

Table of Contents

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

GL II

Grundlagen der Gestaltung 2

Thema der heutigen Sitzung: Autoaktivität, Reaktivität, Interaktivität

Prof. Felix Beck, Jana Vogt (Tutorin)

Montag, 26. April 2021

Prelude: Housekeeping & Organisatorisches

1. Überblick zum heutigen Ablauf ⇒ Fragen?
2. Anwesenheitsliste checken
3. Erinnerung an Gastvortrag von *Patrick Lichty* (heute Abend 19 Uhr, selber Zoom link)
4. Ergebnisse der Recherchen zum *Digitalen Workbook* ⇒ Welche Studierenden werden die eigenen Arbeiten in Form eines Blogs präsentieren?

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 ¹⁾).

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

Referate

Gruppe Montag Vormittag

Visual Programming am Beispiel von vVVV	Vincent
Creative Coding am Beispiel von Processing	Luisa

Gruppe Montag Nachmittag

Die Arbeiten des Production Designers <i>Ken Adam</i>	Leo
Creative Coding am Beispiel von Processing	Tobias

Hausaufgaben (bis 3. Mai)

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

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

²⁾
Sandra Rendgen, Wiedemann, Julius (Hg.), Taschen Verlag, 2020

³⁾
Nigel Holme's Map of Infographia, An Idiosyncratic Taxonomy

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

⁵⁾
Sagmeister: Made You Look, Abrams, New York, 2001

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

Permanent link:
https://hardmood.info/doku.php/26_04_21?rev=1619890247

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

