

designaustria®

READER
JOSEPH BINDER SYMPOSIUM
2014

JÜRGEN SCHREMSENER

VORWORT

Das Joseph Binder Symposium (JBS) wurde im Jahr 2010 durch den ExpertsCluster Illustria, die Gemeinschaft der Illustratorinnen und Illustratoren bei designaustria, ins Leben gerufen, als Begleitveranstaltung des biennial ausgetragenen internationalen Joseph Binder Award. Mit dem JBS ist eine Plattform für den professionellen Austausch eröffnet worden und zugleich ein Forum, die eigene gestalterische Leistung vor einem interessierten Publikum zu präsentieren und zu reflektieren. Während das erste JBS unter dem Titel »Illustration heute« eine Bestandsaufnahme zu Bandbreiten in Illustrations-Stilen und -Anwendungen bot, lotete das JBS 12 mit »Illustration zwischen Kunst und Kommerz« das Spannungsfeld einer auftrags- und marktgebundenen Kreativität aus. Für die Konzeption des JBS 14 wurde der Weg einer Internationalisierung des Symposiums mit vorgegebenem thematischen Fokus fortgesetzt. Unter dem Titel »Die Zukunft der Illustration« trafen sich Produzierende, TheoretikerInnen und Experimentierende der illustrierenden Darstellung zu einem transatlantischen Bilder- und Gedankenaustausch, der einige überraschende Perspektiven für zeichnerische Kompetenzen und illustrative Anwendungen im 21. Jahrhundert freilegte. Ein Eindruck neben vielen war, dass vor dem Hintergrund einer inflationären Bilderproduktion auch die Sehnsucht nach dem Charakteristischen und Authentischen im Strich im Wachsen ist. Dies verdeutlichten Rückblicke auf die Illustration als grafisch zugespitztes Medium des Protests und der eindringlichen zeichnerischen Reportage. Zur Überraschung mancher plädierten die Macher des exzellenten Illustrations-Magazins 3x3, Charles Hively und Sarah Munt aus den USA in ihrer Keynote

für ein politisches Statement durch Illustrationen in Zeiten des Terrors und neuer Kriegsschauplätze. Um an diese und andere Stimmen zur Illustration zu erinnern und um das JBS als professionelle Diskurs- und Präsentationsform in seiner Entwicklung zu dokumentieren, ist zum JBS 14 erstmals der vorliegende Reader zusammengestellt worden. Es ist ein Erinnerungsalbum für die Mitwirkenden und ein Materialienband für alle, die an der Geschichte und Zukunft von Illustrationen Anteil nehmen.

*Jürgen Schremser
Konzept und Moderation JBS 14*

WOHIN FÜHRT DIE LINIE? DIE ZUKUNFT DER ILLUSTRATION.

WHERE DOES THE LINE LEAD? THE FUTURE OF ILLUSTRATION.

Das Joseph Binder Symposium 2014 (JBS14) richtete den Blick auf die Zukunft und Zukunftsträchtigkeit des vielseitigen Genres Illustration und bot mit Vorträgen und Diskussionen Raum für Visionen und Illustrationen.

Die Entwicklungspotenziale einer digitalen Bildproduktion standen beim JBS14 ebenso zur Debatte wie die Frage nach der Relevanz des »eigenen Strichs« in Zeiten der beschleunigten Verfügbarkeit und (Re-)Produzierbarkeit von Illustrationen. Wohin geht die darstellende Griffelkunst unter den Bedingungen neuer Medien und Visualisierungstechniken? Welche Oberflächen und Räume werden künftig illustrativ erschlossen, welche Informationskanäle mit Bildern begleitet? Die Erschließung neuer Illustrationsbereiche und die Emanzipation von traditionellen Printmedien laden auch zu einer Klärung der Kernkompetenzen ein: Was sind die Stärken der zeichnerischen Darstellung? Welche Fertigkeiten, Traditionen und ästhetischen Ansprüche bleiben für IllustratorInnen auch in Zukunft maßgebend? Diese und weitere Fragen wurden im Zuge des vom Illustrator und Historiker Jürgen Schremser konzipierten Symposiums diskutiert und erläutert.

Entwicklungstendenzen sowie Zukunftsszenarien für Illustration und deren SchöpferInnen wurden beim JBS14 von verschiedenen Seiten beleuchtet. TeilnehmerInnen mit praxisbezogenen, lehrenden, wissenschaftlichen und experimentellen Zugängen zu illustrativen Bildwelten waren gleichermaßen zum Erfahrungsaustausch eingeladen.

Als Keynote Speaker konnten die renommierten Grafikdesigner Charles Hively & Sarah Munt sowie der Künstler Alexander Roob gewonnen werden. Roob, der 2005 das Melton Prior Institut für Reportagezeichnung gründete, bewegt sich an den Schnittstellen zwischen Kunst und Wissenschaft. Er dokumentiert mit seinen Zeichnungen alltägliche Arbeits- und Bewegungsabläufe in Versuchslabors, Baustellen oder Museen und erforscht, wie die Realität zeichnerisch wahrgenommen wird.

Charles Hively ist Gründer und Chefredakteur von »3x3, The Magazine of Contemporary Illustration« und bringt seit 2006 »Creative Quarterly« heraus, ein Magazin über den Bereich der bildenden Künste, gestaltet von seiner Partnerin Sarah Munt. Diese ist außerdem Herausgeberin und Designerin von »3x3 Illustration Annual«.

Seit 2010 wird der – von designaustria seit 1996 biennial ausgeschrieben – Joseph Binder Award vom Joseph Binder Symposium begleitet, das ganz im Sinne seines Namensgebers die Praxis der visuellen Gestaltung mit ihrer zeitgenössischen Reflexion verbindet.

PROGRAMM

ABLAUF

14:00 Begrüßung

Martin Fössleitner

Vorstandsmitglied bei designaustria und IIID

Monika Fauler

Vorstandsmitglied bei designaustria und ILLUSTRIA-Clustermanagerin

14:15 Keynote

Alexander Roob

»Der letzte Tiler«

Künstler und Professor für freie Grafik und Malerei an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart

14:45 Keynote

Charles Hively & Sarah Munt

»Words and Pictures«

Chefredakteure, Herausgeber und Designer von »3x3, The Magazine of Contemporary Illustration«, »The 3x3 Annuals« und »Creative Quarterly«

15:15 Pause

15:30 Kurzpräsentationen

Franziska Walther

»Marke Illustrator«

Sebastian Rauch / buero bauer

»Illustrated Identities«

Brian Main

»The Future of a Business Model«

Stephanie Guse

»Von Hand zu Hand denken – Kollaboration durch Zeichnen im Social Design«

Maria Blazejovsky

»Wer keine Worte hat, hat nichts zu sagen!«

16:30 Pause

16:40 Kurzpräsentationen

Christina Röckl

»Und dann platzt der Kopf«

Yimeng Wu

»Bewegte Illustrationen und Schriften zwischen China und Europa«

Wolfgang Hauer

»Bilder fürs Verstehen in Wissenschaft, Technik und Didaktik«

17:10 Diskussion

Moderation**Jürgen Schremser**

Illustrator und Historiker

ALEXANDER ROOB & CHARLES HIVELY

ZITATE

»In einer Situation, in der die Möglichkeiten von Fotografie und Film zu implodieren beginnen und die Grenzen der Aufmerksamkeitsregung erreicht werden, ist es angebracht, daß die Zeichnung verlorene Territorien wie das Feld der Reportage neu besetzt.«

Aus: Alexander Roob, Richter zeichnen, Hrsg. Museum für Moderne Kunst, Frankfurt am Main/Köln 2001.

Steven Heller: The production values of 3x3 are superb, yet other than the editorial selection, the magazine seems to be more of a showcase than a critical organ. Unlike graphic design and other design forms – illustration lacks a critical and theoretical foundation. Thus, it's not taken as seriously as it might if there were more intelligent writing and discussion about the form. How would you answer that charge?

