

MUSTERSEITENGENERATOR



Wie bekomme ich
die leeren Seiten voll?

Und zwar mittels Illustration, Fotografie
und Typografie - also den gestalteri-
schen Mitteln die mir alle gleichermaßen
Spaß machen - ?

Ich benötige also ein Kreativkonzept
welches möglichst großen gestalteri-
schen Freiraum bietet!

Um die »leeren Seiten« zu füllen habe ich versucht mit Hilfe bildtheoretischer Literatur ein »Kreativinstrument« zu entwickeln, das aus neun bildtheoretischen Konzepten besteht.

Diese Bildkonzepte möchte ich durch ihre Anwendung und deren Beispielhafte Übertragung in meine Bildsprache kommunizieren. Die einzelnen Bildkonzepte und Bildideen sollen durch Variationen und/oder in einer Evolution von Beispielen, deutlich werden.

Die Bildkonzepte entwickelten sich aus der Analyse der Literatur: Hier wurden Textfragmente extrahiert und in einem Notizbuch dokumentiert.

JENSEITS DER SPRACHE IKONOKLASMUS

1. IKONISCHE DIFFERENZ → BILDLICHERS ZEIGEN SCHLIESST AUCH IMMER NEGATION EIN → ERÖFFNEN V. ANSICHTEN BASTIERT UNVERMEIDLICH AUF AUSSCHLÜSSEN ✓
2. MODI: ÜBERDECKUNG, ENTGRENZUNG, FORMVERLUST, VERSCHLEIERUNG, KONTRASTSCHWUP, BLEICHUNG, ALL-OVER, TILGUNG, AUSRAUEN, WEISSUNG (ERNST JÜNGER), SCHWÄRZUNG (A. RAINER) ✓
3. BIBLISCHES BILDERBOT → SICHERUNG D. ALTERITÄT GEGENÜBER D. MENSCHLICHEN DURCH NICHT-ZULASSEN EINES ÄQUIVALENTS → ÄQUIVALENT WÄRE EIN BILDNIS GOTTES
4. CHIASMA → INNERE VERSCHRÄNKUNG, IKONISCHE DIFFERENZ → DAS SPIEL ZWISCHEN VERLÖRERUNG UND VERLIERUNG (MOSES & AARON) MATERIALITÄT UND SINN → NICHT GOTTES ANLITZ ABER DAS ANDR. KREUZ ✓
6. TEOMPE-L'ŒIL ALS ERSTER IKONISCHER ANGREIFFERFRAGE D. "SYSTEMS BILD" GEMÄLDE BZW. D. VORGELEBENEN GATTUNGEN = HISTORIE, AKT, PORTRAIT, LANDSCHAFT & STILLEBEN ✓
7. BILDERSTORM → CHAOTISIERUNG UND ORDNUNGSSCHWUND, LÖSUNG V. D. GATTUNGEN → BEWIEGEN IDENTIFIZIERUNG → ZB MALEWITSCH (ABB. 18)
8. NEGATION → LEERE → VISUELLE DICHTHEIT → DAS REALS ALS GEGENSTANDSLOS ABER ENERGIEGEFÜLLT → SOPHISTISCH
9. R. RAUSCHENBERG WINTERMUND ERSTO GEMALDUNG SPUREN GEBEN IM VERSCHWUNDENEN → ✓

FANTASIE ERGÄNZT

10. ÜBERNAHME (A. RAINER) → LÖSCHUNG UM ZU EINEM ANGENEHMERE BILD ZU KOMMEN, SICHTBARE ÜBERDECKEN ENERGIISIERUNG, BEWEGUNG, KOMPRESSION, ERINNERUNG, ABER AUCH TOT, SAKOPHAL (ABB. 19) KREUZ = TOT UND VERNICHTUNG → UMGE DEM VORZEICHEN D. ÜBERWINDUNG
- 10b. → AKTUALISIERUNG EINER IKONOLOGIE (ZB KREUZ) DURCH D. NEGATION! ✓
11. AD BEINHARDT → TAFELNISCHE SIMPLIZITÄT QUADRAT ALS KOMMUNES SYMBOLE, GESCHLOSSEN DURCH BELEGUNG IN IMMER KLEINEREN QUADRATE DURCH DIE PRIMÄRFARBEN (S. 65) → HUSTER
12. B. NEWMAN → ÜBERSCHREITUNG D. WAHRNEHMUNGSKAPAZITÄT D. AUGES DURCH BEFALLMÄSSIG VERTEIKALE STRICHEN AUF GERINGEM ABSTAND → VERLUST D. ORIENTIERUNG
13. DELIX BERUHT AUF NEGATION → DAS DAR GESTELLTE SUBTRAHIERT D. HINTERGRUND → WIE SEHEN NUR DIE VORDERSEITEN UND KINSTRUIREN SOLLT DAS BILD → WIR "ÜBERSCHEN" DAS VERSCHWUNDENE WEL UND DAS GEZEIGTE SIMULTAN ENTGEGEN → WAHRNEHMUNG: SINN WIE ER GENERIERT DURCH DIE NÖTIGE ERGÄNZUNG, KONSTRUKTION D. GEHIRNES ✓
14. DER WINTERGRUND IST IMMER DIE EINHEITSTIEFENDE BEWAHRT → ASYMMETRISCH D. BILDES → SPIEL ZWISCHEN FIGURATIONEN UND HINTERGRUND → IKONISCHE DELIX → DIE KONSTRUKTION BEWIRKT DEN ÜBERHAUPT, DAS EIGENE POTENTIAL ✓

Die Textfragmente führte ich mit Hilfe von Klebezetteln zu einer komplexen Struktur zusammen – so ergaben sich nach und nach die Bildkonzepte.

ALLOVER,
CANON FLAGE,
MUSTER ERGÄNZEN
→ BLENDUNG, NÄHERUNG
MUSTER

TYPOGRAPHIE-
STUDIEN

AUFDECKEN DER
NATÜRLICHEN
KONSTRUKTIONSTECHNIK
→ VERGLEICH ZWISCHEN
KLEINEN, EINFACHEN &
GROßEN KOMPLEXEN
GEBILDEN
HIERONYMUS

ABSTRAKTES BILD →
DAS BEWUSSENDE ICH
WIRKT SICH VOR ZERFÄLLEN
AB UND ERHÄLT DIES AN
SICH FEST

D. 100% ABSTR. -
HOMOGENES BILD
INWISSEN NICHT D.
HOMALN NACH BILDEN
DIE KONTAKTFLÄCHE VIEL
KLEINEREN - GANZ, HAUT,
GERÄTE

**ARBEITEN MIT
E. HARKEL'S
STRUKTUREN**
U. A. FRAHM, HARKEL

RADIKAL NEUE'S
FORMEN VORWÄRTS

TEXT & BILD ALS
LOCKER, MITTEN
GEMISCHT,
SO GEAHT ES GUT
DURCHZUGANG

ÄNDERUNG D. STRUKTUR
DURCH UNTERSCHIEDLICHE
UNTERSCHIEDLICHE
TEXTS

UND D. ICH SELBST
SICH DIE DARSTELLUNG
NEUR D. DIFFERENZIERUNG
AUS AN SICH

SPINNEWEB
SICHTBAR UND
UNERSICHTBAR
→ TUNAN JUNE KUNST
O. UNERKANNTE FELD

ANIMATIONS-
DYNAMISCHE VISUELLE
ERZÄHLUNG →
SCHREIBEN SICH IN
SCHWACHEN PUNKT
→ SPITZEN SICH
VERGANGEN UNTERNEHMEN

SEMIOLOGISCHE
FÄLLE

WIE SCHNITT
DIESEN BILD
DARSTELLUNG
ZUSAMMENHANG

MANGEL AN BE-
STIMTHEIT =
ÜBERSCHUSS AN DUNKEL
EINZELNE ERLEBNISSE

FAHNDUNGSPUNKT
RAF

FÄRBE ALS
BEIHEBE GRÖßE →
SINN SIEHE, VERHÄLTNISS
SPRECHEN & UNTERSCHIEDEN
DES FORMEN

DOPPELTE LESBAR-
KEIT →
BESTE ZEIGT IN DER
BILDEIT ZUGLEICH
AUF DEN KÖRPER
ZURÜCK →
VIERFACH KONTAKT

NARRATIVE KREIS
→ SICH VERWISSEN UM
DIE THEMEN, VERWISSEN
GEGENSTÄNDE

BILDFARE →
MISCHUNG ZWISCHEN
BILDERN IN WIRTSCHAFTLICHE
ERFAHRUNG → VERBUNDENHEIT

KÖRPERLICHE
KÖRPER →
VORBEREITUNG
MICH

VERKÄHRUNG S,
ENTWICKELUNG →
ATMOSPHERE

**UNBESTIMTHEIT
UNSCHÄRFE**

STRECKEN SICH DER
POTENTIALITÄT
→ IN ZUSAMMENHANG
BEZUGEN DER
EINZELNE SICH, WENN

VEREINBARUNG
(GEMEINSAM) →
VEREINBARUNG UNTERSCHIEDLICH
DIE VERBUNDENHEIT
DIE WIRTSCHAFTLICHE
BEZUGEN UNTERSCHIEDLICH
DIE WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE

ÖFFENTLICHE KULTUR →
DIE WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE

VEREINBARUNG
DIE WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE

DETE BEFINDEN
GEGENSTÄNDE
TRANKPUNKT

WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE

WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE
DIE WIRTSCHAFTLICHE

UNBESTIMTHEIT
POTENTIALITÄT →
UNBESTIMTHEIT
MÖGLICHKEITEN

Gerade

GEREN D. SPICGEL

→ DURCH DIE DARSTELLUNG
BEHÄLT D. DARSTELLER
ZUMAL AN SEIN

SYNTHESEN
SICHTBAREM UND
UNSICHTBAREM
→ TICHAN JAHRE FAKT
U. UNBESTIMMTE FELD

"GANZE GESCHICHTE"
IN EINEM BILD

→ BEOBSACHTEN &
SINNEZUSAMMENHANG

MANGEL AN BE-
STIMMTHEIT =
ÜBERSCHUSS AN SINN
EINFACHEM & VERSCHMELZ

FAHNDUNGSPINDEL
RAE

FARBE ALS
PRIMÄRE GRÖßE →
SINN BEZIEHEND DURCH
SPIELRAUM & UNBESTIMMTE
BEI FORMEN

DOPPEL-
KEIT
GESTE
& LICHT
AUF DEN
ZURÜCK
VIRTUE

ABDECKUNG
DES KÖRPER →
ANNAHMETHEORIE
PROJEKTION
VOR D. MITZ. & BEWERTUNG

VERSCHMELZUNG,
EINFACHEM →
ATMOSPHÄRE

UNBESTIMMTHEIT
UNSCHÄRFE

STRECKUNG DER
POTENTIALITÄT
→ IN ZUSAMMENHANG-
BRINGEN DER
EINZELNEN ELEMENTE

VERSCHMELZUNG
(GEMISCHTE WIRTS.)
VERBINDUNG WIRTSCHAFTLICH-
STRECKUNG AUSLÄNDER
UND INNEWER WELT:
BEGRIFFE, ÜBERSETZEN,
ZEICHEN, GERÄTE, FAKT,
GÄSTEN

ÖFFENTLICHE KULTUR →
DESIGN, AUS DEM SICH
HEBENS! →
SELBSTBEWERTUNG

VERSCH-
DES MAL
BEI GENE
→ ERNEU-

SCHEMA →
AUSBILDUNG EINES
CODES IN DEM SICH
KOMPLEXE VERFAHREN
NIE DURCHSCHLÄGT

UNSCHÄRFE ALS
POTENTIALITÄT →
UNABSEHBARE
MÖGLICHKEITEN

SCHEMA →
UMKEHRT DESSEN
MAN EIN BILD
SCHLEIFEN MACHEN

FAKTISSCHES LÄSST
SICH ALS BASIS DES
IST ANDERS SEHEN

KLEINSKIZZE /
BOESCHAFTE

AUS GEBEBENEN,
UNWILLKÜRLICHEN
FORMEN MITELS
IMAGINATION
FIGUREN
SCHENEN / SCHAFFEN

AUS VERSCHIEDENEN
ELEMENTEN AUS BE-
KANNTEN, VERBUNDEN
GEWISSEN, NEUE &
UNBEKANNTE NICHTEN
GENERIEREN →
METAPHOR & KONTAKTE
HEBEN → MIMIKSE

WIEDERERKENNEN
SICH UND DECKELT

MIMIKSE
→ SCHMELZE ZUR
GENERIERUNG
V. ZWISCHENBILDUNG

WIRTSCHAFTS-
BILDER /
MICH BEWAHRT GIBT
DAS LÄNDLICHEN
→ TEILHAFT ANGEZEIGT

INTUITIV BEFRAGEN
KOMPLEXES SYSTEM
VIELFACHE STÄMMEN,
DIE GENOLOGIE &
MENSCHLICHEN BEWUSST
GEWISSEN →
DIE ROMANTIK

SYNTHESE ZU
TOTALEM LAND-
SCHAFTSBILD (LIEBE)
→ BODEN, HORIZONT,
LÄNDLICH, MÜLLEN,
DEUTLICH, DORFBÄUER,
LINDEN

AUS
GEGEN-
BILDER

NEU INTERPRETATION
V. DEN LÄNDLICHEN
ALTERNATIV WERTEN

LANDSCHAFT, NATURE
ALS WELT DER
FANTASIEWELTEN

GESTALTUNG
DER NATURE
→ SCHEMATISIERUNG
ERZÄHLEN SICHERHEIT
UND SICHERHEIT

KONTEXTION D.
REALITÄT →
FASSEN, FERNEN, BEWERTEN,
SCHWIERIG, NEUTRAL, DUNKEL

ZUKUNFT
VORZUNTERNEHMEN,
WIE WIE DIE WELT
SEHEN

HORIZONT ALS
LOGIK DES
LANDSCHAFTSBILDES
→ KOORDINATEN
OBERN, UNTERN, LINKS,
RECHTS

SUCHBILD →
BEI DER BEWERTUNG SIND
KONTEXTIONEN UNTERSCHIEDLICH
SEHEN BEWAHRT DASS
GEBEN IM FIGUREN
ZU FOLGENDEN

DIE GE NACH DER
ANFORDERUNG KÖRPER-
STRUKTUREN AUFZUBAUEN

Definition »MUSTERSEITENGENERATOR«

Als Musterseiten werden Vorlagen in Grafikprogrammen bezeichnet, die als Basis folgender Seiten dienen. Sie werden einmal konzipiert und können dann für weitere Seiten des Dokuments variiert oder einem laufenden Prozess angepasst werden. Generator steht für deren Entstehung und Entwicklung.

Bildkonzepte des Musterseitengenerators

Struktur



Allgemeine Definition

Ein ganzes Objekt das sich aus kleineren Elementen sinnvoll zusammensetzt.

Anwendungsbeispiel

Der Gestalter kann sich die erkannte Konstruktionstechnik eines Objekts für die Entwicklung eigener Kommunikationssysteme zunutze machen.

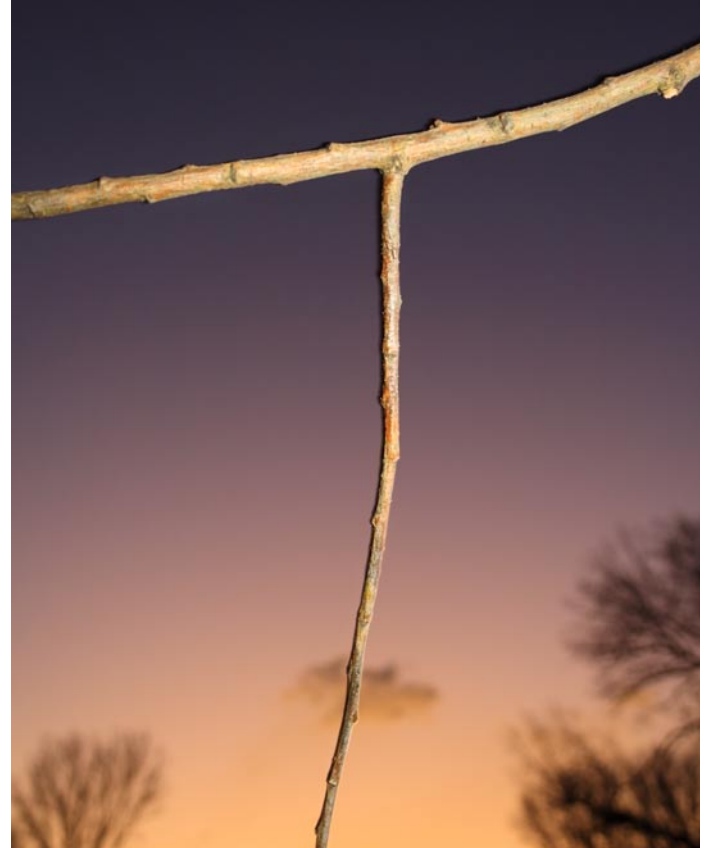
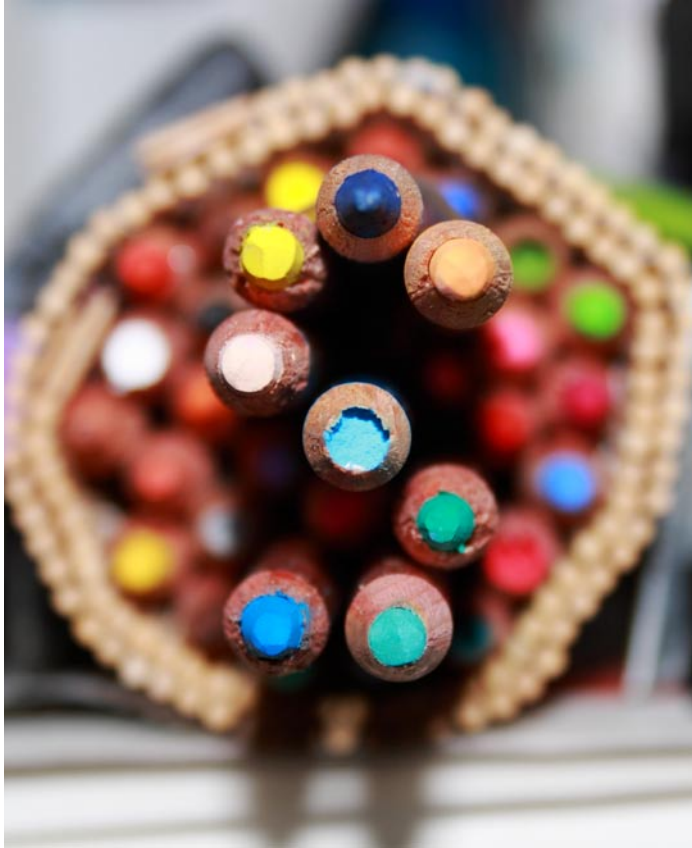
Vorhaben



Entwicklung typografischer Systeme
durch Strukturen.

