

# Table of Contents

|                                                                    |   |
|--------------------------------------------------------------------|---|
| <b>GL I</b>                                                        | 3 |
| <b><i>Housekeeping &amp; Organisatorisches (9:00-9:15 Uhr)</i></b> | 3 |
| <b><i>Referate (9:15 bis 10:00 Uhr)</i></b>                        | 3 |
| <b><i>Theorieteil &amp; Übungen (10:15-12:00 Uhr)</i></b>          | 4 |
| Übung 1: 10 Sterne ( $\pm$ 45 Min)                                 | 4 |
| Übung 2: Fussabruck ( $\pm$ 20 Min)                                | 4 |
| Übung 3 ( $\pm$ 25 Min)                                            | 5 |
| <b><i>Zoom Breakout Session (12:00-12:45 Uhr)</i></b>              | 5 |
| <b><i>Besprechung der Hausaufgaben (12:45-13:00 Uhr)</i></b>       | 5 |



# GL I

## Grundlagen der Gestaltung 1

### Zeichen: Ikon≠Icon, Piktogramme

Prof. Felix Beck, Anton Chertkov (Tutor)

Dienstag, 15. Juni 2021

Online Session via Zoom

## Housekeeping & Organisatorisches (9:00-9:15 Uhr)

1. Überblick zum heutigen Ablauf ⇒ Fragen?
2. Talk von Susan Desko verschoben auf heute abend 19 Uhr in Zoom. Zur Vorbereitung kann in der Mittagspause die Doku '[A Constructive Madness](#)' auf [vimeo](#) angesehen werden. Darin geht es um die Arbeiten von Frank Gehry – mit dem Susan zusammengearbeitet hat. Susan schreibt über die Doku: "This 62 minute film condenses a 10 year project, the last years of which my contributions are first mentioned in the film as "the flurry of activity at the end of 1993". (...) The documentary shines a light on what working 110 hours per week looks like..."
3. Anwesenheitsliste checken

## Referate (9:15 bis 10:00 Uhr)

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Die Chauvet-Höhle | Marcel |
|-------------------|--------|

Weiterführende Informationen zur Chauvet Höhle:

- Dokumentation "Die Höhle der Vergessenen Traum" ([Trailer](#))
- Englischer Artikel »[Early Humans Made Animated Art. How Paleolithic artists used fire to set the world's oldest art in motion.](#)« zur Höhlenmalerei in der Lascaux Höhle.
- Englisch-sprachiger Artikel »[Paleolithic Cinema](#)« zur Chauvet Höhle.

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Otl Aicher (Olympia 1972) | Celine |
|---------------------------|--------|

Mögliche Diskussionspunkte: In der Publikation *The World As Design* <sup>1)</sup> schreibt Otl Aicher: "signs stand for something, point to a thing or a set of circumstances. a symbol wants more. it reaches beyond the thing. it looks behind it. a sign cannot offer more than an equivalent to a thing and state of affairs. a symbol tries to remove this distinction, wants to look behind things." Erläutern Sie dies in Ihren Worten. Des Weiteren schreibt Aicher "we no longer buy things because of their appearance, because of their form, we buy them as symbols. they no longer represent themselves, but what has been breathed into them as transcendence." Was bedeutet dies für die Gesellschaft? Was sind Chancen, die sich daraus ergeben?

**Pause 15 min**

# Theorieteil & Übungen (10:15-12:00 Uhr)

Die Studierenden arbeiten an verschiedenen Übungen. Parallel bespricht Prof. Beck folgende Begriffe/Inhalte:

- Semiotik: Lehre der Zeichen
- Semantik: Bedeutung von Zeichen
- Syntax: Beziehung von Zeichen untereinander
- Pragmatik: Situationsabhängige zwischenmenschliche Kommunikation zwischen Sendern und Empfängern

## Übung 1: 10 Sterne (± 45 Min)

Oft ist es schwer die Begriffe *Symbol* und *Zeichen* auseinanderzuhalten. Die nachfolgende Aufgabe ist angelehnt an Adrian Frutiger *Versuch einer Synthese*<sup>2)</sup> verschiedene Stern Erscheinungen darzustellen und damit die zugehörigen Kategorien zu vermitteln.



