

Intro	Abstract	Peter Whinyates: «!»
	Purpose	
	Past	
Concepts	Attitudes	
	Strategies	
	Modalities	
Partners	Students	
	Teachers	
	Institutions	
Spaces	Buildings	
	Exhibitions	
	Interspaces	
Output	Workshops	
	Projects	
	Events	
Extras	Business	
	Statements	
	Glossary	
		Ausrufezeichen: Steht für eine Erkenntnis / Diplom Name / Diplom Logo

«!» steht für eine Erkenntnis

Inhaltsverzeichnis

Wir schreiben das Jahr 2005. Kulturellen Grenzen lösen sich auf und sprachliche Barrieren stürzen ein. Unsere Freunde sind plötzlich nicht mehr nur lokal angesiedelt, sondern sitzen überall auf der Welt. Das Reisen war noch nie so einfach wie heute. Ein paar wenige Mausklicks sowie die Eingabe der Kreditkartennummer genügen und schon kann ich jeden Flughafen der ganzen Welt anfliegen.

Recherche

_Bildsprache

_Zeichen

_Piktogramme

_Fazit

Noch nie standen uns so viele Kommunikationskanäle zur Verfügung wie in der heutigen Zeit. Blitzschnell verständigen wir uns weltweit per Mobiltelefon (SMS, MMS, UMTS), Computer (E-mail, SMS, Instant Messaging, Video-Conferencing), Telefon, Fax, aber auch über das Fernsehen oder - auf klassischem Weg - per Briefversand.

«!» - Der Prozess

_Team

_Ideeentwicklung

_Idee 1

_Pixel

_Idee 2 - Weltabstraktionsapparat

Zur Überwindung sprachlicher Grenzen hat sich Englisch als globale (Schrift-) Sprache durchgesetzt. Allerdings ist man in der heutigen Kommunikationsgesellschaft gezwungen, sich immer kürzer zu fassen. Was gestern mit Stift auf Papier geschrieben, zusammengefaltet, in ein Couvert gesteckt, mit Poststempel versehen und über Strassen, Luft- oder Seeweg versandt wurde - erfolgt heute per Tastatureingabe und Mausklick via Glasfaserleitungen.

«!» - Die Ausstellung

_Ausstellung - Idee / Konzept

_Fragen / Thesen / Statements

_Die Bilder

Es gilt; möglichst viele Informationen, auf engem Raum so schnell wie möglich zu transportieren.

Abschliessend

_Die Zukunft

_Literatur

_Weblinks

_Dank

In den modernen Kommunikationskanälen einer zunehmend entgrenzten Welt spielt die Bildsprache daher eine immer wichtigere Rolle. In der Werbung, im Fernsehen, dem World Wide Web, im öffentlichen Verkehr, auf den Strassen und in den eigenen vier Wänden - überall versucht man, uns etwas Nonverbal mitzuteilen. Ein globales Verständnis der Bildsprache ist heute eine Grundvoraussetzung für das visuelle Vermitteln von Inhalten und sorgt für schier grenzenlose Möglichkeiten auf diesem Gebiet.

Hier setzt mein Diplomprojekt an. Im Fokus meiner Arbeit steht die Bildsprache und deren endlosen Einsatzmöglichkeiten für die universelle Kommunikation.

Recherche

Quelle

Die Quelle von «!» liegt in der Bildsprache und greift mein Bedürfnis auf, mit Bildern zu kommunizieren - ein Anliegen, das mich während meiner Zeit am HyperWerk begleitet hat. Seit jeher haben mich die unterschiedlichsten Arten digitaler und analoger Abbildungen fasziniert. Mit der Zeit habe ich begonnen, selbst Abbildungen herzustellen und später auch, sie zu bearbeiten. «!» ist eine Auseinandersetzung mit Bildern und der damit verbundenen nonverbalen Kommunikation.

Traum

Wäre es nicht grossartig, ich könnte mich irgendwo auf der ganzen Welt befinden, und mit den Einheimischen trotz scheinbar unüberwindbarer sprachlicher Barrieren kommunizieren - anhand weniger Bilder und auf der Ebene einer gemeinsamen (visuellen) Sprache.

