Thomi
Tim Thiele
Damaris Pfeffinger
Lena Rattaggi
Isaak Rickenbacher
Andrea Tschan
Xena Veggian
Angel Villanueva Sena
Amadea Waldmann
Zoë Waldmeier
Michelle Wanzenried
Hanna Weber
Ayleen Weidmann
Fee Woelfert



Vorträge

‹Die Eventualistische Arbeit von Giovanni Di Stefano›
Giovanni Di Stefano und Michèle M. Salmony Di Stefano

‹Aleatorische Kunst und Eventualismus›
Giovanni Di Stefano

‹Der Zufall, die Beatniks und die Stimme Gottes: Gesteuerte Unvorhersehbarkeit in der Literatur›
Christian Platz

‹Kalkulierte Kontingenz: Der Zufall in der Fotografie zwischen Prinzip und Kalkül›
Bernd Stiegler (Gastreferent)

‹Gesteuerte Unvorhersehbarkeit in der Musik›
Marco Papiro

Die Gastdozent*innen

Giovanni Di Stefano: 1958 in Rom geboren. Ab 1982 Mitglied der Gruppo Eventualista. 1985 Diploma di Pittura, Accademia delle Belle Arti in Rom (Master an der Kunsthochschule Rom); seit 2013 Mitglied der ‹Visarte› Basel. Lebt seit 1998 in Basel und arbeitet dort in den Bereichen Malerei, Installation, Performance, Film und Elektro-Live-Musik (Duo *mug* mit seiner Frau Michèle, www.mug-art.ch). www.giovannidistefano.ch

Michèle M. Salmony Di Stefano: 1955 in Basel geboren. Künstlerische Arbeit in den Bereichen Theater, Text, Performance, Fotografie: www.salmonydistefano.ch; Assistenz im Atelier von Giovanni Di Stefano. Weiterer Arbeitsbereich: Psychosoziale Beratung, www.beratung-salmony.ch

Yann Graf: 1982 in Nyon geboren. Gelernter Multimediagestalter (Eikon, Fribourg). Seit 2015 selbstständiger Berater im Online-Marketing-Bereich; Creative Coder. Freiwilliger Mitarbeiter bei Museomix.ch www.yanngraf.com, www.instagram.com/yanngraf

Zur Publikation

In der Planungsphase des Projekts ‹Zufall in Gestaltungsprozessen› wurde uns bewusst, welches visuelle Potenzial diese zwei Wochen bieten würden. Wir wollten es deshalb mittels guter Fotografien und auch einiger Filme festhalten. Bei der Sichtung der wunderbaren Fotos, die Christian Flierl und ein paar Lernende der Fachklasse in der Maurerhalle und in den E-Medien-Werkstätten gemacht hatten, war der Entschluss leicht gefällt, das Projekt nicht nur mit einer Website und auf Instagram, sondern auch in einer gedruckten Publikation zu dokumentieren.

Das Titelblatt zeigt einen Ausschnitt des Werks *dArts*. Jede Lernende und jeder Lernende hat eine dieser kleinen, vierfarbigen Holzplatten angefertigt. Der Ausgangspunkt für die Flächenunterteilung war jeweils ein Dartschuss. Die Lernende auf dem Bild ist gerade dabei, die mit Magneten auf einer Schulzimmertafel aneinandergelegten Plättchen sorgfältig auf eine Kante zu bringen – und umfasst dabei sozusagen die ganze Fachklasse für Grafik mit ihren Armen.

Ich danke allen Beteiligten, Lehrenden wie Lernenden für ihre Mitarbeit. Es war ein lebendiges, lehrreiches und beglückendes Projekt!

N. Mühlberg, Dezember 2019

Impressum

Texte:
Seiten 2–8, 54: Nicholas Mühlberg, Schule für Gestaltung Basel
Seiten 9–45: Michèle M. Salmony Di Stefano
Seite 57: Lernende der Fachklasse für Grafik Basel

Fotografien:
Christian Flierl, Schule für Gestaltung Basel
ausser:
Seite 8 unten, 15 oben, 23 unten: Anaïs Gysin, Lernende der Fachklasse
Seite 41 oben, 54 oben (beide), 62 (beide), 64: Tim Buser, Lernender
Seite 44 (alle): Joanne Lackey, Lernende

Gestaltung und Satz: Nicholas Mühlberg, icona Basel/SfG Basel
Papier: Lessebo Natural, matt naturweiss 80 gm²
Gesamtherstellung: Werner Druck & Medien, Basel