»STRUKTURAUSNUTZER«



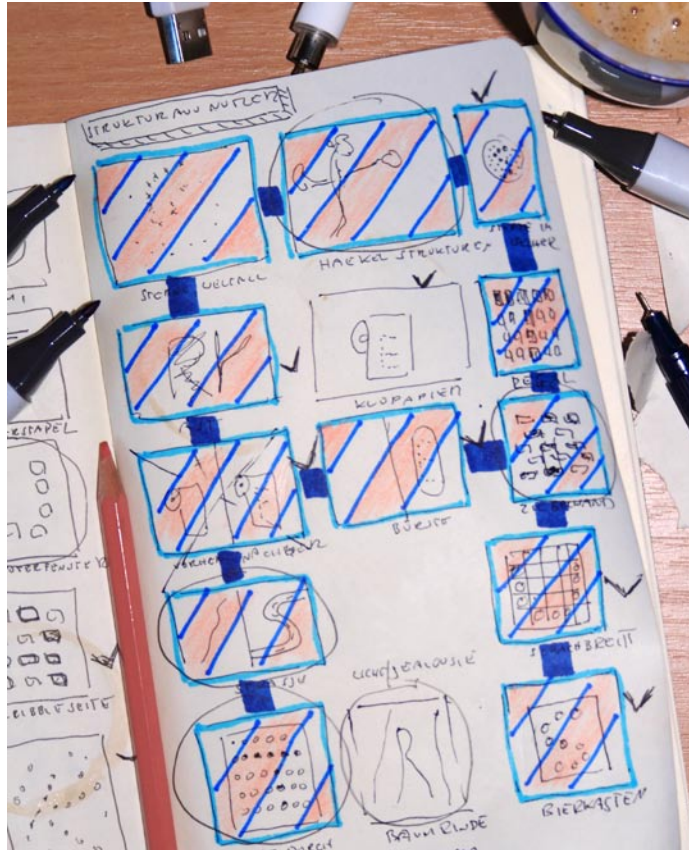


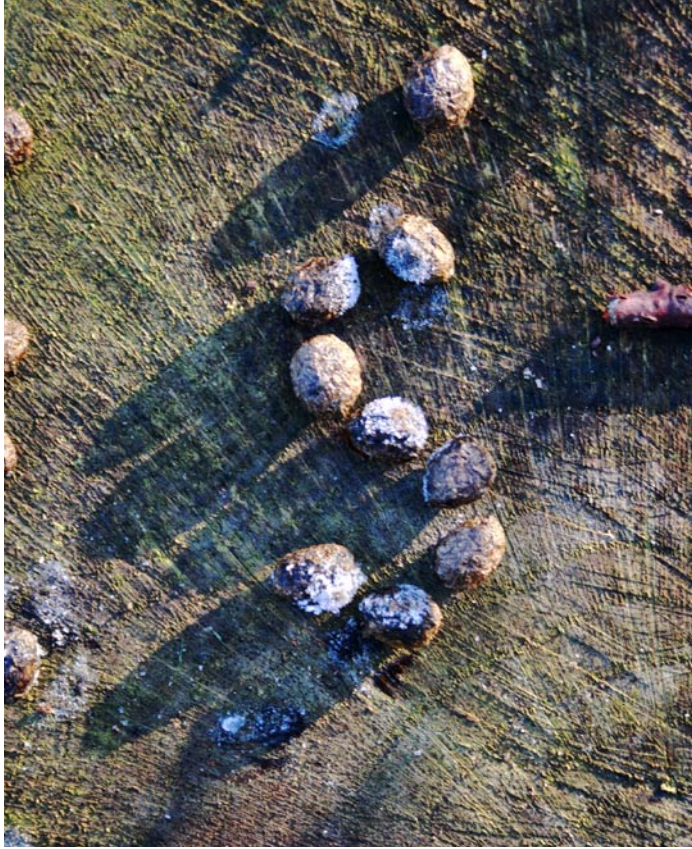


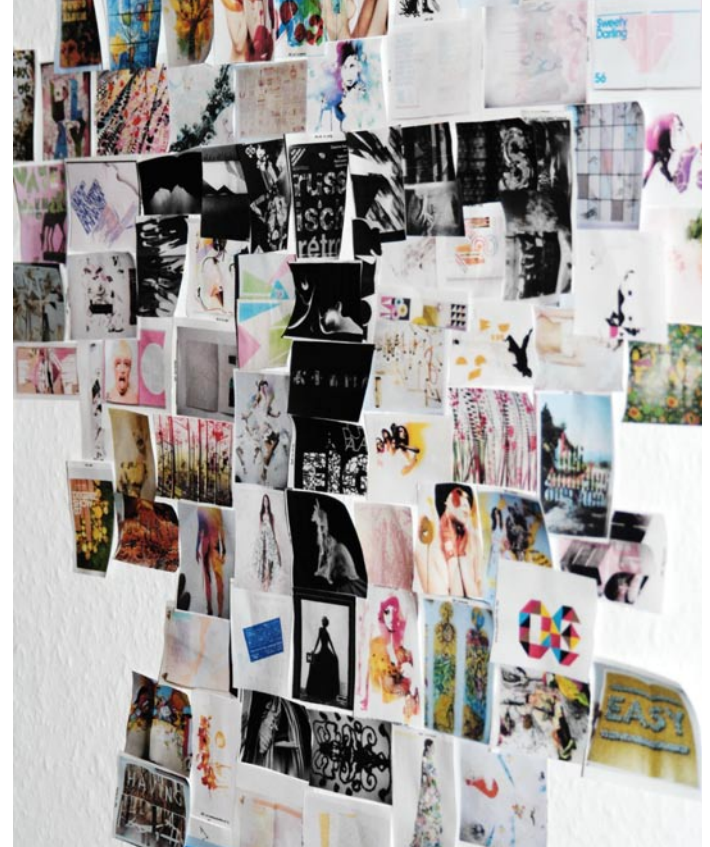
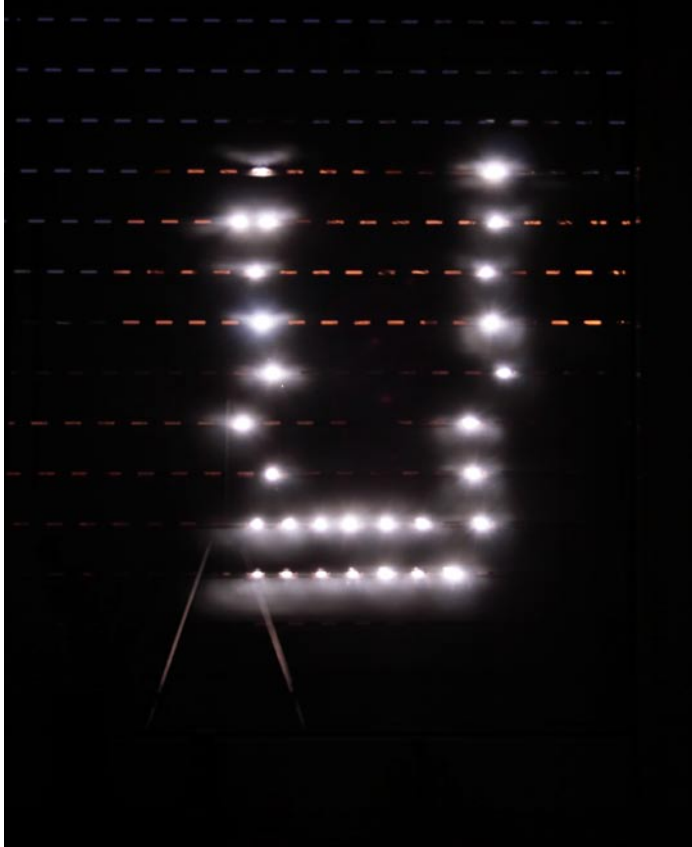


Arbeiten Darstellung Gehe zu Fenster Hilfe





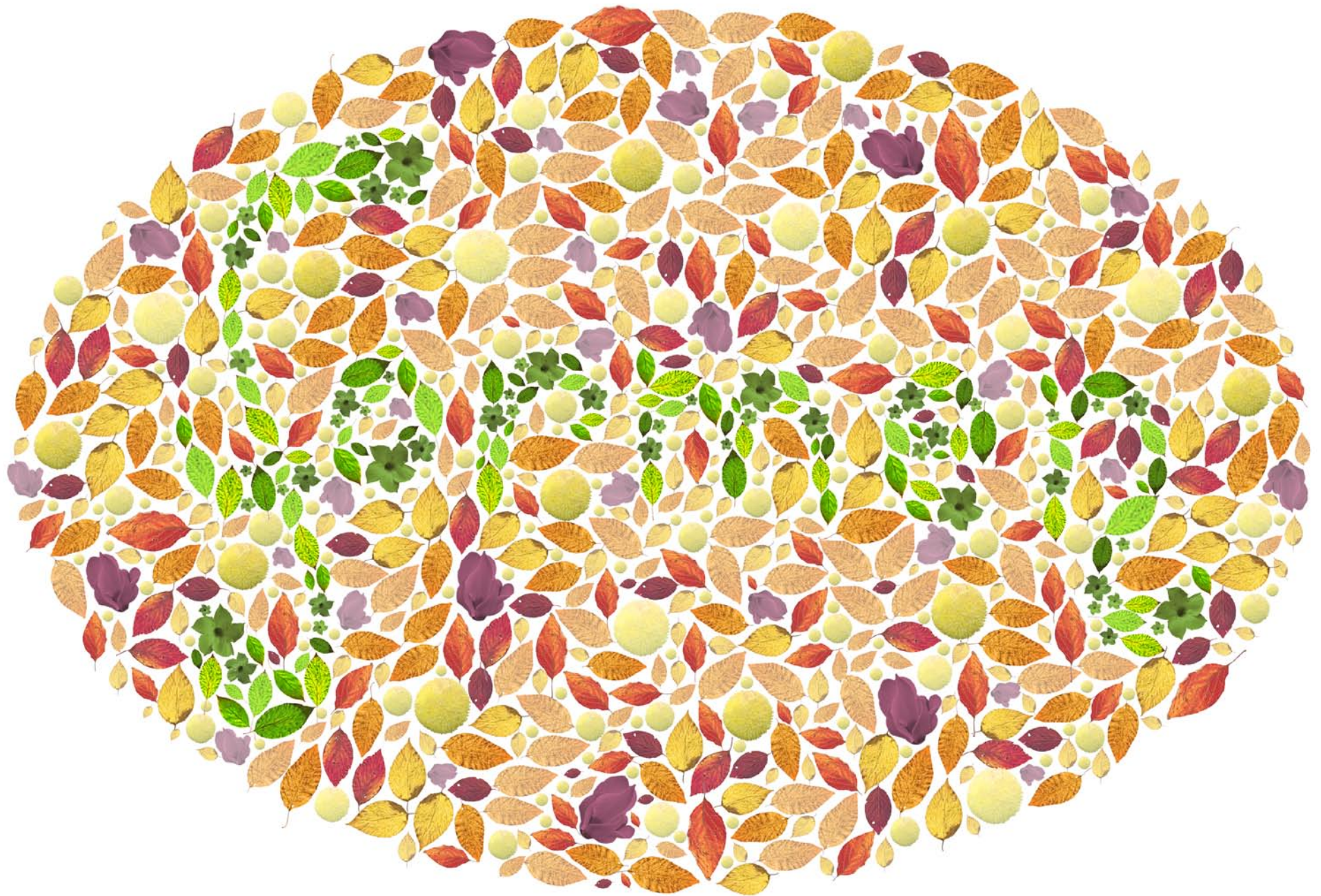








Formen heißt ent-
formeln (Kurt Schwitters)









Muster und Ornamente



Allgemeine Definition

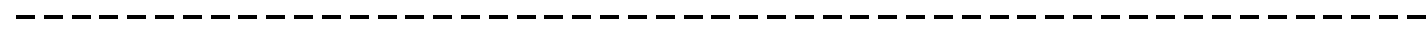
Muster sind eine Form der Abstraktion die auf Kombination eines einzelnen oder mehrerer Elemente beruhen.

Abstraktion ermöglicht »Spielraum« für die Interpretation des Betrachters.

Anwendungsbeispiel

Muster sind ein kulturübergreifend nutzbares grafisches Gestaltungselement, das zum Beispiel als Hintergrund in Verbindung mit weiteren Elementen funktioniert.

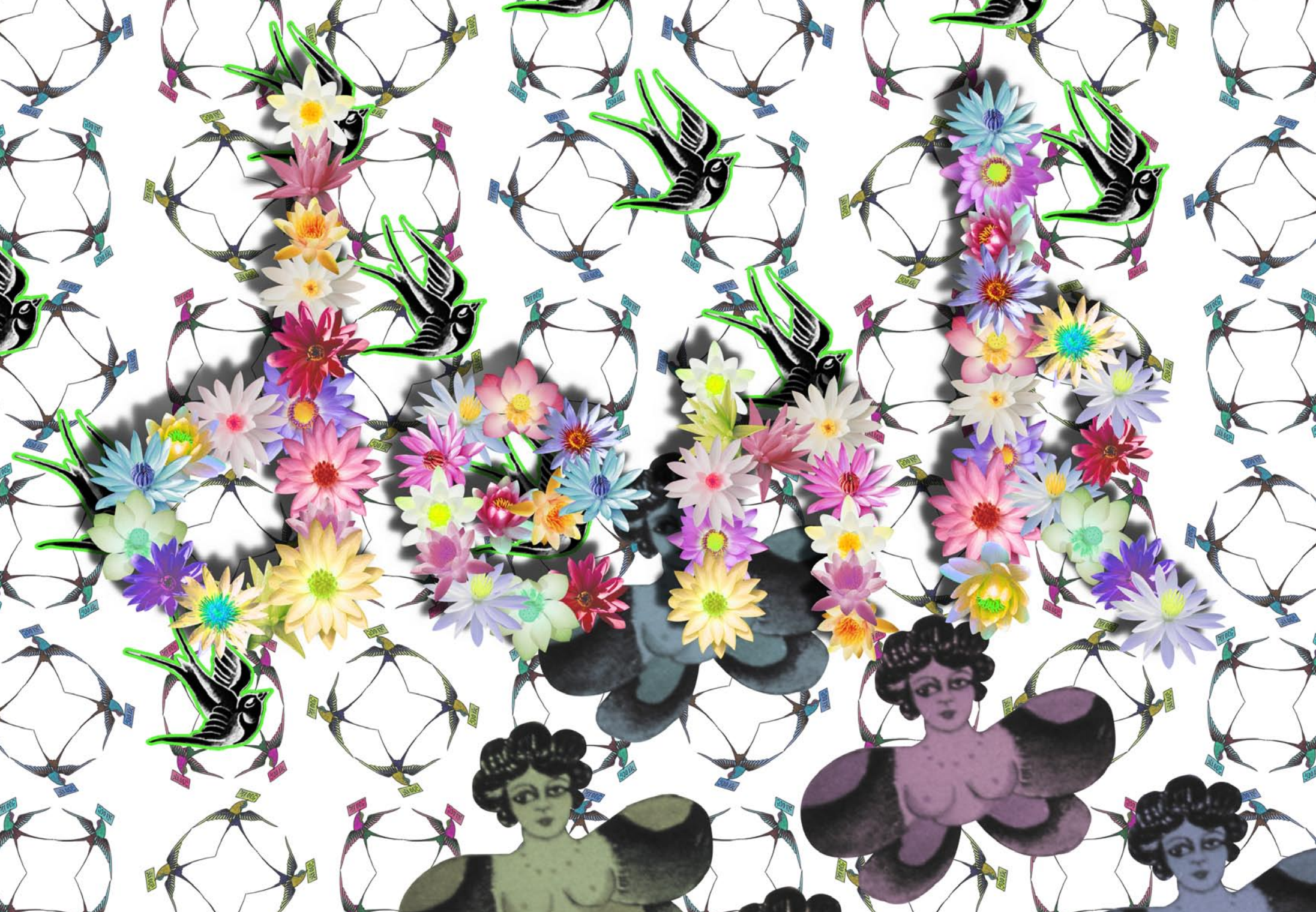
Vorhaben



Entwicklung von Mustern in Verbindung
mit kontrastierender Typografie.

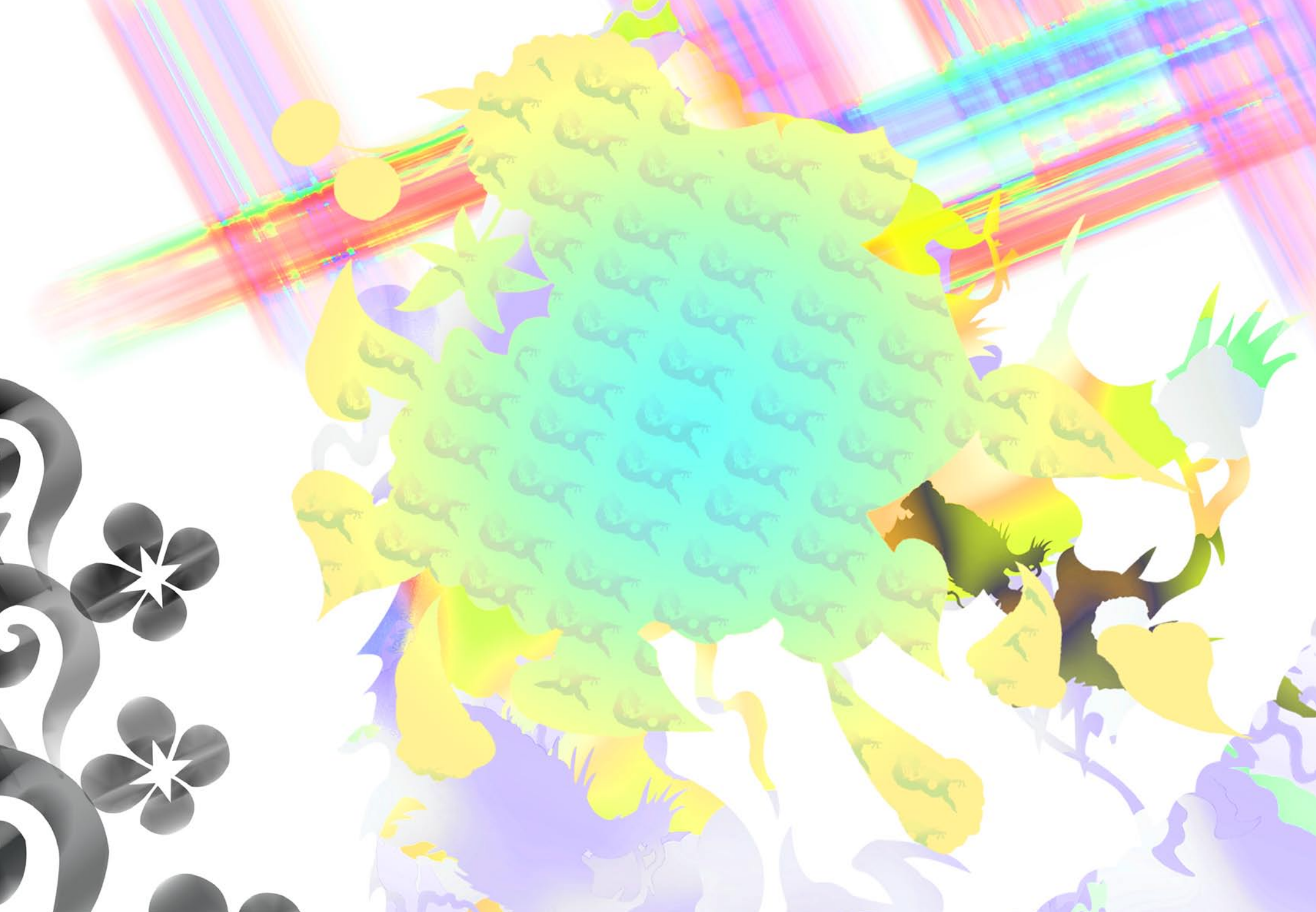
»MUSTER- UND TYPOGENERATOR«







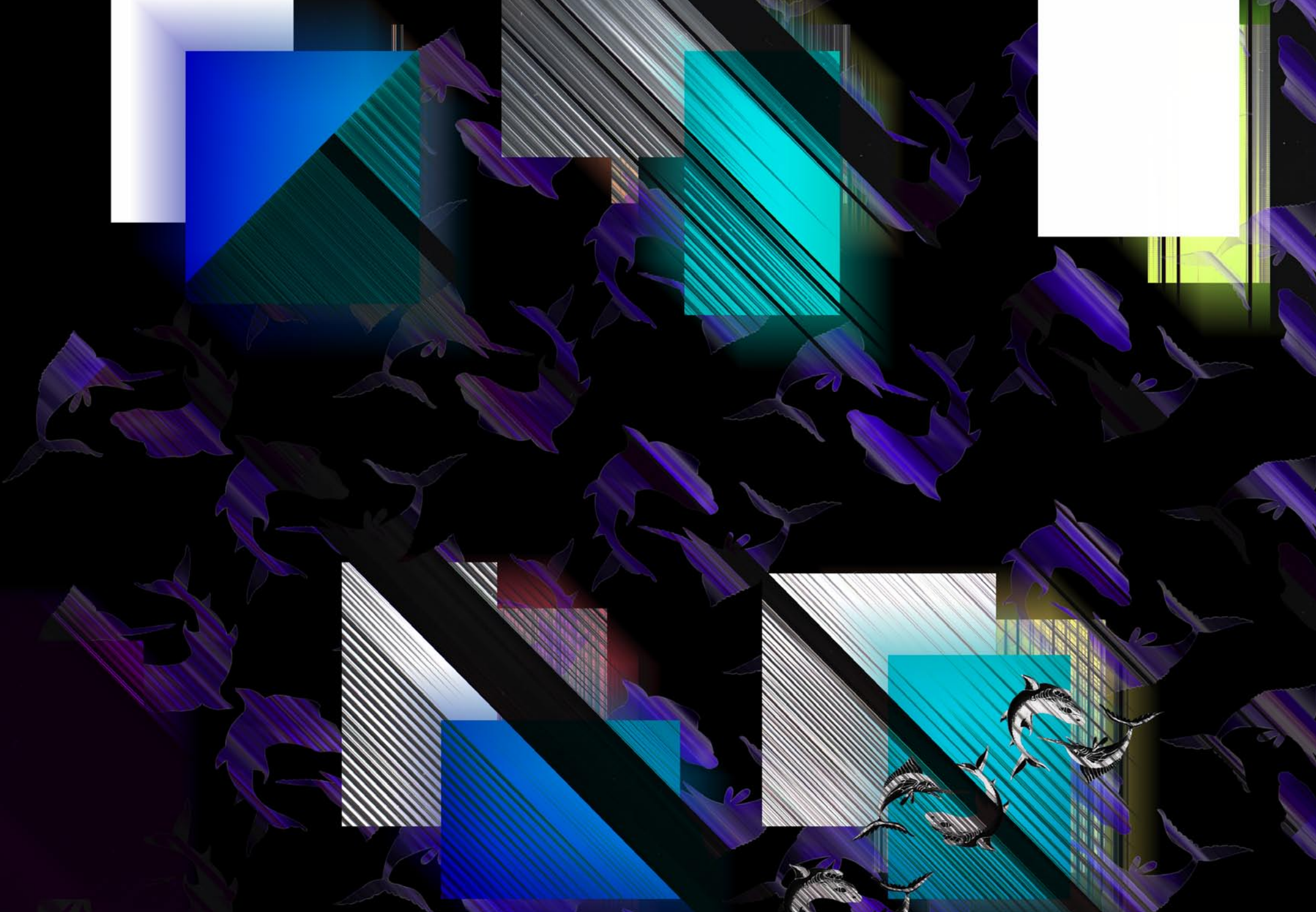












Ikone/Negation



Allgemeine Definition

Verehrungswürdiges Bild/Negierung
eines Bildes durch unterschiedliche
Bildtechniken.

