

VISUELLE KOMMUNIKATION 2



VORLESUNG MONTAGE

Projektvisualisierung

Bildmanipulation: Modifizierte Welt

Übungseinführung Fotomontage

16 Juni 04: Gastvorlesung Ariel Huber

PRÄSENTATION

- WAS** > Inhalt: Projektidee, Studie, Planung
(Schwerpunkte festlegen)
- WARUM** > Zweck: Wettbewerb, Artikel, Sitzung
(Medium, Form, Umfang definieren)
- WEM** > Empfänger: Experte, Laie, ...
(Kultur, Ausbildung, usw berücksichtigen)
- WIE** > Medium: Technik, Darstellungsform
(Pläne, Diagramme, Bilder, Text, Video?)

PROJEKTPRÄSENTATION

Kombination von Text, Plänen, Bildern, ...

- > Einzelelemente, die in einem ansprechenden Layout zusammengefügt werden sollen
- > Übersicht, Verständlichkeit, Gewichtung

Ziel des visuellen Auftrittes:

Nutzen der kurzen Aufmerksamkeitsspanne, um Interesse zu wecken

- > Einfacher, direkter, verständlicher Einstieg > Bild

(AB)BILD

Vorteile von Bildern:

- Unmittelbarer Eindruck: direkt, nicht 'übersehbar'
- Einfache Verständlichkeit: schnell lesbar, wenig Vorwissen nötig
- Wecken Interesse, Neugier, Emotionen

Nachteile von Bildern:

- Werden oft zu wörtlich genommen
Bsp: Bild genauer als der Planungsstand
- Sind nicht mehr aus den Köpfen zu kriegen

PROJEKTVISUALISIERUNG

- Visualisierungen > Vielzahl von Techniken und Blickwinkeln
- Verschiedene Stadien > Verschiedene Techniken
- Wahl des Mediums > Einfluss auf Wahrnehmung des Betrachters

- Einzigartigkeit und Unverwechselbarkeit hervorheben
- Attraktion, Interesse wecken, neugierig machen
- Konzentration auf die Qualitäten des Projekts, keine Ablenkung durch unwichtige Details
- Konzept verständlich machen

DARSTELLUNGSKONFLIKT

Ausgeprägter Stil und bildliche Stärke

vs.

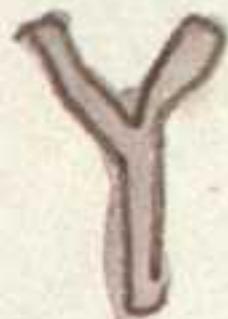
inhaltliche Sachlichkeit und Betonung des Wesentlichen

Darstellungskonflikt	Emotion	< >	Information
	Subjektivität	< >	Objektivität
	Opulenz	< >	Reduktion

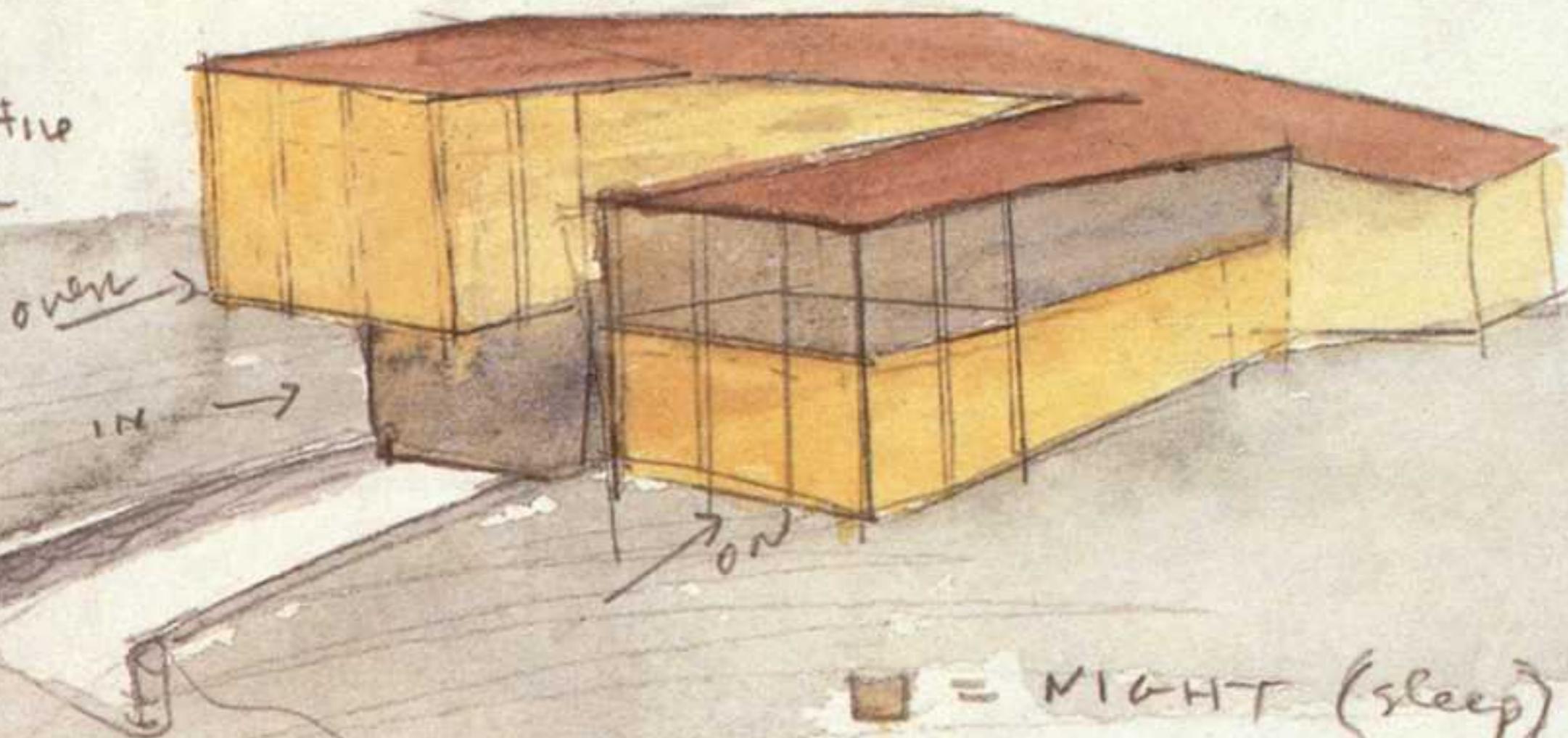


سور

" IN ON OVER THE GROUND: "Y" Twist in SECTION!

