

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 26 (2013)  
**Heft:** [2]: ECAL & HEAD : zwei Schulen, ein Master = deux écoles, un master

**Artikel:** Media design  
**Autor:** [s.n.]  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-392337>

### **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:** 29.03.2025

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

Der Master Media Design richtet sich an Studierende und Berufsleute aus der Visuellen Kommunikation, dem Interaction Design oder benachbarten Disziplinen. «Wir bilden Designer aus, die in ihren Projekten Gestaltung und Gebrauch neu denken können. Und zwar in den Bereichen Games, Internet, Multimedia, im elektronischen Publizieren und der mobilen Kommunikation», erklärt Studiengangleiter Daniel Sciboz. Media Design situiert sich so zwischen Entwurf, Medien und Technik. Das Lehrprogramm stütze sich auf das kreative Potenzial von Programmiersprachen und neuen Interfaces. Der Master wird mit theoretischen Angeboten ergänzt, unter anderem von den eingeladenen Professoren Dominic Robson oder Camille Scherrer.

## DOMINIC ROBSON

«Ton, Bewegung und Licht sind flüchtige Wahrnehmungen, wir erfahren sie im Moment, und dann sind sie weg. Diese Zeitgebundenheit gibt uns Designern fantastische Möglichkeiten, um neue räumliche Erfahrungen und Erzählungen zu entwerfen. Dank neuer Technologien können wir Ton, Licht und kinetische Bewegung im Studio wie Material formen, wir erschaffen damit Volumen, spielen mit dem Massstab, füllen einen Raum oder entleeren ihn. Packen Designer diese Chancen, wird unsere gestaltete Welt und die Art und Weise, wie wir leben und kommunizieren, in Zukunft tief greifend verändert werden.»

> Professor, Interaction Designer, London (UK)

## BAPTISTE MILÉSI

«Nach meiner Ausbildung in Visueller Kommunikation an der HEAD und einem Erasmus-Austausch an der HGB in Leipzig verstärkte sich mein Interesse für neue Technologien. Mir schien es im Rahmen meiner Masterausbildung Media Design an der HEAD wichtig, auf meine ursprüngliche Passion, den Comic, zurückzukommen und ihm mehr Interaktivität zu verleihen. Während der zwei Jahre Lehrzeit hatte ich die Möglichkeit, viele bekannte und international anerkannte Dozierende aus dem Feld des Mediendesigns kennenzulernen. Und ich erhielt die Möglichkeit, an professionellen und konkreten Aufträgen zu arbeiten. Dazu zählt das Projekt «Wrist Watch», das an der Messe Baselworld präsentiert wurde: Anhand von vier typischen Tissot-Uhren bot es eine visuelle, interaktive und sinnliche Erfahrung an.»

> Student, Preisträger des Prix d'Excellence de la Fondation Hans Wilsdorf, 2012

## CAMILLE SCHERRER

«Die Grenzen zwischen Virtualität und Realität verschmelzen, und genau das eröffnet ein neues Forschungsfeld rund um das Buch. Kreuzt das Papier den Bildschirm, geschieht das nicht immer intuitiv, sondern mithilfe von viel Poesie, Trompe-l'œil und Metapher. Wir schauen zu, wie unsere Umwelt versuchsweise systematisch virtualisiert wird. Um diese Umstellung behutsam zu bewerkstelligen, muss man eine starke Verbindung zur Realität bewahren, zum kollektiven Unbewussten, zur Natur und zu allem, was unsere Welt ausmacht, bevor der Bildschirm auftaucht. Jeden Tag entsteht eine Unmenge von neuen Kreuzungen – so entstehen neue Zonen, die von den Kreativen erschlossen werden müssen. Es liegt an ihnen, sie mit beiden Armen an sich zu reißen.»