Anwendungsbeispiel

Ein banales Bild kann durch hinzufügen emotionaler Elemente, die eine besondere Verbindung zwischen dem Dargestellten und dem Betrachter schaffen, in seiner Bedeutung aufgewertet werden.

Vorhaben

Neuinterpretation der Ikonenmalerei
durch grafische Überarbeitungen.

»IKONENÜBERMALUNGSBAUKASTEN«



























Reduktion/Spur

Allgemeine Definition

Reduzierung komplexer Gegebenheiten
auf Elementares.

Anwendungsbeispiel

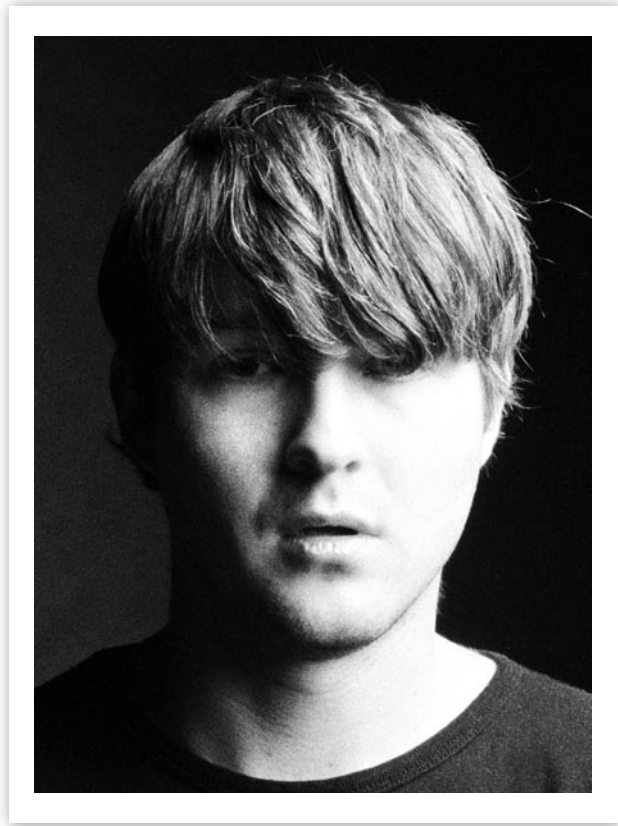
Durch Reduktion lässt sich komplexes vereinfacht kommunizieren.

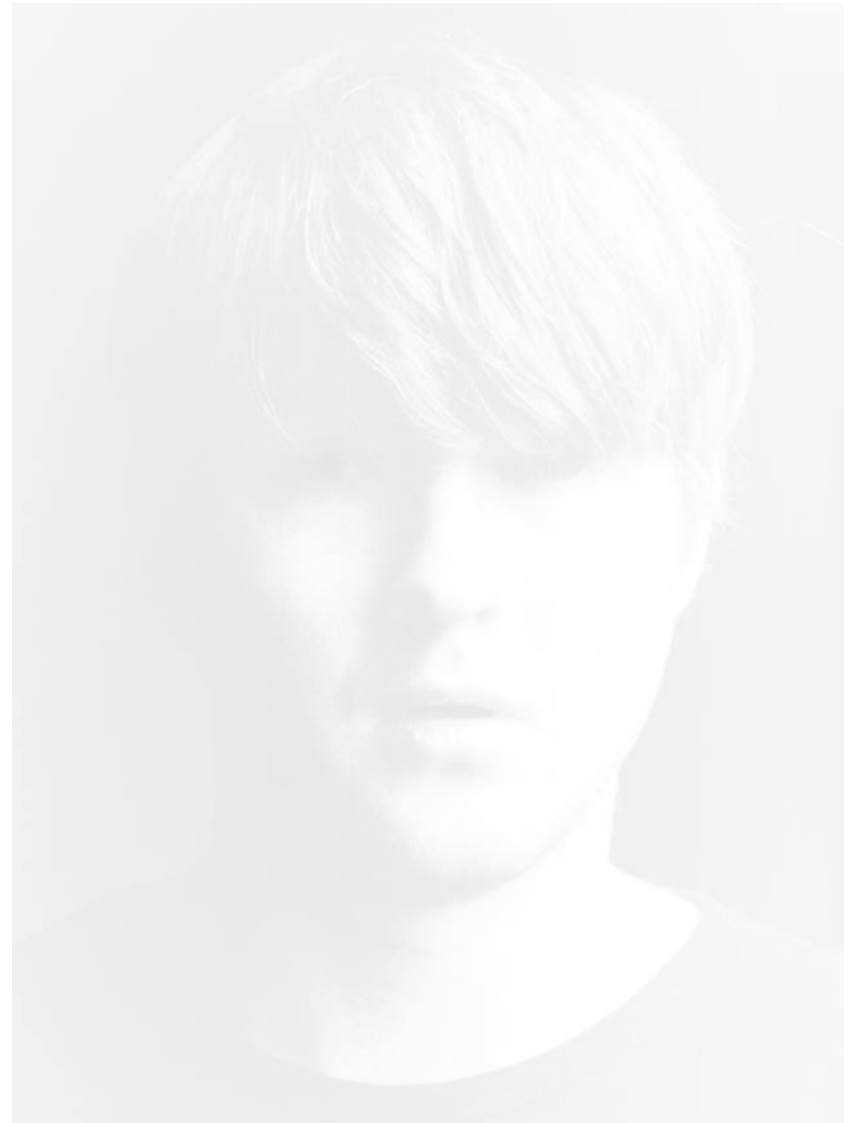
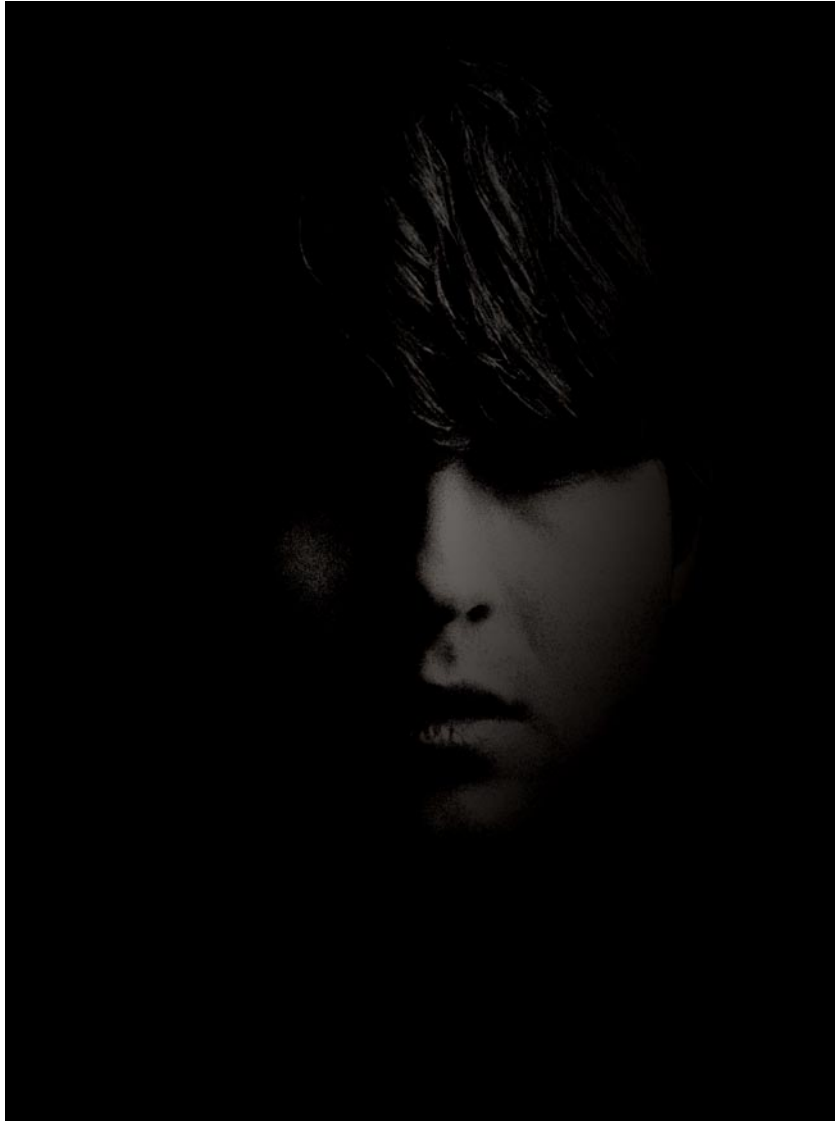
Vorhaben

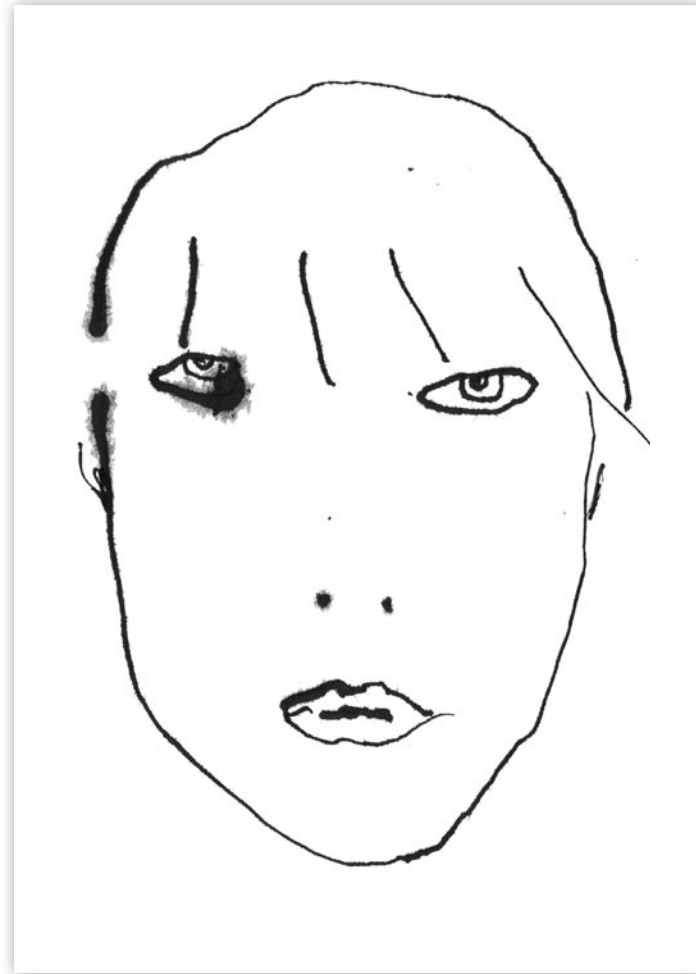
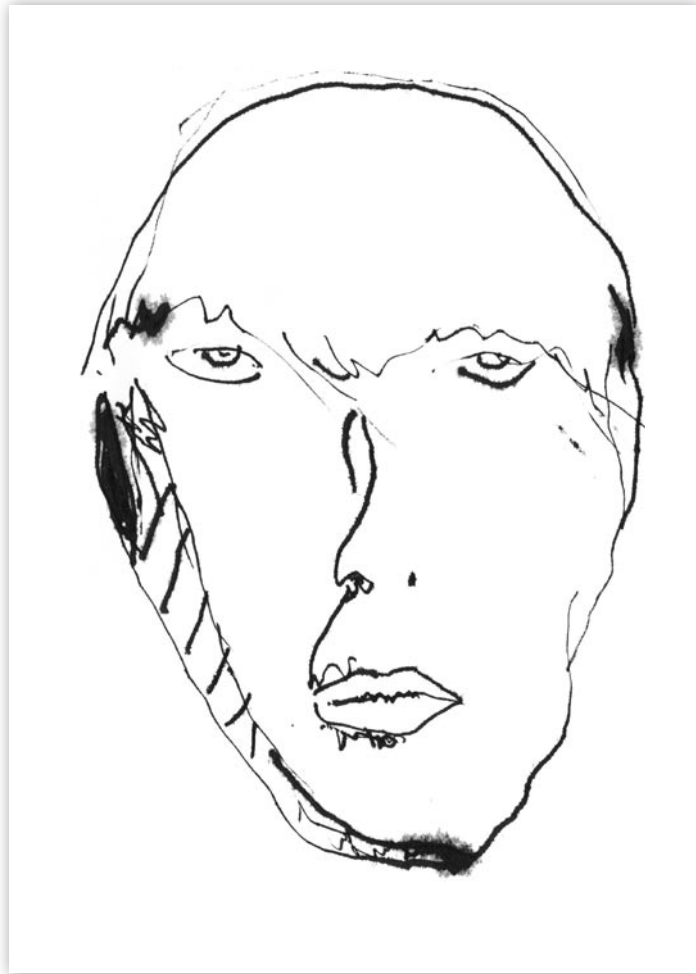


Elementares durch Reduzierung sichtbar machen.

»SPURENREDUKTIONSSKIZZIERER«

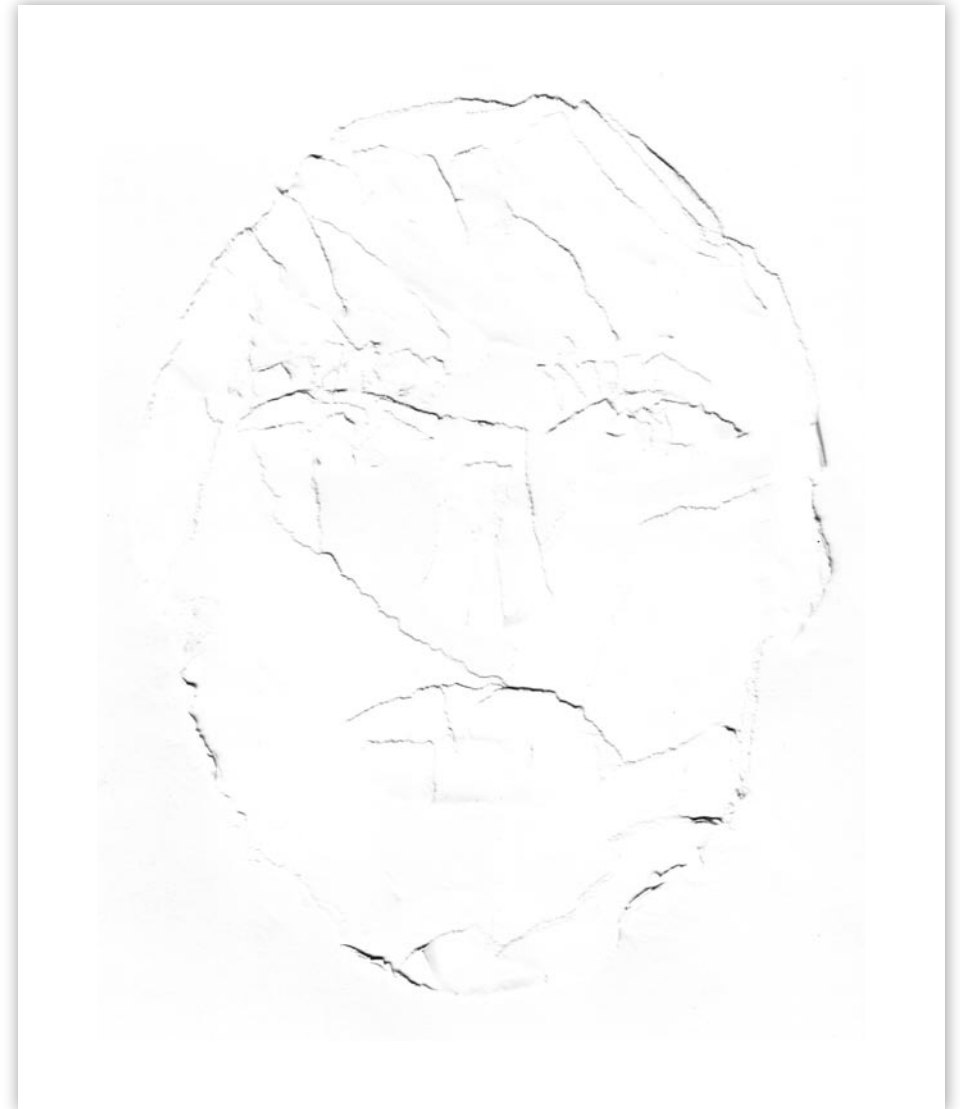


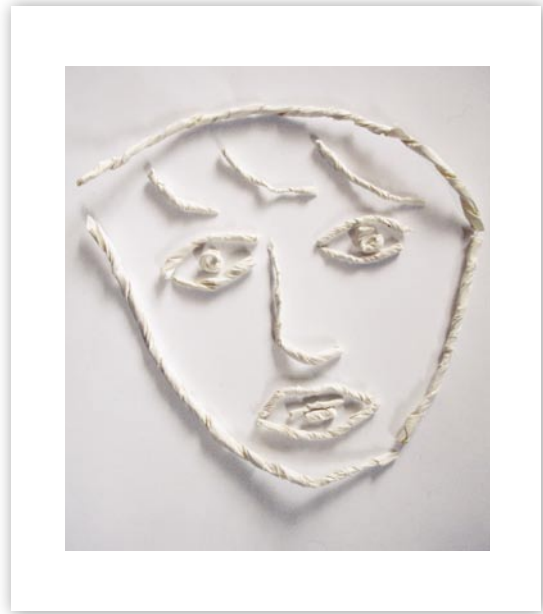
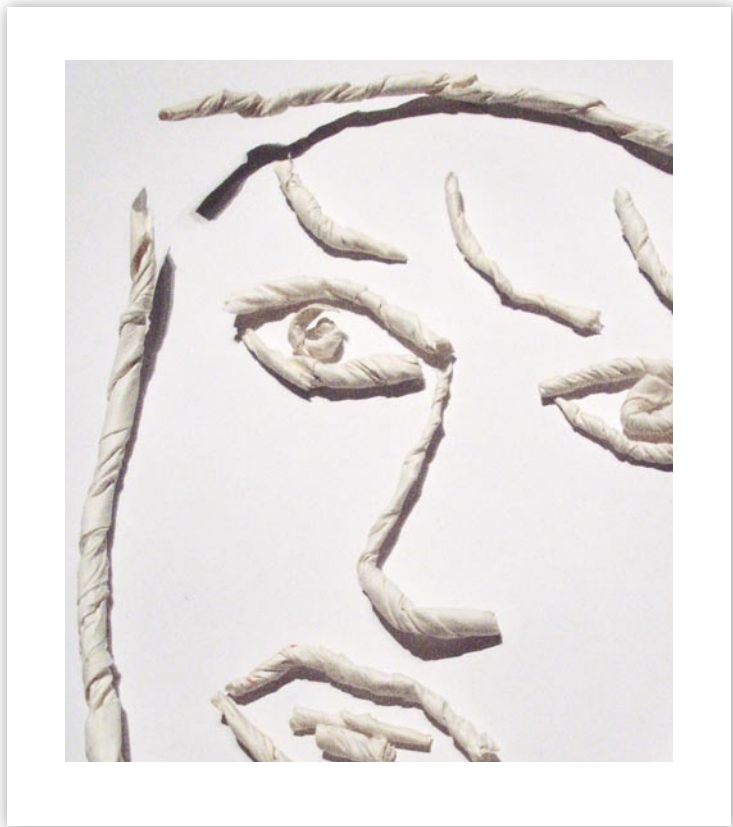


