

Medienmitteilung

Rubrik: ZÜRICH / KULTUR / KUNST / DIGITAL / LIFESTYLE / PEOPLE / AGENDA
Anlass: grafikSCHWEIZ 18 – Festival für Design & Technologie
Vernissage: Do. 25. Oktober 2018, 18.00 Uhr
Datum: Fr. 26. – So. 28. Oktober 2018
Öffnungszeiten: 11.00 bis 20.00 Uhr
Ort: Halle622, Therese-Giehse-Strasse 10, 8050 Zürich
Link: www.grafik-schweiz.ch
Bildmaterial: www.grafik-schweiz.ch/pressebilder
Akkreditierung: fanny.anderson@blofeld.ch

18. Oktober 2018 – for immediate release

Die grafikSCHWEIZ 18 ist mit 130 Ausstellern das grösste Festival für Design & Technologie der Schweiz

Ein Malroboter und ein «Next Rembrandt» als Stargäste

Er heisst e-David und wurde von Forschern der Universität Konstanz entwickelt – ein Roboter, der Kunstwerke malt. Erstmals zeigt e-David in der Schweiz sein Können – live. Wie auch seine besten, dank künstlicher Intelligenz gemalten Werke. Der e-David steht für die Neupositionierung der Werkschau grafikSCHWEIZ. Sie versteht sich neu als Festival für Design & Technologie und möchte ganz bewusst auch technologische Entwicklungen an der Schnittstelle von visueller Kommunikation und Technologie zeigen. Zudem wird die Exhibition mit aktuellen Werken von 130 Künstlern aus den Bereichen Grafikdesign, Typographie, Illustration, Urban Art, New Media, AR/VR und Digital-Design ergänzt, mit einer Conference zu Zukunftsthemen, vielen Workshops und einem Market.

Andere Roboter malen nach einem fix programmierten Ablauf, bei dem jeder Pinselstrich eingeplant wird, sie drucken das Bild quasi einfach aus. Nicht so der e-David. Gefüttert mit einem Foto, überwacht er sich mit Kameras selbst und entwickelt so eine eigene Ästhetik. Würde der e-David zweimal das gleiche Foto als Vorlage verwenden, das gemalte Bild würde am Ende unterschiedlich aussehen, weil der Weg zum fertigen Bild nicht programmiert ist, sagen die Entwickler des e-David um Prof. Oliver Deussen. Das Ziel der Forscher? Mit künstlicher Intelligenz soll der e-David selbstständig dazulernen. Man wolle dem System ein Verständnis von Ästhetik einprogrammieren und ihm etwa die Farbharmonie beibringen. Dann würden auch Bilder ohne Vorlage durch Zufall entstehen. Braucht es da noch Künstler? Der e-David hat weltweit für Aufsehen gesorgt. Erstmals zeigt er nun in der Schweiz, was er kann. Live. *Weitere Infos zum e-David unter: graphics.uni-konstanz.de/eDavid | www.grafik-schweiz.ch/de/sonder/edavid*

«The Next Rembrandt» – Der Rembrandt, der mit künstlicher Intelligenz neu erschaffen wurde

Ein anderes spektakuläres Projekt, das international viele Schlagzeilen kreiert hat, ist «The Next Rembrandt». Ein interdisziplinäres Projekt von Mitarbeitern des Museums Het Rembrandthuis in Amsterdam, des Mauritushuis in Den Haag, der Delfter University of Technology und von Microsoft hat mit 3D-Scans

von 346 Original-Rembrandt-Gemälden die Datengrundlage geschaffen, um danach mit einem spezifisch programmierten Algorithmus den Computer einen neuen Rembrandt erschaffen zu lassen – 347 Jahre nach dem Tod des Künstlers. Mittels 3D-Drucktechnologie wurde das Gemälde physisch geschaffen, inklusive Oberflächen- und Pinselstrichstruktur. An der **grafikSCHWEIZ** wird dieser neue Rembrandt gezeigt, mit exklusivem Videomaterial, wie er entstanden ist. *Weitere Infos zu «The Next Rembrandt» unter: www.nextrembrandt.com / www.grafik-schweiz.ch/de/sonder/next-rembrandt*

Aktuelle Arbeiten von 130 Künstlern

Neben den spektakulären Projekten an der Schnittstelle von Design und Technologie zeigt die **grafikSCHWEIZ** aktuelle Arbeiten von 130 Schweizer Grafikern, Illustratoren, Typografen, visuellen Gestaltern sowie New Media-, Game- und Virtual-Reality-Designern. Sie ist damit die grösste Werkschau für visuelle Ausdrucksformen der Schweiz und verschafft einen repräsentativen Überblick über Trends und (neue) Anwendungsformen. Das Faszinierende an der grafikSCHWEIZ ist das Zusammenspiel von analogen und digitalen Inhalten. So sagt denn auch Lidia Panio, die Kuratorin der grafikSCHWEIZ, dass jede technologische Innovation nur vermittelbar sei, wenn sie überzeugend gestaltet ist.

