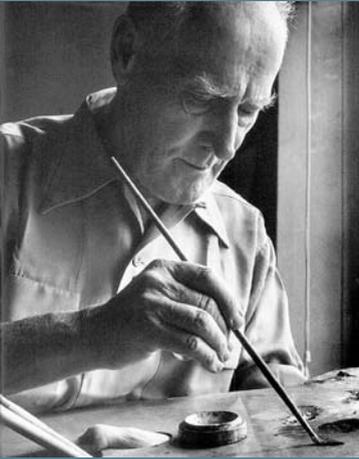


Interaktives Plakat

LYONEL FEININGER

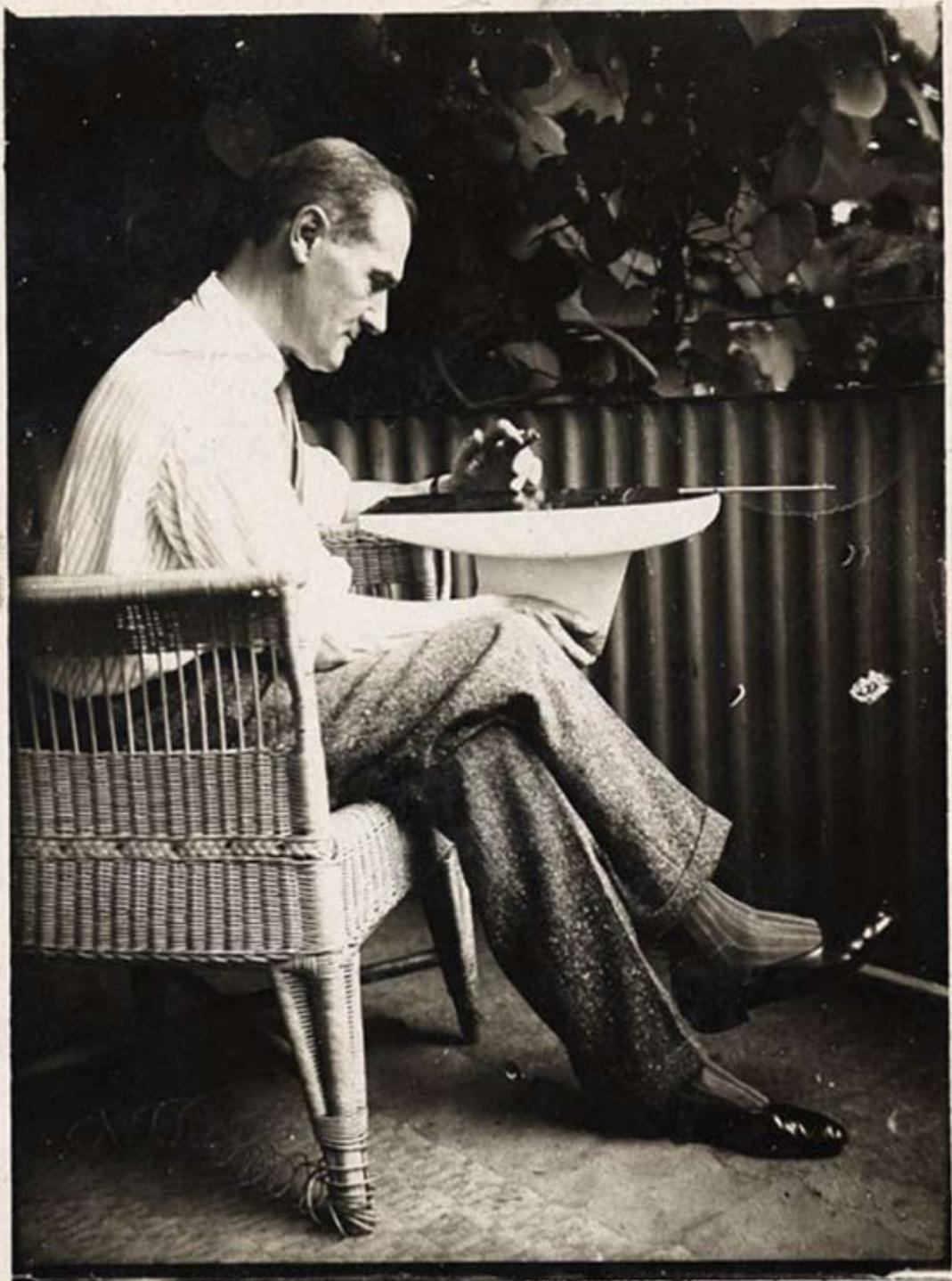
Generatives Gestalten am Bauhaus
Interface Design, Orientierungsmodul, Vertr. Prof. Steffi Hußlein



Die Aufgabe bestand darin, sich einen Bauhauskünstler auszusuchen und zu diesem ein interaktives Plakat zu gestalten, bei dem der Betrachter mitwirkt. Hierbei war die Schwierigkeit etwas völlig neues und eigenständiges zu dem Künstler zu schaffen. Welches seine Persönlichkeit, den dazugehörigen Malstil und eines seiner Zitate mit einschließt. Wir haben uns für den Bauhauskünstler Lyonel Feininger entschieden, da uns sein Malstil sehr ansprach.