Charles Hively: Well, my short answer is that illustration isn't even on the radar; it's an art form that hasn't been discovered yet. Or it has been forgotten. Once it is discovered, then I certainly agree that a more critical/theoretical discussion will be important. Varoom from the Association of Illustrators is taking the more critical approach like you mention, more like an Eye magazine for illustration; 3x3 is more like a Graphis for illustration. Our mission at 3x3 is to get illustration back on the radar.

The Fall and Rise of Illustration: An Interview with Charles Hively, May 1, 2006:
www.aiga.org/the-fall-and-rise-of-illustration/



FRANZISKA WALTHER

DIE MARKE ILLUSTRATOR

In meinem kurzen Vortrag versuche ich zugegeben recht plakativ und hoffentlich unterhaltsam, zu erläutern, warum ich mir wünsche, dass mehr Illustratoren konsequent sich selbst als Marke vermarkten und ihren Marktauftritt bewusst gestalten. Mein Name ist Franziska Walther, ich bin Illustratorin und Grafikdesignerin, lebe in Hamburg und Weimar und arbeite in bzw. zwischen den Professionen Buchgestaltung, Illustration und Unternehmenskommunikation. Mein interdisziplinär arbeitendes Studio heißt SEHEN IST GOLD®. Das heißt, ich gestalte alle Arten von Drucksachen, aber auch digitale Webauftritte, Geschäftsausstattungen etc.

Wenn ich illustrierte Ausgaben belletristischer Werke gestalte, wie zum Beispiel hier für eine Kurzgeschichtensammlung von Kurt Tucholsky, dann ist mein Anspruch als Illustrator den Text mit meinen Bildern zu unterstützen, ggf. in einen Diskurs mit dem Autor zu treten und auf jeden Fall einen Mehrwert und eine inhaltliche Anregung für das Buch und die Buchleser über meine Bilder zu schaffen. Denn ich denke, das ist die große Qualität von Illustration. Inhalte werden übersetzt, transformiert und kommuniziert. Illustration ist Visuelle Kommunikation – so wie auch Grafikdesign, Produktdesign und all die anderen Gestaltungsprofessionen – also ein Austausch und eine Transformation von Inhalten zwischen und über Medien.

Neben meiner beruflichen Praxis bin ich stellvertretende Vorsitzende der Illustratorenorganisation, dem deutschen Berufsverband für Illustratoren. Für die IO halte ich schon seit jetzt vier Jahren Vorträge bzw. berate Illustratoren zur guten Mappe, also zu Konzeption und Gestaltung ihres Portfolios. Ich halte dabei Vorträge zur Konzeption, Positionierung und Gestaltung von guten Illustratoren-Mappe. Außerdem biete ich zusammen mit meinen Kollegen bei der IO in diesem Kontext eine Mappenberatung für Illustratoren auf den großen deutschen Buchmessen in Frankfurt und Leipzig an, die großen Zuspruch findet.

Bei solchen Mappenberatungen stehen dann Illustratoren vor mir und präsentieren ihr Portfolio. Und dabei kristallisiert sich oft heraus, dass diese Illustratoren oftmals sehr gute Arbeiten im Portfolio haben, aber noch viel öfter kein Gefühl, keine Reflexion und keine Ahnung von ihrer eigenen Positionierung als Marke bzw. als Unternehmer. Manchmal hab ich sogar das Gefühl, dass sie sich selbst davor erschrecken, wenn man ihnen dann sagt, was für Knaller sie da in ihrem Portfolio haben – und sie damit sehr erfolgreich sein können. Das Problem allerdings

ist oft, dass diese qualitativ guten Arbeiten schlecht selektiert, unprofessionell präsentiert und falsch positioniert sind. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass Illustratoren oftmals das Verständnis fehlt, dass nicht nur ihre Bilder eingekauft werden, sondern auch sie selbst als Marke und als Unternehmer und Partner gebucht werden ... und deshalb das Portfolio und der Illustrator als Person markentechnisch untrennbar zusammengehören. Leider ist die Realität hier oftmals anders. Und das irritiert mich.



IDENTITÄT
AUTHENTIZITÄT
EMOTIONEN ♥



Wir als Illustratoren und Gestalter sind permanent in unserem Arbeitsalltag damit beschäftigt, Inhalten bzw. Produkten eine angemessene Hülle zu geben, um die Inhalte des Produkts gut und zielgenau zu kommunizieren. Wir als Gestalter und Illustratoren übersetzen Inhalte, packen sie in eine lesbare Form – formulieren die Botschaft so – dass man ihr gern zuhört. Um diese Übersetzungsarbeit von Inhalt zu Hülle zu leisten, wenden wir Methoden an, zum Beispiel Formen von Analyse, Strategie und Konzeption. Und am Ende dieses Prozesses füllen wir diese leere Hülle mit den dafür von uns ausgewählten und für stimmig befundenen Inhalten!



Und so wird aus einem einfachen Pappkarton eine ansprechende Kaffee-Verpackung, aus Blattsammlungen werden wunderschöne Bücher, aus Textwüsten und kryptischen Tabellen werden tolle Zeitschriften mit leicht lesbaren Inhalten und Infografiken und aus einem unscheinbaren Kosmetikprodukt wird das Versprechen, dass Sonnenbrand für immer der Vergangenheit angehört.

Zugegeben: Der kreative Prozess ist manchmal auch schmerzhaft ... Aber egal wie, am Ende schaffen wir über unsere kreative Leistung einen inhaltlichen Mehrwert, indem wir zum Beispiel Identität schaffen, Marken kreieren, Geschichten erfinden und erzählen, Bildwelten erschaffen und Emotionen erzeugen – für Produkte, für Unternehmen, für Konzepte. Wir füllen die leere Hülle mit Inhalt.

Und jetzt frage mich, warum Illustratoren das zwar für andere so gut können, aber wenn es um ihre eigenen Inhalte geht – um ihre eigene Marke – ihr eigenes Erscheinungsbild –, oftmals so ahnungslos sind und sich dann selbst so ahnungslos als leere Hülle ohne Inhalt präsentieren. Denn eigentlich gilt es doch nur, die Methoden, Analyse-Tools und Konzepte, die wir in unserer Arbeit alltäglich für Auftraggeber und Produkte anwenden, auch für uns selbst zu nutzen. Und gezielt und selbstbestimmt die Inhalte zu kommunizieren, mit denen wir uns als Künstler und Unternehmer identifizieren.

Natürlich sind wir allesamt erst einmal Menschen, und als diese müssen wir uns nicht mit Haut und Haaren dem Markt unterwerfen. Aber als Illustratoren sind wir am Ende nun einmal Dienstleister, Problemlöser und Partner und es macht Sinn, unser unternehmerisches Ich wie eine Marke zu behandeln. Um auf dem aktuell wettbewerbsintensiven Markt als Illustrator erfolgreich zu sein, ist – neben der fachlichen Qualität der Arbeit – auch Authentizität und ein professionelles Erscheinungsbild wichtig.

Deshalb möchte ich heute mit meinem Vortrag dazu anregen, Branding bzw. Markenbildung für Illustratoren mehr zum Thema zu machen: An den Hochschulen, in den Berufsverbänden und auch unter uns Kollegen.