Copyright © 2020 by Schule für Gestaltung Basel

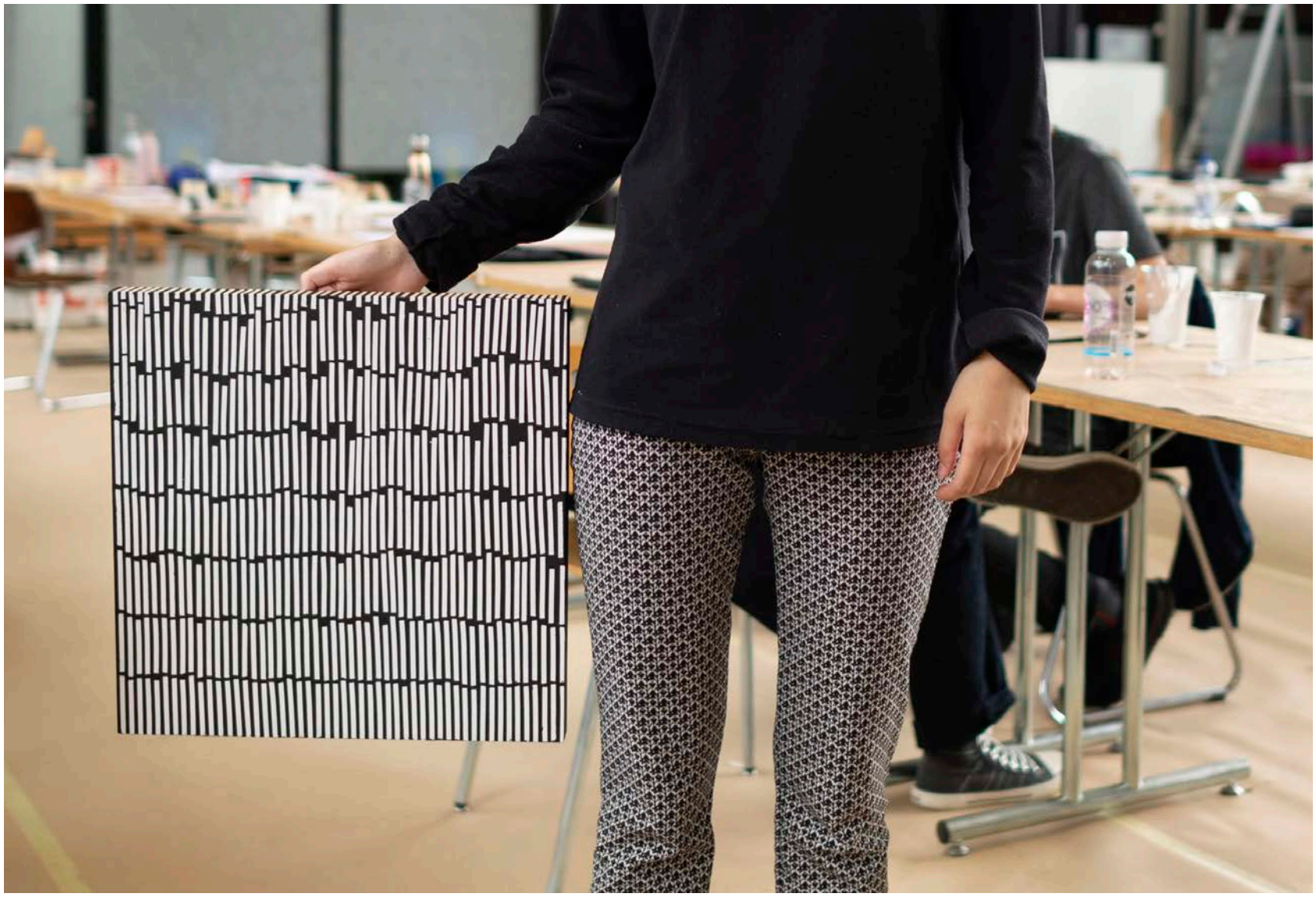
Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die Publikation einschliesslich all ihrer Teile darf ohne Genehmigung der Herausgeber in keiner Form reproduziert oder elektronisch verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

SCHULE FÜR GESTALTUNG BASEL

Schule für Gestaltung Basel
Vogelsangstrasse 15
4058 Basel

Direktion:
Ursula Gysin, Direktorin
Hans Krenn, stellv. Direktor

www.sfgbasel.ch
www.fachklassefuergrafik.ch



SCHULE
FÜR
GESTALTUNG
BASEL

Erziehungsdepartement des Kantons Basel-Stadt