Bildsprache

Ein Bild = 1'000 Worte = Falsch

Ein Bild verlangt Hintergrundwissen. Ist dieses nicht vorhanden, kann man die Aussage eines Bildes nur erahnen. Ein Bild kann zwar 1000 Worte sagen, aber nur wenn ich verstehe, was abgebildet ist, kann ich begreifen, was man mir sagen möchte.

Unsere Sprachen verändern sich, sei es wegen den massiven Informationsströmen, dem Aufeinandertreffen verschiedener Kulturen oder dem Einfluss der Neuen Medien.

Eine visuelle Sprache ist wie jede «normale» Sprache lernbar - aber auf einer wesentlich intuitiveren Ebene. Man kann sich fast jedes Gesicht merken - aber den dazugehörigen Namen? Wenn ich eine neue Sprache erlernen möchte, muss ich zuerst die Wörter, Grammatik und Aussprache lernen. Wenn ich aber ein Bild auch nur einmal gesehen habe, ist es im Gehirn zumindest vorübergehend gespeichert.

Desktop Computer haben vieles verändert. Die Arbeitsplätze werden immer visueller - und müssen immer mehr nach intuitiv korrekt ausgeführten Eingaben funktionieren, um den Einstieg zu erleichtern. Um diesen Zweck zu unterstützen, werden die visuellen Oberflächen der Computer mit einer Vielzahl von grafischen Elementen versehen.

Nun zeigen auch viele Recherchen, dass das Verstehen von Texten heute wesentlich weniger effizient ist als noch vor einigen Jahren. Einfach gesagt: Leser brauchen viel mehr Zeit und machen weitaus mehr Fehler wenn sie Texte lesen, als wenn man den selben Inhalt bildlich darstellt.

Recherche

Zeichen

Zeichen sind die schnellste und universellste Sprache der Welt. Sie geben uns die Richtung an: nach links, nach rechts, nach heiss, nach kalt, nach gut und nach böse. Zeichen sind Wegweiser für Stadt, Land, Geist und Seele.

«Was allgemein mit der Bezeichnung «Bild» gemeint ist, soll eine möglichst naturgetreue Aufzeichnung dessen sein, was das menschliche Auge erblickt oder zu erblicken glaubt. Die bildenden Künste der letzten Jahrhunderte nun bemühten sich, das vom menschlichen Auge wahrgenommene so getreu wie möglich festzuhalten.

Früher wurde ein Bild als sozusagen punktueller Mittler, als eine geschlossene Mitteilung erlebt, vielfach im Sinne einer kontemplativen Betrachtung. Heute hat sich die Flut an Bildinformationen, an Bildabläufen zu einer eigentlichen Bild-Sprache entwickelt.

Die jüngere Generation wächst zu eigentlichen Bildlesern heran. Junge Menschen überfliegen die Comics ohne überhaupt die Legenden in den Sprech-Blasen der Bilder bewusst aufzufassen. Das Phänomen der Bild-Serie, der Bild-Abwicklung formt eine neue Mentalität der visuellen Kommunikation.» (Adrian Frutiger)

Piktogramm

[Ein Piktogramm ist ein einzelnes Bildsymbol, das eine Information durch vereinfachte grafische Darstellung vermittelt.]

