Setdesign

Autor(en): **Chiari, Rico / Enderle, Claude**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **98 (2011)**

Heft 6: **et cetera Paulo Mendes da Rocha**

PDF erstellt am: **23.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-177657

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Setdesign

Rico Chiari, Setdesigner, Ausstellungsdesigner und Innenarchitekt VSI.ASAI. im Gespräch mit Claude Enderle

Claude Enderle (ce) Auf Ihrer Webseite (www.chiaripartner.ch) sind Ihre Tätigkeitsfelder aufgeführt als: «Innenarchitektur . Raum . Setdesign . Ausstellungsgestaltung . Thematische Installationen . Art direction für Raumprojekte». Gibt es einen Schwerpunkt?

Rico Chiari (rc) Ich bin vor allem Setdesigner, das heisst, ich entwerfe Szenenbilder für Fernsehsender in Deutschland und der Schweiz. Ich habe auch Innenarchitektur entworfen, wie beispielsweise für BMW-Sauber in Hinwil und diverse Ausstellungen. Bei den Ausstellungen muss ich sagen, dass mir der Entwurf von Messeständen näher liegt als beispielsweise eine Ausstellung für ein Museum, welche sowohl inhaltlich als auch didaktisch aufgearbeitet werden muss. Als Szenograf verstehe ich mich nicht als Regisseur, Kurator oder Drehbuchschreiber, sondern als formfindender Architekt, Innenarchitekt und Designer. Aus meiner Warte muss ein Designer in der Welt des Fernsehens vor allem auch ein «Teamplayer» sein; als Setdesigner erbringe ich gestalterische Dienstleistungen.

ce Was ist, allgemein gesagt, Setdesign?

rc Es gibt so etwas wie eine Typologie von Sets. Zum einen gibt es die Gruppe der Showformate mit Casting-, Event- und Quizshows. Hier geht es um Unterhaltungs- und Popkultur. Da sind grosse Plattformen notwendig, mit Dekorationsbauten, die optisch viel hermachen, für grosse Auftritte, oft mit Treppenanlagen und integrierten Lichteffekten. Sie sollen der Regie möglichst viele unterschiedliche Kameraeinstellungen auf das Set erlauben, damit das Ganze für den Fernsehzuschauer optisch abwechslungsreich und interessant wirkt. Zum anderen gibt es die Gruppe der Informationsformate wie «10 vor 10» oder Diskussionen wie die «Arena» oder Streitgespräche, wo Personen verbal gegeneinander antreten. Hier braucht es vor allem eine wohldurchdachte Stehsituation für die Diskussionsteilnehmer und Moderation, eventuell mit Publikum. Hier sind die Kameraachsen statischer. So oder so: Man entwirft und denkt durch die Optik einer Kamera. In Streitgesprächen geht es darum, die Personen, die Dynamik der Diskussion, die Gestik, Körperhaltungen und Bewegungen der Akteure zu vermitteln. Da kann Design helfen. Inhaltlich und atmosphärisch ganz anders sind Gesprächsrunden mit sitzenden Personen: Hier will man Geborgenheit und Nähe transportieren, einen Rahmen um persönliche Dinge diskutieren zu können.

ce Was sind besondere Merkmale und spezielle Herausforderungen des Setdesigns?

rc Das kann ich am besten am Set für das Gesundheitsmagazin «Puls» des Schweizer Fernsehens erläutern. In diesem Layout sieht man drei unterschiedliche Gesprächssituationen: zentral eine Sitzgruppe mit drei Sesseln für die Gespräche mit den Studiogästen, dann zwei Stehsituationen für Expertengespräche. Wegen den vorbestimmten Standorten der Akteure und den Kamerafahrten ist der Ablauf einer Sendung ein genau vorgeschriebenes räumliches Ritual. Jeder Handlungsablauf muss genau ausgeleuchtet werden, weshalb das Einleuchten eines solchen Sets ca. eine Woche Zeit und viel Planung in Anspruch nimmt. Akustik und Ton sind beim Entwurf ebenfalls zu berücksichtigen. Wegen Halleffekten stelle ich die Wände wenn möglich ganz leicht schief und nicht parallel zueinander, was man in der Kamera nicht erkennen kann. Akustische Probleme stellen harte Oberflächen dar.

Was man im Puls-Set auch gut erkennen kann, ist die Ausgestaltung der räumlichen Tiefeneffekte. Wir versuchten hier auf kleinstem Raum räumliche Staffelungen über einen dreischichtigen Wandaufbau zu erreichen, damit die Fernsehbilder tief und plastisch wirken: Im Vordergrund gibt es die geschwungenen Hauptformen aus festem Material, dann halbtransparentes Plexiglas als Mittelgrund und zuletzt die hinterleuchtete Horizontebene. Diese räumlichen Effekte können wir natürlich noch weitertreiben, indem wir die Bildebene selbst mit Tiefenwirkung grafisch gestalten, sie mit Geometrien verfremden, damit man ursprüngliche Motive nur noch erahnt.

