

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 11 (1998)  
**Heft:** 12

**Artikel:** Restaurant für Geist und Seele : der Schweizer Grafiker Verband hat die Abschlussarbeit des Grafiklehrlings Remo Stoller geehrt  
**Autor:** Gantenbein, Köbi  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-120928>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 07.01.2026

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



# Restaurant für Geist und Seele

**Der Schweizer Grafiker Verband (SGV) hat den Grafiklehrling Remo Stoller mit dem Förderpreis ausgezeichnet. Er hat die beste Abschlussarbeit der zehn Schweizer Prüfungsregionen vorgelegt: Das Erscheinungsbild für «Mental Food TM», einem Restaurant für Geist und Seele.**

Wer in Remo Stollers Restaurant «Mental Food TM» eintritt, muss seinen Leib schon vollgeschlagen haben, denn hier gibt es weder Wurst noch Bier – «Mental Food TM» serviert Nahrung für den Geist. Für 20 Franken gibt es ein Menü mit den Gängen: Eyefood (Augenschmaus, zum Beispiel «Vollmond» von Caspar David Friedrich), Earfood (Geräusche, zum Beispiel den Gesang einer Lerche), Nosefood (Gerüche, zum Beispiel ein Stück Wiesengrund aus Belp), Brainfood (Lektüre, zum Beispiel Johann von Eichendorffs Stücklein «Aus dem Leben eines Taugenichts»).

Stoller hat «Mental Food TM» als Abschluss seiner Grafikerlehre an der Berner Hochschule für Gestaltung und Kunst erfunden und es mit den üblichen Abläufen und Services eines Restaurants ausgestattet von der Nahrung bis zum Ambiente. Er ist aber kein Gastronom, sondern Grafiker und hat also für «Mental Food TM» das Erscheinungsbild entworfen und realisiert: Eröffnungsanzeige, Plakat, Tischset, Visiten- und Menükarten, Briefschaften, Möblierung und Projektionen von Bildern an die Wand. Erwartungsvoll treten wir durch einen rotbraunen, schweren Vorhang in einen Kunstraum ein: Was auf der Karte steht, wird frisch zubereitet, statt eines Herdes gibt es Computer, statt Besteck Kopfhörer, statt Teller Bildschirme. Das Können Stollers – sein Restaurant existiert nicht, nicht 1 : 1 und nicht als gebautes Modell, und dennoch lassen wir uns leicht in einen Raum entführen. Die Kraft seiner Bilder und Collagen – die verschmitzte Anordnung von Versatzstücken des wirklichen Restaurantlebens auf Tableaus und die Bilder verschwommener Projektionen schlagen einen Raum für die Phantasie auf. Die Arbeit zeigt, wie dank Bildern der einfache Trick – die Umbesetzung des starken Bildes Restaurant – bestens funktioniert. Die Jury des SGV sprach Stoller für seinen reizvollen Beitrag den Förderpreis des Verbandes zu, das heisst für ihn neben der Ehre, der beste Schweizer Grafikabsolvent zu sein, 12 000 Franken in bar.

## Roman in Bildern

Ein Vorteil des Förderpreises des Grafik Verbandes: Die Jury muss sich entscheiden; sie muss aus den besten Arbeiten der zehn Prüfungsregionen eine auswählen und kann sich nicht in Aufteilungen flüchten. Das lässt dem Gewinner mehr übrig und profiliert den Preis. Für die zwei, drei Fastgewinner hat die Jury im Laufe der Jahre den Wettbewerbsbericht zu einem Trostpflaster entwickelt. Sie erhalten farbige Reproduktionen und überschwänglich lobende Worte. So die Arbeit des Luzerner Absolventen Roger Sager und die des Bieler Georges Schmutz.

