

# Table of Contents

<b>GL 2</b>	3
<b><i>Prelude: Housekeeping &amp; Organisatorisches</i></b>	3
<b><i>Referate</i></b>	3
<b><i>Besprechung der Hausaufgaben zu heute</i></b>	3
<b><i>Overture: Das Prinzip der Autoaktivität, Reaktivität und Interaktivität am Beispiel medialer Installationen</i></b>	4
<b><i>Hausaufgaben (bis 3. Mai)</i></b>	5



# GL 2

## Grundlagen der Gestaltung 2

Prof. Felix Beck, Julia Wand (Tutorin)  
Montag, 11. Oktober 2021

Bitte beachten: Das heutige Seminar findet zu anfangs im großen <hi #fff200>Hörsaal (052)</hi> der MSD zusammen mit den Studierenden von Prof\*in Kirchlechner statt. Nach den Beendigung der Referate teilen sich die Gruppen wieder in die Seminarräume auf.

- Vormittags: 9:00 - 11:00 Uhr, Raum 052 (dann splitten sich die Gruppen auf und Teilnehmer gehen in die Seminarräume)
- Nachmittags: 14:00 - 18:30 Uhr, Raum 052

## Prelude: Housekeeping & Organisatorisches

1. Begrüßung der Kirchlechner Studierenden
2. Überblick zum heutigen Ablauf ⇒ Fragen?
3. Anwesenheitsliste checken
4. Erinnerung an Gastvortrag von *Frederik Gmeiner* (Mittwoch Abend 19 Uhr, Zoom link: <https://fh-muenster.zoom.us/my/hardmood>)

## Referate

	Vormittag	Nachmittag
Die Arbeiten des Production Designers Ken Adam	Lea-Lucia	Maria Paula
Anouk Wipprecht (Spiderdress)	Aretha	Carolin

## Besprechung der Hausaufgaben zu heute

Aufgabe war es gemeinsam mit Ihrer Gruppe (=Band) eine **Idee für ein Musikvideo** zu entwickeln und eine Szene aus diesem in einem Storyboard darzustellen. Ihre Storyboard-Visualisierungen sollten aus **mindestens 15 Einzelbildern** bestehen. Präsentieren Sie ihre Ansätze, Stadien der Entwicklung und Ergebnisse. Verwenden Sie entsprechendes *Fachchinesisch* (vgl. Sciebo: Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard <sup>1)</sup>).

Kurze Abfrage zu Fachbegriffen:

### Storyboard

Als *Storyboard* wird eine Folge von Einzelbildern bezeichnet durch die der Handlungsablauf einer filmischen Geschichte illustriert wird.

### Productionboard

In einem *Productionboard* werden zusätzlich Informationen, Aufgaben und benötigte Dinge gelistet. Hier können im Sinne eines *Drehbuches* auch direkt konkrete Vorgaben für die Produktion vermerkt werden. Dazu gehören beispielsweise Angaben zu Timing, eingeblendete Texte, Besetzung oder weitere Vorgaben für den Regisseur (Regie und Kamera).

## Ergebnisse der Gruppe

Die Studierenden präsentieren ihre Ergebnisse. Neben den Ergebnissen nehmen wir einige Learnings der verschiedenen Gruppen aus der Sitzung mit.

*Teamarbeit ist wichtig. Für gute Brainstormings in der Gruppe kommt man mit Whatsapp, Zoom und Zeichenprogrammen bereits recht gut aus. Ein weiterer Tipp: offen auf die Aufgabe zugehen und nicht zu sehr an Dingen festhalten (kill your darlings!).*

*“final” und “ein bisschen” werden aus unserem Präsentationsvokabular gestrichen.*

*Es lohnt sich einen groben und einen feineren Zeitplan zu erstellen und sie immer wieder aufeinander abzustimmen.*



*Wir lernen außerdem, was es mit dem “Design Prozess” auf sich hat, und wie wir ergebnisoffen in gute Workflows finden.*



Pause 10 min


## Overture: Das Prinzip der Autoaktivität, Reaktivität und Interaktivität am Beispiel medialer Installationen

 **Gravel**, Abu Dhabi, 2019

<http://www.felix-beck.de/?/media/gravel/> (© by NTSI Lab, Quinn He, Jack Zhang)

 **Reactive Photowall**, Etihad Museum, Dubai, 2020

<https://neoanalog.io/photowall/> (© by NeoAnalog, Felix Hardmood Beck (concept), Ilja Burzev (Software), [antiboring units](#) (mechatronics))

 **Media Table, Formation of Hamburg**, Museum für die Geschichte von Hamburg, 2012

<http://www.felix-beck.de/?/media/hamburg/> (© by ART+COM Studios)

Pause 10 min

## Hausaufgaben (bis 3. Mai)

1. Radio Gaga 04: [Informationsgrafik/Konzertplakat](#)
2. Lesen Sie folgende Literatur
  1. Information Graphics <sup>2)</sup>
  2. Nigel Holme's Map of Infographia <sup>3)</sup>
  3. Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling <sup>4)</sup>
  4. Sagmeister: Made You Look <sup>5)</sup>

<sup>1)</sup>  
Ideen visualisieren: Scribble, Layout, Storyboard, Gregor Kristian, Nasrin Schlamp-Ülker, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 1998

<sup>2)</sup>  
Sandra Rendgen, Wiedemann, Julius (Hg.), Taschen Verlag, 2020

<sup>3)</sup>  
Nigel Holme's Map of Infographia, An Idiosyncratic Taxonomy

<sup>4)</sup>  
Look Inside: Cutaway Illustrations and Visual Storytelling, Juan Velasco, Samuel Velasco, Gestalten Verlag, 2016

<sup>5)</sup>  
Sagmeister: Made You Look, Abrams, New York, 2001

From:

<https://www.hardmood.info/> - **hardmood.info**

Permanent link:

[https://www.hardmood.info/doku.php/11\\_10\\_21?rev=1633698371](https://www.hardmood.info/doku.php/11_10_21?rev=1633698371)

Last update: **2024/06/28 19:08**