Heute geht es ja um die Zukunft der Illustration. Wie und warum ist das Branding eines Illustrators dafür relevant? Zum einen ist es immer schwerer auf dem aktuellen Markt allein mit Qualität zu überzeugen. Kunden wollen mit Persönlichkeiten zusammen arbeiten, mit Menschen, die für etwas stehen. Hier hilft Branding, diese Werte zu kommunizieren. Und zum anderen bedeutet Markenbildung immer auch Analyse und Reflektion. Es ist eine großartige Möglichkeit für Illustratoren, sich selbstbestimmt zu positionieren, selbst zu entscheiden, was sie gut können, selbst zu entscheiden für wen sie arbeiten wollen. Es ist wichtig, den eigenen Markt und die eigenen Stärken genau zu kennen, um selbstbewusst am Markt aufzutreten. Und genau das fördert Markenbildung: Selbstreflektion und Selbstbewusstsein. Und das sind Qualitäten, die für die Zukunft der Illustration bzw. das zukünftige Berufsbild des Illustrators essentiell ist. Vielen Dank!

STEPHANIE GUSE

VON HAND ZU HAND DENKEN KOLLABORATION DURCH ZEICHNUNG IM SOCIAL DESIGN

Seit einigen Jahren experimentiere ich mit fünf Illustratoren an einer kollaborativen Illustrationstechnik. Wir treffen uns alljährlich im Künstlerhaus Schloß Wiepersdorf für zehn Tage und bearbeiten ein gemeinsames Sujet. Thematisch reicht dies von Tucholsky über Kinderreime bis zu Romeo und Julia mit Fröschen.

Das Besondere ist, dass wir gegenseitig in unsere analog hergestellten Werke eingreifen, sie ergänzen und mittels Collage und direktem dem-Anderen-ins-Bild-Malen zu einem Ergebnis zusammenfügen.

Dieses Prinzip führt zu Bildern, die der Einzelne von uns nicht herstellen könnte. Der direkte Diskurs und das Verweben der Fragmente erzeugen eine Dynamik. Sie zeigt sich in einer Euphorie des sich Verstehens und des gemeinsamen Problemlösens: was der Eine nicht kann oder weiß, übernimmt ein anderer. Denkblockaden werden durch den Input der Anderen verkürzt.

Sie zeigt sich aber auch in mühevollen Diskussionen, die gegensätzliche Einstellungen zur Thematik oder der Arbeitsweise offenbaren, beispielsweise die Festlegung auf ein gemeinsames Format oder Farbreduktion. Für die Einen bietet dies einen Halt und einen gemeinsamen Nenner, für die Anderen bedeutet es eine Einschränkung ihrer Möglichkeiten.

Wir machten die Erfahrung, dass diese Illustrationsprojekte mehr als die Summe ihrer Teile sind. Sie sind unserer Lebensrealität ähnlich, da auch sie nicht homogen ist, sondern eine Collage von vielen Ansichten und daraus resultierenden Gestaltungsversuchen.

Aufgrund dieser Projekte bekamen die Berliner Illustratorin Katrin Funcke, die ebenfalls Teil der Gruppe ist, und ich den Auftrag einen Workshop für ein sechsköpfiges biologisches Forscherteam der Universität Heidelberg zu konzipieren.

Das Team erforscht die Symbiose von Seeanemonen und Algen. Hierbei steht die Seeanemone als Modellorganismus für Korallen, da Seeanemonen im Gegensatz zu Korallen im Labor leicht zu kultivieren sind. Die Erforschung dieser Symbiose ist wichtig, weil Korallenriffe einen Lebensraum für viele Spezien darstellen. Da die Riffe gefährdet sind, ist es notwendig, das Lebensprinzip dieses Tieres zu verstehen um Schutzmaßnahmen entwickeln zu können.

Das Ziel unseres Workshops war Freies Zeichnen als interne und externe Kommunikationsform zu etablieren und gleichzeitig die Kollaborationsbereitschaft der Gruppe zu stärken.



Wir gingen diese Aufgabe unter den »Wiepersdorfer Prämissen« an:

1. Es geht um Inhalte, nicht um Stilbildung. Die Konzentration liegt auf dem Thema. Die Ästhetik ergibt sich durch das Sujet und die Zusammensetzung der Beteiligten.
2. Kombination und Eingreifen in die Bilder der anderen ist erlaubt. Der direkte Diskurs ist gefordert. Jeder kann beitragen, Hierarchien innerhalb der Gruppe gibt es hierbei nicht.
3. Es geht um das Experiment, nicht um die endgültige Erscheinung. Experimentieren senkt die Hemmschwelle beim Agieren.

Das Ergebnis war unerwartet, denn es ging über das angepeilte Ziel hinaus: Die Anleitung zum Zeichnen war Anlass zu intensiven Diskussionen über Details des Forschungsthemas, klärte einige Punkte intern und wurde potenziell sogar als Mittel, um weitere Forschungsfragen zu formulieren, eingestuft. Gleichzeitig waren wir als Designer Fragesteller und Moderatoren, die die Spezialisten an das Ziel, sich auch einer breiten Öffentlichkeit verständlich zu machen, erinnerten.



Das Fazit der Biologen war, dass

1. im Gegensatz zu abstrakten Mikroskop-Aufnahmen die Anemonenlarve durch die Illustration viel konkreter als Tier erkennbar wird.
2. gemeinsames Zeichnen, im Gegensatz zur Arbeit im Labor, an Computer und Mikroskop, mit Informationsaustausch einhergeht.
3. der visuelle Überblick die eigene Arbeit im Kontext zeigt und daraus folgend weitere Visualisierungen evoziert werden, z.B. Bilder des Makrokosmos, der die Forschung innerhalb des Weltgefüges positioniert, wären sinnvoll.
4. die Bilder den Wunsch nach Außen zu kommunizieren stärkt, um von verschiedenen Stellen Feedback zu generieren, z.B. von Kollegen, Kindern, Studenten, Zukunftsforschern, Designern, Künstlern ...
5. neue Forschungsaspekte beim Illustrieren offenbar werden können.

Unser Fazit als Designer und Illustratoren ist, dass Illustration als Werkzeug für diverse Interessensgruppen eine ganz andere, als die gewohnte Auseinandersetzung bietet.

Die Beteiligten erleben sich gegenseitig als kreativ, bildhaft nachvollziehbar denkend und einander zugewandt. Im Gegensatz zum verbalen und digitalen Diskurs können die Gedankengänge der Kollegen beim Zeichnen nachempfunden und damit verinnerlicht werden. Neue Lösungsansätze werden sichtbar. Das gemeinsame Ziel wird zu einer empathischen Erfahrung, und Gefühle sind starke Motivatoren.

Dieses Verfahren macht es auch möglich, mehrere Gruppen, die an derselben Fragestellung auf unterschiedlichen Ebenen arbeiten oder dazu beitragen können, zu verknüpfen. Dies ist eine Forderung im aktuellen Diskurs zu SOCIAL DESIGN, dem Gestaltungswillen, der von der Kollaboration von Bürgern, Experten und Designern angetrieben werden soll.

Die Kommunikation zwischen den Parteien wird aber oft durch sprachliche und gesellschaftliche Hemmschwellen, wie z.B. Fachsprache, erschwert.

Im Falle der Korallenriffe, könnten beispielsweise aus verschiedenen Nationen Forscherteams, einheimische Küstenbewohner,

Umweltschützer, die Urlaubsindustrie, Regierungen und Investoren kooperieren und einen Beitrag leisten.

Die Illustration bietet sich als eine intelligente Kommunikationsebene an und kann kultur- und sprachübergreifende Verbindungen herstellen. Vor allem aber bietet sie die Möglichkeit kollaborativ ein problemorientiertes Ergebnis zu erzielen.

Illustration kann damit eine bedeutende Rolle bei der visionären Gestaltung unserer Lebensumstände – dem Social Design von morgen – übernehmen.

Sie kann ein machtvolles Werkzeug nicht nur für Designer, Illustratoren und Künstler, sondern auch für jeden anderen Menschen sein. Daher wäre es zukunftsreich, wenn Illustrieren als menschliche Ausdrucksform ein Bildungsziel, vergleichbar mit dem Erlernen der Schrift, darstellte.

Dies ist unsere Vision.