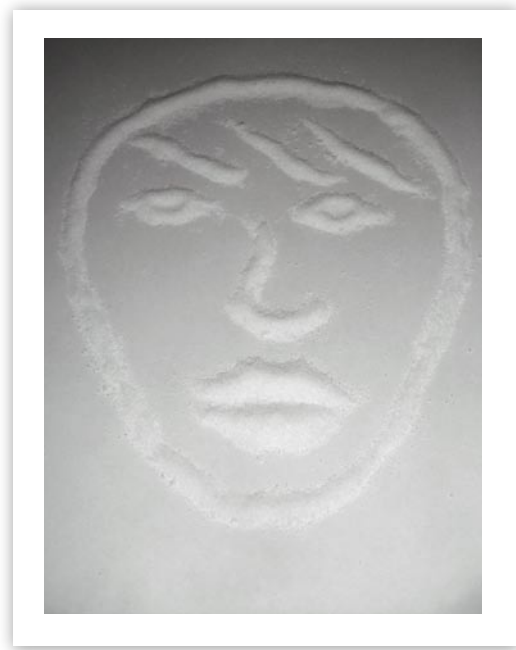


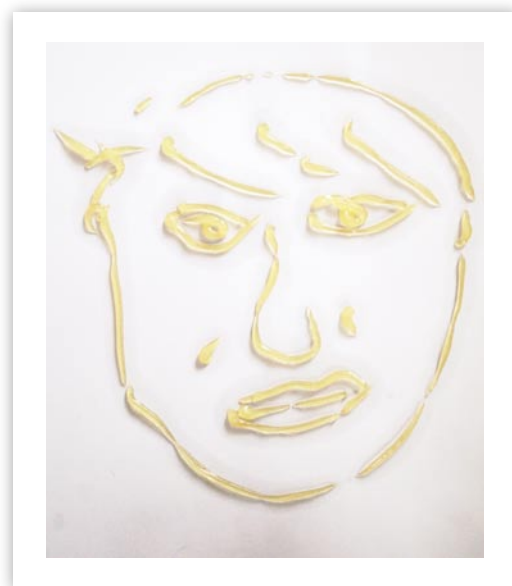
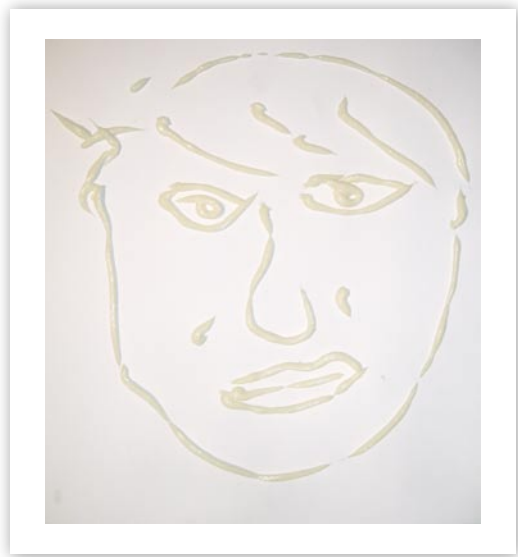
Projektive Kraft der
Wahrnehmung

Entzündet sich selbst
an geringsten Sach-
verhalten

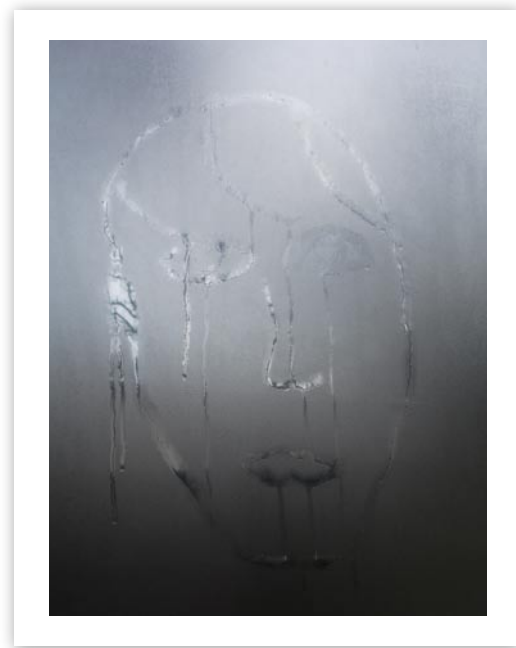
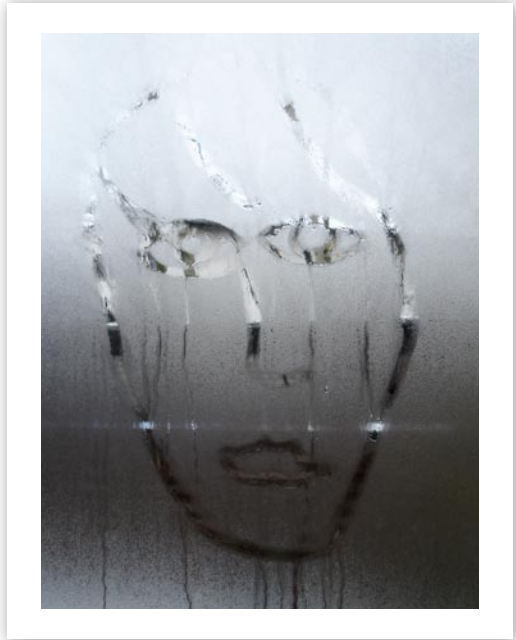






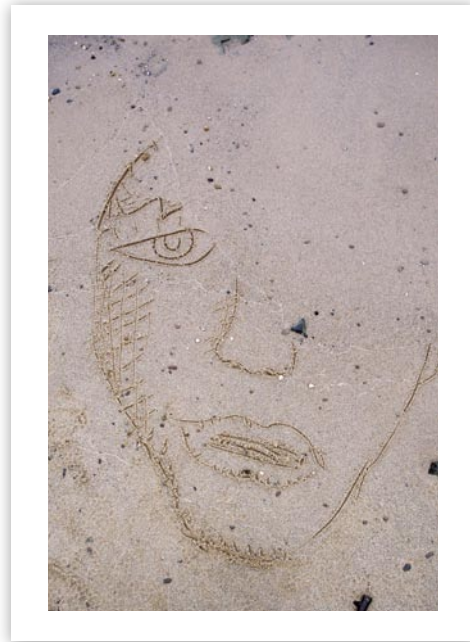
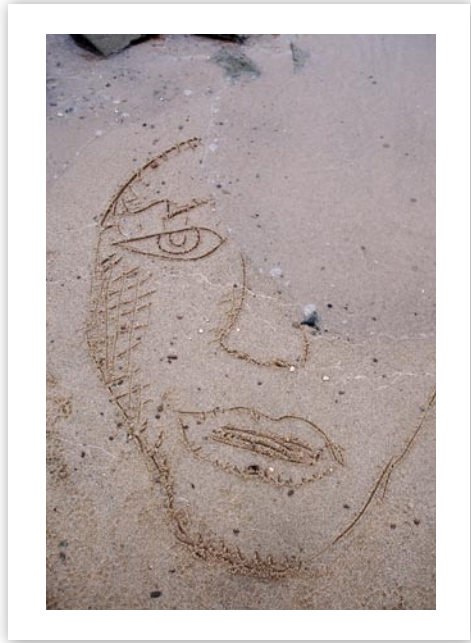
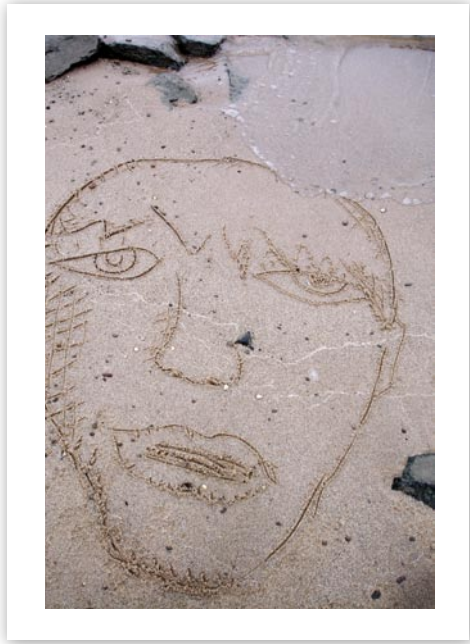




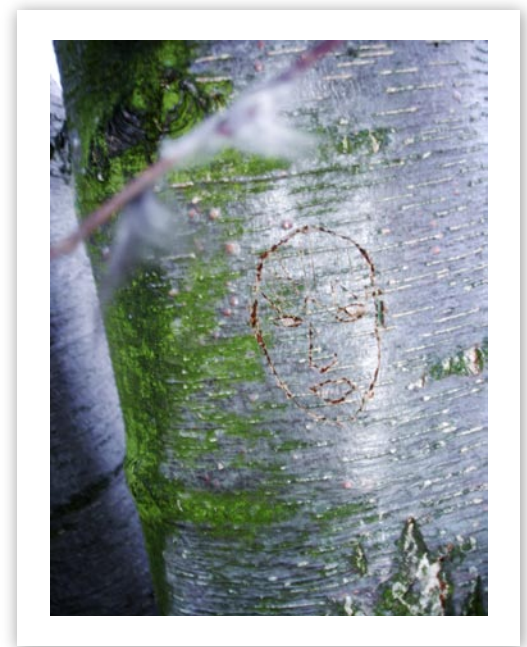
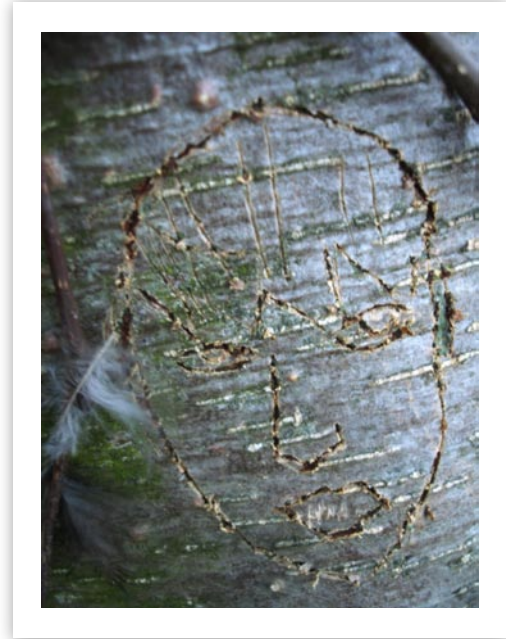


Markierungen der
Anwesenheit eines
Abwesenden





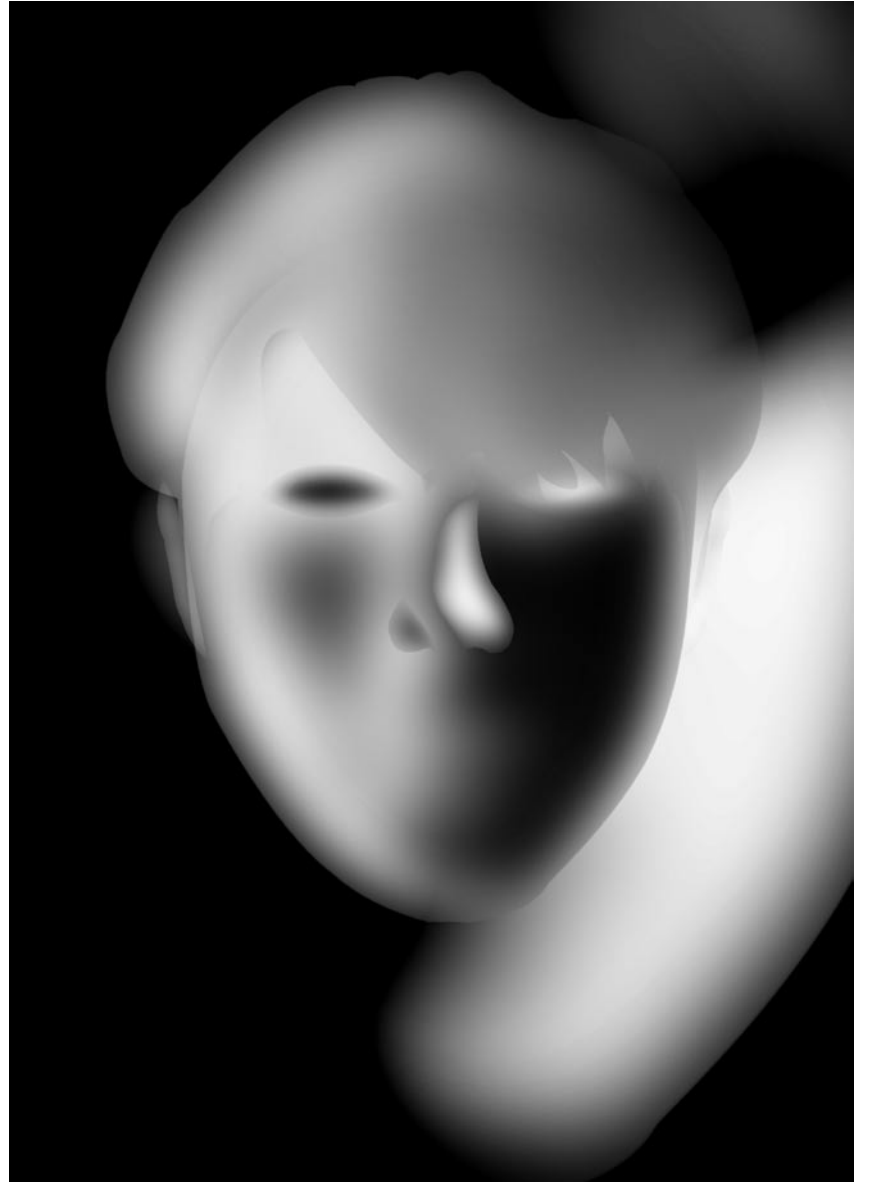
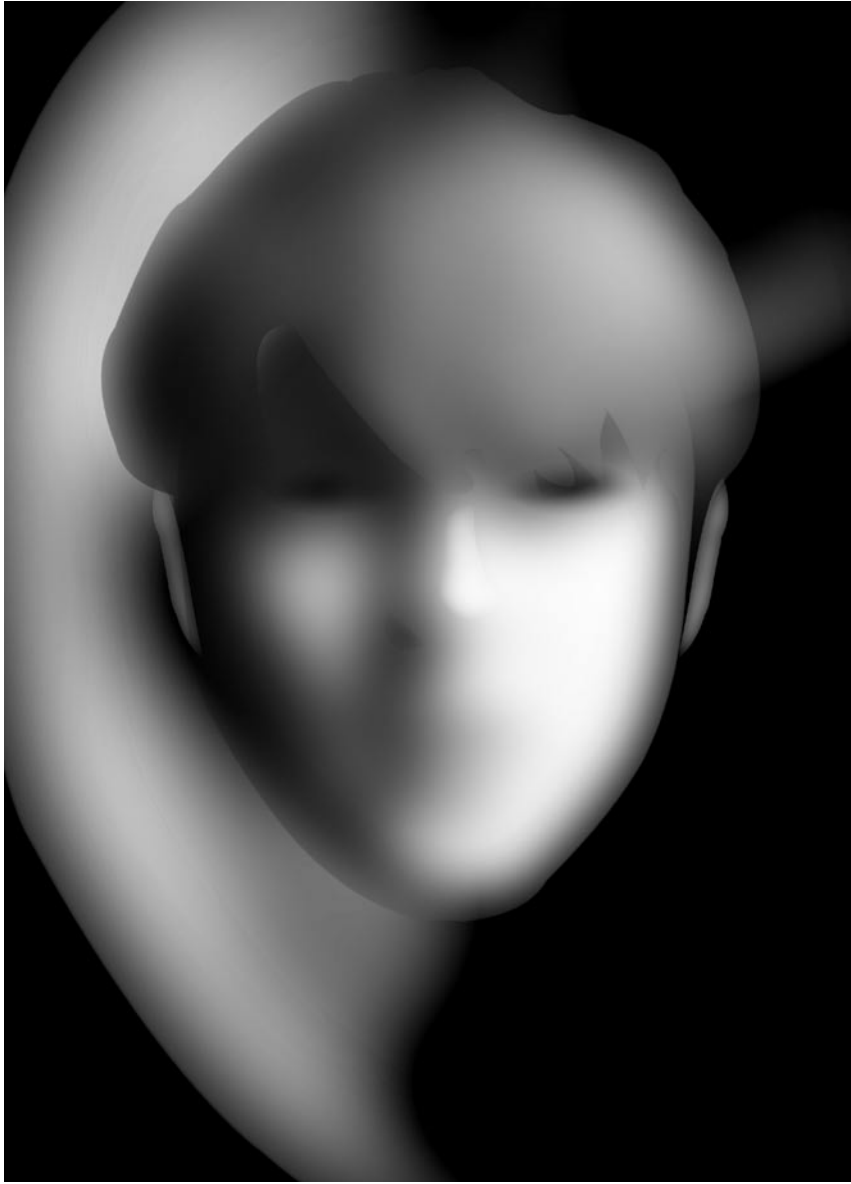




Schema

Ausbildung eines
Codes in dem sich
komplexe Erfahrung
niederschlägt





Mimese

Allgemeine Definition

Ein oder mehrere Objekte werden dem Nachgeahmten in seiner äußeren Erscheinung angepasst.

Anwendungsbeispiel

Durch Mimese kann der Gestalter irritieren, Aufmerksamkeit durch Kuriosität erzeugen oder den Schein der Dinge in Frage stellen.

Vorhaben

Bekannte Formen und Figuren mit
ungewöhnlichen Gegenständen nach-
ahmen.