Die Studierenden zeichnen 10 verschiedene Darstellungen von Sternen. In der Gruppe werden die Darstellungen besprochen.

### 1. Zeichnung

1. Seestern ⇒ realistisch
2. Sternbild des großen Wagen ⇒ schematisch

### 2. Symbol

1. Siegel Salomons (  Davidstern) ⇒ zum Symbol erhobene Zeichen oder Gegenstände
2. Islam ⇒ Zum Symbol kombinierte Zeichen

### 3. Zeichen

1. Schneeflocke (Meteorologie/Frost) ⇒ Konvention mit erkennbarem Gegenstand
2.  Asterisk ⇒ Reine Konvention, Verlust des Gegenständlichen

### 4. Signatur Zeichen

1. Zeichen der Steinmetze ⇒ Markierung, Unterschrift, Besitz-Zeichen

### 5. Emblem Zeichen

1. Föderation (am Bsp der EU) ⇒ Zeichen der Zugehörigkeit zu einer Gruppe, Familie, Staat

### 6. Marken Zeichen

1. Mercedes Stern ⇒ Berufs-Zeichen, Wirtschaft

### 7. Signal

1. Explosionsgefahr ⇒ Anweisung für Verkehr, Bedienung, etc.

**Pause 15 min**

## Übung 2: Fussabdruck (± 20 Min)

Der deutsche Grafikdesigner und Typograph Otl Aicher ist bekannt u.a. für die von ihm entwickelten

**Piktogramme** für die öffentliche Beschilderung der olympischen Sommerspiele, München 1972. Diese Darstellungen revolutionierten die Visuelle Kommunikation und werden **heute weltweit in unterschiedlichen Varianten** verwendet. Die Piktogramme begleiten die heutigen mobile Gesellschaft und bieten Orientierung. Die Darstellungen sind international verständlich und insofern die perfekte Grundlage für eine global denkende Welt.

Aufgabe: Benutzen Sie Aichers Raster zur Erstellung eines Piktogramms eines Fußes.

### Übung 3 (± 25 Min)

## Zoom Breakout Session (12:00-12:45 Uhr)

Die Studierenden werden in 3er Gruppen in Zoom-Breakout Räume aufgeteilt. In diesen zeigen die Studierenden sich gegenseitig den aktuellen Stand des Workbooks. Prof. Beck und Tutorin Jana Vogt wählen sich zwischendurch in diese Räume ein und geben Feedback.

## Besprechung der Hausaufgaben (12:45-13:00 Uhr)

1. **StepBuyStep Logo**
2. Weiterführende Literatur (siehe Sciebo):
  - Zusammenstellung *Kleines Typografie-Lexikon/Zeichentheorie*
  - Produktprozesse <sup>3)</sup>
  - Corporate Identity <sup>4)</sup>

<sup>1)</sup>

Otl Aicher, *The World As Design*, Wilhelm Ernst, Verlag für Architektur und Technische Wissenschaften, Berlin, 2015

<sup>2)</sup>

Symbole Zeichen Wanderungen, Adrian Frutiger, Verlag Niggli AG, Sulgen Zürich, 2006

<sup>3)</sup>

Produktprozesse, Entwicklung und Rechtsgeschichten bekannter Deutscher Marken, Sabine Zentek, avedition, Ludwigsburg, 1999

<sup>4)</sup>

Corporate Identity, Dieter Herbst, Cornelsen Verlag, Berlin, 1999

From:

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

Permanent link:

[https://hardmood.info/doku.php/15\\_06\\_21?rev=1623603840](https://hardmood.info/doku.php/15_06_21?rev=1623603840)

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