«Schweiz ist in visuellen Berufen Weltspitze»

Design ist eine von acht Industriegruppen der Kreativwirtschaft, einer Branche, die heute in der Schweiz über eine halbe Million Beschäftigte zählt, 11% aller Schweizer Unternehmen inkludiert und einer der am stärksten wachsenden Wirtschaftsbereiche ist. «Dank Spill-over-Effekten inspiriert gerade das Design viele andere Industrien. Darum ist es sehr wichtig, dass das Design eine Plattform hat, auf der es sich präsentieren kann», sagt **grafikSCHWEIZ 18**-Produzent Michel Pernet, der auch den Verband Kreativwirtschaft Schweiz präsidiert. Gerade in visuellen Berufen sei die Schweiz Weltspitze. Die ganze Welt schreibe – exemplarisch – digital mit Vorliebe in Helvetica, einer Schweizer Schrift. Auch exportiere die Schweiz heute mehr Games als die Chemie Medikamente. «Wir wollen den Leuten einen Einblick in diese Boom-Branchen geben, in denen die Schweiz weltweit von den qualitativ hochstehendsten Produkten und Erfindungen entwickelt.» In einen Wirtschaftszweig, der sich gerade im Bereich Design rasant weiterentwickelt, auch dank der Digitalisierung. Zu denken ist hier an neue Themenfelder wie Crossover-Media, Application-Design, Motion-Graphic-Design, Interaction-Design, Game-Design, 3D-Animation, 3D-Mapping und Virtual Reality. Eine Branche auch, die von der Politik ignoriert werde, so Pernet.

Nachfolgend stellen wir vier von über 130 Ausstellern vor:

Ona Sadowsky (Zürich) – die Künstlerin hinter dem Steetparade-Design

Die Zürcherin ist Künstlerin in dritter Generation. Ihr Grossvater ist der Zürcher Maler und Autor Alex Sadowsky, auch ihre Eltern waren Künstler. Ihre Urgrosseltern waren berühmte Porträtisten und Maler, genauso wie schon die Ururgrosseltern. Die 26-Jährige zeichnet sich durch ihren ganz eigenen Stil aus: Sie malt farbenfrohe, absurd komische Figuren mit teils tierischen Zügen. Diesen Sommer ging für Ona

ein langjähriger Traum in Erfüllung: Sie durfte das Sujet der Street Parade illustrieren. Mit ihrem unverkennbaren Stil hat die junge Künstlerin bereits einen festen Platz in der Schweizer Street-Art-Szene. Spätestens seit die halbe Schweiz mit dem von ihr designten COOP-Sack einkaufen geht.



«Two brains one body» und «The mask» von Ona Sadkowsky.

Pierre Abraham Rochat (Waadt) – der Briefmarken-Illustrator

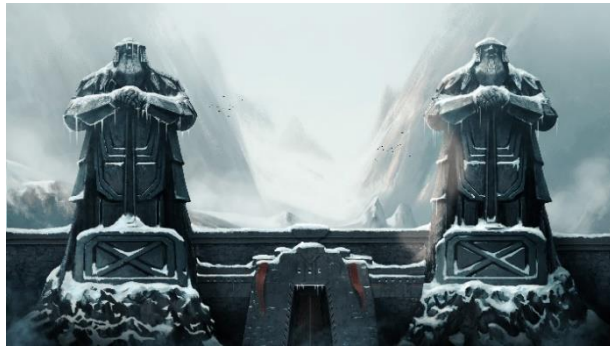
Schon als Kind hat der Lausanner Illustrator und Absolvent der Kunsthochschule Lausanne (ECAL) Briefmarken gesammelt. 2018 hat sich nun ein langjähriger Traum von ihm verwirklicht, er durfte die Briefmarken-Serie zum 50-jährigen Bestehen der Stiftung des Freilichtmuseums Ballenberg entwerfen. Eine grosse Ehre für ihn. Die Marken zeigen vier der 109 Bauten des Museums, die repräsentativ für die vier Landesteile der Schweiz stehen. Rochats Stil fällt durch die klaren Linien und die sanften Farben ins Auge.