Schematisierung erzielt
bildkritische Einsichten







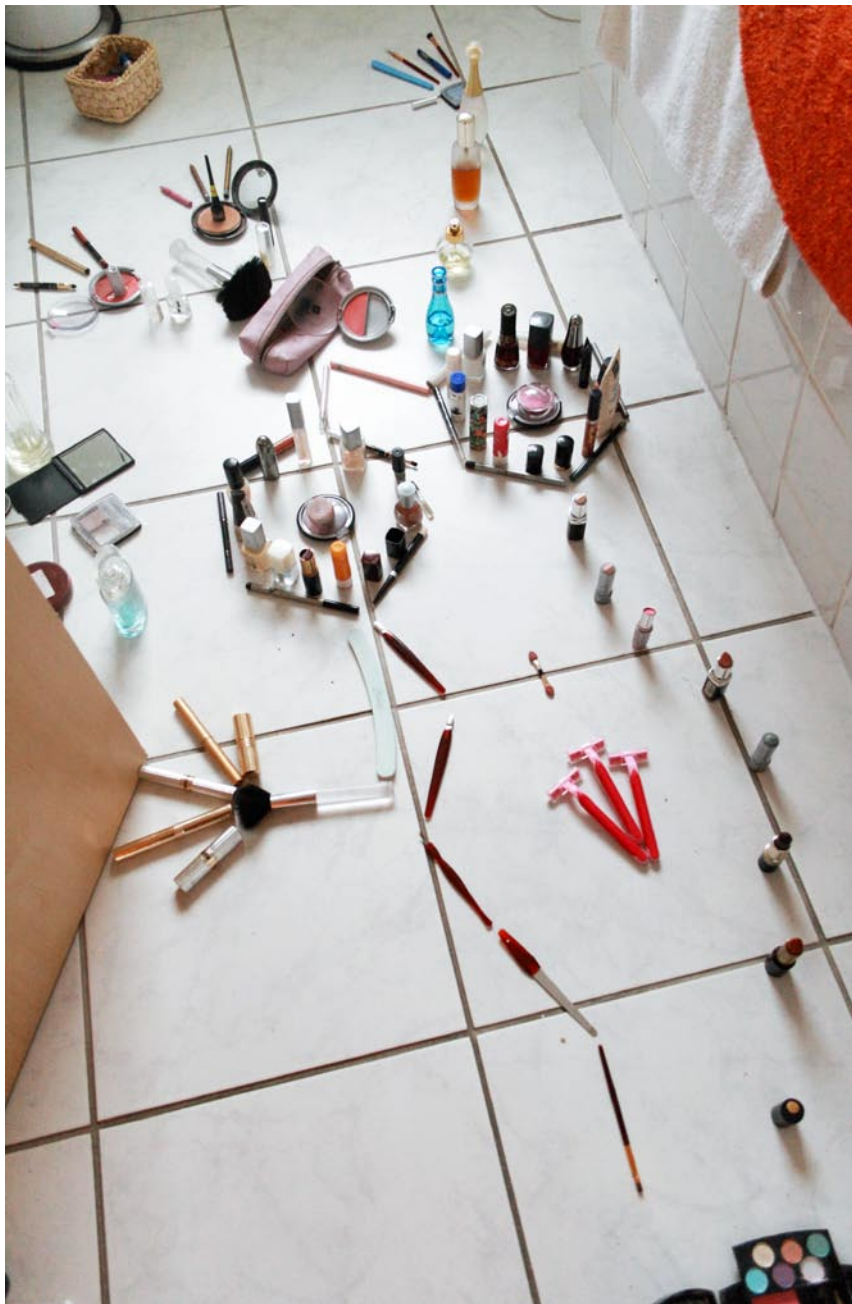




Von verschiedensten
Elementen aus be-
kanntem, verbrauchtem
neue und unbekannte
Sichten generieren

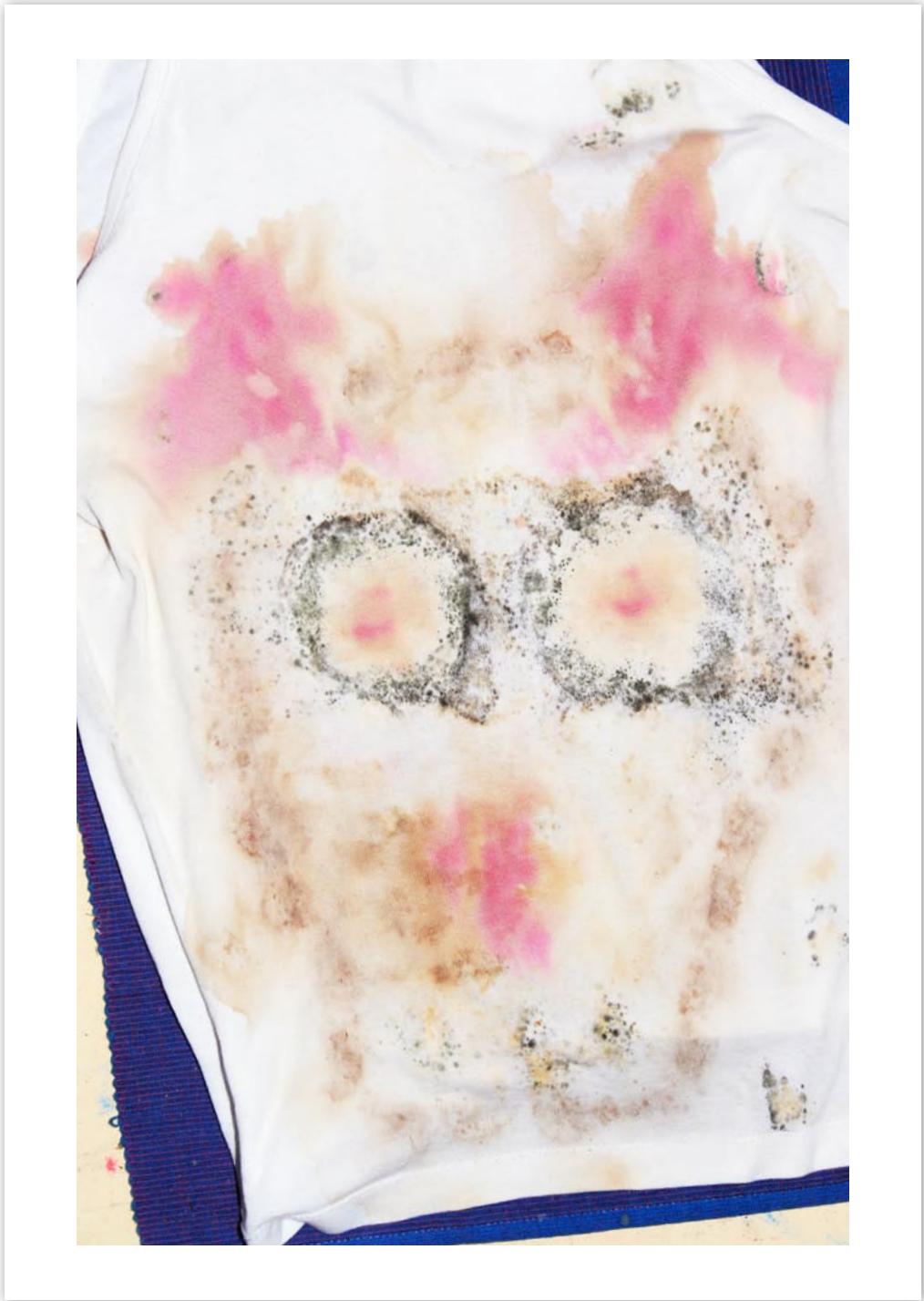






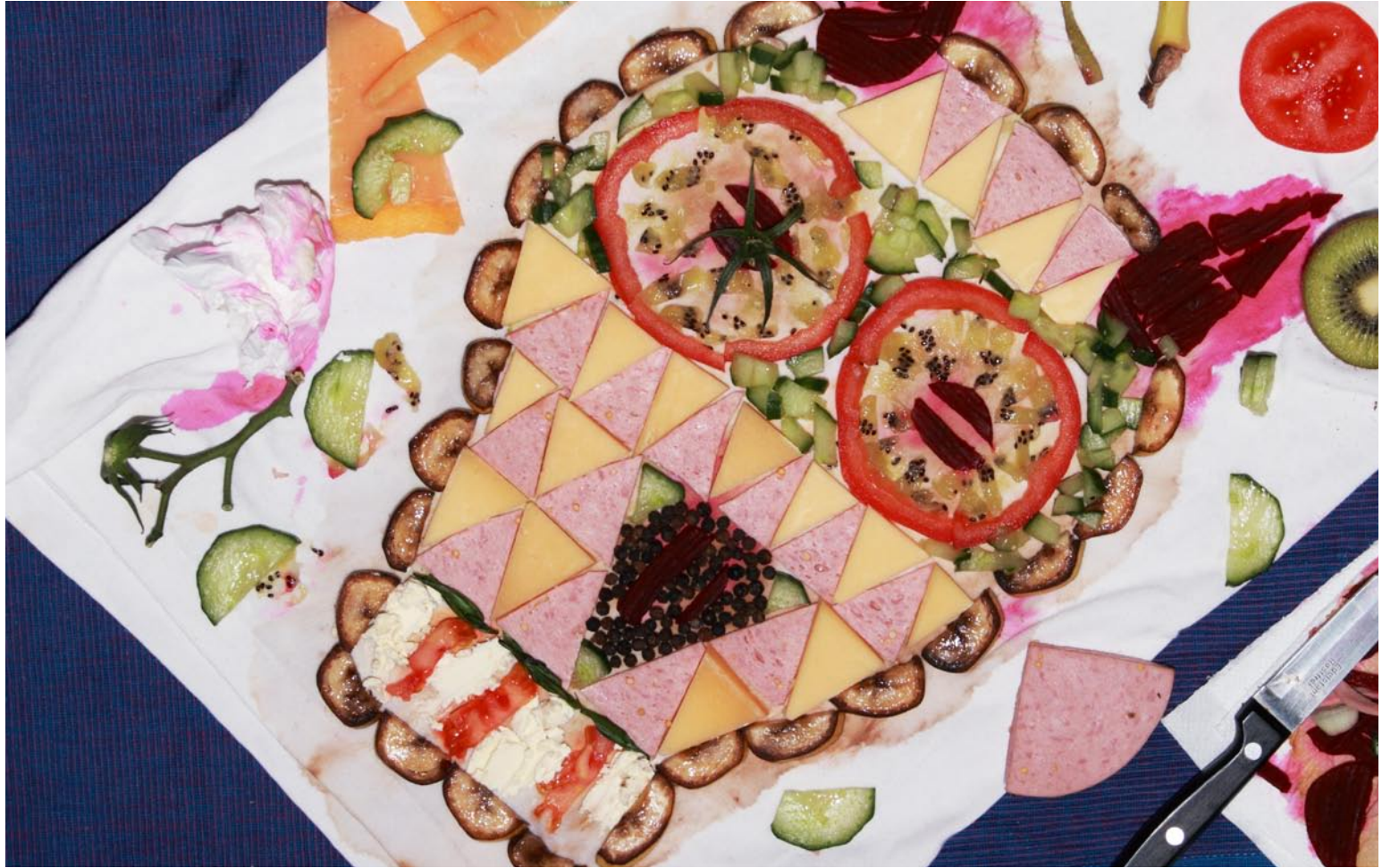












Mimese; Semantik
zur Generierung von
Sinnübertragung



»Rorschach-Test



Allgemeine Definition

Projektives Verfahren das zur Erfassung der Persönlichkeitsstruktur verwendet wird. Besteht aus symmetrischen Kleckstafeln die zur freien Fantasie-deutung vorgelegt werden.

Anwendungsbeispiel

Durch die Verwendung bedeutsamer Formen, Farben und Gegenstände zur Gestaltung der Rorschach-Tests kann deren Interpretation manipuliert werden.

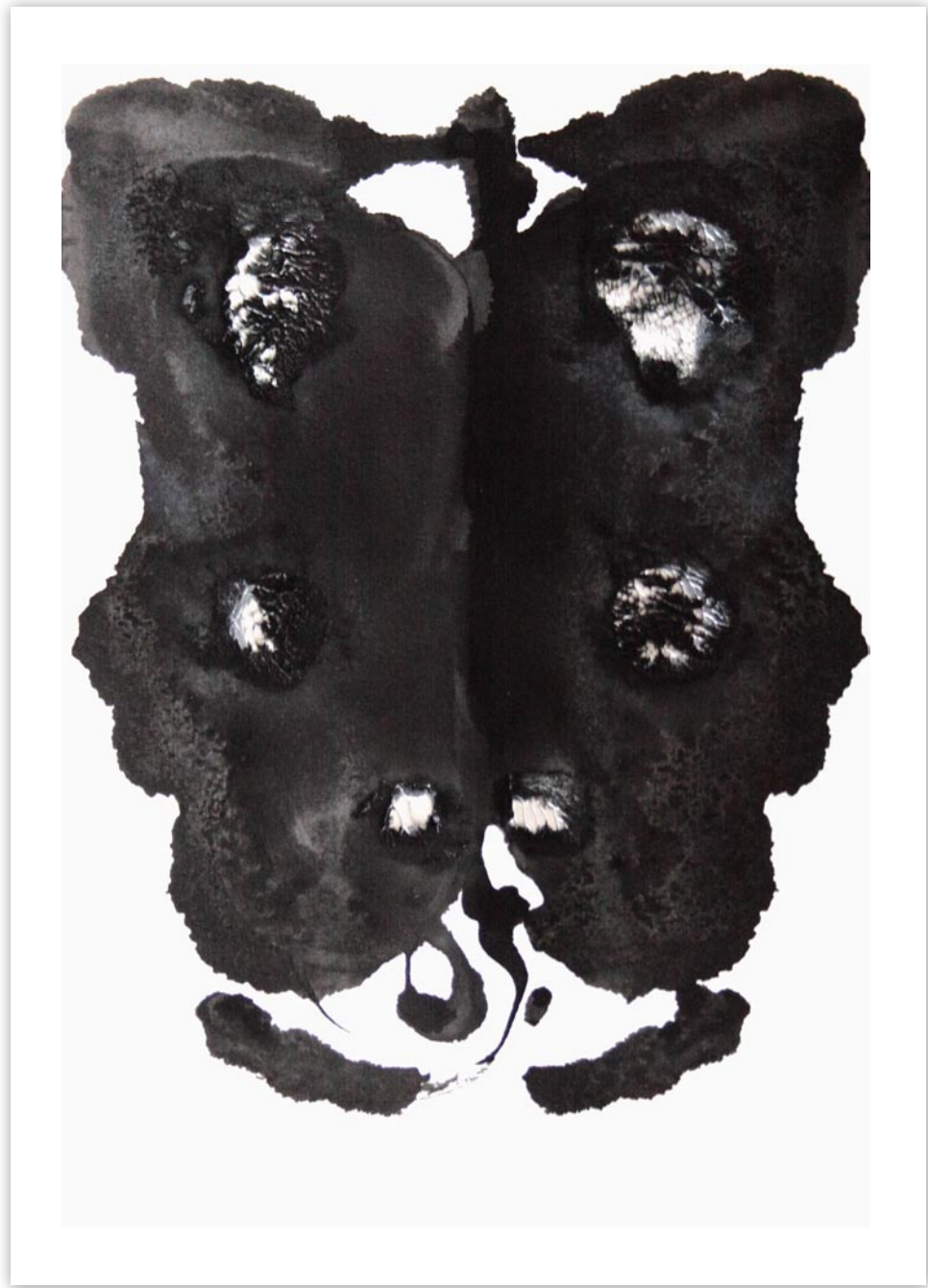
Vorhaben

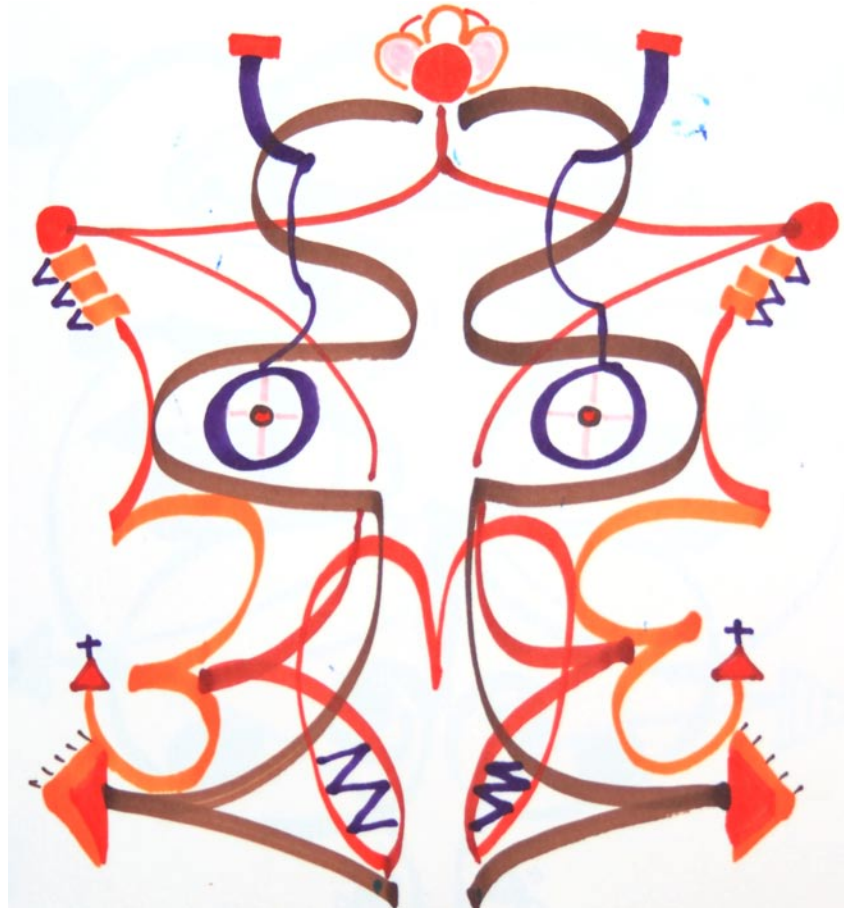
Entwicklung »moderner« Rorschach-
Tests mit unterschiedlichen Materialien.