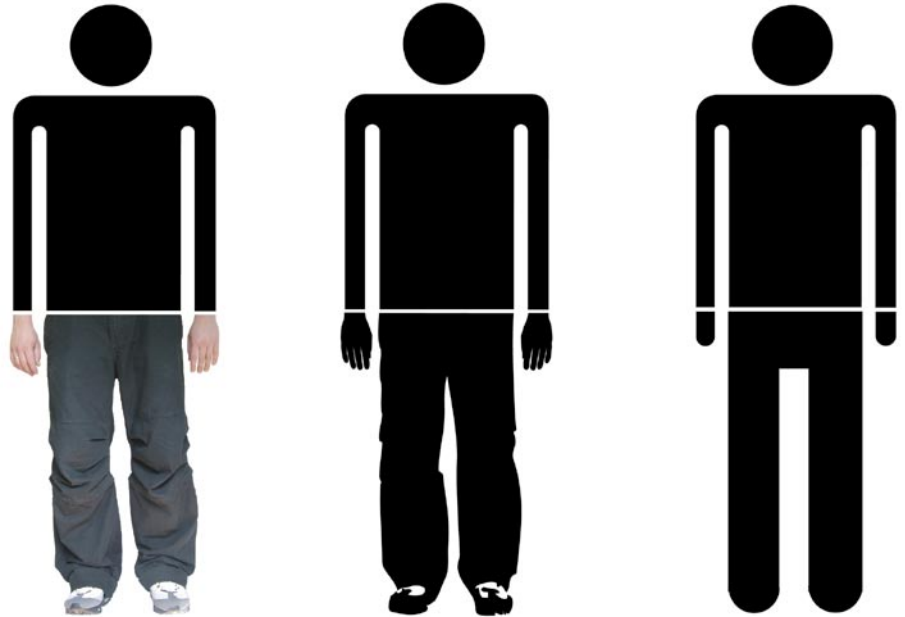
Der Gebrauch von Piktogrammen ist in den letzten Jahren enorm angestiegen. Der Grund des wachsenden Gebrauchs von Piktogrammen ist die Sprache selbst. Strassen und Schienennetze, Schifffahrts- und Fluglinien reichen weit über Landes-, Sprach- und Völkergrenzen hinaus.

Fazit

Die stetigen Veränderungen von den Informationsträgern, den Bedürfnissen der Benutzer sowie der Globalisierungsprozesse in der heutigen Kommunikations-Gesellschaft sind die Gründe dafür, weshalb ich mir Gedanken dazu mache, wie die Universelle Kommunikation in Zukunft aussehen könnte. Die offenen Grenzen, die Kollisionen der Kulturen und die Schnellebigkeit der Neuen Medien setzen eine einfache, verständliche, einheitliche und intuitive Art des Kommunizierens voraus. Man nehme schon vorhandene Elemente von Design, Kommunikation und Technik und versucht, sie miteinander harmonisieren zu lassen.

«!» macht einen ersten Schritt in diese Richtung. In den vergangenen 12 Monaten habe ich versucht, Wege auszuarbeiten, wie eine Kommunikations-Hybride am besten funktionieren könnte.

Piktogramme



Ein Versuch die Evolution des Piktogramms darzustellen.

«!» - Der Prozess

Team

Interne: Prof. Mischa Schaub (Leiter HyperWerk FHBB)
Extern: Dr. Barbara Lüem (Ethnologin)

Gesprächspartner

Regine Halter (HyperWerk), Senem Wicki (Student Kaospilots DK), Evelyn Trutmann (Student VisCom BE), Jean Benoit Levy (AND, CH), Catherine Walthard (HyperWerk), Marc Tamschick (Leiter Campus 5), Rowland Jobson (Embryo, UK) & Dominik Seitz, Mathis Meyer, Nelly Riggenbach & Samuel Frischknecht (HyperWerk Studenten).

Ideentwicklung

November und Dezember waren eingeplant, um nach Ideen zu suchen. Ich habe meine Wünsche und Ziele klar definiert und mich anschliessend auf Erkundungsreisen begeben. Zuerst weilte ich während 5 Tagen in New York, dann für 2 Wochen in London und schliesslich für 5 Tage in Arhuus (DK) bei den Kaospiloten. Während diesen kurzen Aufenthalten habe ich verschiedene Gespräche mit Kommunikationsexperten aus unterschiedlichsten Bereichen (Design, Fotografie, Werbung, Marketing und Film) geführt - und auch mit Menschen, die sich bewusst oder unbewusst mit der nonverbalen Kommunikation auseinandersetzen (z.B. Schauspieler). Als ich mitte Dezember wieder nach Hause kam, hatte ich meine erste Idee in der Tasche. asdf

Idee 1

Meine Vorstellung, anhand von Bildern zu kommunizieren, wolte ich zunächst mit einem kleinen Gerät in die Praxis umzusetzen. Dieses Gerät sollte dazu dienen, mit der Eingabe von Piktogrammen Sätze zu konstruieren und in die verschiedensten Sprachen zu übersetzen: Ein Übersetzungsgerät, welches ausschliesslich mit Bildern betätigt wird. Leider musste ich ca. einen Monat später feststellen dass dies nicht möglich ist. Piktogramme haben eine unklare Aussagekraft. Sie waren zu wenig eindeutig und liessen sich nicht kulturübergreifend einsetzen.

