

**Gestaltungskonzept
Christoph Hunziker
Elektronische Musik**

- 02 Theremin = Magie**
- 03 Theremin = Erfindung**
- 04 Magie & Geister**
- 08 Elektrizität**
- 09 Theremin**
 - Bildwelt-Versuche**
- 10 Schriftzug**
- 12 Schüler-/Lehrerportraits**
- 13 Schulhaus**
- 14 Karte**
 - Einblick Schule**
- 15 Lauftext**
 - Farbwahl**
- 16 Webseite**
 - Schallplattencover**
- 17 Programm-Heft**
- 18 Ausblick**

2 Theremin = Magie

Einführung

Ich will eine Schule für das elektronische Instrument **Theremin** gestalten. Ich will dabei die **einzigartigen Eigenschaften** des Theremins hervorheben. Zum Beispiel, dass das Theremin **berührungslos** gespielt wird, dass es **Anfangs des 20. Jahrhundert** erfunden wurde und dass es eine zentrale Rolle in der Filmmusik von verschiedenen **alten Grusel-Filmen** spielte.

Nachdem ich diese verschiedenen Aspekte des Theremins durchleuchtet habe, beschloss ich, dass die Gestaltung meiner Schule die Ästhetik von **alten Zauberer-Show-Plakaten aus dem Ende des 19. und dem Anfang des 20. Jahrhundert** erinnern soll. Was mich an diesem Thema fasziniert ist das **Spektakel** welches diese Plakate versprechen. Ein Magier der Geister heraufbeschwört! Oder einer der eine junge Dame mitten in der Luft schweben lassen kann!

Ich will das Theremin ebenfalls als ein solches **kurioses Spektakel und als grossartigen Zaubertrick** präsentieren. Es soll als ein **unerklärliches übernatürliches, magisches Instrument** verkauft werden.

Trotzdem soll das Ganze auch als **Parodie** dieser alten Plakate, erkennbar sein und nicht etwa als ernstgemeinte, esoterische Bekanntmachung. Es soll **witzig** sein und ein **Interesse** für dieses merkwürdige Instrument wecken.

Motive & Stimmung

Das Ziel dieser Sammlung, war es aus eben diesen Zauberer-Plakaten und den diversen anderen Medien, welche mich inspirierten, **verschiedene Bildwelten zu extrahieren**. Damit wollte ich vor allem die **Stimmung** meiner Schule spezifizieren und herausfinden, welche **Motive und Elemente** dafür nützlich sein könnten und mich interessieren.

Fazit

Die Stimmung und der Charakter der alten Zauberer-Plakate möchte ich unbedingt übernehmen, die Gestaltung hingegen will ich **grafischer und moderner** lösen. Ich kam zum Schluss, dass zu diesem Zweck das collagieren nicht das Richtige ist. Zu gross sind die Möglichkeiten das Thema Magie rein grafisch und illustrativ zu lösen. Dazu kommt, dass es vom Theremin selbst keine malerische Umsetzungen im selben Stil dieser Plakate gibt, was einen einheitlichen Collagestil erschweren könnte.

Die Magie wird in diesen Plakaten häufig durch **verschiedene komische Wesen, Geister und Dämonen** verkörpert die sich um dem Zauberer scharen und diesem Geheimnisse in die Ohren flüstern. Ich entschied mich, dass ich mich **auf diese Geister fokussiere** und die anderen Fabelwesen weglassen werde. Grund dafür ist, dass man mit den Geistern, im Gegensatz zu diesen anderen komischen Wesen, perfekt eine **Brücke zwischen verschiedenen Aspekten des Theremins schlagen kann**: Zum einen bietet sich das Thema Geister an, da das Musizieren mit dem Theremins **berührungslos** und «**unsichtbar**» stattfindet. Die Verbindung zwischen dem Theremin und Geister besteht ausserdem via der Filmmusik alter **Gruselfilmen**. Ausserdem erzeugt das Theremin einen fast menschlichen Klang, welcher von vielen als **gespenstisch** und **gruselig** beschrieben wird. Ein weiterer Vorteil der Geister ist, dass sie sich sehr **abstrakt** und **grafisch** darstellen lassen.