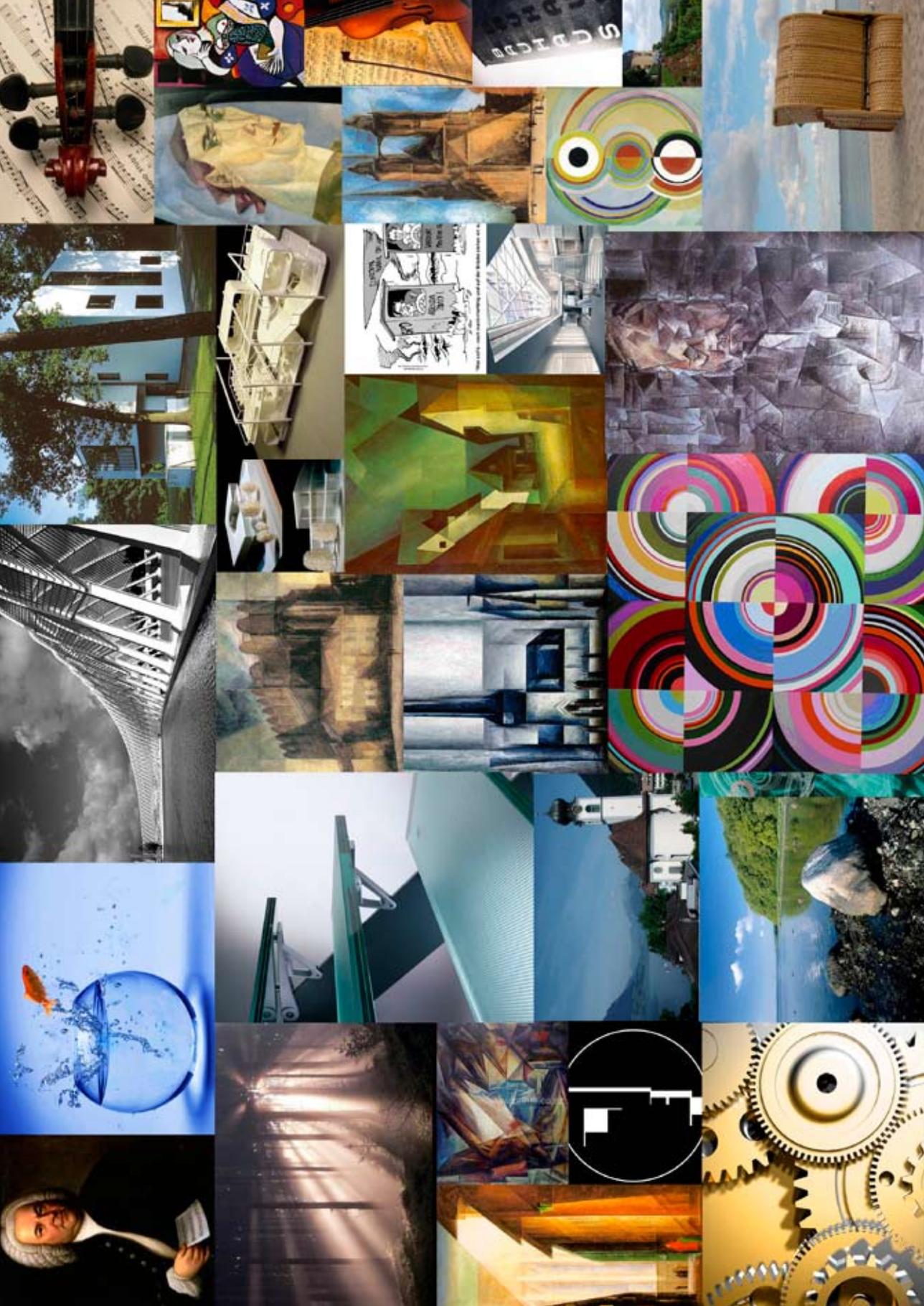
Lyonel C. A. Feininger wurde als Sohn der beiden angesehenen deutschen Musiker Charles Feininger (Konzertgeiger) und Elisabeth Feininger (Pianistin und Sängerin) am 17. Juli 1871 in New York geboren. Anfänglich arbeitete er gezwungenermaßen als Karikaturist um Geld zu verdienen, dies stellte ihn jedoch nicht zufrieden, da er frei über seine Arbeiten und sein Geld entscheiden wollte, was ihm später auch vergönnt war. 1919 wurde Feininger zur Gründung des Staatlichen Bauhauses als erster Bauhaus-Meister von Walter Gropius nach Weimar berufen. Feininger fühlte sich grundsätzlich von Bachs Musik emotional bewegt, welches seinen Malstil beeinflusste. Seinem von ihm selbst genannten „Prismaismus“ lag außerdem die Strömung des Kubismus und Orphismus zugrunde, die der Künstler in eigener Manier poetisch verklärte. Seine gegenständlichen Bilder sind in eine kristalline geometrische Konstruktion eingepasst und seine reiferen Werke bestechen durch die virtuose Aufteilung in sich überschneidender farbiger Lichtschleier. Zu seinen Themen zählen vor allem Landschaften, Ruinen und Kirchen. Lyonel Feininger starb am 13. Januar 1956 im Alter von 84 Jahren in seiner Wohnung in New York.

Der erste Gedanke war seinen Prismaismus mit den geometrisch kristallklaren, transparenten Formen wiederzugeben. Als Interaktion mit Licht zu spielen oder Transparente eigenständig bewegen zu können, um selbst verschiedene Konstruktionen und Überschneidungen zu schaffen. Hierbei sollte das Zitat „Kunst ist kein Luxus, sondern eine Notwendigkeit“ mit eingebracht werden.



- Greetings from Lyonnell!





Bei dem Moodboard haben wir versucht die wichtigsten Eigenschaften von Lyonel Feiningers Charakter, Malstil und bedeutende Dinge aus seinem Leben, bildlich zu veranschaulichen. Da wäre zu einem der Kubismus, Orphismus und die Musik des Komponisten Bach, die seinen Malstil erheblich beeinflusst haben, wodurch sein eigenständiger Prismaismus entstanden ist. Des weiteren sind in dem Moodboard einige seiner Gemälde vorhanden, an dem der Prismaismus gut zu erkennen ist.