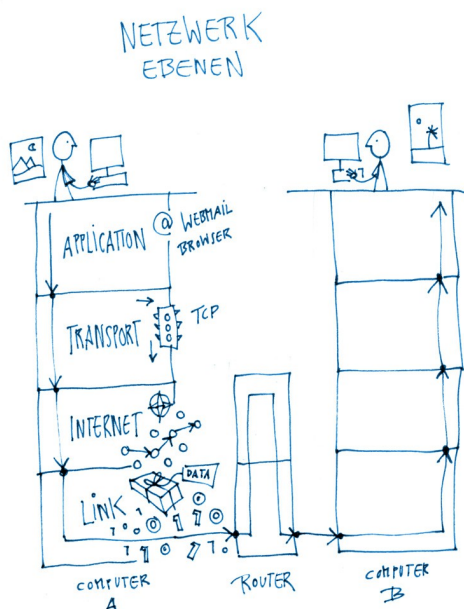


WOLFGANG HAUER

BILDER FÜRS VERSTEHEN IN WISSENSCHAFT, TECHNIK UND DIDAKTIK

Ich danke sehr allen GestalterInnen jener Grafiken und Bildwerken, die mich beim Erschließen und Verstehen unterschiedlicher Inhalte so sehr unterstützt haben – und dass ich dabei besonders aufmerksam werden konnte auf die Wirkung von Bildern beim Verstehen (im Rahmen meines Lehramtstudiums an der Kepleruniversität Linz und Kunstuniversität Linz.)

Als visuelle GestalterInnen können wir auch aus einem reichen Erbe an Darstellungskonzepten aus Wissenschaft und Technik schöpfen. Anhand einer Reihe von Beispielen betrachten wir einige dieser Konzepte zur Visualisierung von Vorgängen, Strukturen, Gesetzmäßigkeiten und anderen Inhalten. Dabei kann leicht Appetit entstehen, auf ein gestalterisches Spiel, in dem sachlich-technische Grafiken mit gegenständlichen, erzählerischen Motiven kombiniert werden können.



Inhalte

Verstehen – Notwendigkeit und Lust

Das Verstehen von Sachverhalten, Aufgaben, Problemstellungen usw. eröffnet Handlungsräume, bildet Voraussetzung zur Entwicklung von Lösungen. Gute Gestaltung, die das Verstehen aktiv unterstützt, erscheint in vielen Lebensbereichen als höchst gefragt.

Zeichnen als Lerntechnik – intern

Vielerorts in Pädagogik und Didaktik wird beschrieben, wie förderlich das Zeichnen beim Lernen sein kann. Sich Inhalte nicht nur über die Sprache, sondern auch über das Bild anzueignen, wird als sinnvoller Weg erkannt. Klassisch in diesem Zusammenhang sind Notizen in Lernunterlagen oder Mindmaps.

Zeichnen als Medium in der Vermittlung/Kommunikation – extern

Die Frage nach der Wahl des medialen »Kanals« bzw. die Kombination bestimmter Kanäle wie Text, Bild oder Audio bildet in der Kommunikations-Gestaltung einen wesentlichen Schritt. Wir wissen ja, dass sich manche Inhalte zur visuellen Darstellung sehr gut eignen, andere wiederum nicht.

Als besondere Form mit interessantem Potenzial erscheinen in diesem Zusammenhang die klassischen »Arbeitsblätter«, also Lernunterlagen, die zum Ergänzen einladen (Interaktivität).



MARIA BLAZEJOVSKY

WIE DIE WORTE UNS SEHEN UND DIE BILDER UNS SPRECHEN LERNEN

»Ein Bild sagt mehr als 100 Worte« – Wer keine Worte hat, hat auch nichts zu sagen«, »Kinder machen Bilder – Bilder machen Sinn!«

Worte können trösten, aufstacheln, uns zu Lachsalven hinreißen, uns zur Salzsäule erstarren lassen ... Es ist wichtig, wie ein Wort ausgesprochen wird und dafür steht uns eine ganze Bandbreite an emotionaler Färbung, die Sprachmelodie und jede Menge Interpretationsmöglichkeiten zur Verfügung. Sprache ist wie eine riesige Spiellandschaft, hat man Worte kann man sich darin tummeln wie die Fische im Meer. Auf gleicher Ebene steht das Spiel mit den Farben – ein beinahe sich endlos ausdehnendes Areal.

Nehmen wir ROT! – Allein das Wort lässt schon hunderte verschiedene Vorstellungen zu: Feuer, Hitze/Wärme, Zorn, Rache, Gefahr, Leidenschaft, Liebe ... Die Farbfamilie »Rot« beginnt beim zartesten Rosé und endet beim dunklen, fast schon bedrohlichen, ins Schwarze gehende und an eingetrocknetes Blut erinnernden Farbton.

Im Spiel mit »Wort/Ton« und »Farbe/Akzent« lassen sich die Beiden zu fantastischer Gemeinsamkeit verbinden – und was für Rot gilt, ist selbstverständlich auch auf jede andere Farbfamilie anwendbar.

Nehmen Sie das Beispiel »ZORN« – ist der nun glühend heiß, feuerrot, schwarz wie die Nacht oder eiskalt wie die Gletscher und Fjorde im Norden, dass er einem gruselig den Rücken hinunterläuft?

Ich bin geneigt, ein Glaubensbekenntnis zu Bilderbüchern abzugeben. Sie bilden in der grandiosen Einheit von Wort und Bild die Bühne, auf der Leben gespielt und Problembewältigung geübt wird – im Alltagsleben genauso wie bei den wildesten Abenteuern, die Bücher und Geschichten eben zu bieten haben.

Immer und überall, in jedem Gespräch tun sich noch und noch Fragen auf, die beantwortet werden wollen :

Warum hat der Affe ein Fell und das Krokodil nicht ?

Warum fressen die einen Früchte und die anderen Fleisch – die haben doch beide scharfe Zähne!

Warum sind die einen giftig und die anderen nicht?

Warum bellt der Hund und grunzt das Schwein ?

Aus den Geschichten und den im Spiel erprobten Tönen und Worten formt sich für das Kind die Sprache:

laut – leise, hoch – tief, bedrohlich – tröstend – ungestüm – wild – lallend, in einem Dialekt oder in der Hochsprache ...

Betrachtet man mit dem Kind Bilder, taucht Frage um Frage auf: Warum kann der Tiger sprechen?

Warum ist das Krokodil grün und nicht lila ?

Warum kann das Kind auf dem Bild mit den Luftballons davonfliegen und ich nicht?

Warum kann man ein Tier zähmen und was bedeutet zähmen ...

Schon sind wir mitten in der klassischen Literatur und der »kleine Prinz« schiebt sich ins Geschehen. Die Sprache ist für das Kind, das gelernt hat »Bilder zu lesen« das Gerüst, um immer differenziertere Nuancen auszuprobieren und mit eigenen Wortschöpfungen zu brillieren. Die Bilder wiederum prägen die Emotionen: im Dunkeln kann sich alles mögliche ereignen und verbergen – Vorsicht ist geboten und genaue Wahrnehmung ist gefragt. Das grelle Licht wiederum überblendet Feinheiten, wie auch der Lärm die diffizilen Töne überdeckt.

Bilder bieten dem Kind einen Zaubergarten voller Worte:

Wie heißt denn das ?

Wer hat sich dort oben versteckt?

Warum ist das Pferd so wild?

Und nicht nur was es sieht – jetzt kommen auch noch alle anderen Sinne zu »Wort«:

Wie fühlt/wie hört sich das an???

Kann das sprechen – grunzen – gackern – heulen ...

Wie riecht das???

Gibt es ein stinkendes Grau und ein schreiendes Rot ?

Bilder kommen erst einmal sehr einfach, auf das Wesentliche reduziert auf das Kind zu: der rote Apfel, der grüne Frosch, der blaue See, die gelbe Blume ...