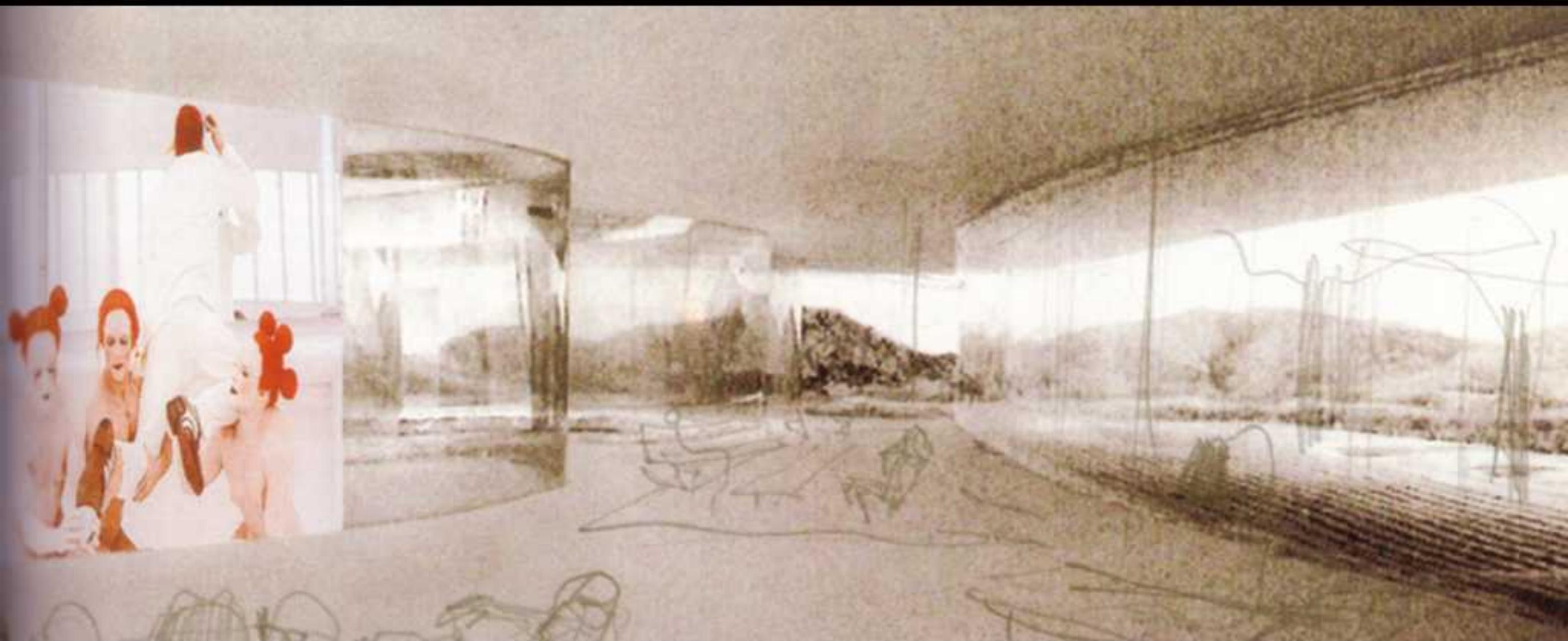


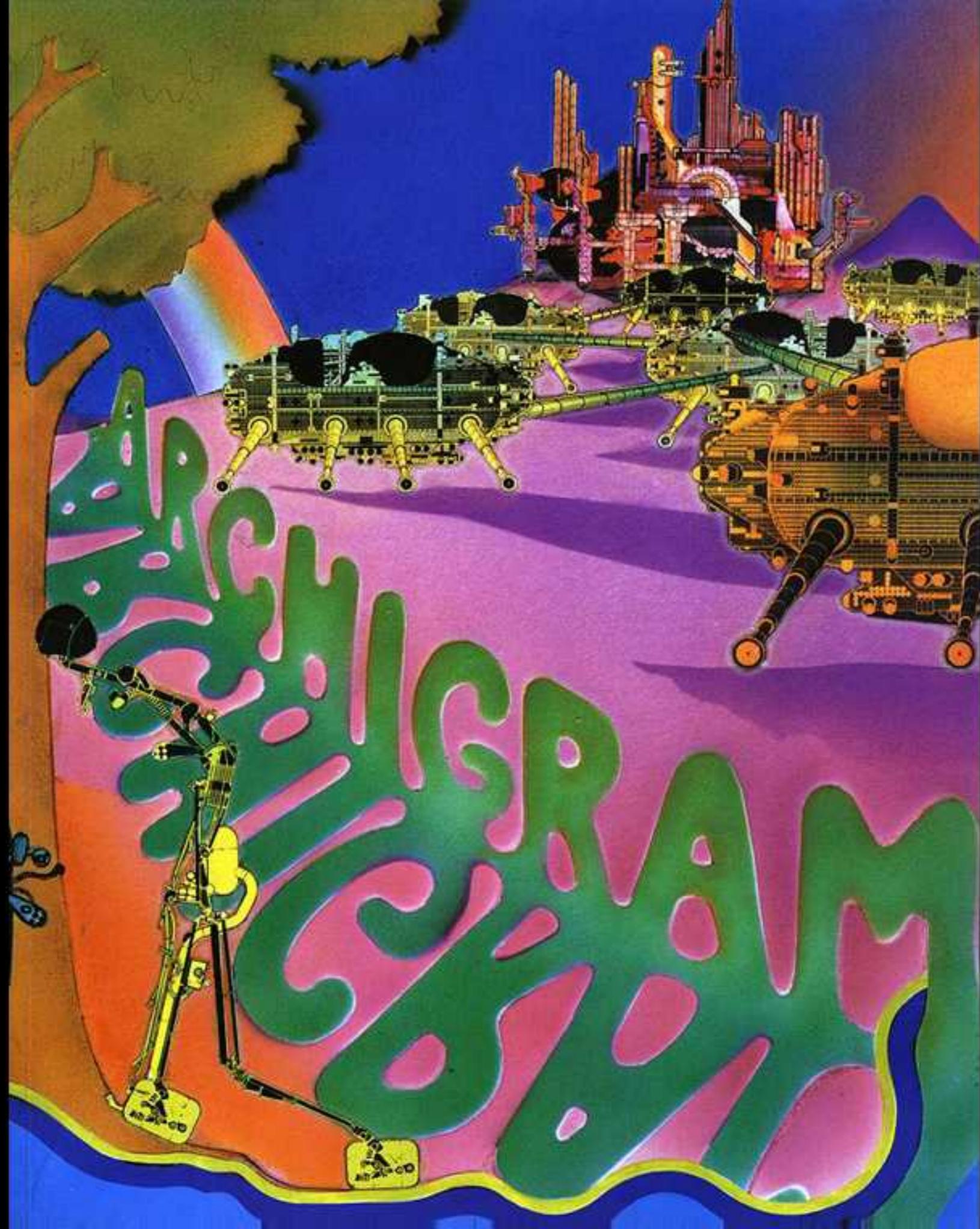
primitive stick

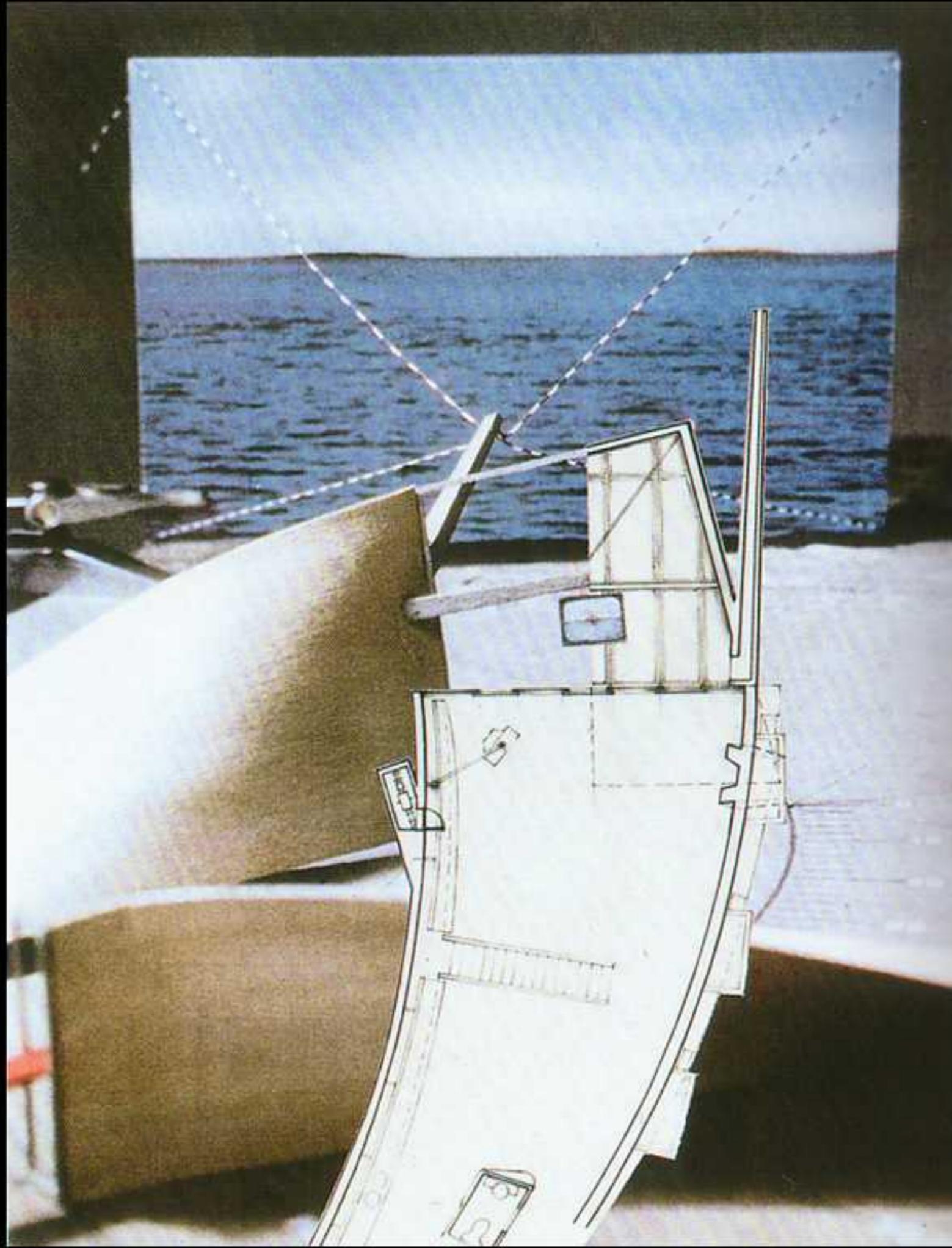