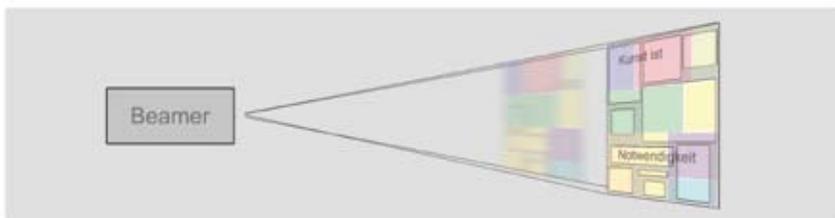
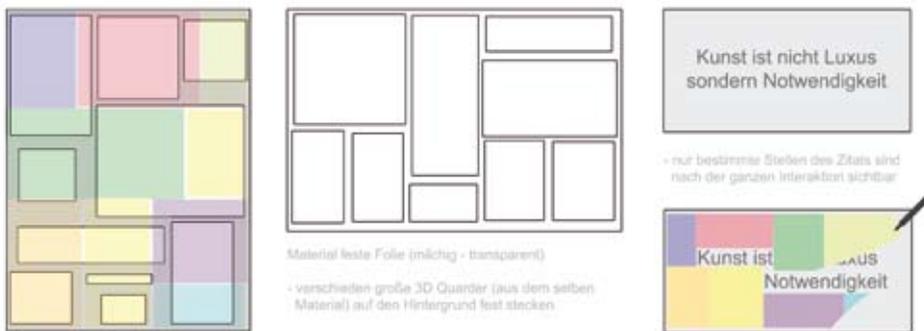
Dieser weist die Eigenschaften von Klarheit und Strenge auf, sowie sich überlagernde Transparenten, Lichtdurchflutungen, Gegenständlichkeit und geometrische Konstruktionen. Auch war Lyonel Feininger ein Bewunderer der Natur und seinen Landschaften. Kirchen, gotische Bauten und Ruinen faszinierten ihn auf die selbe Weise, was in seinen Bildern nur allzu deutlich wird. Das Bauhaus und sein Meisterhaus, welche auch abgebildet sind, waren ein wesentlicher Bestandteil seines Lebens in Deutschland. Seine Zeit als Karikaturist ist ebenfalls abgebildet.

LICHT - KLARHEIT - TRANSPARENZ - GEGENSTÄNDLICHES - GEOMETRIE - STRENGE

Moodboard
Moodboard

Nach einigen Überlegungen haben wir uns dafür entschieden, das interaktive Plakat sehr gegenständlich und dreidimensional zu gestalten. Hierbei sollte der Untergrund, auf den das Plakat projiziert wird, in unterschiedlich hohe und große Quadrate unterteilt werden. Die Quadrate sollten separat zusammengebaut und auf eine glatte Untergrundfläche geklebt werden. Wenn dann der Beamer das Plakat auf diesen Untergrund projiziert hätte, wären Schatten und Verzerrungen entstanden. Nach einem kurzen, praktischen Test haben wir diese Idee jedoch nicht weiterverfolgt, da der Wunscheffekt nicht in dem Maße eingetreten ist, wie wir uns es vorgestellt hatten.

Skizze



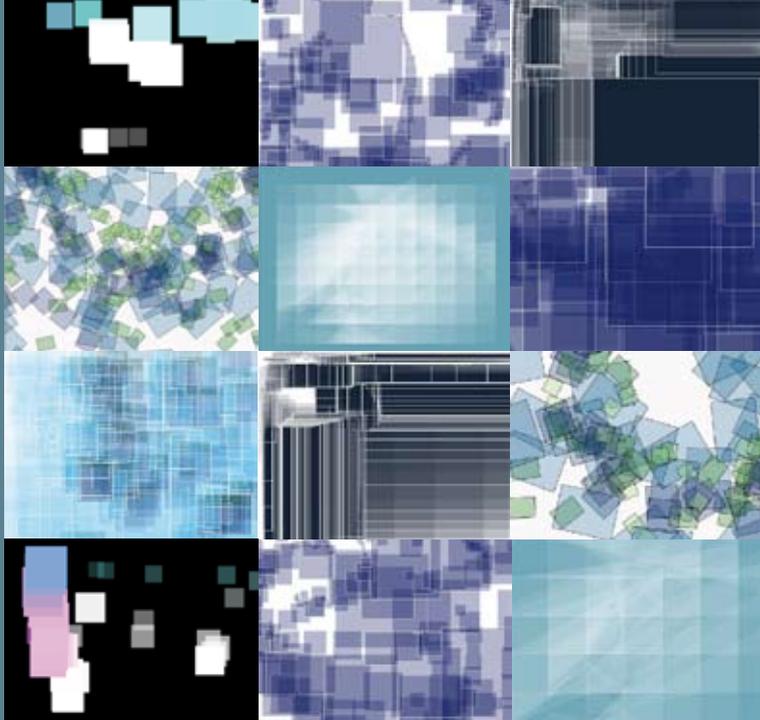
Das Konzept besteht darin Lyonel Feinigers Prismaismus wiederzugeben und dem Benutzer Zugang zu diesem zu vermitteln. Der Benutzer sollte selbst die Möglichkeit haben den Prismaismus zu erkunden und mit diesem zu spielen. Wir haben uns insgesamt für zwei unterschiedliche Plakate entschieden. Beim ersten Plakat ging es um seine Vorliebe für Licht, beim zweiten Plakat um das Zitat von Feininger „Kunst ist kein Luxus, sondern eine Notwendigkeit!“. Bei beiden Plakaten wird jedoch der Prismaismus mit eingebunden. Transparenzen überschneiden sich und erzeugen neue Farbtöne, welche speziell auf Feininger abgestimmt sind.

Als Interaktionstool haben wir uns für einen "normalen" Stift entschieden. Dieser repräsentiert Feiningers Zeit als Karikaturist. Gerade weil es für Feininger eine unliebsame Zeit war und er gezwungenermaßen Karikaturen zeichnen musste, ist dies ein gutes Gegenstück zu seinem späteren Lebensabschnitt, in dem er seine Interessen und die Malerei verfolgen konnte. Später entwickelte sich daraus auch der, von ihm selbst so benannte "Prismaismus".