»DESIGNERPSYCHOTESTS«

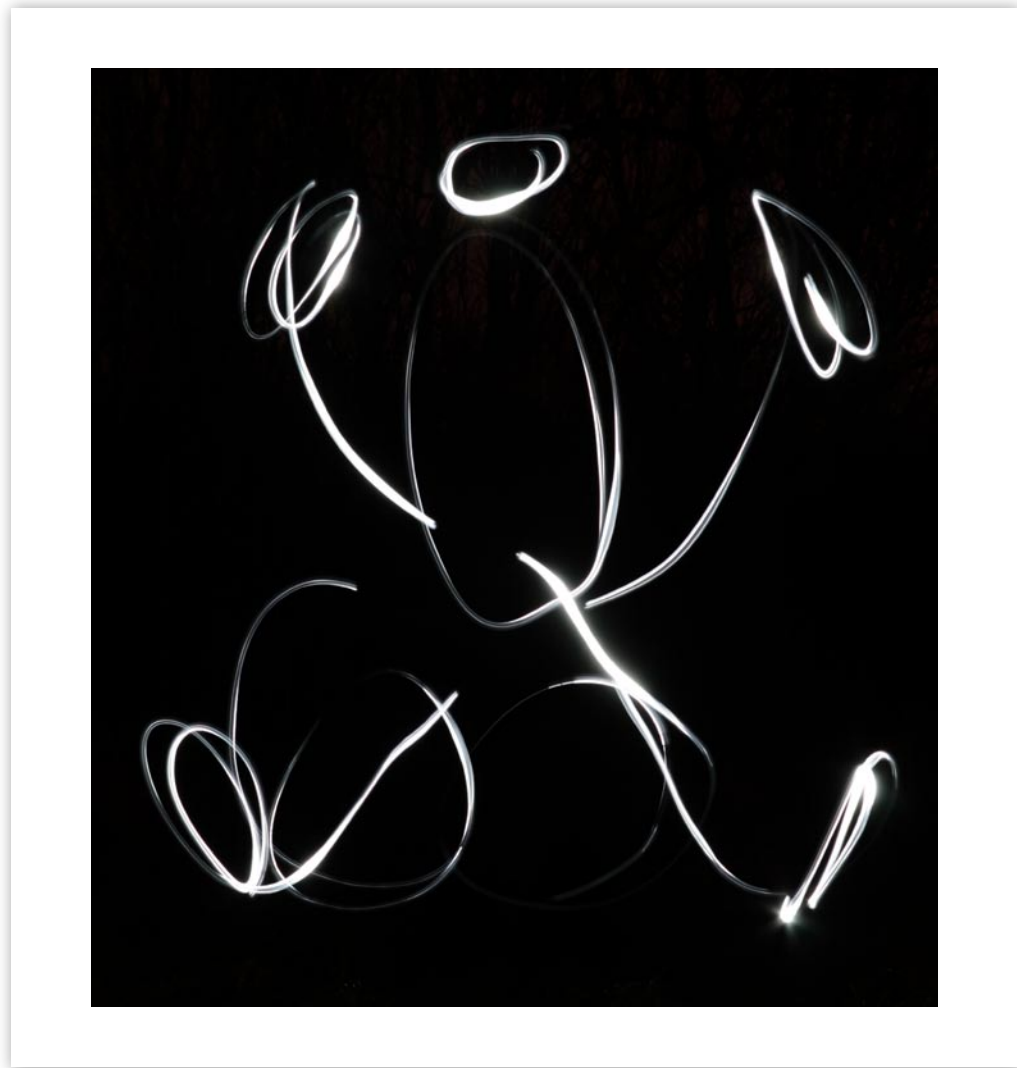


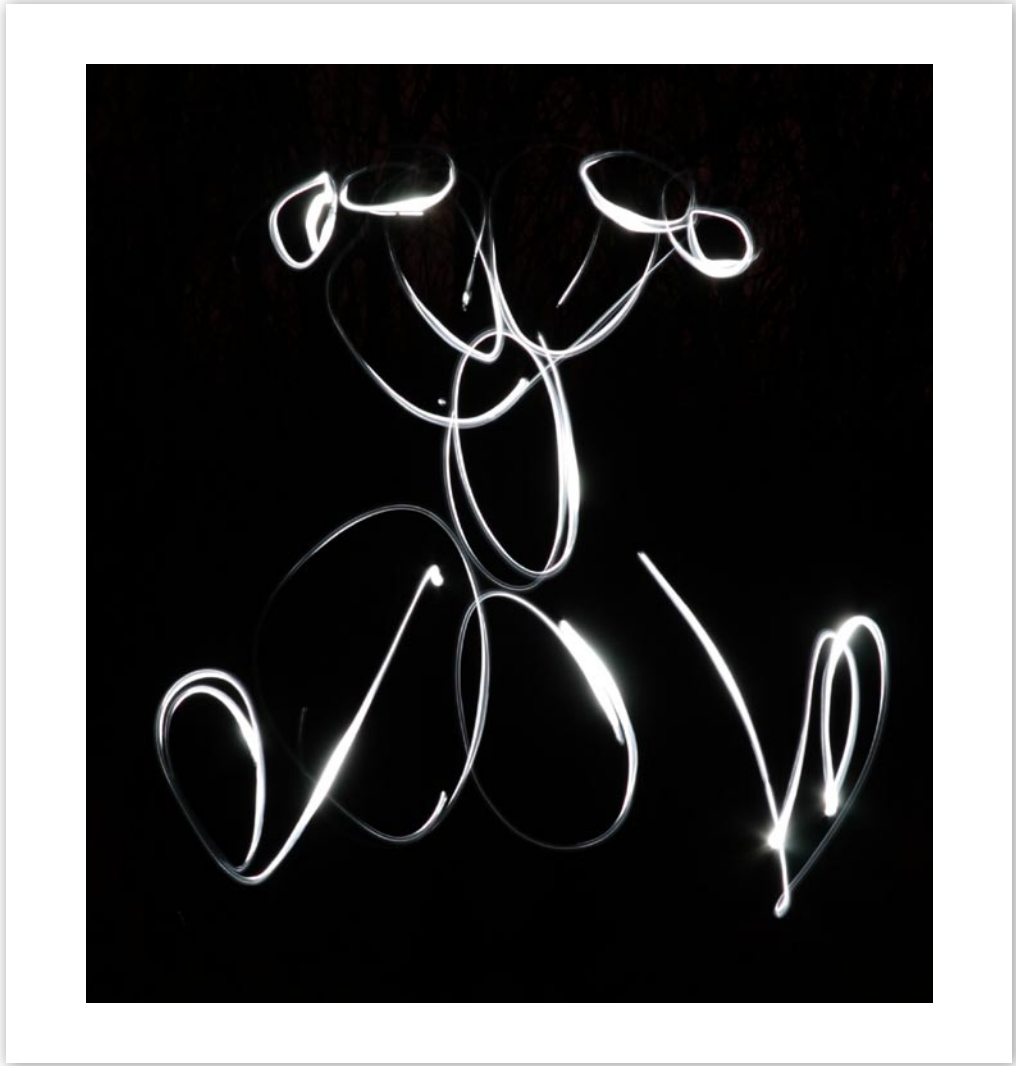












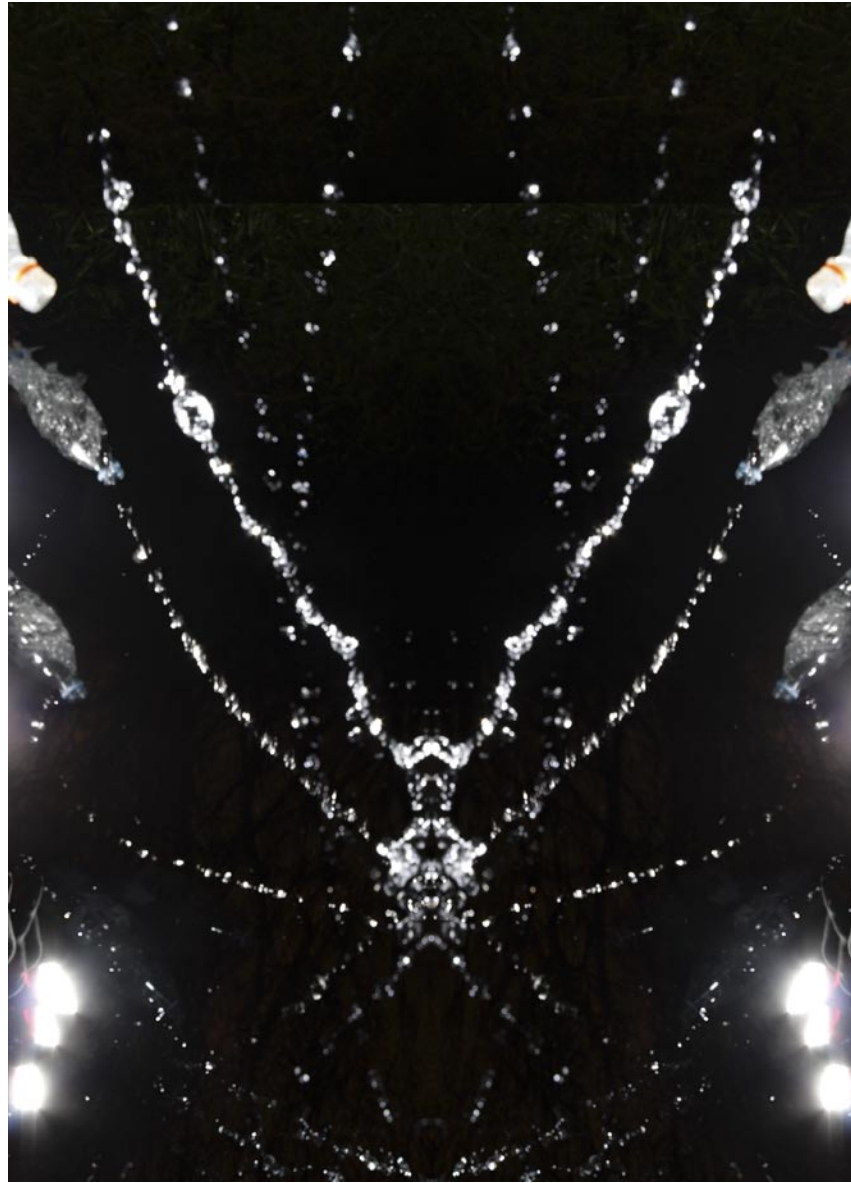


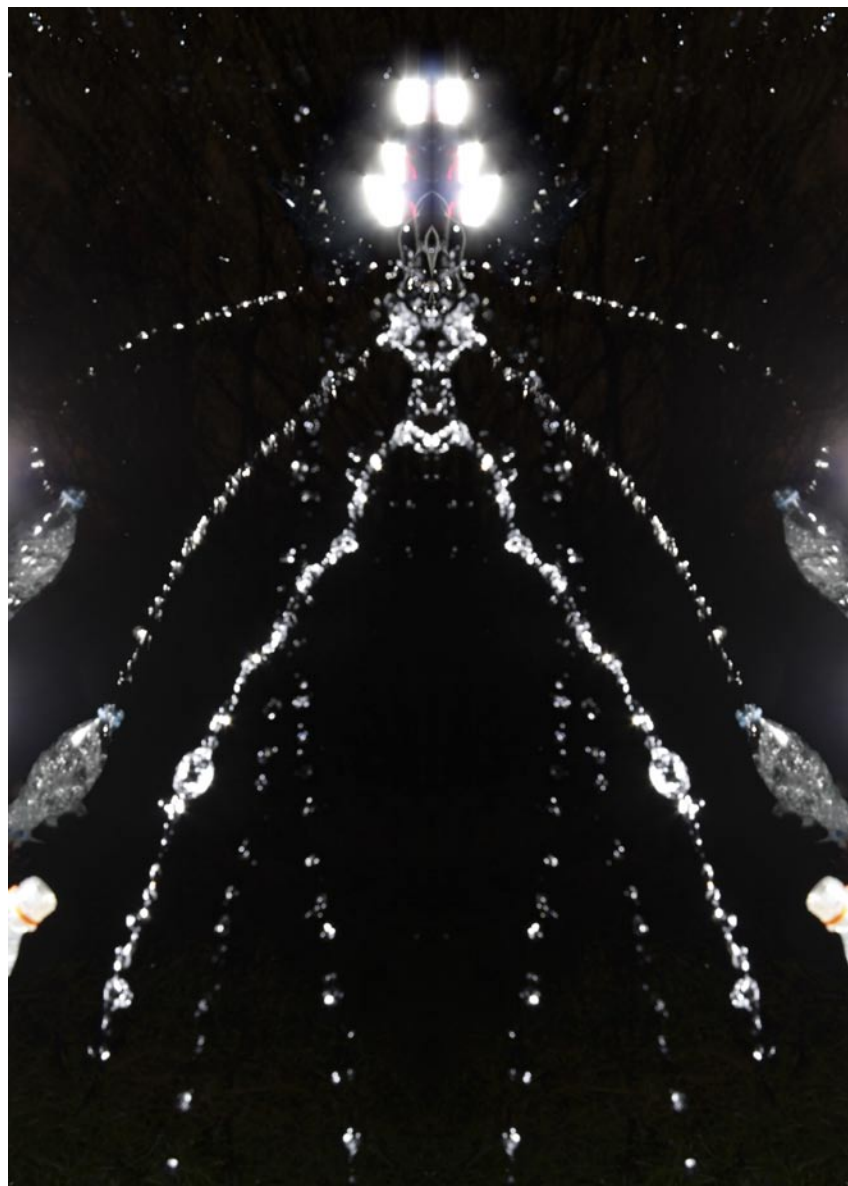


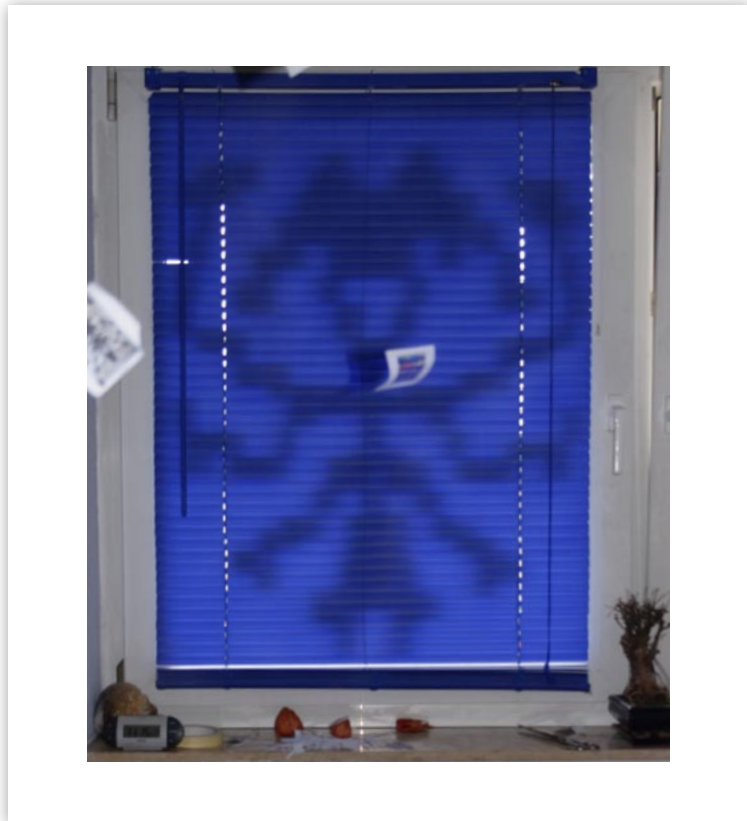












Kippbilder/Mehrdeutigkeit
der Lösungen.





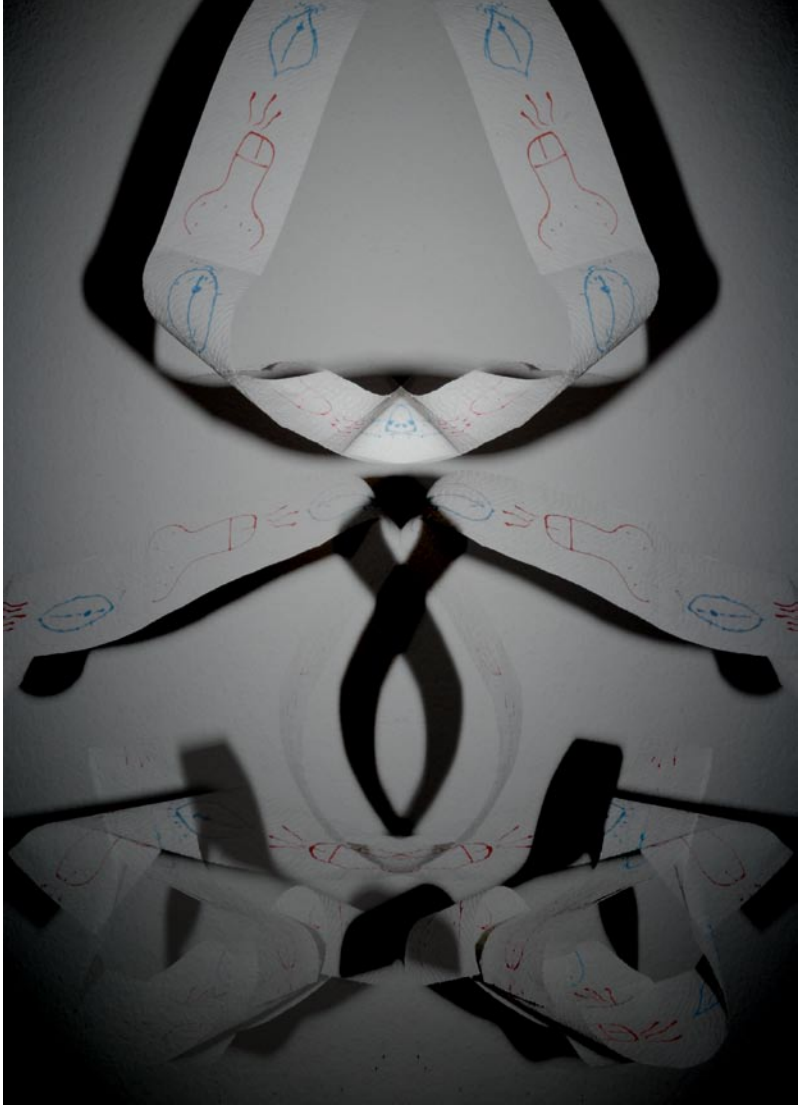


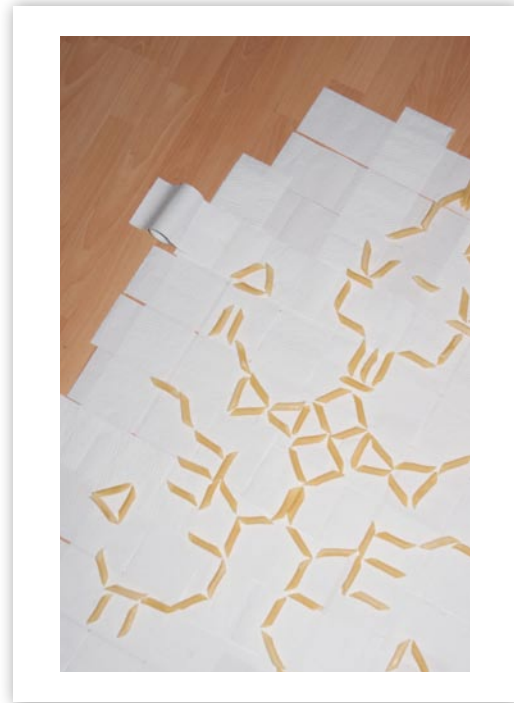




















Landschaftsbilder



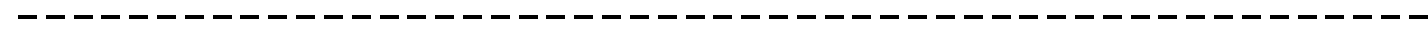
Allgemeine Definition

Naturdarstellung als Träger von
Stimmungen.

Anwendungsbeispiel

Der Gestalter hat die Möglichkeit die Natur neu zu interpretieren und Alternativwelten durch Farben und Formen zu entwickeln.

Vorhaben



Erschaffung von Fantasiewelten durch
grafische Formen.