Einführung

Das Theremin führte mich also, vor allem aufgrund seiner speziellen berührungslosen Spielweise, zum Thema Magie und Geister. Dieses mysteriöse, übernatürliche Thema finde ich sehr spannend, man kann das Theremin natürlich aber auch **rein wissenschaftlich erklären**: Das Instrument erzeugt ein **elektromagnetisches Feld**, das sich durch die **natürliche elektrische Kapazität des menschlichen Körpers** beeinflussen lässt. Schon dieser Satz allein macht mir Lust zu gestalten!

Aus dieser wissenschaftlichen Betrachtungsweise eröffnete sich mir eine neue Idee. Ich möchte das Theremin **als rein technische und erfinderische Meisterleistung loben**. Wie bei meiner ersten Idee, will ich die Ästhetik aus der Zeit, in der dieses Gerät erfunden wurde verwenden. Jedoch geht es hier nicht in die Richtung von Zaubershow-Plakaten. Stattdessen will ich das Theremin **als neue, grossartige Erfindung des genialen Léon Theremin verkaufen**! Wie bei der Idee mit der Magie wird auch hier ein **Spektakel** geboten, nur nimmt dieses hier die Form eines **fantastischen neuen Gerät** an. Das **Gefühl** welches man gegen Ende des 19. und Anfangs des 20. Jahrhunderts als Besucher einer **Wissenschaftsshow** oder einer **Weltausstellung** haben musste, als man sich von diesen neuen Erfindungen und anderen Kuriositäten **verwundern** liess, will ich mit dieser Gestaltungsidee einfangen.

Motive & Stimmung

Auch bei dieser Sammlung ging es darum bereits einmal eine visuelle Stimmung aber auch die Motive und Elemente die dazu passen zu definieren. Diese Elemente suchte ich zum Beispiel in der **Geschichte der Elektrizität**, oder ich schnitt sie aus Bildern von **alten Zeitung**, von **Plakaten die eine neue Erfindung vorstellen**, von **Plakaten zu Elektronikaustellungen** und von verschiedenen anderen Quellen aus.

Fazit

Im Gegensatz zu meiner ersten Gestaltungsidee, gefällt mir hier der Charakter der **Collagen** sehr gut. Bei Magie und Geistern ist eine illustrative Lösung passend, aber da es bei dieser Gestaltungsidee eher um **technische** und **wissenschaftlich korrekte** Darstellungen geht macht die Arbeit mit **realistischen Bildern** mehr Sinn. Trotzdem will ich auch hier sehr **grafisch** arbeiten, was bedeutet, dass ich einen eher **modernen Collagenstil** anwenden möchte.

Zusätzlich möchte ich, dass diese eher **abstrakten** Themen der **Elektrizität** und elektromagnetischen Felder eine wichtige Rolle einnehmen. Diese Elemente könnte ich mir als zweite eher illustrativen Ebene vorstellen.



Beide dieser Gestaltungsideen sind verschieden, hängen aber trotzdem zusammen. Beide Ideen orientieren sich in ihrer Gestaltung an alten Vintage-Postern, sie verwenden **ähnliche Typografie** und haben einen **ähnlichen Charakter**. Trotzdem will ich die beiden Themen erst einmal einzeln behandeln. Das Ziel ist es jedoch die beiden Themen **zusammenzufügen**, das **fiktionale** und das **wissenschaftliche**, zu einer **pseudowissenschaftlichen** Lösung, die dem Betrachter sowohl das Gefühl einer **fantastischen magischen neuen Welt** gibt, die ihm/ihr aber gleichzeitig vermittelt, dass es schlussendlich ein **Zaubertrick** ist, den auch er/sie erlernen kann.

4 Magie & Geister 1/2

Techniken

Ich will die Bildsprache der Vintage-Plakate etwas **auffrischen**. Mich begeistert vor allem der Charakter der Plakate, aber die Gestaltungstechnik die damals häufig **Malerei oder Zeichnung** war möchte ich **vereinfachen und modernisieren**.

Da meine Schule eine **Vintage-Zaubershow-Ästhetik** haben soll, ich dabei aber eine Gestaltung die auch in der modernen Welt funktioniert verwenden möchte, stellen sich verschiedene Fragen. Die erste Frage, mit der ich mich auseinandersetzen wollte war, wie ich die **zentralen, sehr illustrativen Motive** wie **Magie** und vor allem das **Geisterhafte** darstellen könnte. Durch das ausprobieren von verschiedenen Techniken die mir für das Thema sinnvoll erschienen, wollte ich mich an die geeignete Methode herantasten.