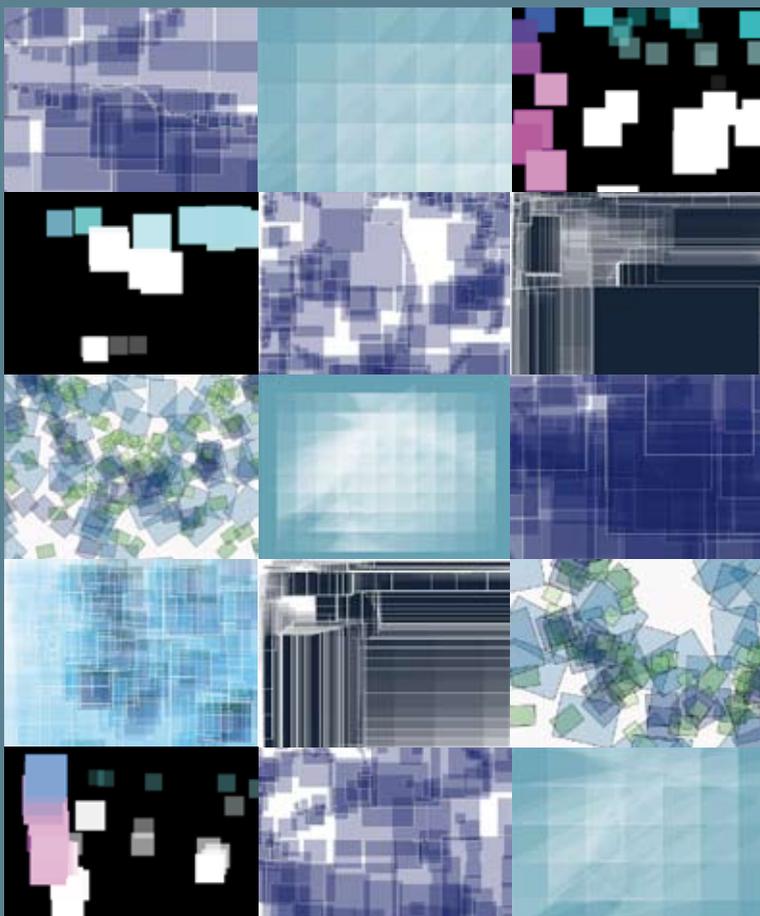
Abbildung des Prototypen (Stift)