Sager hat sich Aldous Huxleys «Schöne neue Welt» in einen Zeitschriftenbeitrag über sechs Seiten verwandelt – eine eigenwillig kryptische Inszenierung von Stereotypen aus der TV-Welt und leicht veränderten und erfundenden Zeichen auf kariertem Papier. Sie fordert auch einem Kenner Huxleys einiges ab; reizend gewiss, wie der Grafiker der weitschweifigen Fantasie des Literaten eins draufsetzt, eindrücklich wie er seine Beute als Bilderjäger im Alltag diszipliniert im engen Rahmen der Zeitschriftendoppelseite auslegt. Roger Sager ist auch einer der wenigen, der sich für sein Design nicht in Blindtext flüchtet, sondern mit Text arbeitet. Ein Vermögen, das wir den Grafikern doch dringend wünschen.

## Ein starkes Zeichen

«Unglaublich stark», so die Jury, sei Georges Schmutz' Arbeit. Sie will weniger Konzept sein und fantasievolles Ausloten des Auch-noch-Möglichen als herkömmliches Gesellenstück: Fadengrades Umsetzen der Aufgabe «Gestalten Sie zu einem zugewiesenen Thema ein spezifisches Erscheinungsbild». Schmutz hat dies für «Chromapark – the techno art exhibition» getan: vom Plakat über die Dokumentation bis zur Eintrittskarte. Wir sehen: Design heisst aus einer Idee eine zusammenhängende Bilderwelt entwickeln. Schmutz' Idee: Das Grundzeichen der Technokultur ist der Aluverschluss der Red-Bull-Dose. Aus diesem Teil entwickelt

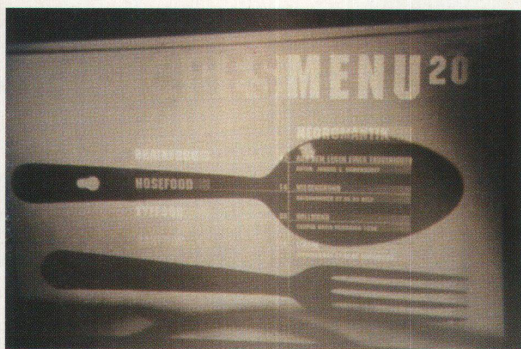
er eigens ein geometrisch plausibles, aber nicht leicht lesbares Alphabet für das Chromapark-Logo; der Aluverschluss bringt ihn zu den eigenwilligen Zeichen für Plakat- und Flyerbilder, das spielerische Layout vorab des Plakates erinnert an Max Bills Plakat für die Ausstellung «Negerkunst».

## Mehr denken

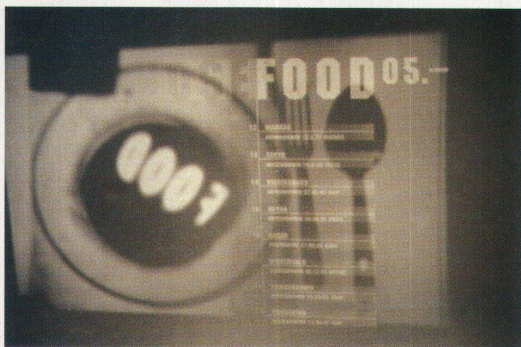
Im Vorwort zur Dokumentation, an der der SGV zäh und vorbildlich festhält, fährt der Bieler Grafiker Andréas Nettohoveel den Lehrern seiner jungen Kolleginnen und Kollegen in den Ateliers und Schulen an den Karren. Er wettet gegen Aufgaben, «die mit der heutigen Realität nichts mehr zu tun haben» und fordert, dass «Raster & Helvetica nur noch einen kleinen Teil des immer grösser werdenden Lehrrahmens bedeuten dürfen». Die SGV Jury setzt dieses Postulat um: Legen wir die Arbeiten aus und die Jurykommentare daneben, so steht vorab das konzeptionelle Vermögen eines Grafikers auf dem obersten Rang – sein Vermögen, Fragen stellen zu können. Gelingt es, den Zaun etwas weiter zu stecken? Wer erkennt das Anliegen? Bringt es die Kultur und die Welt voran? Ist es Stachel im Fleisch oder schwimmt es mit dem Fluss? Zuerst also die Zeitgenossenschaft befragen. Erst dann folgen die Antworten mit den Mitteln des grafischen Handwerks. Mehr als die Rastergenauigkeit interessiert aber: Ist das Zeichen Teil der anvisierten Lebenswelt; mehr als die korrekte Farbkombination interessiert die aufreizende Darstellung der Idee: Mag sie im Zeichenrausch bestehen? Solche Klärung der Prioritäten ist nötig, zumal die technische Entwicklung Layout, Schrift und Farbenkraft zu Werkzeugen für viele gemacht hat. Solche Klärung fordert aber etliche Designer streng – blicke ich in die Runde weit über den Wettbewerb hinaus, sehe ich viele, die sich in der Rolle des fröhlichen Gehilfen durchaus wohl fühlen, die Rolle des forschenden Vordenkers und Weltenbildners scheint ihnen eher fremd.