> Professorin, Designerin, La Tour-de-Peilz

## MEDIA DESIGN

Le Master Media Design s'adresse à des étudiants et des professionnels de la communication visuelle, du design d'interaction ou de disciplines connexes. «Nous formons des designers capables d'imaginer et développer des projets innovants, sur le plan du design et celui des usages, dans les domaines des jeux, des réseaux, de la communication multimédia, de l'édition électronique et des médias mobiles», explique Daniel Sciboz, Professeur responsable. Media Design est ainsi situé au croisement de la création, des médias et de l'innovation. Le programme se base sur le potentiel créatif des langages de programmation et des nouvelles interfaces. Le cursus master est enrichi par des enseignements théoriques, comme ceux des intervenants Dominic Robson ou Camille Scherrer.

## DOMINIC ROBSON

«Le son, le mouvement et la lumière sont des perceptions fugaces, des perceptions de l'instant, qui n'existent plus celui d'après. Ce rapport au temps nous ouvre, à nous designers, des possibilités fantastiques de projeter de nouvelles expériences spatiales et de nouvelles narrations. La technologie permet aujourd'hui de former le son, la lumière et le mouvement comme on formerait un matériau, et de les utiliser en studio pour créer des volumes, jouer avec les échelles, remplir un espace ou le vider. Si les designers s'emparent de ces opportunités, le monde existant et notre façon de vivre et de communiquer vont subir des chamboulements profonds.»

> Professeur, Interaction designer, Londres (UK)

## BAPTISTE MILÉSI

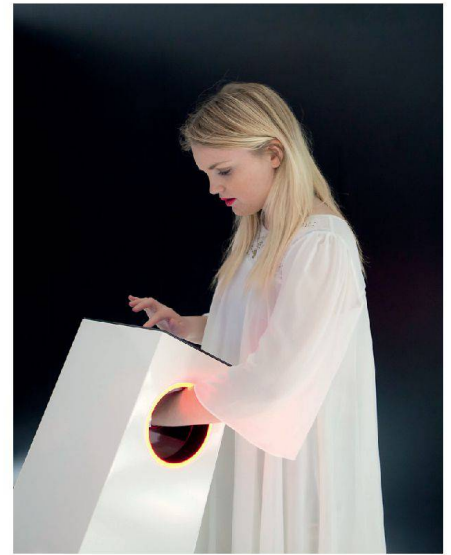
«Après ma formation en Communication Visuelle à la HEAD et un échange Erasmus à la HGB de Leipzig en Allemagne, mon intérêt s'est porté sur les nouvelles technologies. Il m'a semblé judicieux de revenir à ma passion originelle, la bande dessinée, et de lui apporter une touche d'interactivité, dans le cadre du Master Media Design de la HEAD. Durant ces deux années d'apprentissage, j'ai eu l'occasion de rencontrer de nombreux intervenants connus et reconnus sur la scène internationale du paysage numérique. Cette formation m'a aussi donné la possibilité de travailler sur des mandats professionnels et concrets. Par exemple, le projet Wrist Watch présentant une expérience visuelle, interactive et sensorielle à partir de quatre montres emblématiques de la marque Tissot, lors du Salon horloger Baselworld.»

> Étudiant, Lauréat du Prix d'Excellence de la Fondation Hans Wilsdorf, 2012

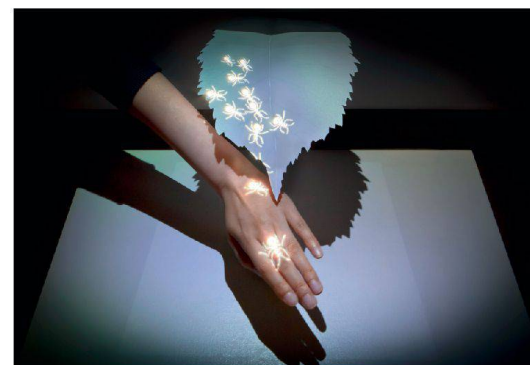
## CAMILLE SCHERRER

«A mon avis, c'est la fusion des frontières entre le virtuel et le réel qui ouvre un tout nouveau champ d'investigation autour du livre. Lorsque le papier croise l'écran, ce n'est pas toujours intuitif, mais à grand renfort de poésie, de trompe-l'œil et de métaphore. On assiste à des tentatives de virtualisation systématique de notre environnement. Il faut selon moi, pour que ce passage se fasse en douceur, garder un lien fort avec le réel, l'inconscient collectif, la nature et tout ce qui a fait notre monde avant l'écran. Une multitude de nouveaux croisements se créent chaque jour avec de nouvelles zones à défricher pour les créateurs, à eux de s'en emparer à bras-le-corps.»