»LANDSCHAFTSNEUGESTALTER«





Konstruktion
der Realität

Farben, Formen,
bewegt/unbewegt,
hell/dunkel

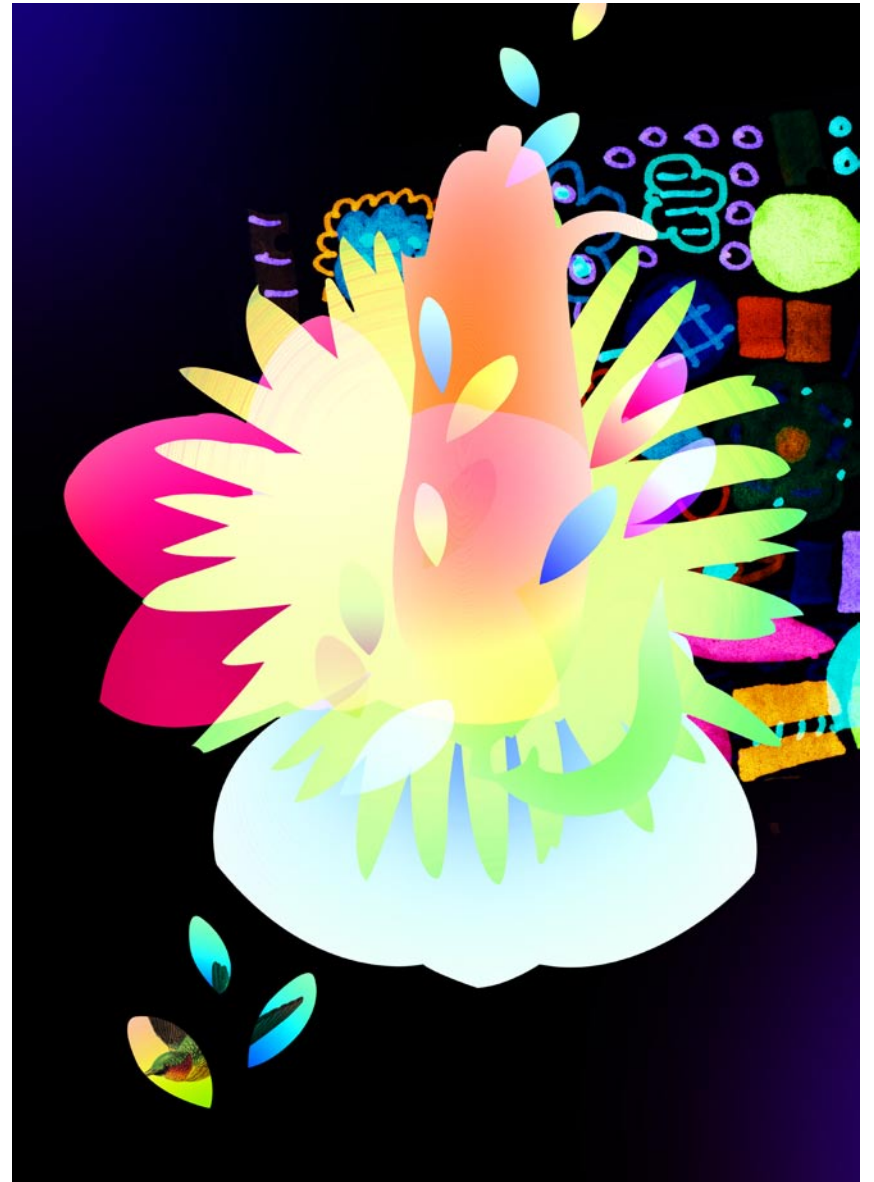








Die Zukunft »vorzuentwerfen« –
wie wir sie sehen sollen







Virtuelle Wesen



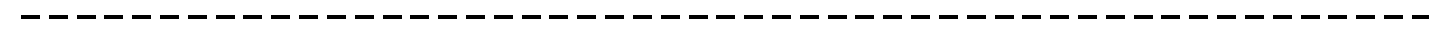
Allgemeine Definition

Nicht-wirkliches, etwas scheinbares,
aber dem Wesen einer real existierenden
Sache gleichartig.

Anwendungsbeispiel

Der Gestalter kann durch das Erschaffen von virtuellen Wesen die Differenz von Fantasie und Wirklichkeit »aufheben« und neue Sichtweisen und Sinnzusammenhänge schaffen.

Vorhaben

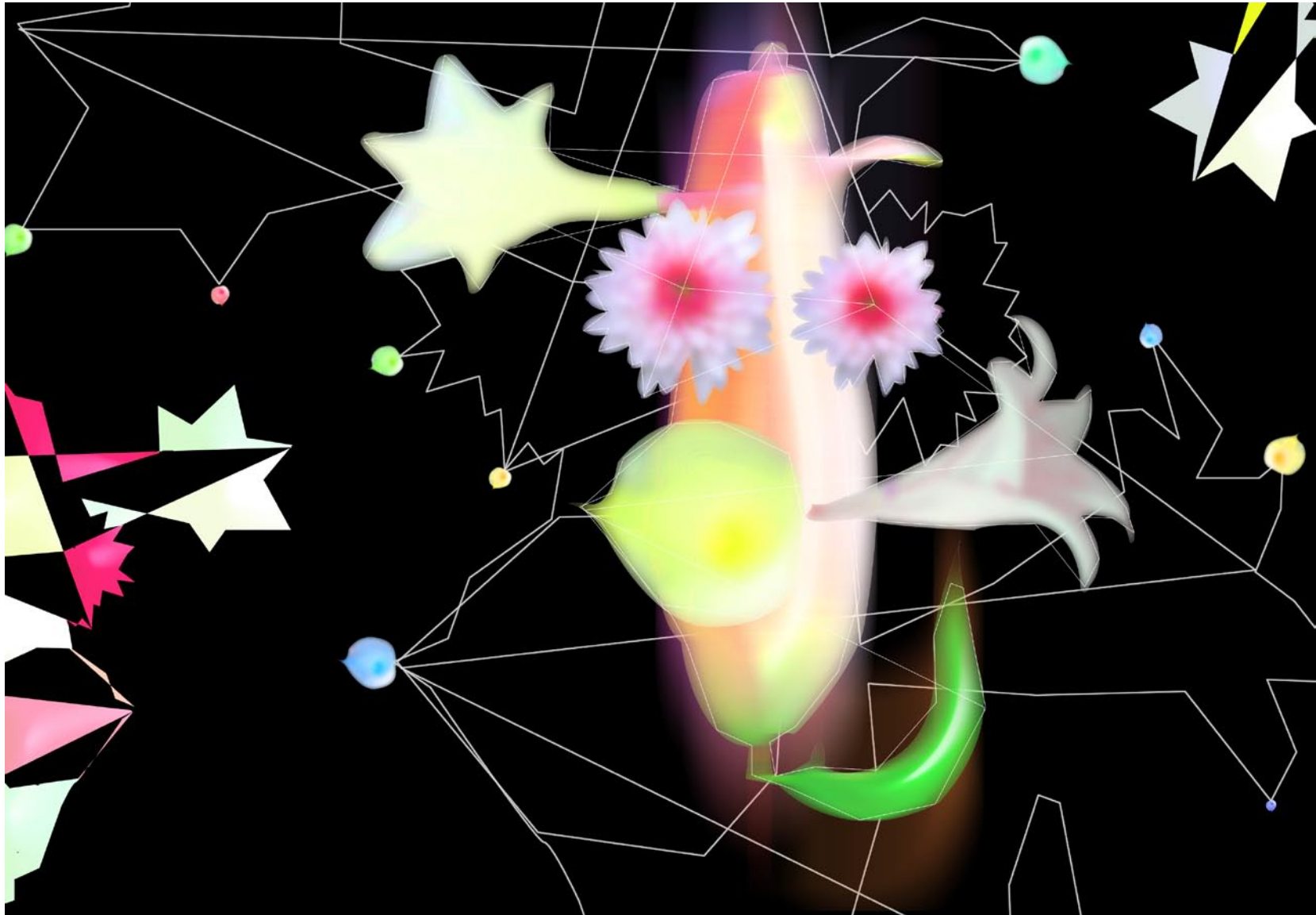


Entwicklung virtueller Wesen durch
digitale Collage.

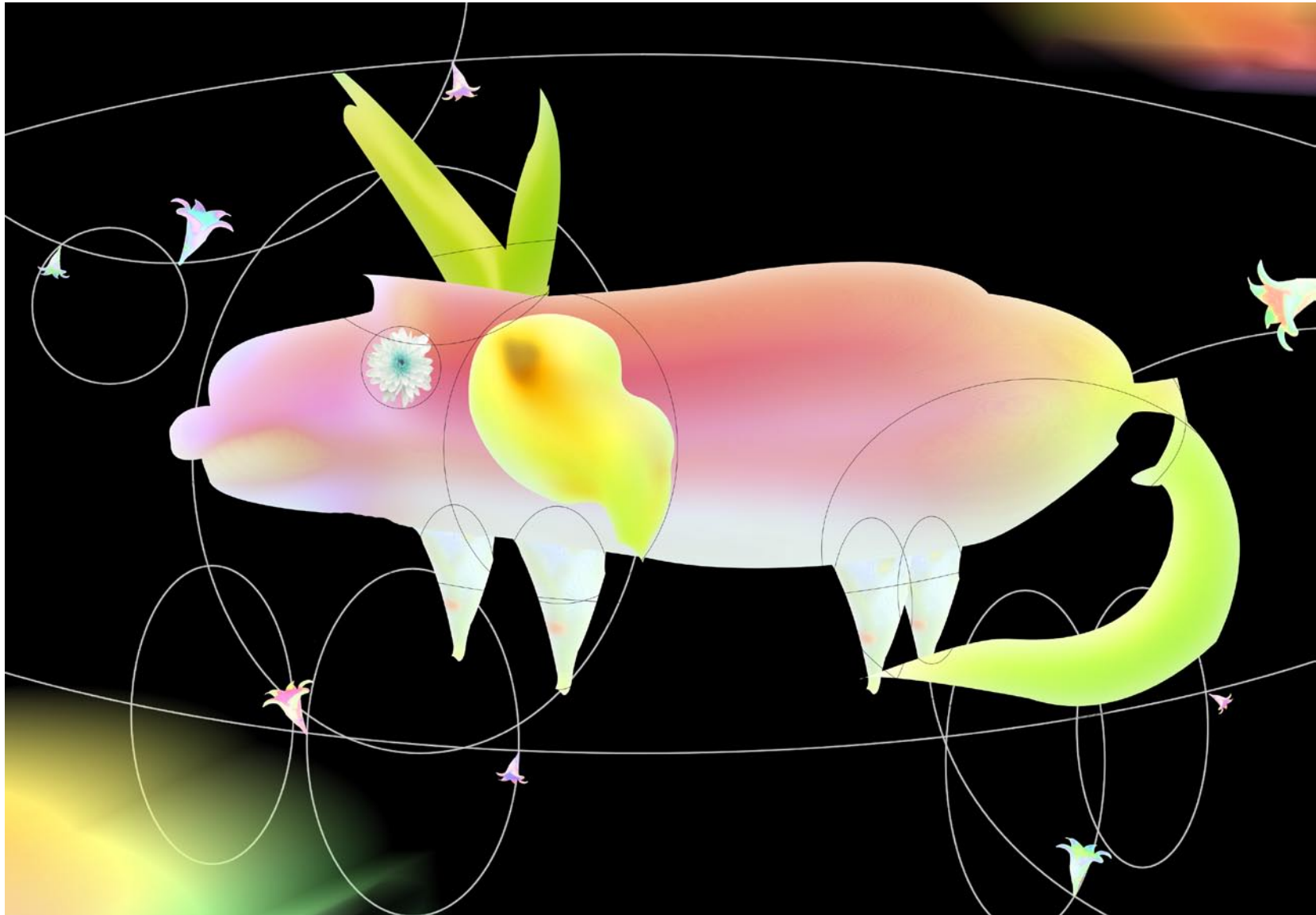
»VIRTUELLE VIECHER«



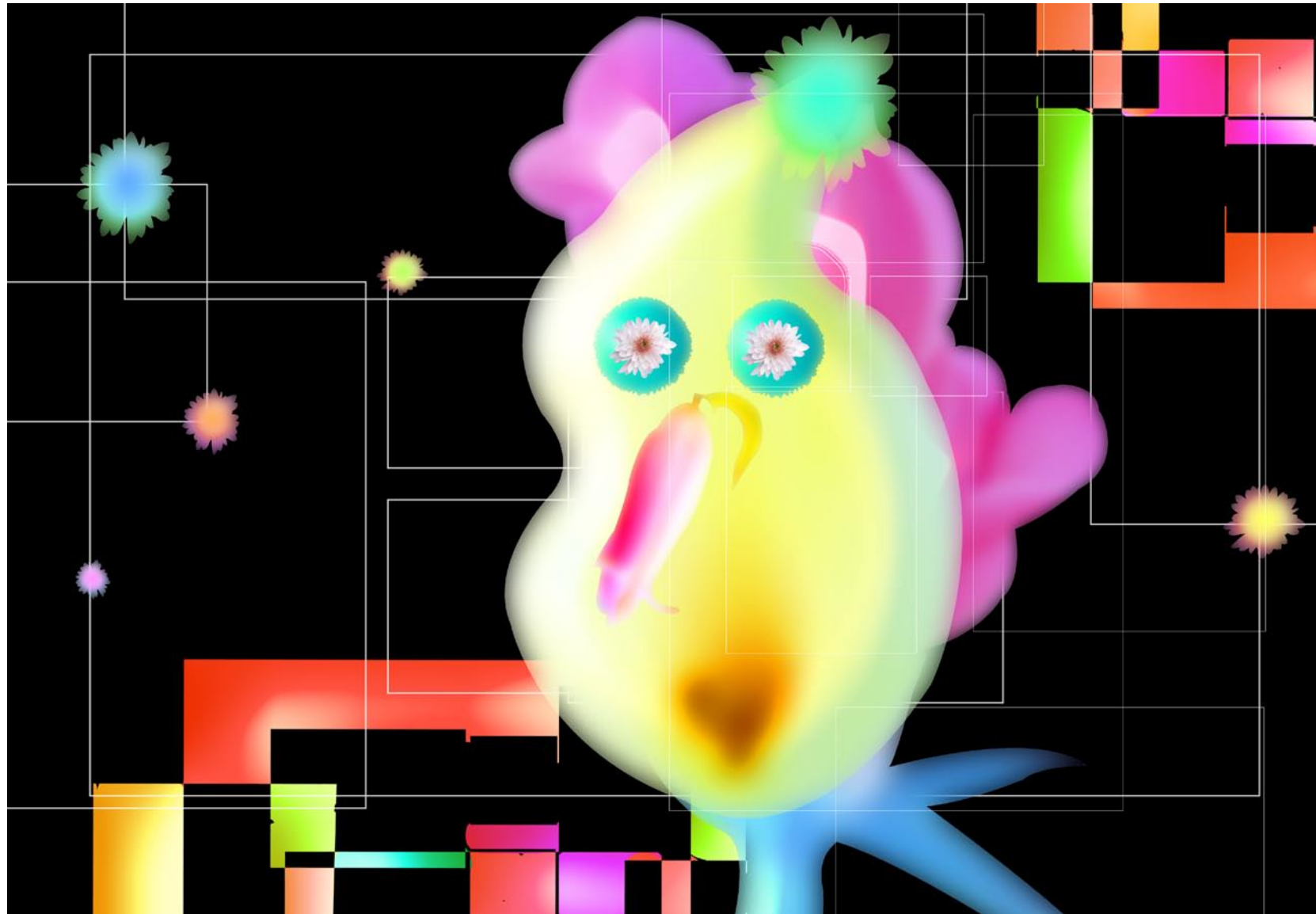


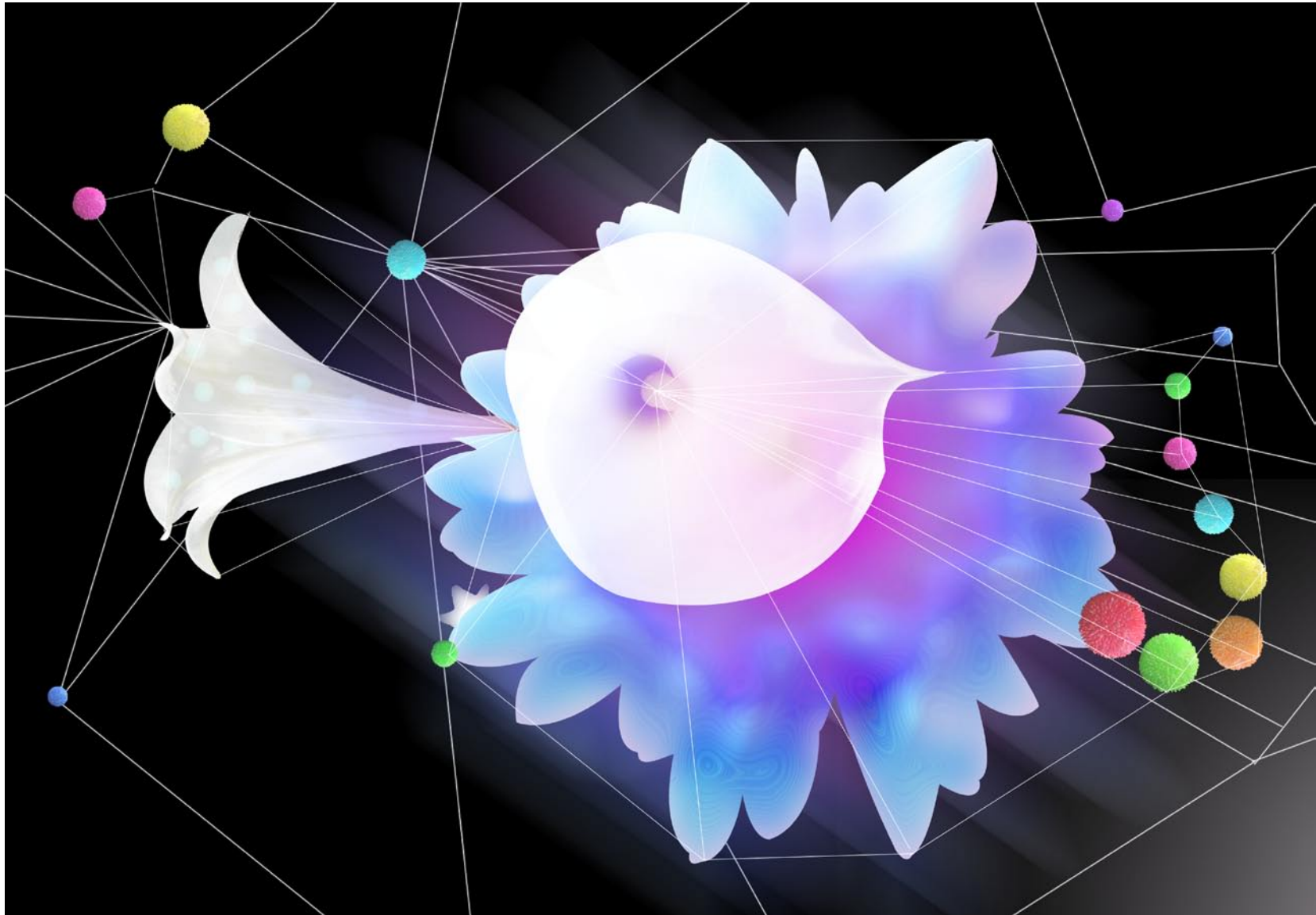












Unschärfe/Unbestimmtheit

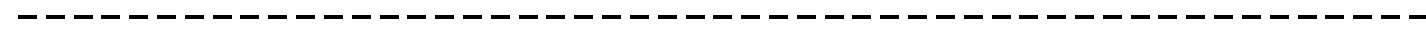
Allgemeine Definition

Form der Ungenauigkeit, Unbestimmtheit und/oder Ungewissheit bei der Abbildung eines Objekts.

Anwendungsbeispiel

Unschärfe als Potentialität –
Spannung und Atmosphäre wird erzeugt, eine Verschmelzung von Form und Farbe findet statt.

Vorhaben

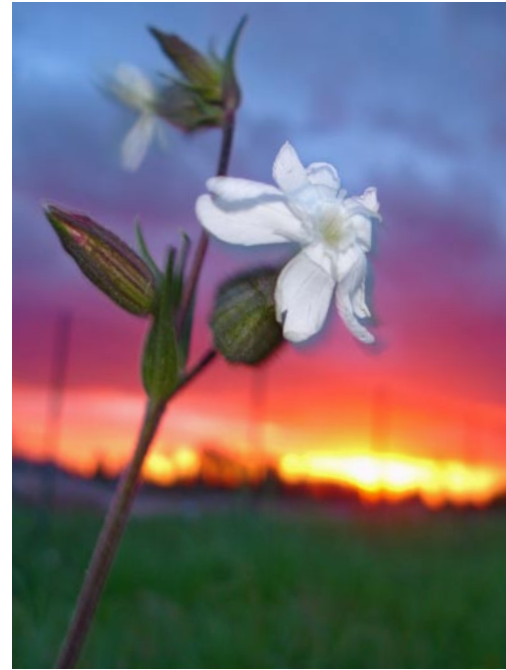


Kombination von Fotografien unterschiedlicher Formen der Unschärfe.