Allmählich werden die Bilder differenzierter und parallel dazu auch die Sprache.

Das Kind wird zum Jugendlichen – gerade in diesem Alter ist »Sprachgewalt« das sanfte Mittel, um sich durchzusetzen. Es wird zum Erwachsenen und – hat es jetzt die Worte – kann es seine Bedürfnisse, Erkenntnisse und Wünsche punktgenau definieren – und damit hat es genug Worte, um sich Gehör zu verschaffen und braucht dafür nicht die Faust ...



Bilder lesen lernen heißt auch: seine Wahrnehmung zu schärfen, aus der Haltung und dem Erscheinungsbild eines Gegenüber Schlüsse ziehen zu können, zu verstehen, was mir die Werbung da verklickern will und dass ich auch dann, wenn ich den tollen Mantel von XY kaufe, immer noch ICH BIN und ICH BLEIBE und vermutlich nicht so fantastisch aussehen werde wie das Model am Bild. Dass ich hinterfragen kann, warum mir die Politik gerade dieses Bild von sich und ihrer Linie vermitteln will.

Sprache ist ein weites Feld. Es fängt bei »Schau genau« an und landet (vielleicht) irgendwann bei Proust, bei Thomas Mann oder Elfriede Jelinek.

Das Kind lernt Bilder lesen und die Wirkung und Möglichkeiten der Worte kennen und gebrauchen. Geschichten finden sich ja nicht nur in Büchern – sie prägen unseren Alltag! Aus allem was man hier hört und dort sieht kann im Handumdrehen eine Erzählung entstehen. Geschichten verdichten die Umgebung in der man sich befindet – ob Outdoor oder Indoor, ob Schloss oder Hütte, Stadt oder Land. Jeder Platz wird benannt und tritt dabei aus seiner Anonymität. Geschichten, die man sich im Freien »zusammenklaubt« hinterlassen nicht nur Spuren auf Händen und Kleidern sondern auch im Denken, im Fühlen und damit in allen Gestaltungsmöglichkeiten.

Im Inneren eines Gebäudes sind es die Gerüche, die unterschiedlichsten Materialien – vom Messinggeländer bis zum Fauteuil mit dem samtigen Überzug, das einfallende oder das fehlende Licht ... Alles fließt in die daraus im Kopf entstehenden Bilder – auf

dem Papier, der Leinwand oder dem Bildschirm. Es prägt die Emotion, die den Text und die Technik der Illustration trägt. Illustration verharrt nicht in vorgegebenen Strukturen, sondern geht über sie hinaus. Du kannst deinen Hund jeden Tag als Superman verkleiden – fliegen wird er trotzdem nicht. In deiner Fantasie, in der Illustration aber kann er es.

Illustration ist ein wunderbares Beispiel, wie unterschiedlich Fantasie sich manifestiert: Das »Rotkäppchen« sieht mit Sicherheit in jedem Kopf anders aus – die Rottöne changieren von Zinnober bis Karmin, die Form von Mütze bis Käppi, das Material von Leinen bis Wolle usw ... Stellen Sie sich eine Illustration desselben Märchens vor, z.B. eine von Lisbeth Zwerger, eine von Susanne Janssen, von Klaus Ensikat, Erlbruch, Pacovska, Sowa ... Das kann doch nicht dieselbe Geschichte sein, werden Sie denken. Ist es aber. Wir machen uns ein Bild von der Welt und geben den Bildern Worte.

Bilder sind Eintrittstore ins Reich der Wörter und in meiner Wahrnehmung sind Bilder & Bücher der direkte Weg zu einem toleranten Aufeinandertreffen der Kulturen.

CHRISTINA RÖCKL

UND DANN PLATZT DER KOPF

Stell dir vor, dein Kopf platzt. Fünfmal am Tag, und immer wieder.

Schon als Kind war es mein größter Wunsch, eine Maschine zu erfinden, die ich an mich selbst anschließen kann, um auf dem daran anmontierten Monitor den Leuten zu zeigen, wie und was da in mir vorgeht, welche Bilder und Gedanken meinen Kopf fast zum Platzen bringen, von was ich fasziniert bin, was ich weitergeben möchte, aber gefühlt nicht konnte:

Heute existiert diese Maschine tatsächlich modellartig, zeit- und teilweise – idealerweise aus Stift, Papier und Bauch-Kopf-Hand-Übertragungsapparat meiner ideellen Kopfkinothek, da ich als Illustratorin eine Ausdrucksform gefunden habe das Gedachte in eine Realität übersetzen zu können:

Manchmal fehlt es mir dabei aber immer noch am Ton im Bild, am Geruch des gefühlten Blaus, am Wort, dass es noch nicht gibt, an den exakten Preisen von Salz und Zucker oder den Gewürzen, die nach dem Schlafzimmerlinolfussboden meiner Oma riechen, oder am Geruch des Konzertes der Band vom Montagabend. Manchmal ist es auch nur ein kleiner leiser Ton, ein Schall, ein Wort, ein Geräusch oder Gefühl, was es in meinem Repertoire noch nicht gibt, um die Geschichten, die ich erzählen möchte, so zu zeigen, dass das, was ich fühle und denke, aufgezeigt werden kann.

Da verstehe ich auch Edgar Allan Poe, der seine Texte gerne als getragene Zylinder gesehen hätte. Hätte er sich nur mal mit einem Hutdesigner zusammengetan!

Zusammengetan habe ich mich in den letzten Jahren zwar nicht mit Hutdesignern, allerdings mit einigen anderen Geschichtenerzählern, um der Erfindung der vorhin genannten Traum-Maschine näherzukommen und mit den gegenseitigen Triebwerken Ping Pong zu spielen. Mit einem professionellen Märchenerzähler, mit dem ich mich über die Wichtigkeit von Raum und Stimmung in einer Geschichte unterhielt, mit einem Philosophen, der mich auf Definitionen festnageln wollte und mit mir erst einmal den Geschichtenbegriff auseinandernahm, einem Musiker, einem Dokumentarfilmer, einem Autor und einem Fotografen, mit dem ich mir immer wieder seitenlange Emailbriefe über die Grundsätze des Lebens und der Leidenschaft im Tun schreibe.

Vor einigen Monaten stand ich wieder einmal richtig auf dem Schlauch, der Kopf war nicht am Platzen, sondern viel mehr am Explodieren, denn eine Frage schoss mir unendlich mal durch den Kopf – zu einem Thema, dass man nicht greifen kann – die



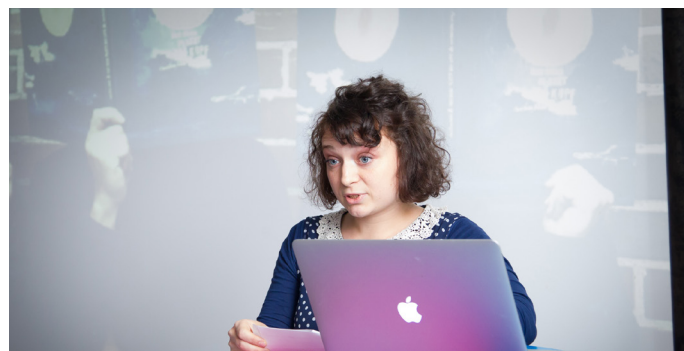
Faszination des nicht Darstellbaren, die mich immer wieder an die Grenze und des Weiterdenkens treibt. Ich trieb auch an dieser Stelle meine Gedanken weiter, dachte nach, spinnte rum, probierte aus und plötzlich ja: wieso nicht wieder Ping Pong spielen, austauschen mit den besten und schlauesten Erklärern der Welt! – Kindern!

Stell dir vor, du wirst gefragt: »Was ist Seele?« – Was würdest du antworten? Und nun stell dir vor, du fragst ein Kind ... Wie erklären Kinder einen kaum fassbaren Begriff, den wir Erwachsene uns durch tausend kluge Bücher und Gedanken mühselig herzuleiten versuchen?