Vektoren

Als eine der typischsten Methoden des modernen Grafikers, dachte ich als erstes daran, diese magischen Geisterwelten mit der Hilfe von **Vektoren** umzusetzen.

Fazit

Obwohl ich anfangs ziemlich davon überzeugt war das Vektorisierung die perfekte Technik wäre um die Bildsprache der Vintageplakate in die heutige Zeit zu transportieren musste ich feststellen, dass zu viel von **ihrem Charakter dabei verloren** geht. Ich vermisse die **handwerkliche und sehr dreidimensionale Qualität** die bei der Gestaltung der Vintage-Plakate heraussticht.

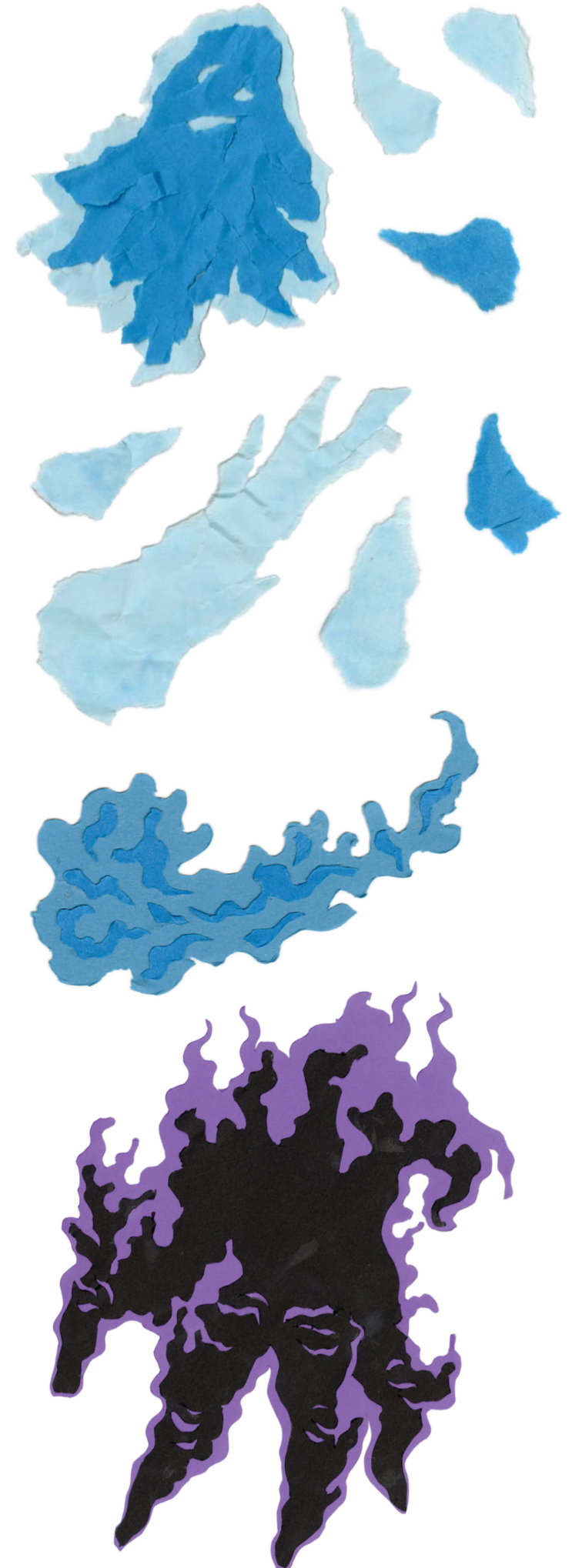


Papierschnitte

Um den **handwerklichen Charakter** der Vintage-Plakate beizubehalten, versuchte ich eine ähnliche Bildsprache wie in meinem letzten Versuch in der **Form von Papierschnitten** umzusetzen. Dabei schnitt ich einige Versionen **langsam und genau** aus, während ich andere **schnell und absichtlich unsauber ausschneide**. Wieder andere habe ich **ausgerissen und zerknittert**.

Fazit

Ich konnte mit dieser Technik leider überhaupt **nicht die Wirkung erzielen die ich wollte**. Diese Papierschnitte haben eine ganz andere Art von «handwerklichem» Charakter. Diese wirkt eher **kindlich und gebastelt**.