■ = NIGHT (sleep)
■ = DAY (Active)

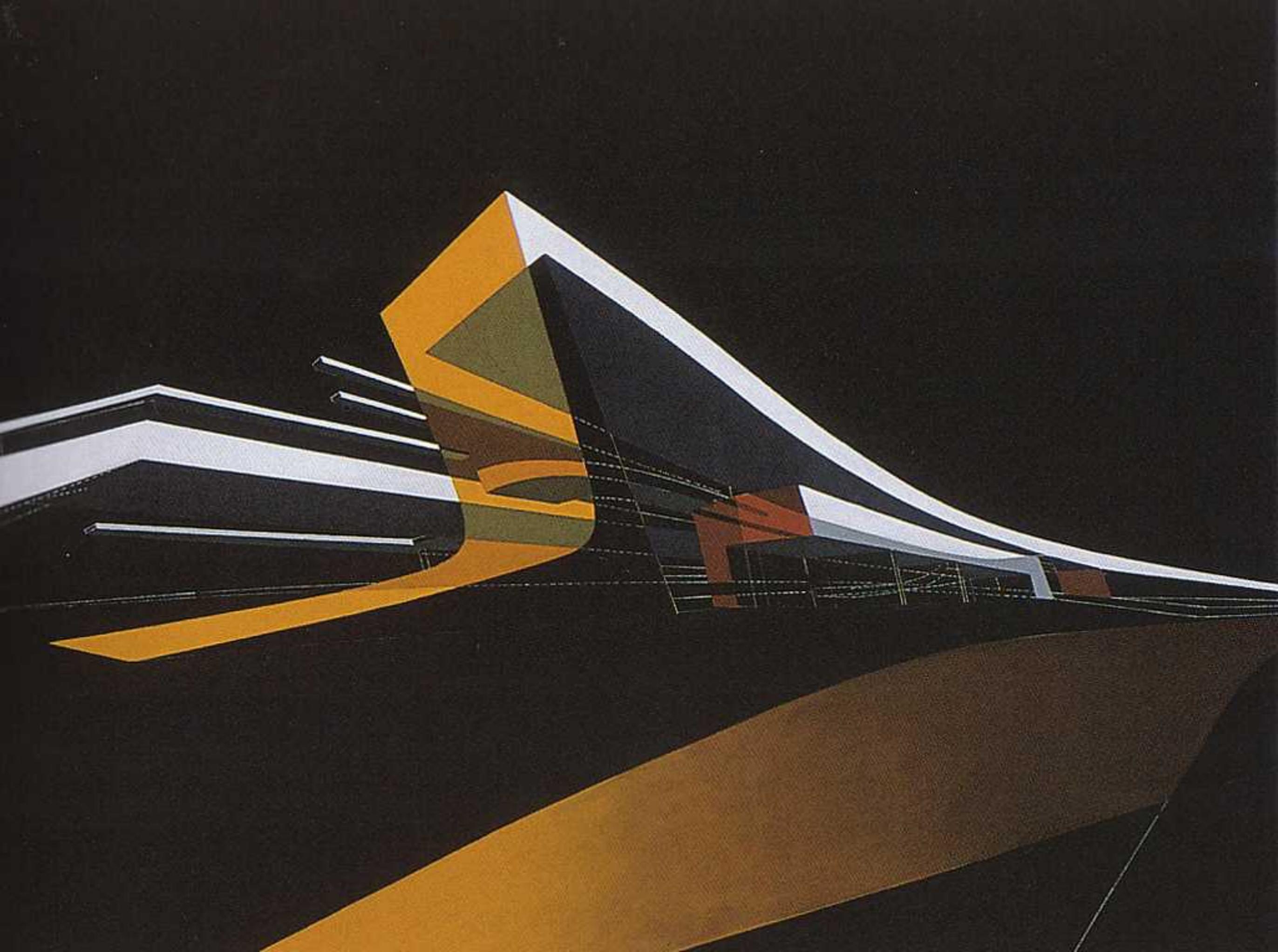
LIVING RETREAT
11/30/97 5.11.