Gemeinsam mit Kindern versuchte ich also Antworten auf einen Begriff zu finden, der eigentlich nicht darstellbar ist. Ich unterhielt mich in 12 Gesprächen mit knapp 200 Kindern, transkribierte 1000 Minuten Text und versuchte in einer Art Filmregisseurstätigkeit zu selektieren, meine Favoriten zu finden, ein kleines Päckchen an Material zu schnüren, das als Grundlage für das Buch dienen sollte.

Herausgekommen ist ein Bilderbuch für Erwachsene – von Kindern gedacht und im Bild fassbar gemacht.

Eine Geschichte, die keine wirkliche Geschichte ist, auch kein Lexikon, sondern im Grenzbereich, im Zwischendrin liegt: ein Buch als eine Art Mixtape oder Bauchladen, der Welten öffnet und den ein oder anderen Gedankengang anregen möchte, Fragen stellt ohne eindeutige Antworten zu geben und vielmehr selbst anzuregen.



- »Und dann platzt der Kopf«
- Seele ist ne Wolke.
- Seele lebt im Mond, Seele lebt bei uns.
- Seele sitzt unter der Haut.
- Seele ist das Skelett. Seele ist die Wirbelsäule. Seele ist das Rückgrad.
- Wenn man einen Röntgenblick macht, sieht man die Seele aber nicht!
- Seele ist wie Rauch.
- Die Seele sitzt im Magen-Bauch-Bereich. Die sitzt im ganzen Körper. Seele sitzt ganz tief im Herzen drin. Oder im Fuss. Seele sitzt am Kopf – genau an der Seite. Insgesamt ist sie so groß wie die Augen. Eigentlich könnte Seele überall sein.
- Wenn man sich an Hals fasst und hohe Töne macht, dann kann man seine Seele spüren.
- Abends fliegt die Seele aus einem raus, und deshalb schläft man auch ein. – Man ist wie tot, sirbt aber nicht. – Aber in der Nacht gehste doch manchmal auf Toilette! – Na, dann kommt sie mal kurz zurück! – Und dann? - Dann platzt der Kopf.
- Alles ist im Gehirn. Die Gefühle sind im Gehirn. Sind Gefühle die Seele?
- Die Seele ist ne riesengroße Kamera und nimmt alles Mögliche um uns auf.
- Die Seele spielt uns.
- Man kann die Seele nicht einfach mal austauschen! Ne Giraffe kann beispielsweise nicht die Seele von einer Katze kriegen. Aber: Man könnte das antäuschen.
- »Körper on Sale« – »ausverkauft«
- Wenn man jetzt einen Freund hat, dann könnte man sich einfach genauso anziehen, und dann denken die Leute, dass es der andere ist, obwohl der ja ne andere Seele hat.
- Entweder kann die Seele eine zweite Haut in uns sein oder eine Zeit lang über uns. Wenn man jetzt leichte Nerven hat, dann weicht sie aus und wird nicht beschädigt dadurch.
- Es gibt ja auch Unfälle! Und da kann es sein, dass die Seele stirbt.
- Da waren mal so paar Raucher, die haben den ganzen Tag geraucht. Und irgendwann hatten sie keine Gefühle mehr. Dann haben die sich auf ne Bank gesetzt und sind gestorben.
- Wenn ein Mensch gestorben ist, dann gehen die Seelen aufs Level Null. Und erst, wenn sie ungefähr 900 Jahre alt sind, dann sind sie richtig tot.
- Und dann werden sie zu Staub. Und dann entsteht was Neues.

- Seele macht BUMM.
- Seele macht bumm.
- Genau wie ein platzender Kaugummi.
- Ein Kaugummi ist eine große Sache, besonders wenn man ihn nicht schlucken darf!
- Kaugummi ist aus Rattenschwänzen!
- Kaugummi verklebt den Magen!
- Kaugummi verklebt das Poloch!
- Lügenmärchen der Erwachsenen.
- Was es damit auf sich hat?
- Darüber berichtet mein nächstes Buch.
- Wo es da genau hingehen wird?
- Das weiß ich selbst erst zu zwei Drittel.
- Eine Geschichte in der Mache muss an ihre Grenzen getrieben werden und bis zum Extrempunkt auszuleuchten ohne dabei die Leichtigkeit zu verlieren.
- Um die Ecke zu denken ist Gehirnschweiß, denn nicht alle Ecken stehen unter dem Bühnenscheinwerfer.
- Als Bild-in-die-Welt-Setzerin übernimmst du eine Verantwortung. Auch, wenn man sich dieser in der Illustration gefühlt mehr entziehen kann als im Foto.
- Mit dem Stift erschaffe ich eine Realität, die es vorher nicht gab.
- Zeit nehmen und geben ist wichtig. Experimentieren, Und das Kind nicht verlieren!
- Das Kind will spielen. Das Kind kann nur Spielen und Verstehen, wenn es am Flipperautomaten die Bauchkugeln durch die Gehirngänge lenkt/manövriert. Und dann Jackpot!
- Da sind wir nun wieder bei der zu Beginn erwähnten Maschine, die sich immer weiterentwickelt, der man Raum und Austausch bieten muss. Bei der das Öl gewechselt werden muss, die du mit Leidenschaft auftanken musst, immer und immer wieder.
- Der du Freiheiten im Machen geben musst – Überraschungen inbegriffen –
- Überraschen und bis zum Äußersten gehen. Ein Buch hat die Möglichkeit der langen Existenz, ein Buch hat die Möglichkeit der Freiheit sich selbst einen Rhythmus zu erschaffen, ein Buch hat die Möglichkeit, sich eigene kleine Gedankenwelten und Bildmaschinen aufzubauen. Ein Buch ist Material, nicht digital. Nicht so schnell weggeflutscht.
- »Und dann platzt der Kopf« – Gedanken kann man sich machen, bis es explodiert – Und gerade dann entsteht etwas Neues!

YIMENG WU

BEWEGTE ILLUSTRATION UND SCHRIFTEN ZWISCHEN CHINA & EUROPA

Mediale und kulturelle Bandbreite des Striches

Illustrieren und Lettering hat mit traditionellem Handwerk zu tun – mit viel Zeit und Fokus auf eine Sache. Es sind Bedingungen, die in der digitalisierten Arbeitswelt der allzeitigen Bereitschaft immer seltener möglich sind. Dadurch werden sie zu etwas Besonderem.

In Kombination mit digitalen Medien findet »Handgemachtes« zu neuen bewegten Dimensionen.

Der Stellenwert des eigenen Striches ist in der chinesischen Kultur, wo die Kalligrafie zu den höchsten Künsten zählt, besonders hoch. Sie hat längst das traditionelle Medium Papier verlassen. Vorgestellt wird die Entstehung eines chinesischen Fonts bestehend aus ca. 7000 handgezeichneten Zeichen. »Bojing 柏京« – die dekorative Schrift mit illustrativen Elementen entstand in Zusammenarbeit mit der ältesten Beijinger Foundry Hanyi Fonts. Ein anderes interkulturelles Projekt mit gemalten illustrativen Elementen ist ein multimediales Filmprojekt für das historische Helü Wu Kingdom Relics Museum in Wuxi (China), realisiert von Tamschick Media + Space (Berlin).

Elemente traditioneller chinesischer Tuschemalerei wurden digital bearbeitet und gemeinsam mit 3D Künstlern und Programmierern zu einem interaktiven animierten Film mit Live-Action-Sequenzen entwickelt: Projiziert in einem 650qm großen multimedialen Raum lebt der Aufstieg des antiken chinesischen Königreichs Wu wieder auf.