So hat sich meine Zielsetzung geändert. Ich musste nach neuen Wegen suchen, stark vereinfachte und reduzierte Bildern herzustellen, ohne dass dabei die Inhalte des Bildes verloren gehen.

Pixel

Mit dem grösstmöglichen Nenner, dem Bild, habe ich angefangen und war nun plötzlich beim kleinsten Nenner: Dem Pixel.

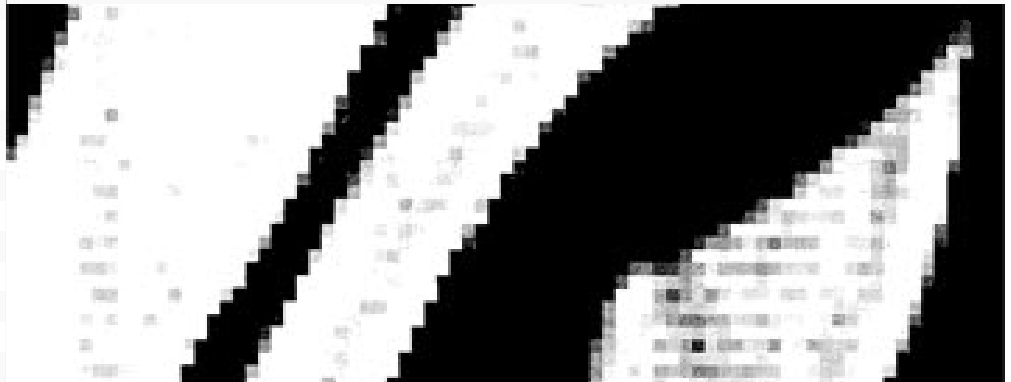
Ein Pixel ist das Atom der digitalen Abbildung. Das Pixel oder auch der Bildpunkt bzw. das Bildelement ist die kleinste Einheit einer digitalen Rastergrafik. Wie wenig davon brauche ich, um ein Bild erkennbar darzustellen? Ab welchem Abstraktionsgrad vermag der Betrachter die Aussage den Inhalt nicht mehr wahrzunehmen?

Idee 2

Weltabstraktionsapparat

Kann ich ein System entwickeln, mit dem ich unsere Wahrnehmung der Welt präzise und ohne Informationsverlust abstrahieren kann? Ist ein Bild auf das absolute Maximum reduzierbar, ohne den ursprünglich beabsichtigten Inhalt zu verlieren?

So habe ich angefangen, zahlreiche Bilder in den verschiedensten Stufen der Reduktion herzustellen. In diesem Prozess drängte sich eine wichtige Frage auf: Wie kann ich die Bilder bis an Ihre Grenzen reduzieren, wenn ich nicht weiss wo die Grenzen sind?



«!» - Die Ausstellung

Ausstellungskonzept

Ich habe mich für die Ausstellung als Medium entschieden. Einen Ort an dem ich meine Bilder aufhängen und einen Fragebogen an die Besucher verteilen kann, um mich an die Grenzen der Reduzierbarkeit heranzutasten. Ich erschaffe einen Rahmen, in dem die Besucher herumlaufen können und die Bilder aus verschiedenen Perspektiven und aus unterschiedlichen Distanzen betrachten können. Ich kann sie begleiten, und mir ihre Meinungen anhören und sie vorher und nachher befragen. Ihre Erkenntnisse und Erfahrungen sammeln und versuchen, diese festzuhalten.

Die Bilder sollten möglichst gross sein, damit die Distanzen zu den Bildern berechenbar sind und die Besucher die Erfahrung des «weit weg-» und «nah dran-» sein unmittelbar miterleben können. Damit eine Beziehung zum Bild entstehen kann, sollten die Bilder statisch sein. Man soll sie für längere Zeit beobachten und aus allen möglichen Blickwinkeln betrachten können.

Noch nie zuvor hatte ich eine Ausstellung organisiert. Auch Fragebögen waren neu für mich. Also führte ich Gespräche mit Galleristen und Psychologen um herauszufinden, wie ich diese zwei völlig unterschiedliche Aspekte (Test-Szenario und Ausstellung) harmonisch miteinander verbinden kann.