Konzept

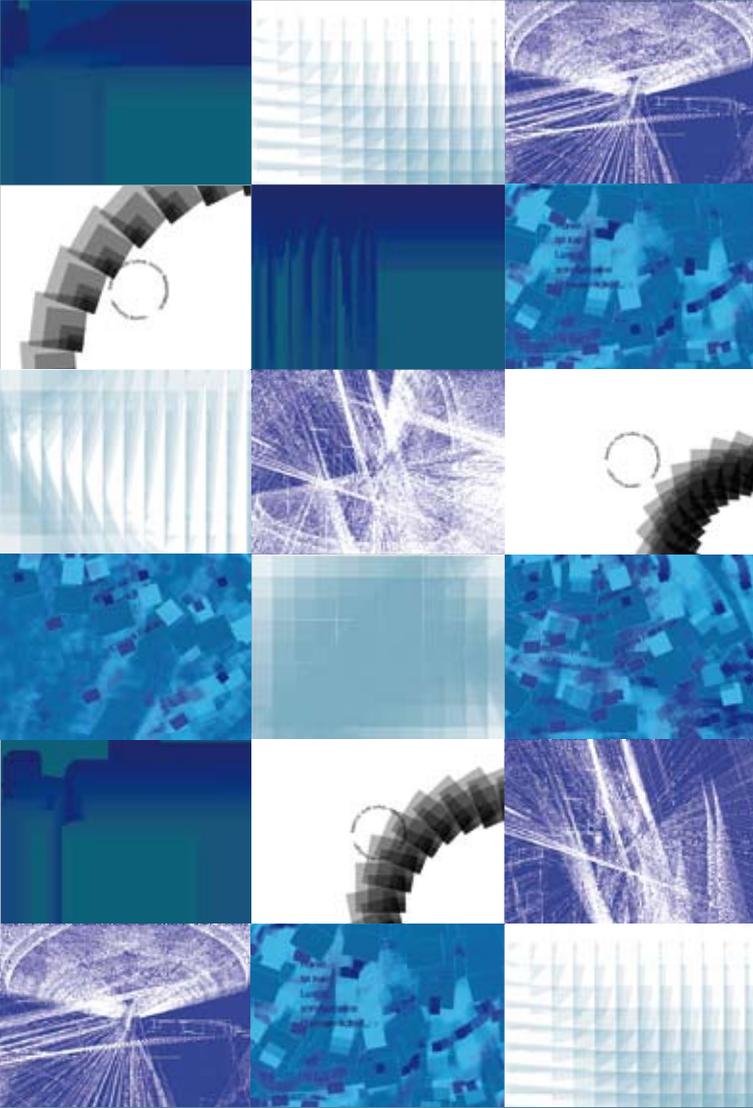


Code zum Nachlesen: <http://ifdblog.org/ba-om2010/author/janasueizner/>

PROCESSING

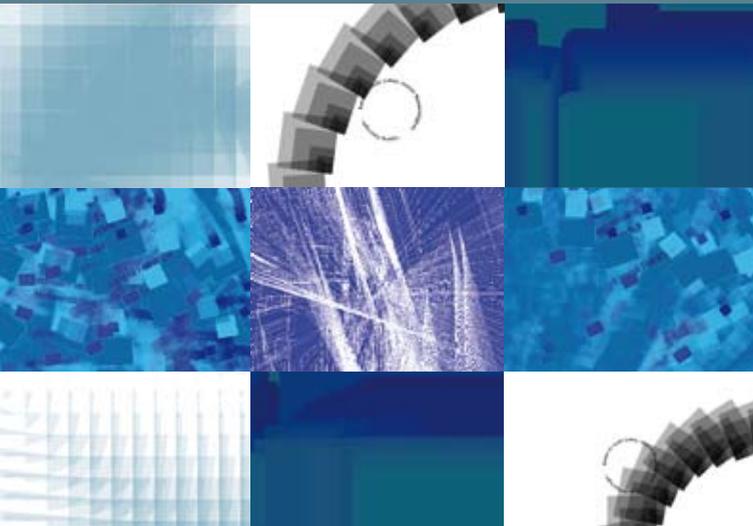


Entwürfe Jana Suißner



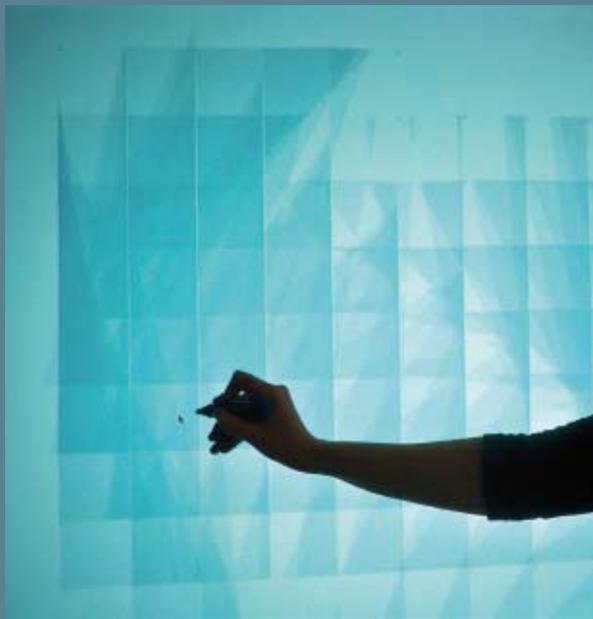
Code zum Nachlesen: <http://ifblog.org/ba-om2010/author/isabellpullwitt/>

ENTWÜRFE

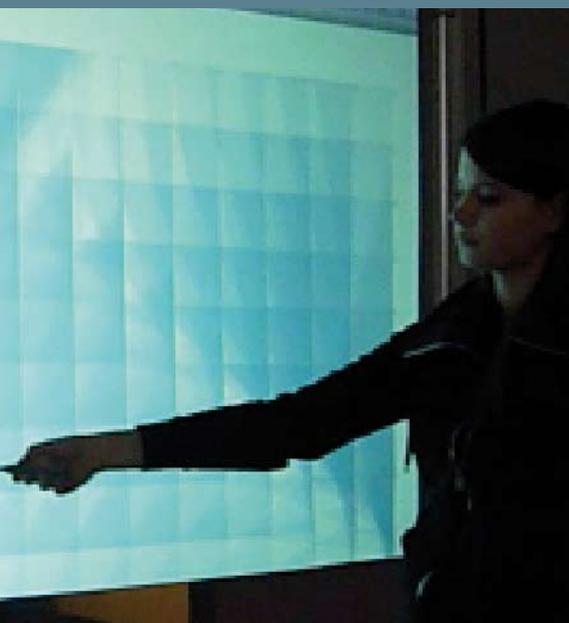
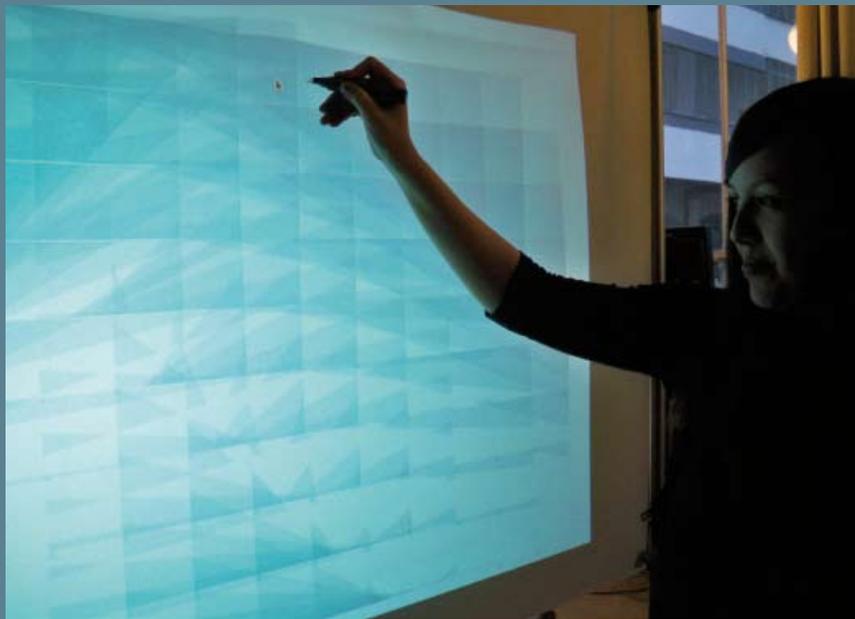