BRIAN MAIN

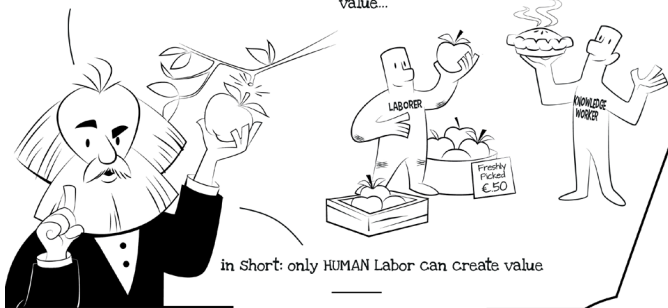
THE FUTURE OF A BUSINESS MODELL ...

Why clients are difficult, a Marxian perspective...

Economic theory can help creatives understand our role in a wider context...

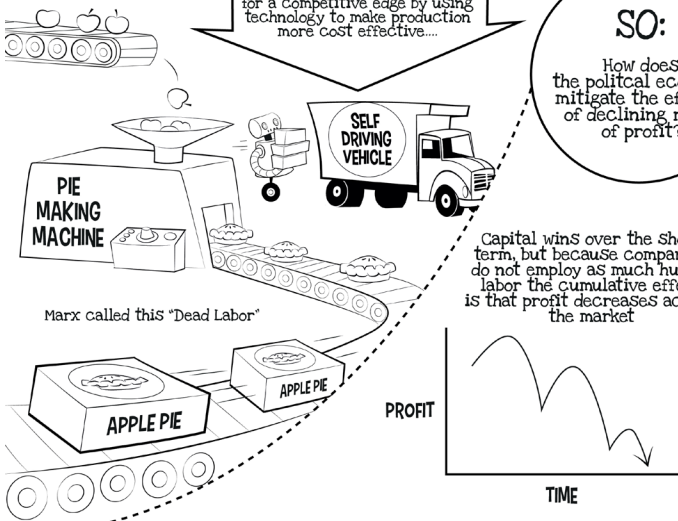
We musn't pay a tree to pluck an apple from it's branches...

...but we gladly pay other humans to infuse their labor with nature, thereby creating value...



in short: only HUMAN Labor can create value

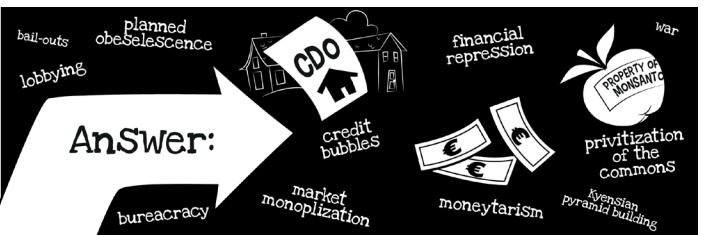
but capital is always looking for a competitive edge by using technology to make production more cost effective....



Marx called this "Dead Labor"

Capital wins over the short term, but because companies do not employ as much human labor the cumulative effect is that profit decreases across the market

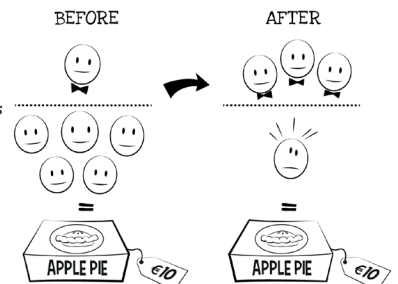
SO:
How does the political economy mitigate the effects of declining rates of profit?



Another pernicious technique companies use to artificially infuse labor value into their products is to replace the workforce with throngs of self-reinforcing bureaucrats

By stuffing themselves with managers, directors, lawyers, "consultants", art buyers, compliance officers, accountants, ... Capital is still able to assign value to commodities.

Very large firms use these supfliferous jobs as bargaining chips when lobbying governments for protectionist measures



What does this mean for creatives?

...More micro-management by ever-growing and increasingly anxious "decision makers"

AS they scramble to make themselves relevant during a financial crisis, managers focus on the bottom line and cutting costs. This puts creatives into direct conflict with bureaucrats as we compete for our slice of the pie.

On the whole society suffers from brain drain as a potentially productive portion of the workforce resort to more attractive careers in management... less scientists, engineers, technicians, artists etc.



Conclusion: The future of our business model will depend on how well we define ourselves from the "bureaucratic class"





2 FRAGEN

WO SIEHST DU DIE ZUKUNFT DER ILLUSTRATION?

Ich sehe sinnvollen Einsatz von Illustration zum einen in der Gestaltung von Kommunikation. Illustration kann die »Hard-Facts« eines Themas auf eine Weise begleiten, die die Aufnahme der Inhalte belebt, anregt, unterhaltend, mit Querverweisen, die gedankliche Türen in benachbarte Bereiche öffnen können. Hinsichtlich der Organisation denke ich, dass Illustration vor allem auch als Zusatzqualifikation von Fachpersonen sinnvoll wird. Wir, die Illustration als Schwerpunkt ausüben, können dabei Coaching- bzw. Weiterbildungs-Aufgaben übernehmen. Zum anderen – jenseits des Kommunikationsdesigns – denke ich, wird Illustration im Bereich der Poesie, der Literatur gefragt sein und wertvolle Beiträge liefern können ...

Wolfgang Hauer

Meine Vision für die Illustration ist, dass sie als Kompetenz, ähnlich wichtig wie Schreiben und Lesen, im Bildungssystem verankert wird. Sie sollte jedem die Möglichkeit geben, sich hierüber selbstbewußt auszudrücken und fast vollkommen barrierefrei zu kommunizieren.

Stephanie Guse

Am allerwenigsten im Bereich der klassischen mimetischen Buchillustration. Da hat der Comic-Strip bzw. die Graphic Novel viel überzeugendere Lösungen gefunden. Ansonsten kommt es darauf an, wie weit man den Begriff der Illustration fassen will. Als dokumentarisches Medium ist die Grafik jedenfalls aktueller denn je.

Alexander Roob

In der sich aktuell stark verändernden Medienlandschaft werden sich Illustratoren meiner Meinung nach mit konzeptioneller Stärke und transmedialen Strategien positionieren können. Das bedeutet auch, althergebrachte Anwendungsgebiete und Methoden über Bord zu werfen und neue Medien-Kanäle zu erobern. Gleichzeitig halte ich es für essentiell, dass IllustratorInnen ihre Methoden und Stärken bewusst reflektieren, um sich selbstbestimmt und bewusst auf diesen neuen Märkten zu positionieren.

Franziska Walther

Ich sehe die Zukunft der Illustration im Anthropomorphen, also in der Wahrnehmung und in der banalen, spektakulären, attraktiven, karikierenden Darstellung des Menschenähnlichen; die zeichnerische Abmessung und Wiedergabe, ja die Erinnerung an die menschliche Gestalt samt all den Dingen, die sie umgeben, die sie dramatisch wirken lassen oder die ihr unähnlich sind, wird eine enorme Herausforderung in einer Welt, die zusehends von unanschaulichen, dem blossen Auge unzugänglichen Prozessen, von technischen Manipulations- und Simulationsmöglichkeiten, letztlich von einem verselbständigten Maschinenpark geprägt und besetzt ist.

Jürgen Schremser

2 FRAGEN

WO LIEGEN DIE STÄRKEN DER ZEICHNERISCHEN DARSTELLUNG?

Besondere Intensität durch Widmung in der Herstellung. Die Gestaltung eines Bildes erfordert Auseinandersetzung mit Inhalten und Motiven. Die zeichnerische Darstellung kann über die bloße (zentralperspektivische) Abbildung hinausgehen – aus dem gesamten kulturellen gestalterischen Erbe schöpfen!

Wolfgang Hauer

Innerhalb der täglichen foto- und filmografischen Bilderflut beweist speziell die Zeichnung ein sehr hohes Individualitäts- und Abstraktionspotenzial. Sie ist, vergleichbar mit der Handschrift, unverwechselbarer Gedanke, Tat und Abbild gleichermaßen.