Beim Kreieren der Atmosphäre im Puls-Set wurde darauf geachtet, Intimität für teils sehr persönliche Gespräche zu erzeugen. Die Farbe Weiss war wichtig, wir suchten eine Stimmung zwischen Wohlfühlklinik und Wellness-Hotel. Dazu sollen auch die fliessend «handschmeichlerischen» Formen beitragen, naturbelassene Hölzer sowie ein frisches, knackiges Grün bei den Sesselbezügen und im Landschaftsfoto des Hintergrunds.

Ein solches Set kostet ungefähr 250 000 bis 300 000 Franken – dies ohne die Kosten für die Art Direction mit Grafik, Logo, Internet, Entwicklungsregie, Designerhonorar etc., und es ist optisch je nach Häufigkeit des Gebrauchs und Formensprache, sechs bis acht Jahre haltbar.

ce Wie sieht der Markt des Setdesigns aus? Kommt man ähnlich wie in der Architektur über Wettbewerbe zu Aufträgen?

Wohlfühlklinik für das «Puls»-Set (Rendering)

Bilder: Rico Chiari

rc Üblicherweise beginnt ein Projekt im Rahmen eines Wettbewerbes, zu dem drei bis vier Designer eingeladen werden. In der Schweiz gibt es etwa zehn spezialisierte Setdesigner. Für Architekten und Innenarchitekten ist der Eintrittspreis in diesen Markt sehr hoch, weil es viel Erfahrung und spezifische Kenntnisse in Fragen der Studio-, Video- und Computertechnik braucht. Wettbewerbe werden ca. sechs bis acht Monate vor Sendebeginn ausgeschrieben. Wir haben dann rund vier Wochen Zeit für einen Projektentwurf. Die Projektdarstellung besteht vornehmlich aus Computer-Renderings, was gut passt, weil es sich um zweidimensionale Darstellungen des Raumes handelt, welche der «zweidimensionalen» Darstellung des von der Kamera gelieferten Bildes entspricht. Da die Briefings meistens nicht sehr detailliert sind, muss man diverse Handlungsabläufe der Sendung vorwegnehmen und ihre Konsequenzen für den Raum erfinden. Auch wenn in Briefings oder Manuals allfällig vorhandene Corporate-Design-Vorgaben eines Senders nicht beschrieben sind, gilt es solche in die Entwürfe zu integrieren. Um arbeiten zu können, brauche ich als Minimalangabe eine erste Idee für die Bewegungsabläufe und eine Idee für den Mood.

Nach einem gewonnenen Wettbewerb wird in mehreren Runden, über vier Monate hinweg, mit den Verantwortlichen des Senders, der Regie, den Lichtdesignern, Ton, Ausstattung etc. das Set im Detail ausformuliert und bis zur Planreife entwickelt. Bei einer Show versuchen wir das räumliche und atmosphärische Angebot recht weit zu fassen, damit das Produktionsteam auf verschiedene Inhalte reagieren kann. Bei Informationsformaten kann man das Design auf den Punkt bringen.

ce Sie sagen, dass Sie beim Entwerfen sehr «computergetrieben» sind. Was fasziniert Sie an diesem Werkzeug besonders?

rc Mit konvergenten Aufgabenstellungen, etwa dem Zusammenschluss von Radio, Fernsehen und Web sind die Aufgaben tendenziell komplexer geworden. Ein Beispiel dafür ist die Kindersendung Zambo für das SRF, wo für alle Kanäle die gleiche Erscheinung verlangt war. Da stellte sich die Frage, was in Anbetracht der unterschiedlichen Medien unter «gleich» verstanden wird. In einem zweijährigen Entwicklungsprozess wurde ein Design entwickelt. Spannend daran war, dass der Lead für die Designentwicklung vom Webdesign ausgegangen ist. Es wurde ein Planet Zambo entworfen mit unterschiedlichen Wesen wie Robotern, Aliens und Menschen, welche Abenteuer erleben. Auf der Webseite wird den Kindern eine virtuelle Welt angeboten und das reale Design sollte diese Welt möglichst gut übernehmen. Im Studio finden verschiedene Aktionen wie Kochen, Basteln etc. statt, was für den Raum bedeutet, dass er möglichst flexibel sein muss. Die Schnittstelle virtuell-real wurde mit viel Liebe so weit ausgestaltet, dass eine kleine Zambo-Figur aus der virtuellen Welt «ins Studio springt» und «dort agiert». Man sieht an diesem Beispiel gut, wie versucht wird, die Trennung von physischer und virtueller Realität, welche eigentlich immer noch die «alte Theaterrealität» ist, zu überwinden. Ich denke, dass in fünf bis sechs Jahren die Leistung der Computer so gut ist, dass gewisse Setelemente nur noch virtuell vorhanden sind. Dabei meine ich keine Post-Production, wie das bei Filmproduktionen gemacht wird, wo alles stundenlang vorgerechnet und anschliessend zusammengesetzt wurde, ich meine in Echtzeit, in Live-Showsendungen.

Bilder: Rico Chiari

Bild: © Schweizer Radio und Fernsehen SRF

Räumliche Staffelungen werden auf kleinstem Raum über einen dreischichtigen Wandaufbau mit hinterleuchteter Horizontebene erreicht.