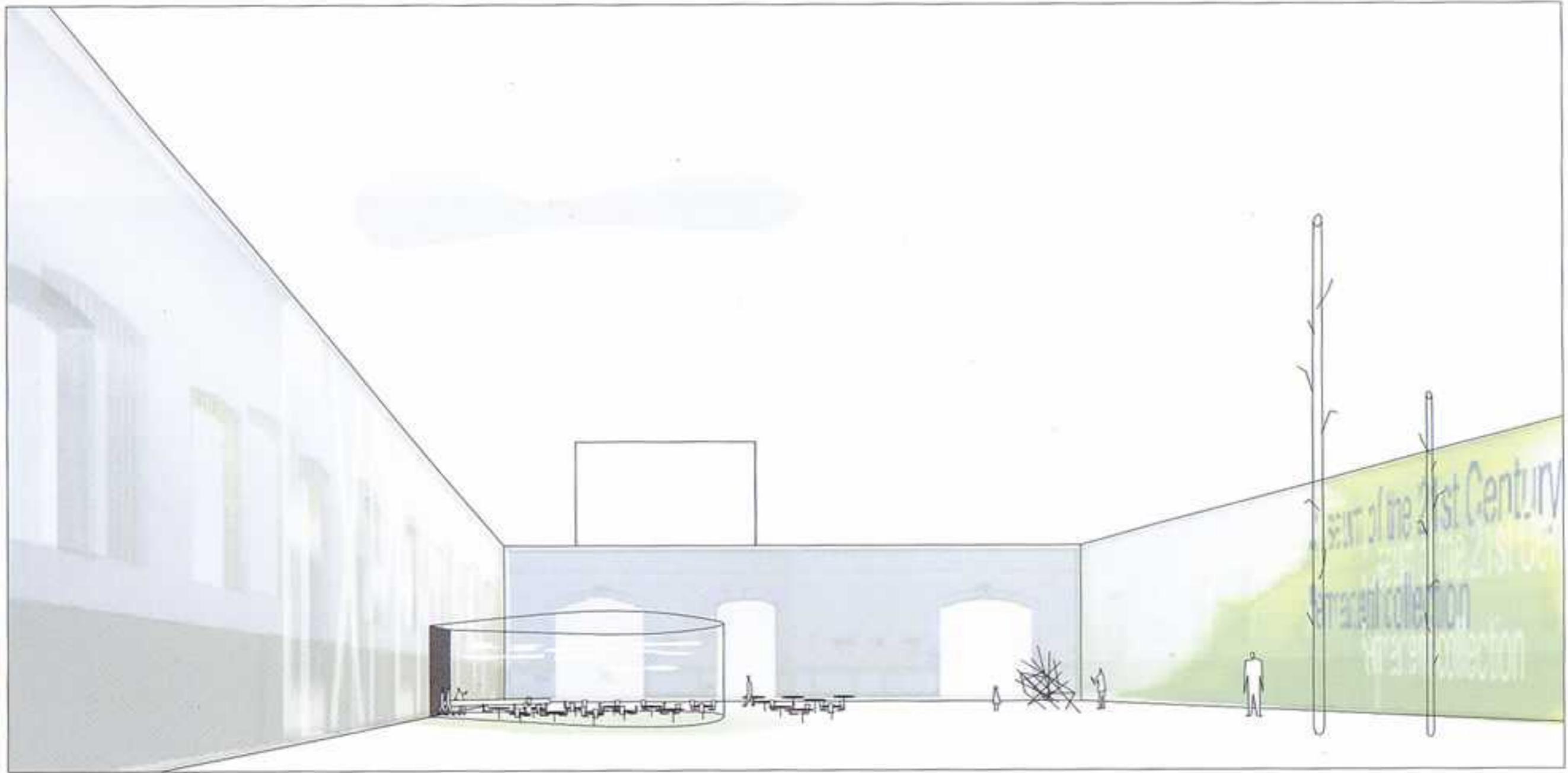






















KANNI RPA'S

benetton

benetton

BILDMANIPULATION

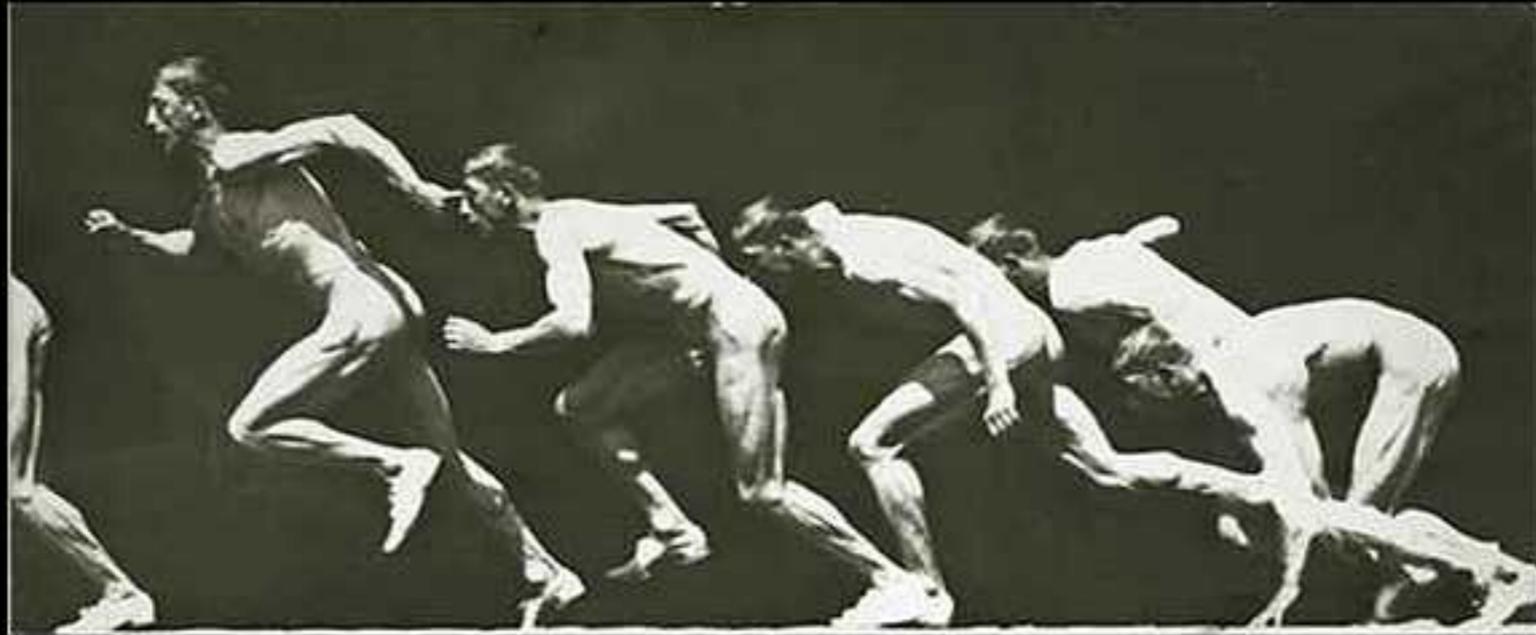
Seit es Fotografie gibt, gibt es auch die Fotomanipulation:

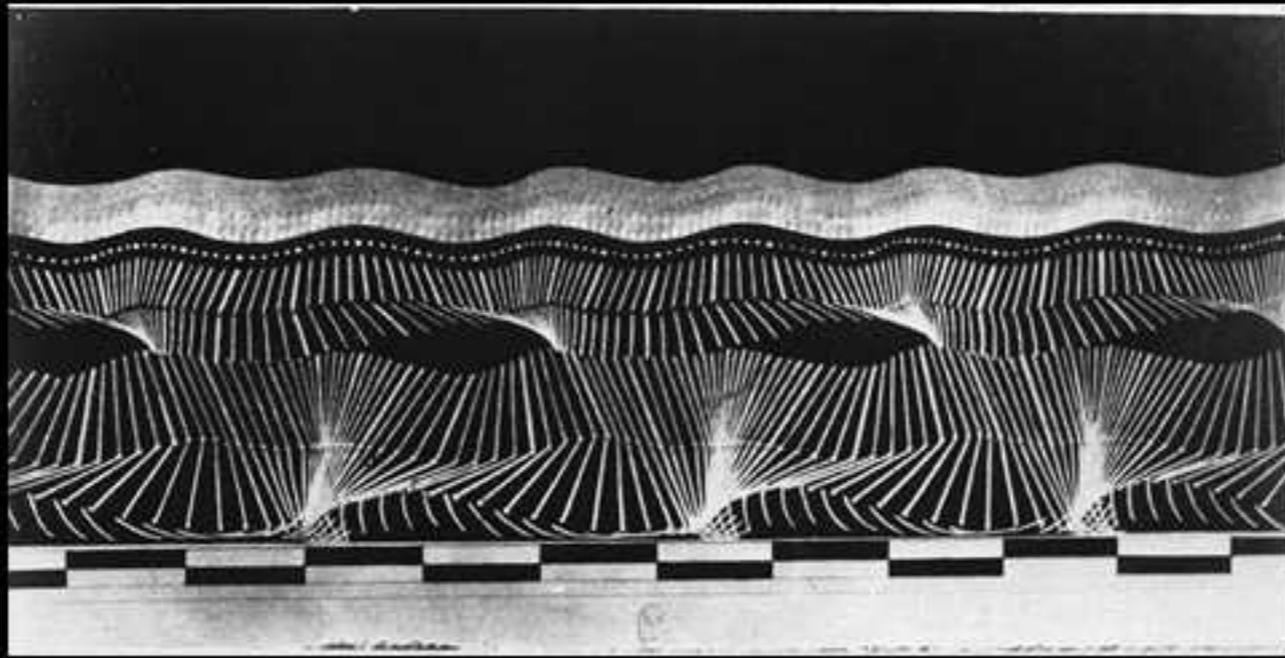
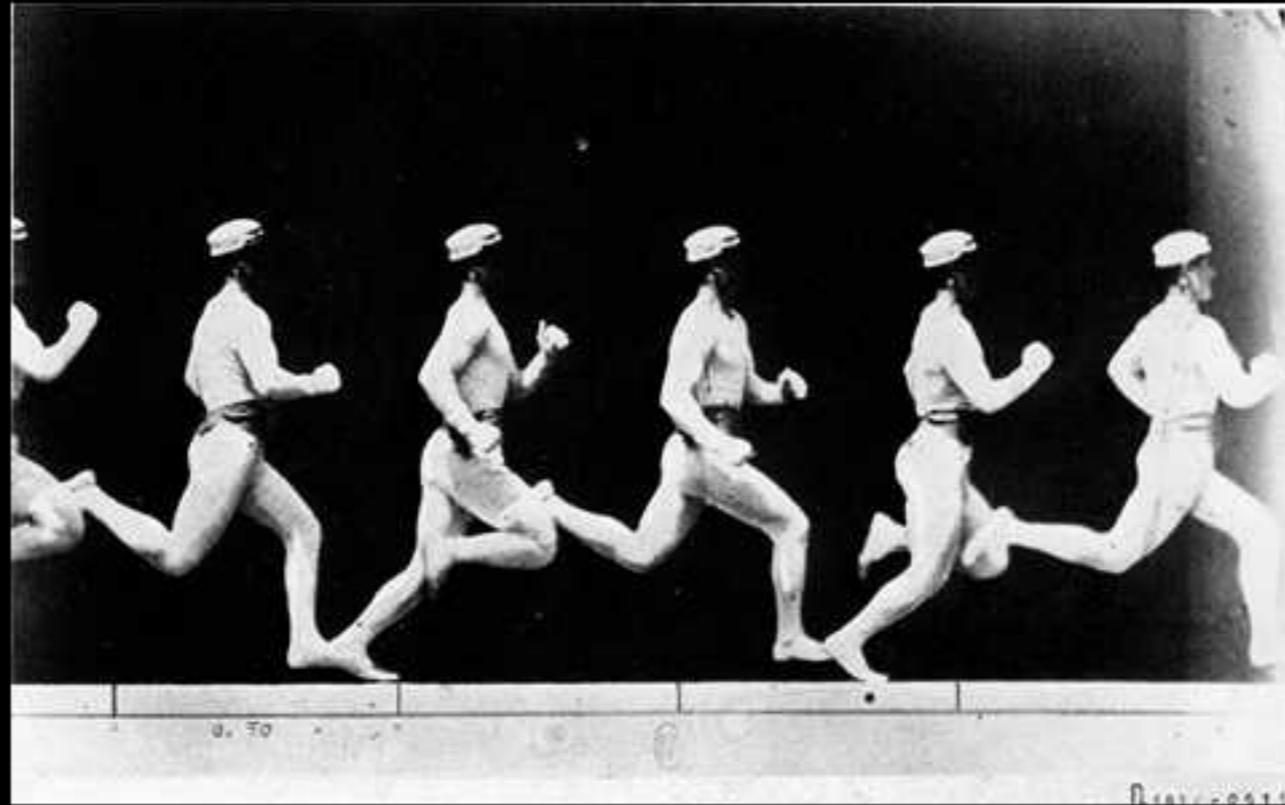
- Retuschen (Fehler, Details korrigieren)
- Montagen (Einzelteile einfügen, entfernen)
- Collagen (Verschiedene Elemente kombinieren)

Einsatzgebiete:

Wissenschaft, Politik, Werbung, Kunst, usw

EIN POTPOURRI

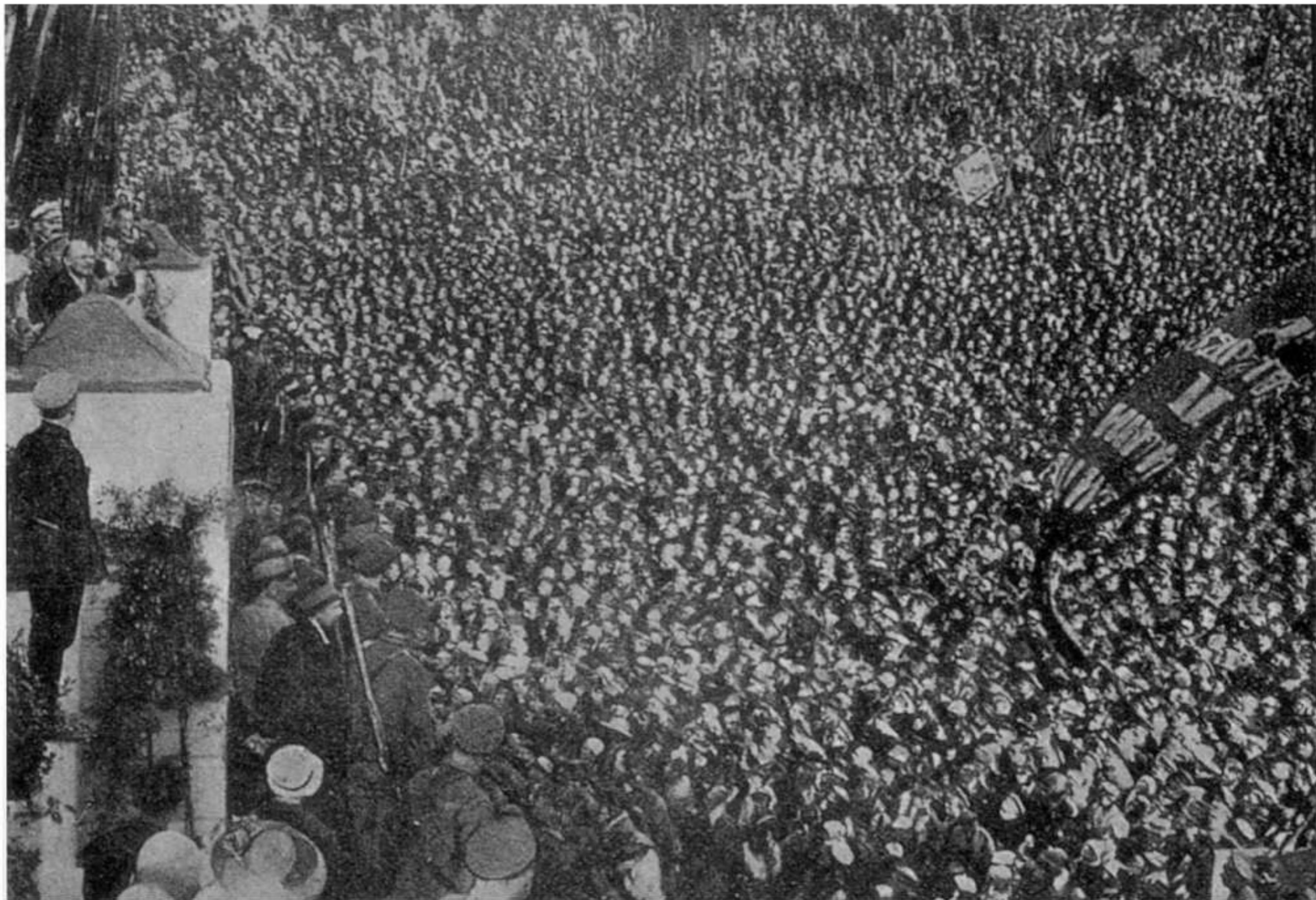






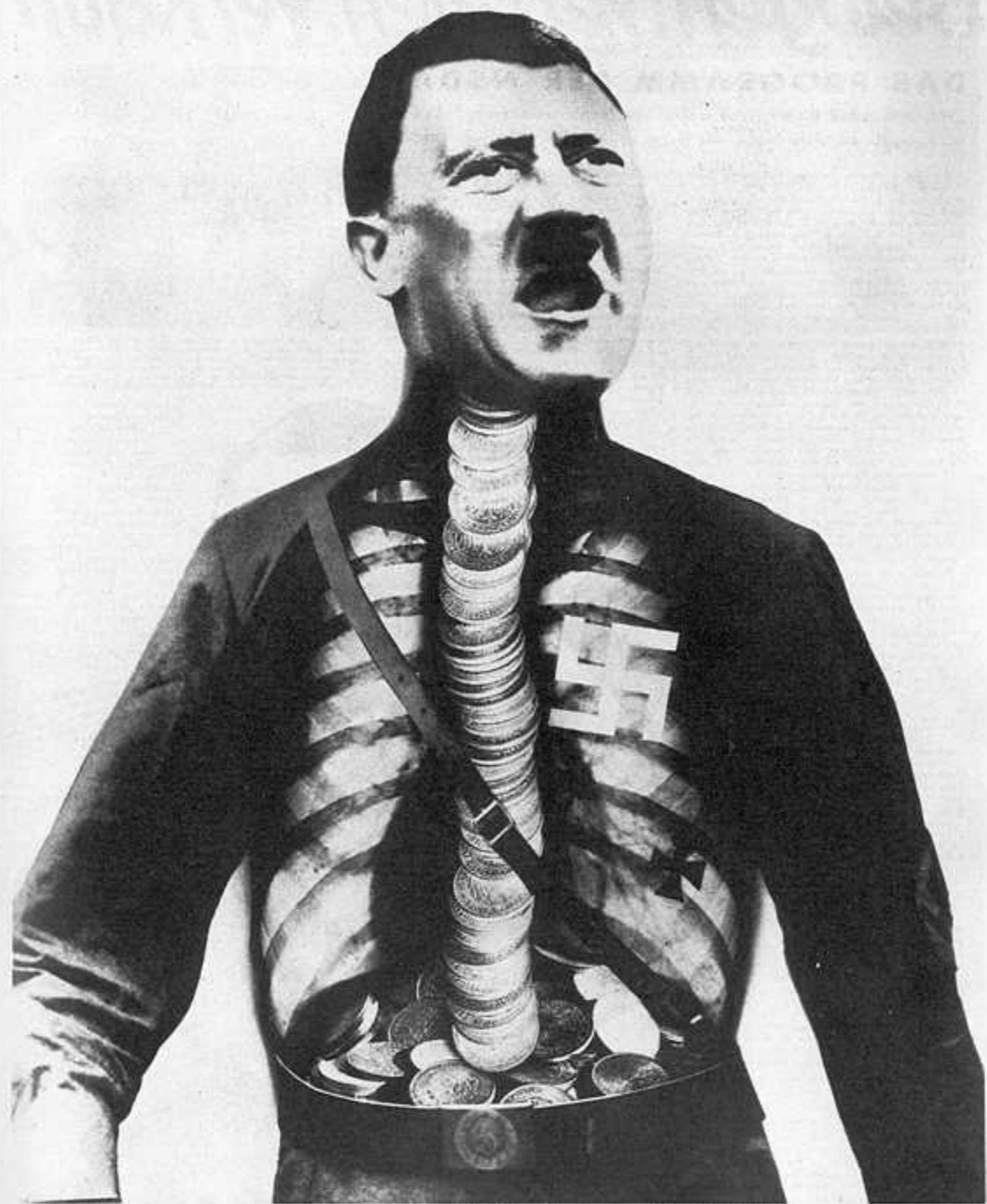












ADOLF, DER ÜBERMENSCH: Schluckt Gold und redet Blech



Hurrah, die Butter ist alle!

Goering in seiner Hamburger Rede: „Erz hat stets ein Reich stark gemacht, Butter und Schmalz haben höchstens ein Volk fett gemacht“.