Ausstellung - Auswertung

Die Ausstellung fand vom 26.8 bis am 28.8 in der Volksdruckerei in Basel statt. Während diesen drei Tagen konnte ich insgesamt 200 Besucher willkommen heissen, von denen ich 100 Fragebögen retourniert bekommen habe. Mit den Resultaten bin ich zufrieden und kann behaupten, dass die Mehrheit der Besucher (inklusive mir selbst) etwas von dieser Ausstellung mit nach Hause nehmen konnte.

Meine Fragestellungen waren elementar, aber relativ einfach und naheliegend:

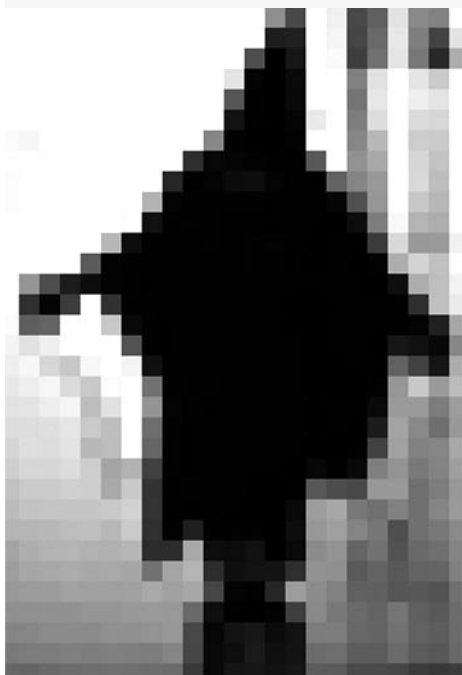
- Wo sind die Grenzen der Bildsprache?
- Wie stark lässt sich ein Bild reduzieren, ohne dass die Aussage verloren geht?
- Kann es eine visuelle Sprache geben, die über kulturelle Grenzen universell verständlich ist?

Mit den Resultaten aus den Befragungen während der Ausstellung bin ich in der Lage, diese Fragestellungen zu beantworten.



Die Volksdruckerei, Basel





Die Ausstellung

Zukunft

Zukunft

Meine gesammelten Erfahrungen und Erkenntnisse der letzten 12 Monate waren so wertvoll wie nützlich dass ich sie nun in meine tägliche Arbeit implementieren kann. Weiter möchte ich dieses gewonnene Wissen im nächsten Frühjahr (2006) in einem Buch veröffentlichen.

Abschliessend

Literaturverzeichnis

Minipops, Craig Robinson (Mitchell Beazley / 15. November 2004)
Art Now, Autor (Taschen, 2005)
Emoticons, Karin Niedermeier (Schmidt / 2001)
Der Mensch und seine Zeichen, Adrian Frutiger (Marix Verlag, 2004)
Instructoart, Matthew Vescovo- (Union SQ Press / Juli 2005)
Colors 1000 Signs, Colors (Taschen / 2004)
Flatnessisgood, Ryan McGinness (RSUB / 1999)
Pictogram & Icon Graphics (P-I-E Books / 2002)

WWW

<http://www.flipflopflyin.com>
<http://www.flickr.com>
<http://www.google.com/images>
<http://www.kaospilots.dk>
<http://de.wikipedia.org>

Dank

Barbara Lüem, Mischa Schaub, Regine Halter, Sandra Schaffroth, Catherine Walthard, Marc Tamschick, Dominik Seitz, Karin Wichert, Renato Soldenhoff, Christian Peter, Nelly Riggerbach, Mathis Meyer, Samuel Frischknecht, Katherina Eitel, Ackermannshof AG, Kantensprung AG, Druckerei Kämpf, Das Schiff, Grenzwert, Restaurant Erbkönig, Hyperwerk FHBB, Craig Robinson, Senem Wicki & Kaospilots DK, Mike de Roo, Evelyn Trutmann, Jean Benoît Lévy, Raphael Bottazzini, Simon Ramseier, Boris Witmer, Nigel & Angela & Christopher Whinyates, Katherina, Miriam, Luca, Simi, Mike und Benj & ob.localz

University of
Applied Sciences
Basel

FHBB

Department HyperWerk

Peter Whinyates

Dipl. Interaktionsleiter FH

T: +41 (0)79 682 29 66

pwh@hyperwerk.ch

www.theliteroom.com