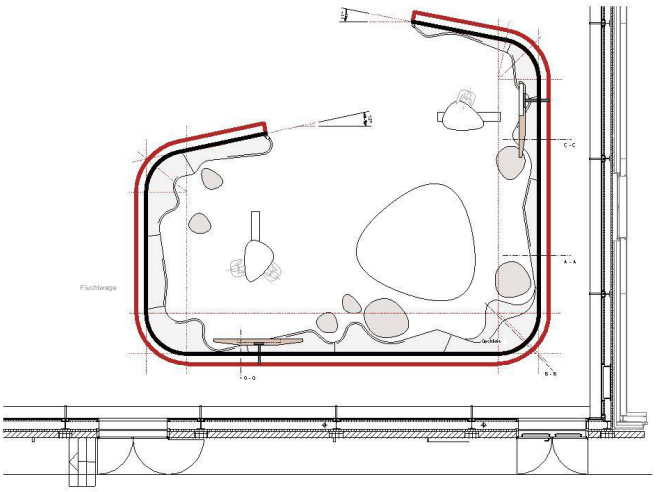
ce Das heisst, dass schon in absehbarer Zeit Entwurf und Ausführung des Setdesigns vollständig mittels Computer geschehen wird?

rc Ja, wir beschäftigen uns damit, dies zu entwickeln. Virtuelle Studios gibt es ja schon länger. Aber für Life-Events ist das eine richtige Herausforderung. Konkret geht es hier um die Synchronisation von physischer und virtueller Realität. Der Rechner muss alle perspektivischen Änderungen als 24 Frames pro Sekunde rechnen, in Echtzeit, und das bei Live-Grossproduktionen.

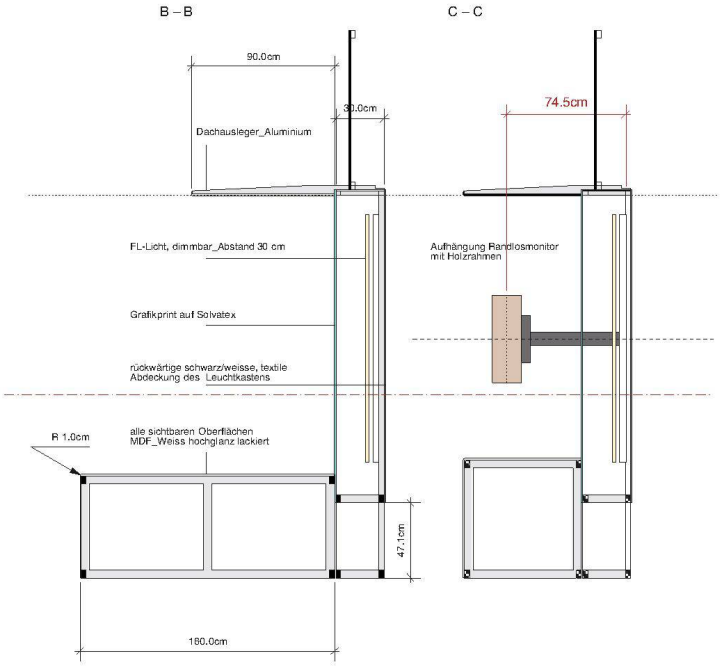
In den USA wird das bei grossen Fernsehshows bereits gemacht. Ich denke, dass dies in zwei bis drei Jahren dort etabliert sein wird, und wir in der Schweiz das dann auch mal ausprobieren werden. Die Zukunft würde dann so aussehen, dass der Designer die physische und virtuelle Realität entwirft und anschliessend die virtuellen Raumbausteine an 3-D-Artists und technische Spezialisten weitergibt, welche die Umsetzung planen und realisieren. Das alles reizt mich sehr.

ce Kann man zusammenfassend sagen, dass sich ein Setdesigner in verschiedenen Entwurfs-Welten bewegt?

rc Ja, man kann sagen, dass es drei verschiedene gestalterische Denkrichtungen sind: erstens die der Innenarchitektur als eine physisch gebaute Umwelt für Menschen, zweitens die des Setdesigns / der Szenografie als Bühnen-Welt für Regie und Kamera und drittens, zunehmend, eine virtuelle Welt computergenerierter Studioerweiterungen.



Puls-Set, Grundriss und Schnitte



Sichtbeton ist jetzt als MINERGIE®-Modul zertifiziert. Einfach schön: Erste Wahl für Gestalter. Schön einfach: Aufbau mit Kerndämmungs-System KDS in einem einzigen Arbeitsgang.

Sie möchten mehr wissen?
Bestellen Sie die Broschüre «Sommerhaus, Steckborn 2010». Oder rufen Sie uns einfach an.

Hauptsitz
Misapor Beton AG
Schlossackerstrasse 20
8404 Winterthur

Tel: +41(0)52 244 13 13
Fax: +41(0)52 244 13 14
info@misapor-beton.ch
www.misapor-beton.ch

MisaporBeton KDS hat U-Werte von 0.15W(m²·K).

MISAPOR BETON