MILLIONEN
stehen hinter mir



wäre
Millionen
stehen
hinter mir



nach
John Heartfield

WIR WOLLEN EIN BEISPIEL GEBEN

VORHER ca. 30 DM
JETZT ARBEITSLÖSENGELD

628,-

VORHER ca. 20.500 DM
JETZT RENTE

533,-

VORHER ca. 44.050 DM
JETZT VERLAUFERINNEN
GELDT

649,-

VORHER 25.550 DM
IM MONAT
JETZT SOZIALHILFE

450,-

IM MONAT
VORHER 20.000 DM
JETZT DANK BAFOG

580,-





Hans-Dietrich Genscher

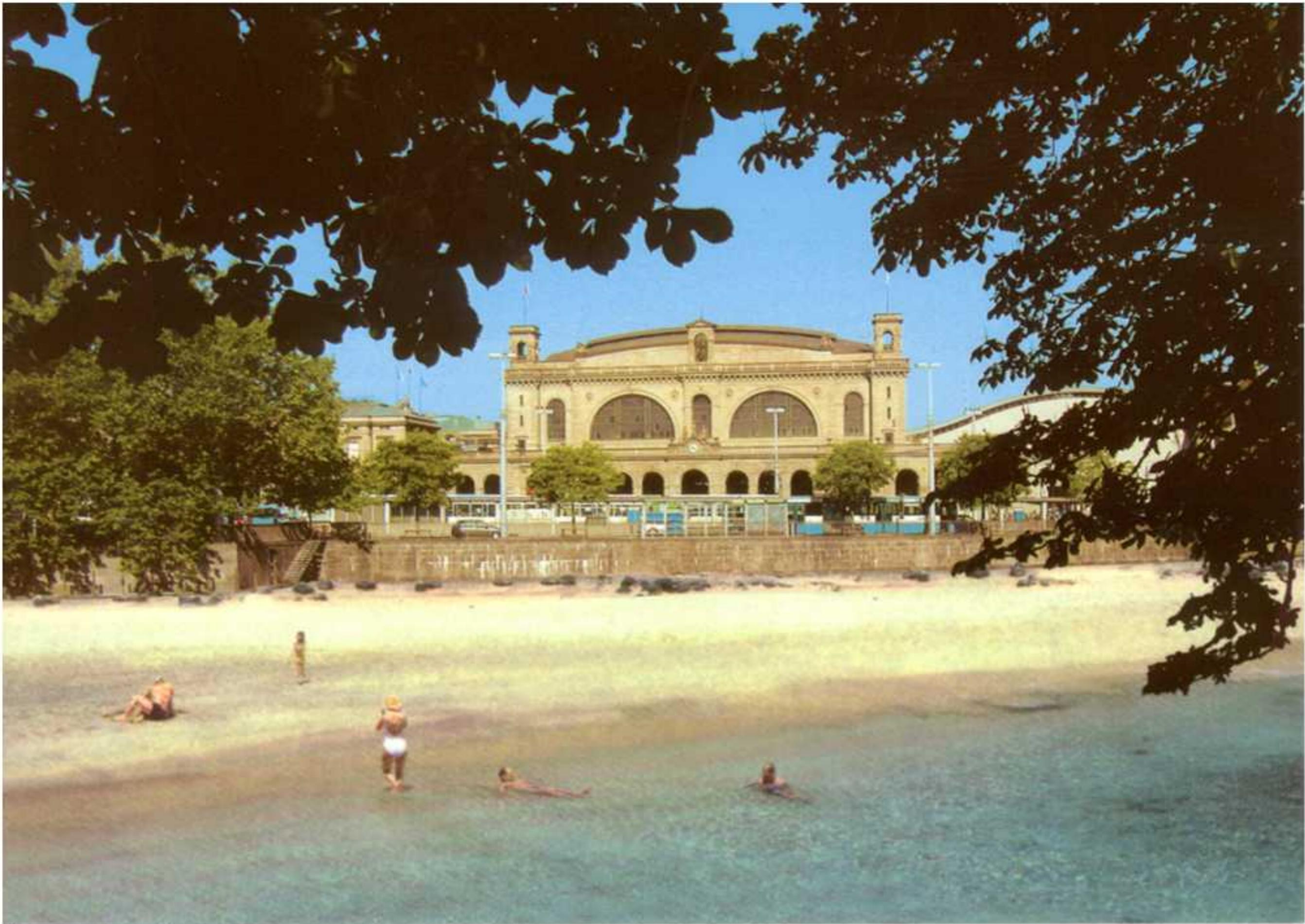




2
Zukunftsbau - General Schumann, Carl Schumann-Land.

Rekonstruktion der Altstadt
in Frankfurt/Main, Eisenmann, Januar 1960

wie wir leben

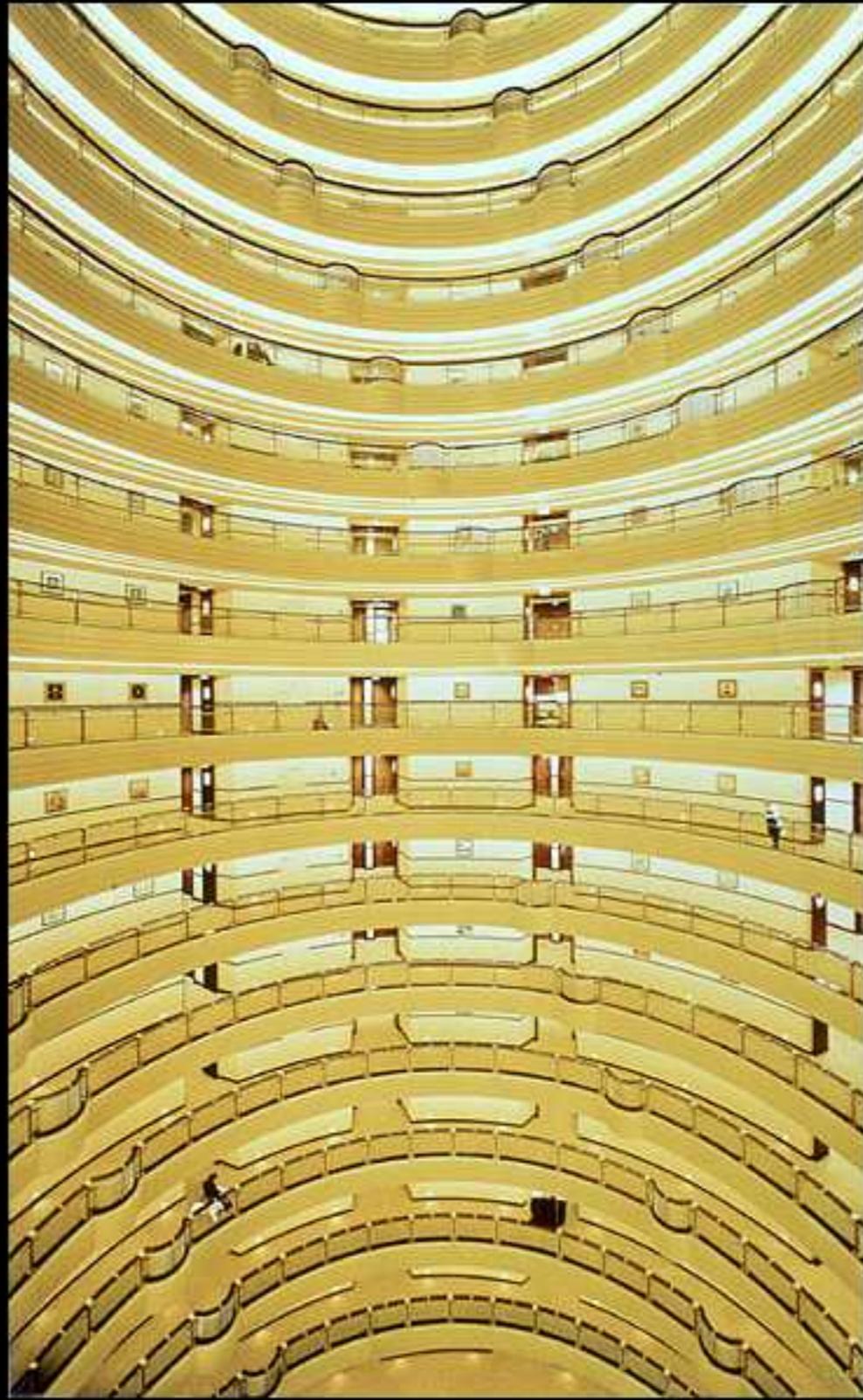


















BLOCK2 RAUMDARSTELLUNG

- Ausgangslage: 3 Standbilder von Filmräumen
- Übung1: Perspektive
Wochen 6+7, 1.263
Zeichenwerkzeug mitbringen!
- Übung2: Fotomontage
Wochen 13-15, 1.256a
- Ziel: Freie räumliche Interpretation der
vorgegebenen Raumsituation
Überzeugende Raumdarstellung