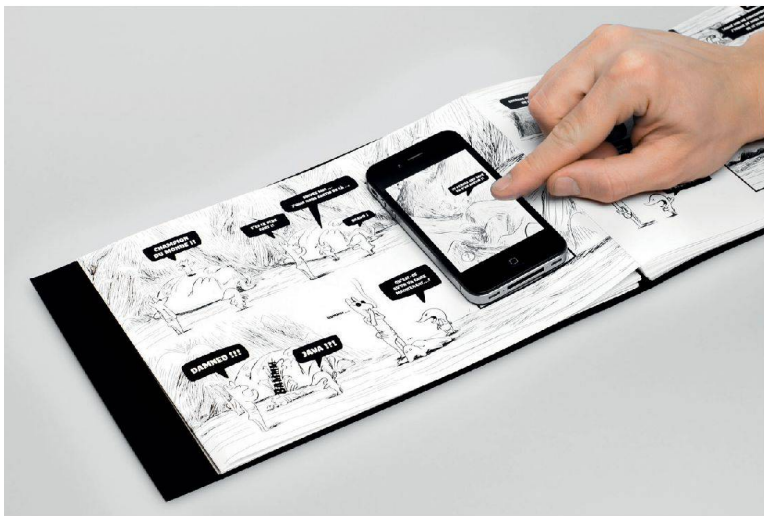
> Professeure, Designer, La Tour-de-Peilz



^Cassandra Poirier-Simon, Baptiste Milési, Raphaël Munoz, Nadezda Suvorova (MA Media Design), Laure Bretagnolle, Rob Van Leijsen (MA Espaces et communication), «Wrist Watch», installation interactive, Baselworld, Tissot, 2012. Photo: Raphaëlle Mueller



^Yuan Li, «Be My Bug», projection interactive, sous la direction de Camille Scherrer, pour l'exposition Touch, Fondation Claude Verdan, 2012. Photo: Raphaëlle Mueller



<^Baptiste Milési, «Monde binaire – Hello world!!!», bande dessinée augmentée, projet de diplôme, sous la direction de Douglas Edric Stanley, Lauréat du Prix d'Excellence de la Fondation Hans Wilsdorf, 2012.  
Photos: Raphaëlle Mueller

✓Nadezda Suvorova, «OKO», jeu sur tablette numérique, Swisscom Best iOS App Award 2012.  
Photo: Baptiste Coulon



<Cassandre Poirier-Simon, projet de diplôme, sous la direction de Camille Scherrer et Etienne Mineur, «The Pillow Book», oreiller électronique, Prix du Laboratoire des nouvelles lectures au Salon du Livre de Genève 2011, Lift 2012, Genève.  
Photo: Raphaëlle Mueller



>Alexandre Burdin-François, «Control Praxis», 2011. Série d'interfaces de contrôle musicales destinées au live. Projet de diplôme réalisé sous la direction de Douglas Edric Stanley. Yulia Garcia-Skrebneva, «Touch Chamber», 2012. Série d'objets domestiques dont l'usage est détourné au moyen de composants électroniques. Projet réalisé sous la direction de Camille Scherrer pour l'exposition Touch, Mudac, 2012. Khalil Klouche, «Knock-Knock» 2012. Calculatrice sonore destinée aux enfants. Projet réalisé sous la direction de Camille Scherrer, pour l'exposition Touch, Mudac, 2012. Photos: Raphaëlle Mueller