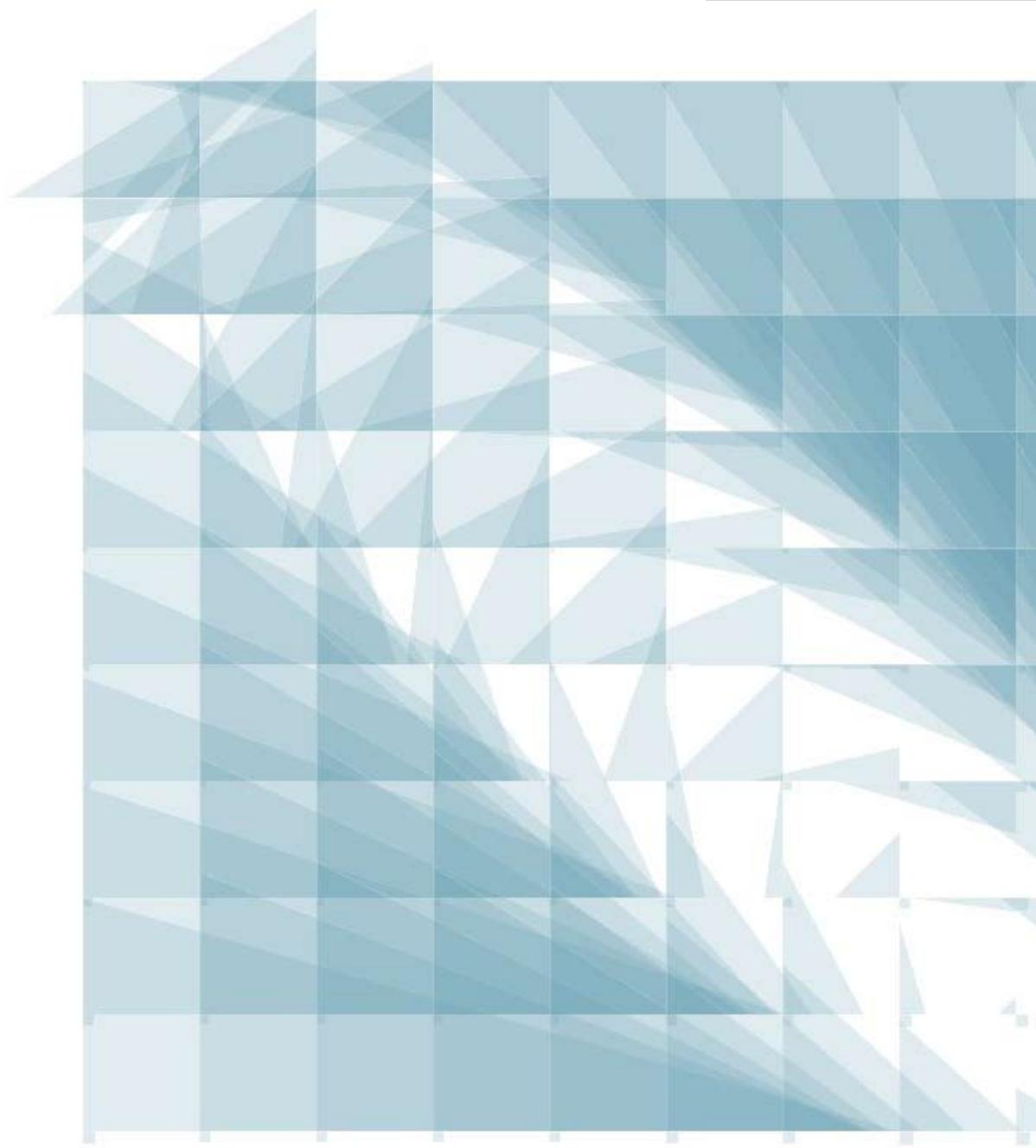
Entwürfe Isabell Pullwitt

Video pro



totypen

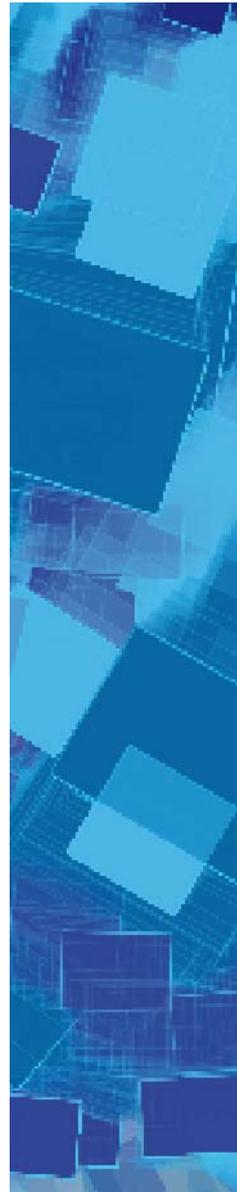




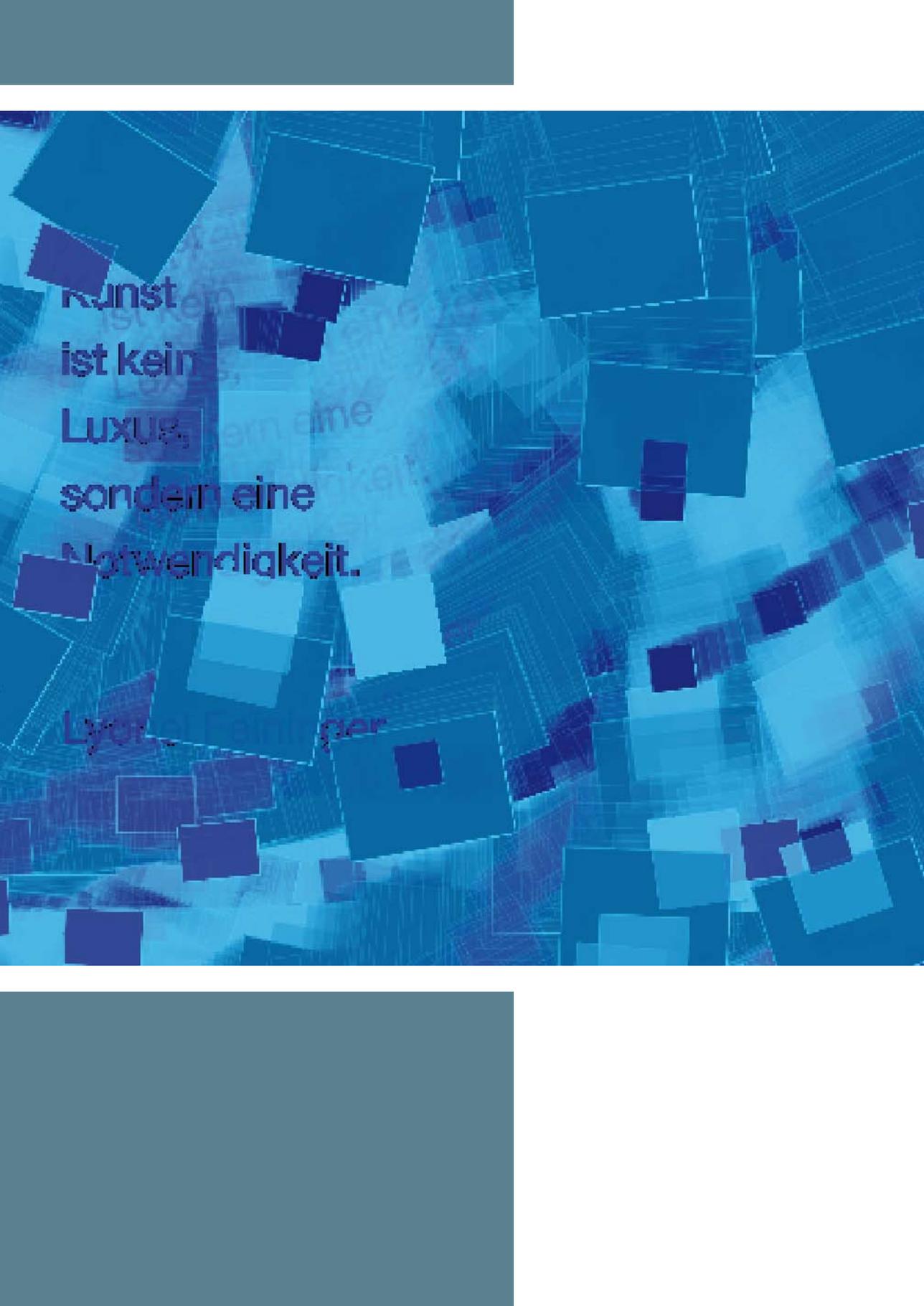


Das erste interaktive Plakat erinnert an Lyonel Feiningers Lichtdurchflutungen, kombiniert mit Transparenzen. Als Benutzer kann man über die gesamte Fläche gleiten und so den Lichtschein führen, verändern und mit diesem spielen.

Auf diese Art und Weise hat man als Benutzer auch die Möglichkeit die Transparente zu verändern, indem sie sich bei Bewegungen unterschiedlich überlagern und so unterschiedlich intensive Farbtöne entstehen. Die Farbgebung bei diesem Plakat ist ein sanftes Blau, orientiert an Feiningers Liebe zur Ostsee und dem Bild Gelmerodo III 1913. Das Script (Processing) stammt ursprünglich von Camila Valenzuela.