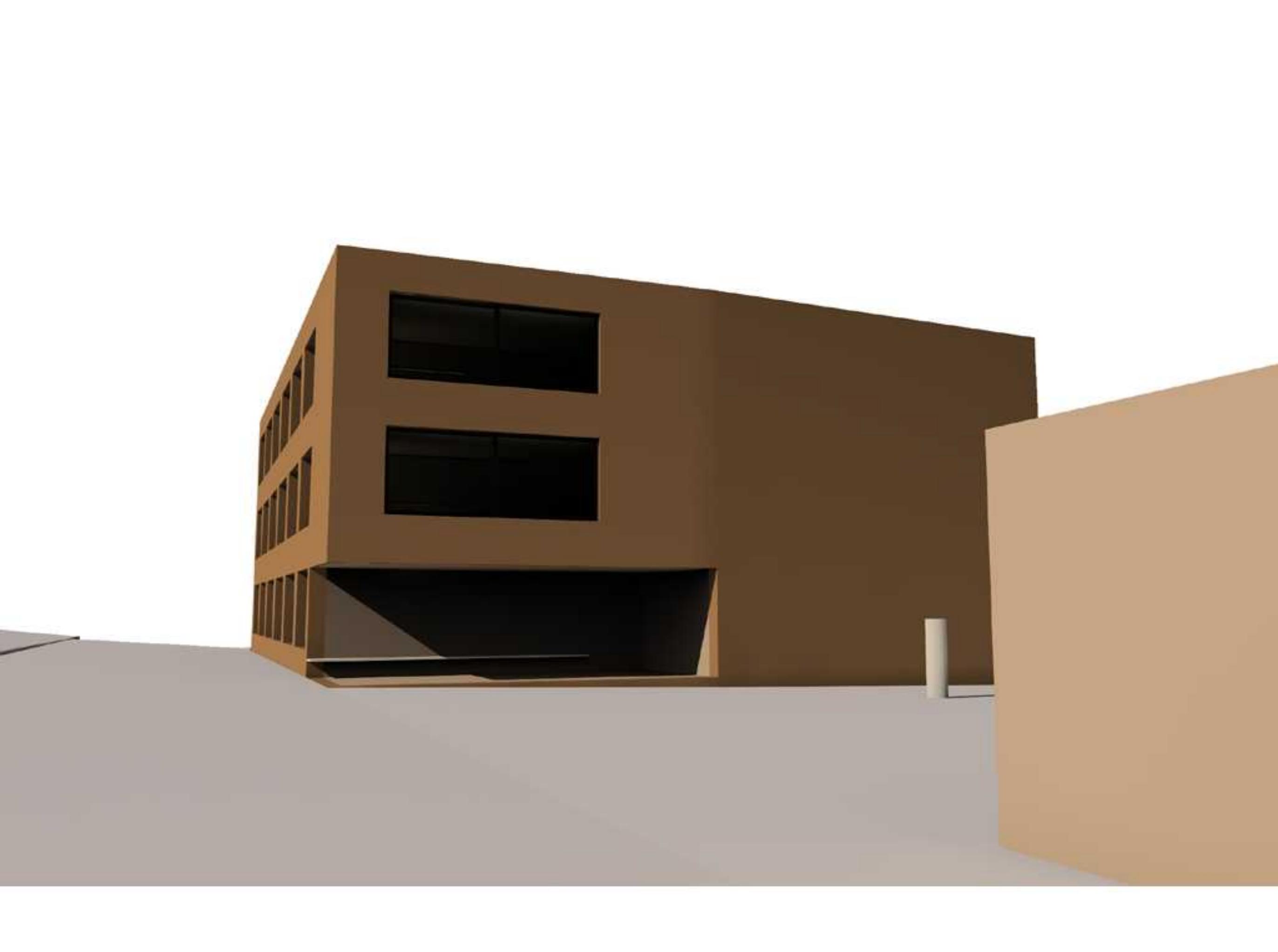
FOTOMONTAGE

Übung2: Erarbeitung einer Fotomontage
anhand der Perspektive aus Übung1

- > Wo1: Texturierung
- > Wo2: Lichtsituation
- > Wo3: Bespielung

Texturierung: Einsatz von Texturen und Ebenen

- > Oberflächenmaterialität
- > Farbigkeit
- > "Verortung"





ARBEITSSCHRITTE

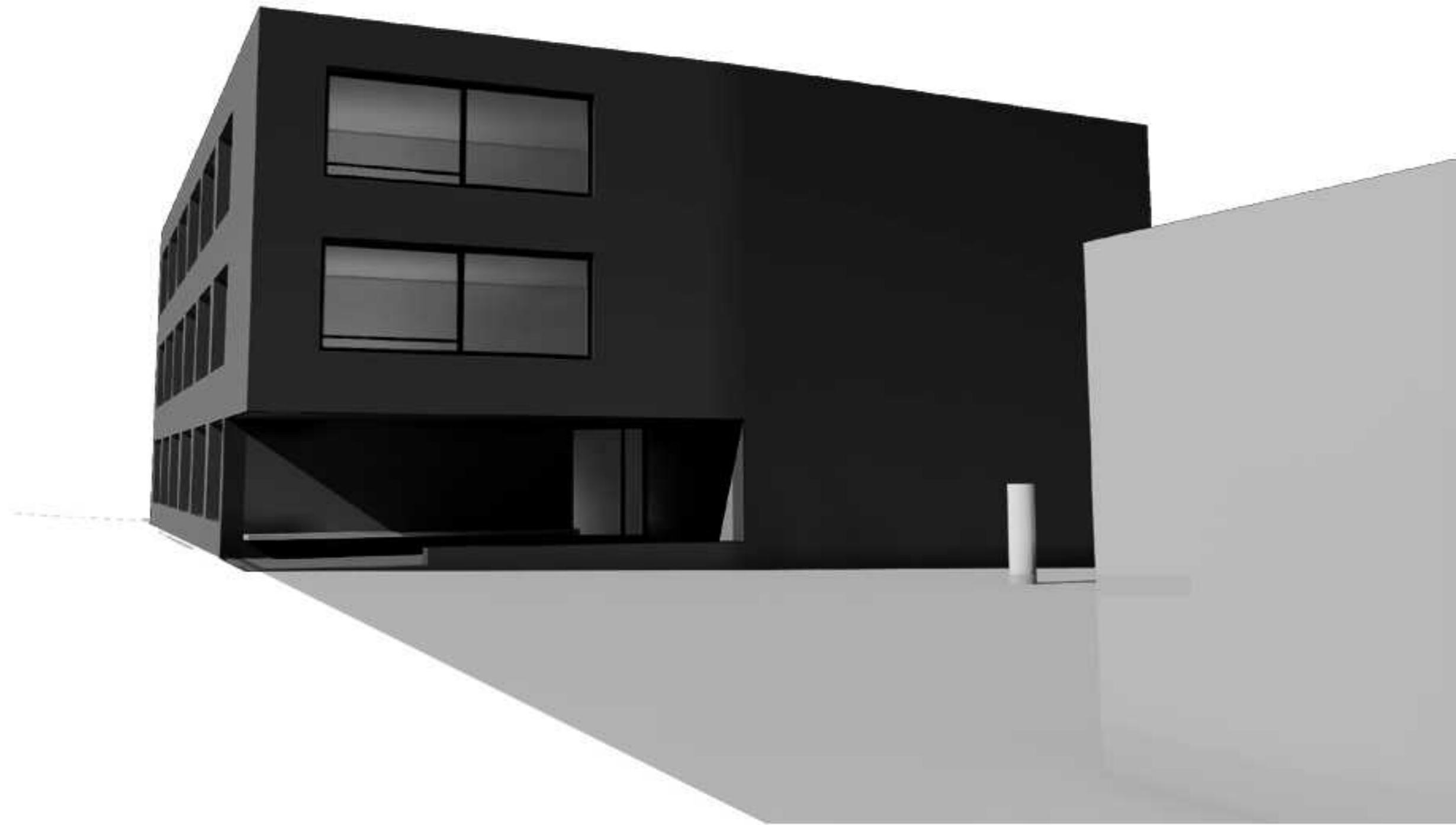
Lightsituation: Einsatz von Schatten und Filtern

- > Plastizität
- > Lichtstimmung

Bespielung: Freilegen und Einsetzen von Objekten

- > Masstäblichkeit des Raumes
- > Unterstützung der Raumidee

Gesamtbildüberarbeitung mit Filtern
Farbabstimmung für Druck







BILDQUALITÄT

Kriterien

- > Erkennbarkeit der räumlichen und inhaltlichen Idee
- > Interessanter Bildaufbau (Ausschnitt, Gewichtung, ...)
- > Stimmige Umsetzung (Farben, Atmosphäre, ...)
- > Adäquater Einsatz von Bespielungselementen (Personen, Pflanzen, Objekten, ...)
- > Technische Qualität (Gesamteindruck, Übereinstimmung von Perspektive und Licht, Tiefenwirkung, Übergänge, ...)

TERMINE

Gastvorlesung:	Ariel Huber, 16. Juni 04 Hybride Techniken
Technikeinführung:	1.256 Texturieren
Übungsmaterial:	www.z31.org/hsr_vk2/
Übungsabgabe:	30 Juni 04 bei Balz Frei