Köbi Gantenbein





Remo Stoller: Ausgezeichnet für eine überzeugende Konzeption. Links ein Ausschnitt aus den Projektionen des Restaurants «Mental Food TM»



Georges Schmutz: Lobend erwähnt für seine grafische Kraft. Aus einem Aludeckel wird eine Formengrammatik, unten das Plakat



Die Prüfung zum Grafiker mit eid. dipl. Abschluss findet in zehn Regionen statt. Daran nehmen Lehrlinge aus Werbeagenturen, Ateliers und Fachklassen der Schulen für Gestaltung teil. Der SGV versammelt die besten Arbeiten jeder Region und kürt aus den zehn Beiträgen den Förderpreis für 12 000 Franken. Die Schule des Gewinners richtet die Ausstellung des kommenden Jahres ein: Dieses Jahr in Bern, und auch nächstes Jahr wird Klaus Pressmann in Bern die Grafikarbeiten ausstellen; d.h. die Berner bleiben nach Patrizia Studers Gewinn 1997 der Leuchtturm in diesem entspannt-fröhlichen Wettbewerb. Neben der Ausstellung entsteht eine Broschüre (Design: André Reymond, Text: Susanne Mäusli Bruggisser), die den Wettbewerb dokumentiert. Sie ist zu haben bei SGV, 01 / 201 07 37.

#### Die Jury

Kaspar Schmid, Zürich; Theo Ballmer, Basel; Jenny Leibundgut, Bern; Andréas Netthoevel, Biel; Sophie Pfund, Carouge; Jörg Hägli, Jura; Jean Robert, Lausanne; Lucia Frey, Luzern; Ricco Meierhofer, St. Gallen; Alberto Blanda, Tessin; Markus Galizinski, Zürich; Susann Mäusli (Protokoll), Zürich.

Hochparterre zeigt die Arbeiten aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer um den SGV-Preis auf [www.hochparterre.ch](http://www.hochparterre.ch), Rubrik «Portfolio»

#### Die zehn Besten

Förderpreis: Remo Stoller, Uetendorf; besondere Erwähnungen: Georges Schmutz, Biel, und Roger Sager, Luzern; ferner: Stefan Senn, Basel; Linda Martinez, Genf; Annik Bahler, Lausanne; Larissa Kuhl, Zollikon; Edoardo Cecchin, Castagnola; Roland Ryser, Simach; Raphaël Cornuz, Lausanne.

#### Die Unterstützung

Der SGV-Förderpreis ist nur möglich dank Gratisarbeit etlicher SGV-Mitglieder und dank Unterstützung mit Geld von Firmen wie typolitho, Zürich; artware shop, Zürich; Druckerei Feldegg, Zollikerberg; Direct Mail House, St. Gallen; Schuler-Weine, Schwyz; und Druckerei Roth + Sauter, Denges.

Roger Sager: sechs Doppelseiten für einen Beitrag über George Orwell. Ein Spiel mit Strandgut und Zeichenerfindung