Briefmarken-Serie «Ballenberg» und Plakat für die Zeitschrift Transhelvetica von Pierre Abraham Rochat.

Michela Rimensberger (Zürich) – die Game-Designerin

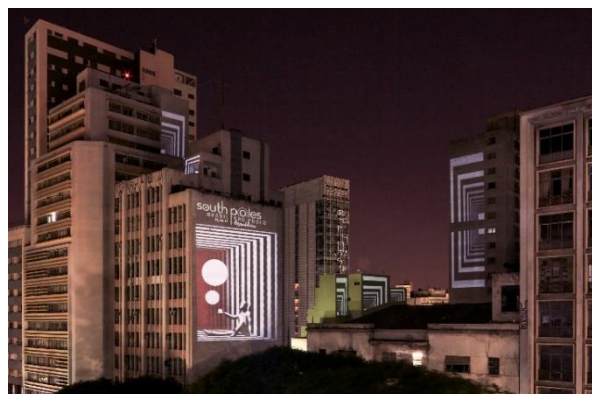
Auch dieses Jahr sind wieder eine Vielzahl von Game-Designern an der **grafikSCHWEIZ** zu Gast, die Einblick in ihre aktuellen Arbeiten geben. Eine davon ist Michela Rimensberger, die Teil des Game-Developer-Teams Sycoforge ist. Mit «Return to Nangrim» haben sie ein Spiel entwickelt, das im virtuellen Universum von Arafinn spielt. Dieses wurde seit 2009 kontinuierlich weiterentwickelt und umfasst heute 25 Provinzen, 2'600 Städte und Dörfer, in denen über 600 Familien leben – eine Welt im Stil von «Herr der Ringe», entwickelt in Zürich. Der Showcase zu New Media und Games wurde in Zusammenarbeit mit der Pro Helvetia umgesetzt.



Screenshots aus dem Game «Return to Nangrim» von Sycoforge.

Lukas Meier (Zug) – Lichtprojektionen in Weltmetropolen

São Paulo, Johannesburg, Buenos Aires und Lima – das sind die Schauplätze von Lukas Meiers Lichtprojektionen. Der Zuger Illustrator und Videokünstler entwickelte für jede der vier Städte unterschiedliche Motive, wobei er soziale, architektonische und farbliche Aspekte der Umgebung miteinbezog. Zusammen mit lokalen Fotografen wurden die Projektionen fotografisch festgehalten. Die Videoanimationen und Projektionen von Lukas Meier sind Teil von Musicals, Theaterkulissen, Bühnenshows und Konzerten im In- und Ausland.



Projektionen von Lukas Meier in Buenos Aires und São Paulo.

Weitere Highlights der grafikSCHWEIZ 18 – Special Exhibitions

Style Transfer von Nvidia – mit einem speziellen Softwareframework für moderne künstliche Intelligenz (Deep Learning) und paralleler Berechnung mittels NVIDIA GPU (Chip) trainierten Forscher von NVIDIA ein neuronales Netzwerk mit 80'000 Bildern von Menschen, Landschaften, Tieren und beweglichen Objekten. Das Resultat: Ein reales bewegtes Bild lässt sich in Echtzeit in jeden Stil transformieren; man kann ergo ein Live-Video im Stil von Vincent Van Gogh drehen.

Hocoma – ein vorzeigige Spin-off der ETH – entwickelte ein durch Virtual Reality unterstütztes Lernprogramm durch das Personen mit einer Prothese haptische Fähigkeiten erlernen können. Durch Sensortechnologie erhalten die Personen haptische Feedbacks aus virtuellen Realitäten und erlernen dabei auf spielerische Weise, ihre Prothese einzusetzen. Das Unternehmen von Gery Colombo mit Sitz in Volketswil ist weltführend bei der Entwicklung von robotischen und sensorbasierten Systemen für die Bewegungstherapie.

David Boller – der Schweizer Star-Comiczeichner – stellt zusammen mit Michel Fornasier den Comic «Bionicman» vor, der von den Abenteuern eines Superhelden mit Handicap erzählt. Damit wollen sie Leuten mit einer Beeinträchtigung Mut machen und die Öffentlichkeit sensibilisieren.

Eine detaillierte Auflistung aller 10 Special Exhibitions finden Sie im Dokument anbei und hier:

<http://www.grafik-schweiz.ch/de/sonder/>

grafikSCHWEIZ 18 Conference

Erstmals findet dieses Jahr im Rahmen der grafikSCHWEIZ eine Conference. Hier erläutern Top-Experten Zukunftsthemen wie «The Future of (digital) Storytelling», «How to disrupt Advertising in an intelligent way», «VR & Neuroscience: How Design stimulates the Brain» und «How Big Data & Blockchain is revolutionizing Design». Unter den Speaker finden sich so prominenten Namen wie Prof. Oliver Deussen, der Erfinder des E-David, Hocoma-Gründer Gery Colombo und die Top-Werber Tom Hanan (Webrepublic), Jürg Stuker (Namics) und Markus Gut (Process).