»SPANNUNGSGENERIERUNGS-
MASCHINE«









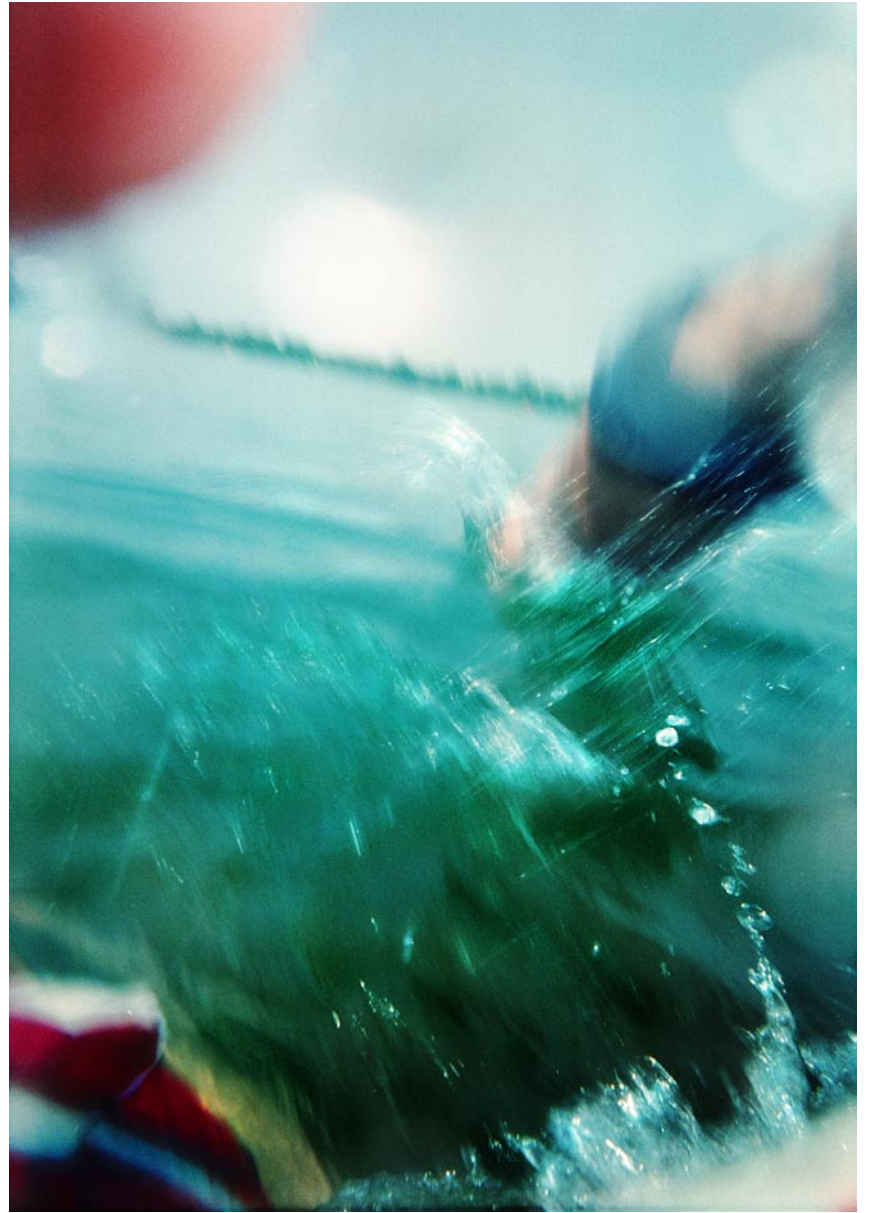


»Ganze Geschichte
in einem Bild«

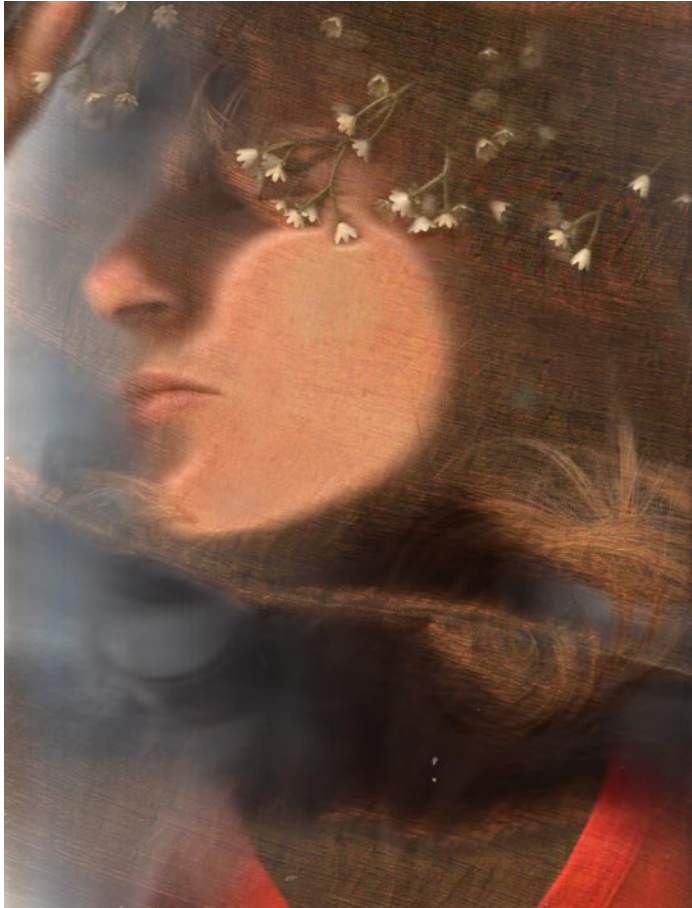
Überblendung –
Sinnzusammenhang

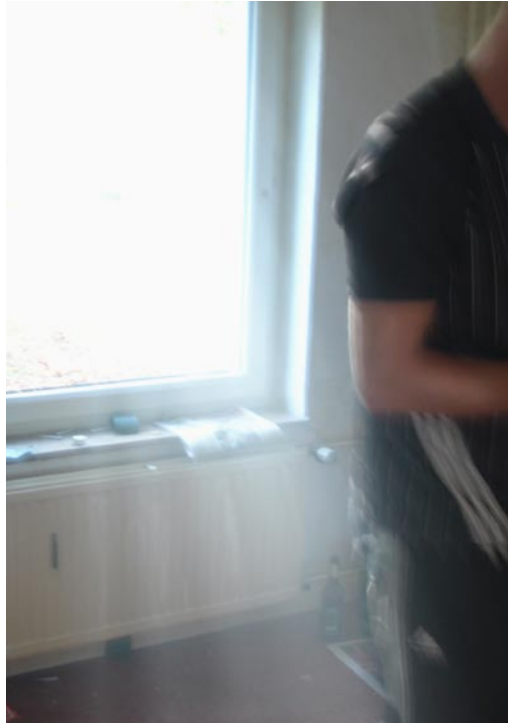
Verschmelzung,
eintauchen

Atmosphäre





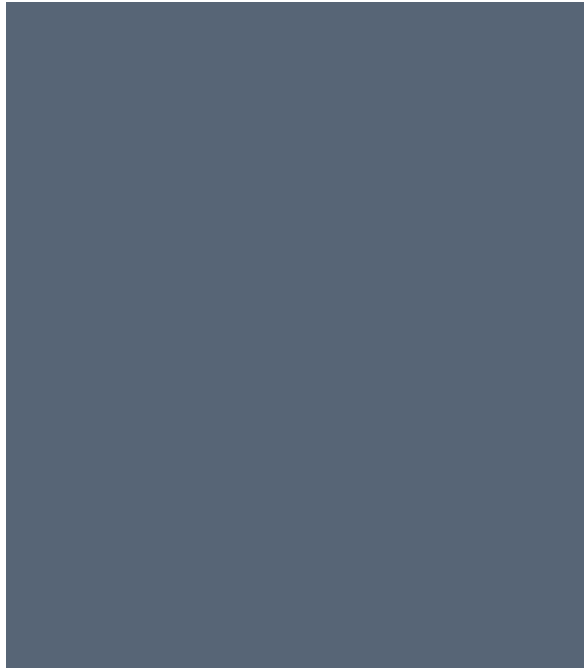




Unschärfe als
Potentialität

Unabsehbare
Möglichkeiten





Format und Raster



FORMAT DES AUSSTELLUNGSKATALOGS

Das Format des Ausstellungskatalogs beträgt
145 mm x 201 mm.

Dieses Format orientiert sich an den zahlreichen Skizzenheften die während des Entstehungsprozesses des Diploms verwendet wurden.

RASTER

Format, Raster und Typografie des Ausstellungskatalogs entsprechen dieser Dokumentation.

Das hier dargestellte Raster entspricht den folgenden Spezifikationen:

Ränder:

Außen: 5 mm

Oben: 5 mm

Innen: 7 mm

Unten: 8 mm

Satzspiegel:

Eine Seite: 133 mm x 188 mm

Doppelseite: 280 mm x 188 mm

Spalten: 3

Steg: 3,5 mm

Raster:

Grundlinie: 4 mm

Vertikal: 10,5 mm

Typografie



Neue Helvetica 35 Thin

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Ausstellungs- und Buchkonzept

Das Konzept überträgt die Struktur der aus den Textfragmenten der Klebezettelsammlung entwickelten Bildkonzepte auf die der Ausstellungspräsentation und des Ausstellungskatalogs.

Die Bilder und Texte im Ausstellungskatalog sind mit Passkreuzen versehen und können; entweder als Ausstellungskatalog oder als Druckbögen ausgegeben werden. Die Druckbögen können somit als Ausstellungsmaterial verwendet werden.

MUSTERSEITENGENERATOR

— | | —

INHALTSVERZEICHNIS

01 EINLEITUNG

02 STRUKTURAUSNUTZER

03 MUSTER- UND TYPOGENERATOR

04 IKONENÜBERMALUNGSBAUKASTEN

05 SPURENREDUKTIONSSKIZZIERER

06 NACHAHMUNGSAPPARAT

07 DESIGNERPSYCHOTESTS

08 LANDSCHAFTSNEUGESTALTER

09 VIRTUELLE VIECHER

10 SPANNUNGSGENERIERUNGS-
MASCHINE

11 IMPRESSUM

— | | —

»STRUKTURAUSNUTZER«

Eine STRUKTUR kann vieles verdeutlichen. Sie kann Vergleiche zwischen den großen und den kleinen, den einfachen und den komplexen Gegebenheiten herstellen. Wie schon bei Vilém Flusser erwähnt, kann der Designer die natürlichen Konstruktionstechniken aufdecken, die sowohl an organischen wie anorganischen Welten wirksam werden.

Nur unter einem bestimmten Blickwinkel, den man deutlich machen muss, können ORGANISATIONSSTRUKTUREN sichtbar werden. Es lassen sich hier »STRUKTURELLE INTUITIONEN« entwickeln indem man in kommunikative Bilder umsetzt, was man zu sehen und zu verstehen versucht. Wissenschaftler und Künstler gleichermaßen beginnen mit Intuitionen die sie in Verbindung mit Prozessen, STRUKTUREN, Ordnung und Unordnung haben. Die STRUKTURELLE INTUITION ist also ein bestreben STRUKTUREN beobachteter Phänomene zu erfassen und in Ordnungen unterschiedlicher Komplexität zu extrahieren. Mittels STRUKTUREN lassen sich Systeme und Modelle erzeugen mit denen

man anschaulich machen kann. Es lassen sich visuelle Entsprechungsverhältnisse herstellen. Man kann »mit dem Auge denken« und die Einbildungskraft als Instrument der Erkenntnis benutzen.

Durch die Entwicklung einer Anschaulichkeit der zuvor von einer Sache entworfenen wissenschaftlichen Erkenntnis kann eine gelungene Verbindung forschender und erkennender Einsichten generiert werden. Mit den Mitteln der Bilder lässt sich überhaupt eine Vielzahl von Regeln entwerfen die einen Sinn verdeutlichen können. Mittels eines durch STRUKTUR entwickelten Schemas lässt sich die Realität nicht nur nachbilden, sondern aufdecken. Dies funktioniert durch die wesentlichen Gestaltungsprinzipien einer reduzierten Konstruktion, den konzentrierten und minimalen Bestandteil eines Ganzen.

STRUKTUR

Allgemeine Definition

Ein ganzes Objekt das sich aus kleineren Elementen sinnvoll zusammensetzt.

Anwendung

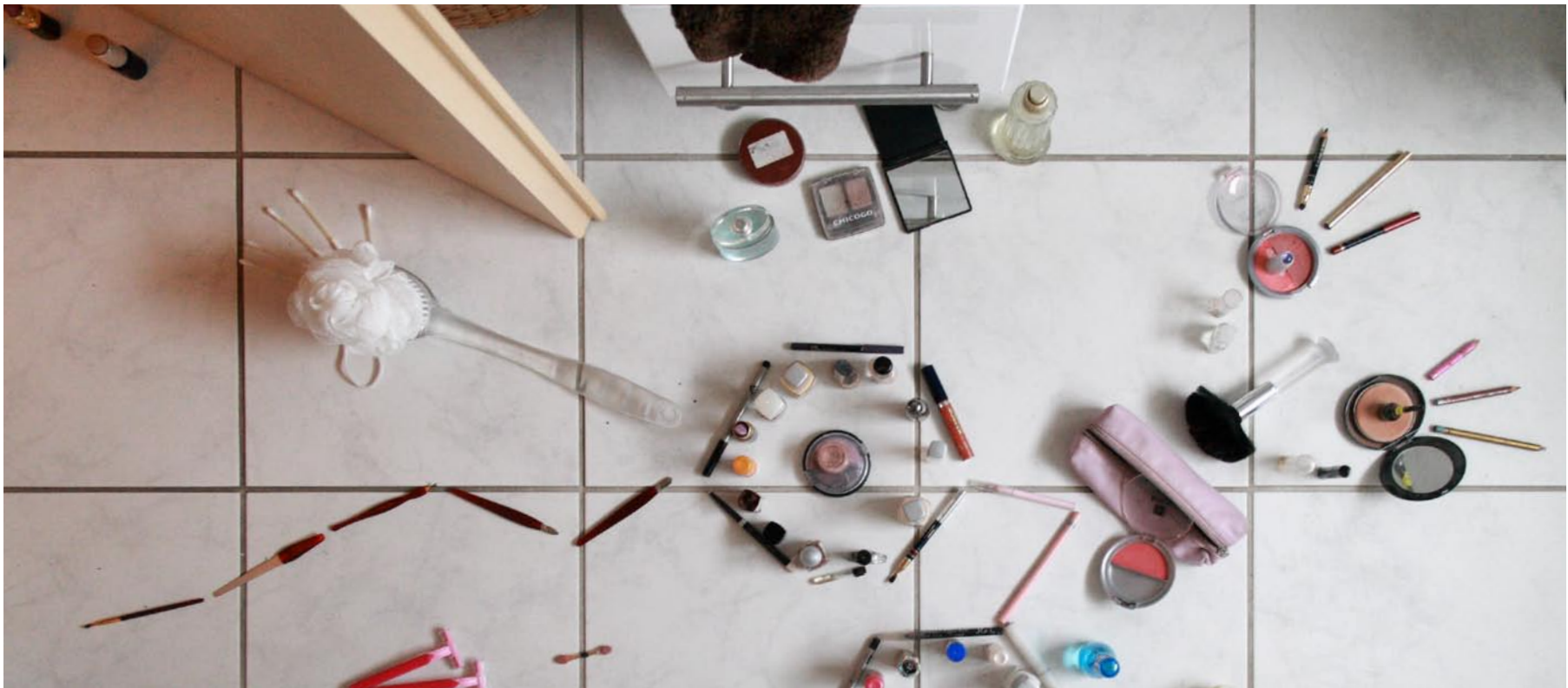
Der Gestalter kann sich die erkannte Konstruktionstechnik (Struktur) eines Objekts für die Entwicklung eigener Kommunikationssysteme zunutze machen.

Vorhaben

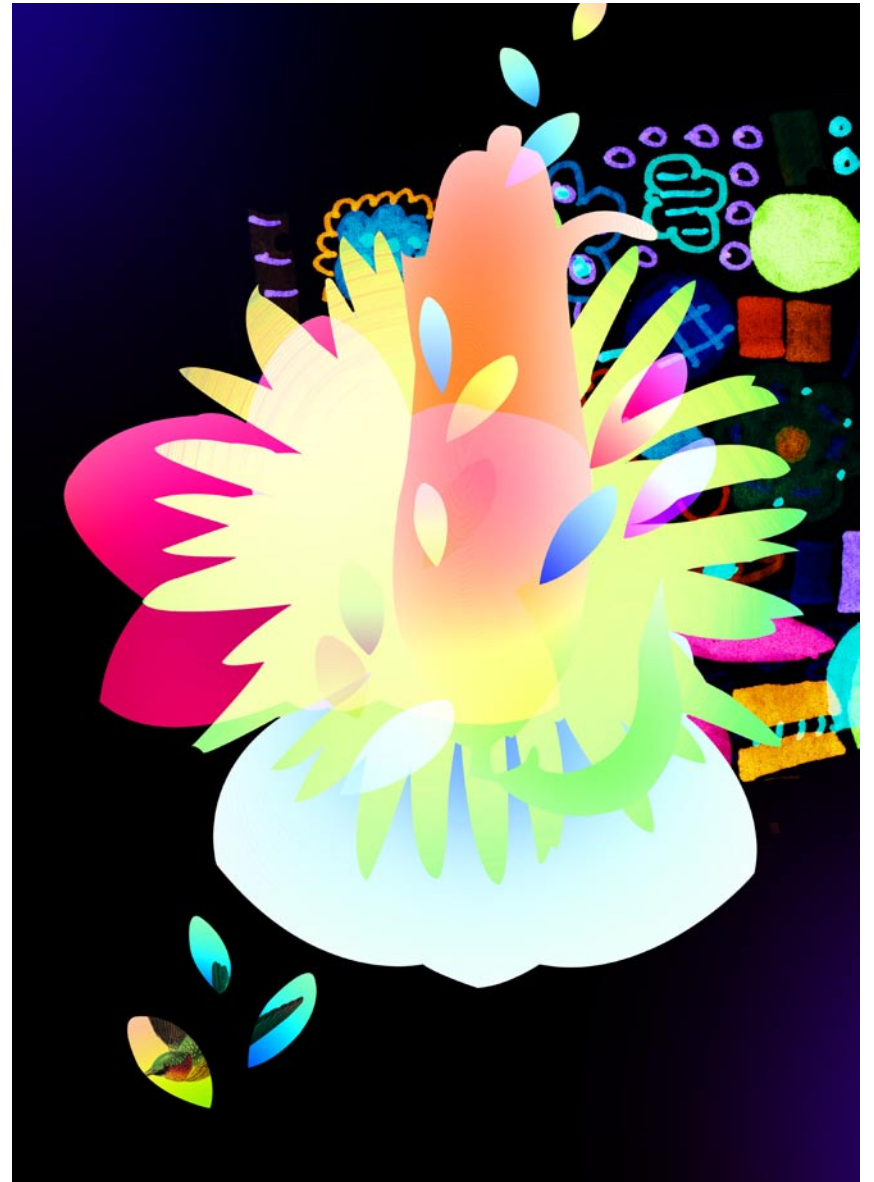
Entwicklung typografischer Systeme durch Strukturen.

— | | —
Text und Bild als
wechselseitige Semiosis
— | | —

Von verschiedensten
Elementen aus be-
kanntem, verbrauchtem
neue und unbekannte
Sichten generieren



Die Zukunft »vorzuentwerfen« –
wie wir sie sehen sollen





Vor dem Chaos sich überlagernder
verschiedentlicher Entwürfe ist die Kritik
ratlos... (Vilém Flusser)

Noch Fragen?

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit –
Wir sehen uns auf der Diplomparty!

Der Musterseitengenerator beruft sich auf Bildkonzepte die sich in der Kulturgeschichte entwickelt und etabliert haben.

Der bewusste Umgang mit diesen erweitert das Repertoire eines Gestalters.

Arbeiten mit begrenztem Material

Obwohl sich Bildkonzepte grundsätzlich voneinander unterscheiden, gibt es Überschneidungen bei Bildmaterial und Gestaltung (siehe zB. Seiten 153, 149, 139, 55).

Durch die Verwendung von Bildtheorien und deren gestalterischen Transfer in den Bereich der Visuellen Kommunikation soll eine »Ideensammlung« entstehen.

Meine Arbeit ist vereinfacht gesagt eine Art Spielfeld (Sammelsurium) für Bildideen.