Dieses Plakat beschäftigt sich mit Feiningers Zitat „Kunst ist kein Luxus, sondern eine Notwendigkeit“ , ebenfalls mit Transparenzen kombiniert. Der Benutzer kann mit der gesamten Fläche interagieren. So entsteht ein Spiel aus geometrischen Grundkörpern in Verbindung mit Form und Farbe. Gearbeitet haben wir hier mit einem Script von Pablo Andres Carrasco Toledo.



Kunst
ist kein
Luxus,
sondern eine
Notwendigkeit.

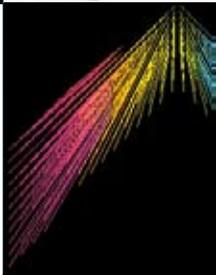
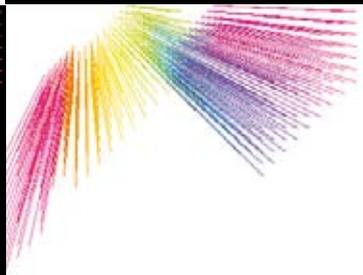
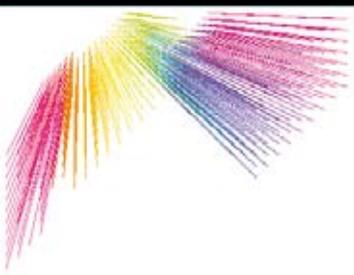
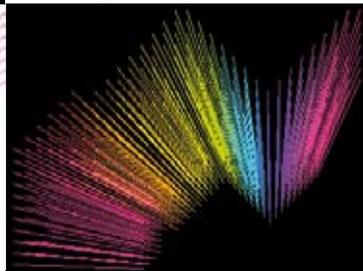
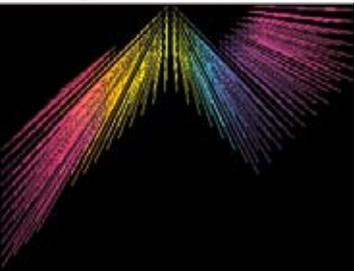
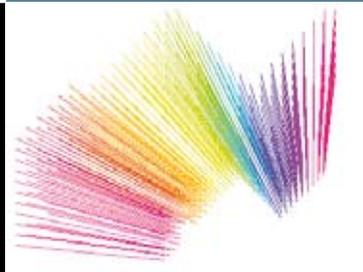
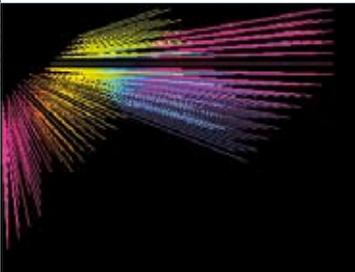
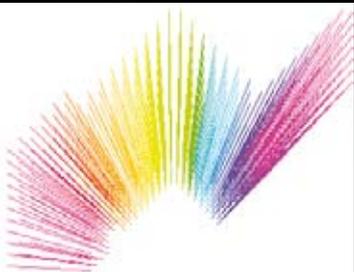
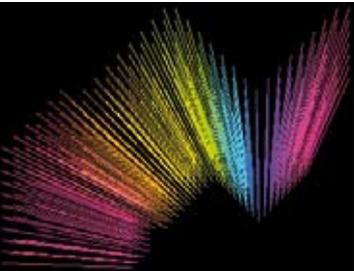
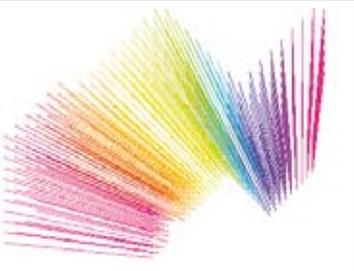
Lyon



Die Animation Aus 6 aufeinander abgestimmten Fotos sollte ein kurzer Clip entstehen. Zur Realisierung dieser Aufgabe verwendete ich das Programm 'iMovie', mit dem ich die Bilder aneinanderreihen konnte und eine kurze Slideshow mit angenehmen Übergängen entstand.