Stephanie Guse

Die Stärke der zeichnerischen Darstellung gibt es meiner Ansicht nach nicht, oder vielmehr liegt sie paradoxerweise gerade darin, dass sie sich nicht verallgemeinern lässt, sondern im Gegensatz zu den technischen Medien ganz abhängig vom jeweiligen individuellen Zugriff ist.

Alexander Roob

Prinzipiell verstehe ich das Zeichnen weniger als ein reines Handwerk, sondern vielmehr als eine Methode und Kulturtechnik, Informationen zu reduzieren und zu abstrahieren. Auch macht Zeichnen neugierig, weil man genau hinsehen muss und dabei große Entdeckungen machen kann. Zeichnen ist deshalb – für jeden von uns, unabhängig von Talent oder Fähigkeit, egal ob jung oder alt – eine Schule des Sehens und der Wahrnehmung und hilft uns, unsere Welt besser zu verstehen. Und zusätzlich macht Zeichnen Spaß, weil es kein Richtig oder Falsch gibt und alles erlaubt ist. Wo gibt es das sonst schon?

Franziska Walther

Für mich liegen die Stärken des Zeichnens in der psychomotorischen Kurzschließung von Auge und Hand(werk), also in der direkten, leibnahe empfundenen Umsetzung einer Idee oder einer Wahrnehmung in die händisch geführte, gestaltgebende Linie.

Jürgen Schremser

FEEDBACK SAMMLUNG

Pluspunkte

- das designforum als Location hat sich bewährt
- Verpflegung während des JBS war zufriedenstellend
- die Vermischung von Speakern und Hörern und die Möglichkeit zum Gedankenaustausch in den Pausen ist gewünscht
- Vor- und Aufbereitung im Vorfeld hat gut funktioniert
- die Mischung aus Vorträgen auf Englisch und Deutsch hat gut geklappt und sorgte für Abwechslung
- die Inhalte des JBS waren spannend, interessant, vielfältig, anregend und von durchwegs hoher Qualität
- das Thema »Grenzgänger« hat sich bei fast allen TeilnehmerInnen als roter Faden durchgezogen – die Illustration als Medium der Interdisziplinarität
- die Mischung der Speaker war gut, es wurde ein großes Spektrum gezeigt
- das JBS14 war sehr gut besucht
- die Moderation durch Jürgen Schremser war fantastisch, ernsthaft und hat ein gutes Gerüst für das Symposium geboten
- die Länge der Veranstaltung war genau richtig (weder zu lang, noch zu kurz)
- das JBS ist eine wertvolle Plattform zum Austausch von Erfahrungen und Gedanken
- die Betreuung seitens des Organisationsteams wurde als freundlich, angenehm und zuverlässig empfunden

Verbesserungsmöglichkeiten

- Qualität der Projektionen/des Beamers hat Verbesserungspotential
- zu viele Vorträge auf Englisch sind anstrengend und schwächen die Konzentration
- die Dauer der Veranstaltung war zu kurz. Eventuell sollte man für die Zukunft einen ganzen Tag für das JBS andenken (inkl. mehrerer Pausen und Zeit für zwischenzeitlichen Austausch)
- eine Frage- / Diskussionsrunde nach jedem Vortrag wäre wünschenswert, um den Austausch zu verbessern und da so noch besser zu den einzelnen Themen nachgehakt werden könnte.





BIBLIOGRAFIE

PUBLIKATIONEN

GEDRUCKT & ONLINE

gedruckt

Bandel, Jan-Frederik, *Fantasie und Aufklärung. Historische Miniaturen*, Hamburg 2011.

Berg, Stefan u.a. (Hg.), *Tauchfahrten. Zeichnung als Reportage*, Düsseldorf 2004.

Bredenkamp, Horst u.a. (Hg.), *Das technische Bild. Kompendium zu einer Stilgeschichte wissenschaftlicher Bilder*, Berlin 2008.

Chamisso, Adelbert von (Text); Walther, Franziska (Illustrationen), *Peter Schlemihls wundersame Geschichte*, Mannheim 2011.

Driesen, Christian u.a. (Hg.), *Über Kritzeln. Graphismen zwischen Schrift, Bild, Text und Zeichen*, Zürich 2012.
Focillon, Henri, *Lob der Hand*, Köln 1962.

Geschichten zeichnen. Erzählen in der zeitgenössischen Grafik, Ausst.-Katalog Museum Folkwang Essen, Göttingen 2013.

Gilleßen, Maximilian (Übersetzung und Textauswahl); Stuckardt, Anton (Gestaltung), *Chiquenaude und andere Texte aus früher Jugend. Raymond Roussel*, Berlin 2014.

Grau, Oliver, *Imagery of the 21st Century*, Cambridge 2011.

Haldemann, Matthias (Hg.), *Linea. Vom Umriss zur Aktion. Die Kunst der Linie zwischen Antike und Gegenwart*, Ausst.-Katalog Kunsthaus Zug, Ostfildern 2010.

Höper, Corinna, *Raffael und die Folgen. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner graphischen Reproduzierbarkeit*, Ausst.-Katalog Graphische Sammlung der Staatsgalerie Stuttgart, Ostfildern 2001.

James, Henry, *Picture and Text*, New York 1893.

Krämer, Sybille, *Gibt es eine Performanz des Bildlichen? Reflexionen über »Blickakte«*, in: Schwarte, Ludger (Hg.), *Bild-Performanz. Die Kraft des Visuellen*, München 2011.

Roob, Alexander, *Theorie des Bildromans*, Hrsg. Villa Massimo, Rom/Köln, 1997.

ibid., *CS VII*, Hrsg. Albertina Wien, Klagenfurt, 1999.

ibid., *Richter zeichnen*, Hrsg. Museum für Moderne Kunst, Frankfurt am Main/ Köln 2001.

ibid., *CS-Reports*, Nürnberg 2004.

ibid., *Die Tradition der doppelten Indifferenz. Andy Warhol, der Tile Club und die New School*, in: Geiger, Annette; Glasmeier, Michael (Hg.), *Kunst und Design. Eine Affäre*, Hamburg 2012, S. 65-78.

ibid., *London, ein Meta-Report. Über Gustave Dorés »London. A Pilgrimage«*, in: Glasmeier, Michael (Hg.), *Strategien der Zeichnung. Kunst der Illustration*, Hamburg 2014, S. 125-153.

Röckl, Christina, *Und dann platzt der Kopf*, Mannheim 2014.

Weaver, Robert, *Pedestrian Views / The Vogelmann Diary*, Hrsg. Alexander Roob, Bönen 2012.

Zeising, Andreas, *Illustration*, in: Jordan, Stefan; Müller, Jürgen (Hg.), *Lexikon Kunstwissenschaft. Hundert Grundbegriffe*, Stuttgart 2010, S. 169-171.



online

The Fall and Rise of Illustration: An Interview with Charles Hively, May 1, 2006:

www.aiga.org/the-fall-and-rise-of-illustration/

3x3 The Magazine of Contemporary Illustration

www.3x3mag.com

Creative Quarterly

www.cqjournal.com

Charles Hively

www.ih8war.com

Beiträge zur Geschichte der Illustrationskunst auf der Website des Melton Prior Instituts für Reportagezeichnung und Druckkultur:

www.meltonpriorinstitut.org

Büro Bauer

www.buerobauer.com

Stephanie Guse

www.stephanieguse.com

Lil' Red – An Interactive Story. Brian Main

www.lilredapp.com

Stuckardt, Anton, *Orthogonal Allegory: the reality of architectural plan drawing*, Thesis, Gerrit Rietveld Academie Amsterdam 2013:

www.designblog.rietveldacademie.nl/wp-content/uploads/2013/07/Anton-Stuckardt-Orthogonal-Allegory.pdf

Franziska Walther

www.sehenistgold.de