Das Programm und die Speaker der grafikSCHWEIZ Conference finden Sie im Dokument anbei und hier: <http://www.grafik-schweiz.ch/de/conference/>

Über die grafikSCHWEIZ 18

Die **grafikSCHWEIZ** ist die grösste Werkschau für Grafikdesign, Typographie, Illustration, Urban Art, New Media, AR/VR und Digital-Design der Schweiz. Aufgrund der technologischen Entwicklung positioniert sie sich neu als Festival für Design und Technologie und erweitert die Exhibition um eine Conference zu Zukunftsthemen, mit Workshops und einem Market. Im Rahmen der Exhibition zeigen über 130 Schweizer Künstler aktuelle Arbeiten. Die grafikSCHWEIZ verschafft so Jahr für Jahr einen repräsentativ aktuellen Überblick über das grafische Schaffen in der Schweiz und erfreut sich grosser Beliebtheit: Über 7'000 Besucher strömten 2017 an die grafikSCHWEIZ 17.

Die Werkschau **grafikSCHWEIZ 18** will aktuelle Trends und Tendenzen aufnehmen und zeigen. Sie will gleichsam Spiegel und Impulsgeber für die Branche sein. Und zwar in den Bereichen Classic- & Crossover-Media mit Grafik-Design, Icon-Design, Typografie, Corporate Identity, Vector-Grafiken, Illustration,

Urban-/ Streetart und Graffiti. Wie auch im Bereich Digital & New Media mit Application-Design, Web-Design, Motion-Graphic-Design, Interaction-Design, Game-Design, Virtual Reality, 3D-Animation und 3D-Mapping.

Die **grafikSCHWEIZ 18** findet vom Freitag, 26. bis Sonntag, 28. Oktober 2018 in der Halle 622 in Zürich-Oerlikon (direkt beim Bahnhof Oerlikon) statt.

Künstlerischer Beirat der grafikSCHWEIZ 18

Der künstlerische Beirat der grafikSCHWEIZ steht unter der Leitung von **Lidia Panio**. Die Westschweizerin ist Expertin für die Konzeption von User-Experience (UX) und arbeitet seit Jahren an der Schnittstelle von Design und Coding. Der Beirat setzt sich aus Experten in den Bereichen Grafikdesign, Typografie, Digital-Design, Illustration, Game-Design, VR/AR und Art Direction zusammen. Darunter **Chris Burkhard**, selbstständige Art Directress, die bereits verschiedenste Kampagnen für internationale Brands umsetze – **Luca Cannellotto**, Generalsekretär der Swiss Game Developers Association – **Harun Dogan**, Mitgründer des Design-Studios RAWCUT und einer der kreativsten Köpfe der Zürcher Design-Szene – **hgb Fideljus**, visueller Künstler und Co-Founder des Büro Destruct & Büro Discount – **Michael Hinderling**, Creative Director und Mitgründer der Digitalagentur Hinderling Volkart – **Melk Imboden**, freischaffender Fotograf und Grafiker und früherer Präsident der AGI Schweiz – **Tabea Iseli**, Game-Developer, die bereits für verschiedene renommierte Schweizer Spielefirmen arbeitete – **Roger Lang**, Art Director und Designer, zurzeit bei der Zürcher Agentur allink tätig – **Ozan Polat**, Kreativunternehmer – **Yves Sinka**, Partner der Digitalagentur Y7K – **Stephanie Stutz**, Game-Designer, die zurzeit bei Stray Fawn Studio ein neues Indie-Game entwickelt.

Mehr Informationen zur grafikSCHWEIZ 18 finden Sie unter: www.grafik-schweiz.ch/de

Hochaufgelöste Pressebilder: www.grafik-schweiz.ch/de/pressebilder

grafikSCHWEIZ Special Exhibitions: www.grafik-schweiz.ch/de/sonder

grafikSCHWEIZ Workshops: www.grafik-schweiz.ch/de/workshops

Für Interviewanfragen oder weitere Informationen stehen wir gerne zur Verfügung.

Fanny Anderson, BLOFELD Entertainment AG, Langstrasse 94, 8004 Zürich

Tel. 044 245 40 10, fanny.anderson@blofeld.ch, www.blofeld.ch