Isabell Pullwitt

Strahlen Die erste Aufgabe überhaupt, die in 'Processing' umgesetzt werden sollte. Grundbefehle, die kurz zuvor erlernt worden waren sollten in eine einfache Interaktion umgewandelt werden. Hierbei bestand die Schwierigkeit darin, die Interaktion zwar einfach jedoch trotzdem reizvoll zu gestalten.





Das Zitat des Bauhäuslers. In jeder Gruppe wurde ein Zitat ausgewählt welches mit Hilfe von 'Processing' in eine Interaktion umgewandelt wurde. Ob das Zitat leserlich mit Typografie oder frei bildlich interpretiert wurde, war zunächst freigestellt. Wichtig war bei dieser Arbeit den Stil des Künstlers überzeugend wiederzugeben.

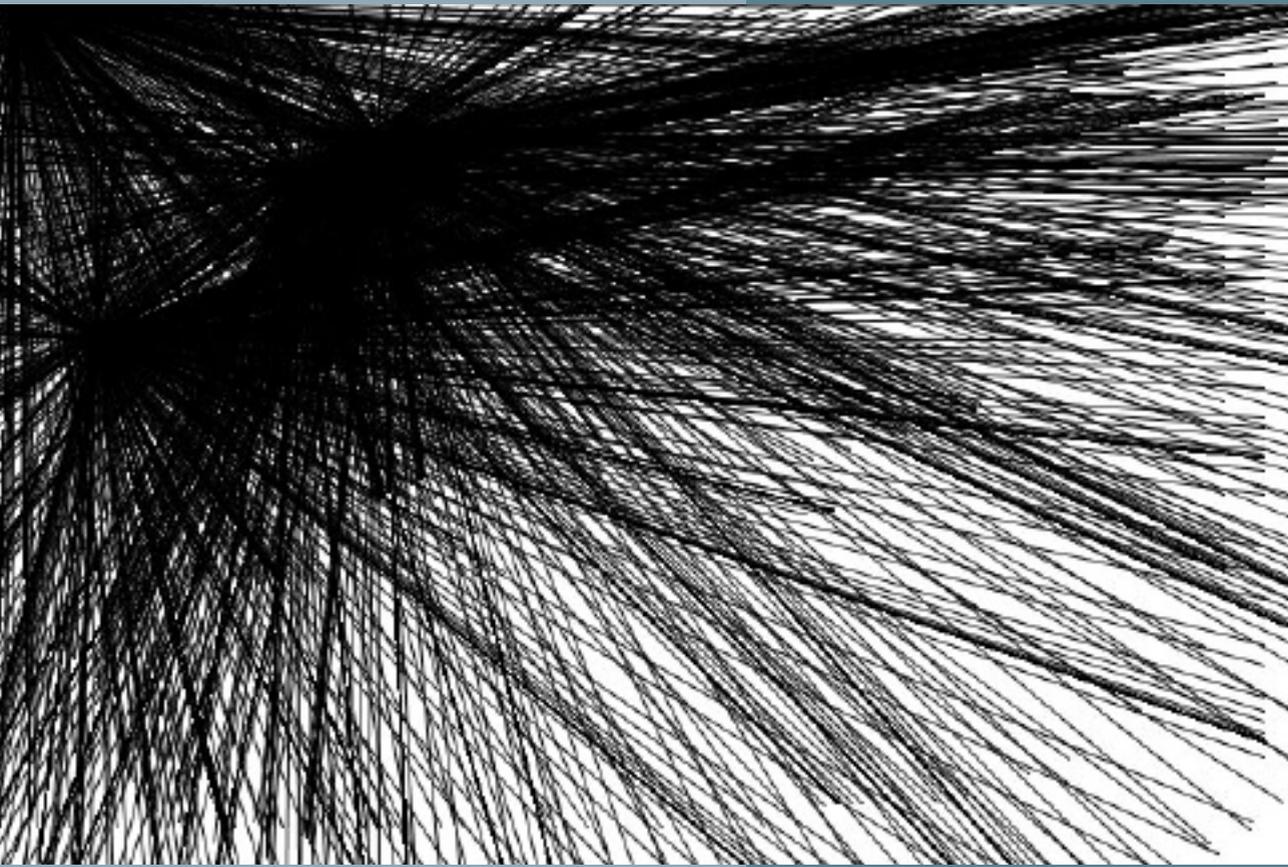
Bei Feininger bedeutete dies, mit geometrischen Körpern zu arbeiten. Ebenso mit Blau-, Natur- und Erdtönen und wenn, schlichter Typografie, die nicht verspielt ist. Damit wäre die Klarheit und angenehme Strenge in Lyonel Feiningers Werken Ausdruck verliehen.





Bei der Animation war es Aufgabe 6 Fotos von sich selbst zu machen und diese dann in einem Schnittprogramm zusammen zu fügen. Ich habe mich für einfache Gesichtsausdrücke und Grimassen entschieden, da ich sehen wollte wie sie als Animation miteinander kombiniert funktionieren und möglichst harmonieren.

Jana Sülzner



Code zum Nachlesen: <http://ifdblog.org/ba-om2010/author/janasuelzner/>

Das Zitat unseres ausgesuchten Bauhäuslers, Lyonel Feininger, sollte in dieser Aufgabe zum ersten Mal im Processing dargestellt werden. Hierbei war es einem frei überlassen was man mit dem Zitat macht. Die Aufgabe war als Übung gedacht und sollte einen näher an Processing heran führen.

Diese erste Version des Zitates ist noch sehr Plakativ. Der Betrachter hat bei dieser Variante keine Möglichkeit mit dem Zitat selbst zu interagieren. Die einzige Interaktion bestand hier eine Kugel hin und her zu bewegen. Diese zog dann kleinere Kugeln hinter sich her, die langsam verblassten. Der Hintergrund ist ein hochgeladenes Bild welches den Stil von Feininger darstellen sollte.



[Kunst] ist kein Luxus
sondern eine ...

Notwendigkeit!