Zeichnung

Ich vermisste die **Persönlichkeit** der Geister. Um sowohl den **handwerklichen Charakter der Plakate** als auch die **Persönlichkeit der Geister** einzufangen, arbeitete ich mit Zeichnung. Ich versuchte dabei einen **ähnlichen** wenn auch **abgeänderten Illustrationsstil wie in diesen Vintage-Plakaten** zu verwenden.

Fazit

Mir gefällt die Persönlichkeit der Geister, die Technik finde ich jedoch etwas **unpassend**. Sie ist viel zu **wenig grafisch** und mir **fehlen die klaren Kanten**.

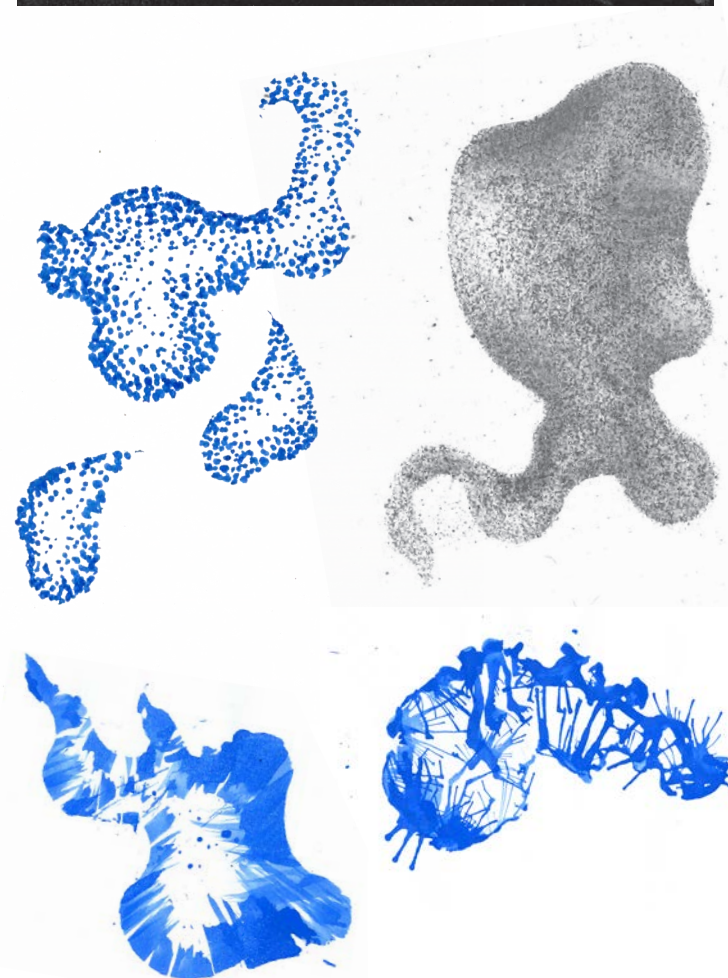
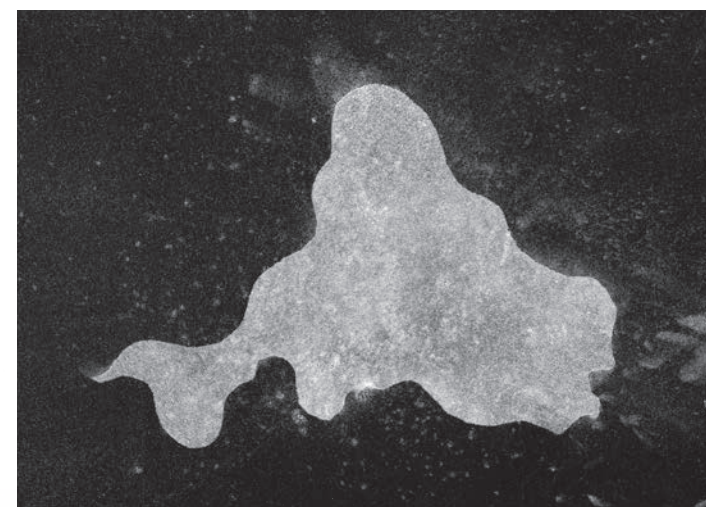


Schablone

Ich machte einige weitere Versuche das Thema zeichnerisch zu lösen. Den grafischen Charakter wollte dabei ich vor allem durch **klare Kanten** hervorbringen, jedoch trotzdem mit **Schattierung** und dem **Unreinen der Zeichnung** zu arbeiten, um diesen **handwerklichen** Charakter der Plakate beizubehalten. Dafür erstellte einige Bilder mithilfe von Schablonen.

Fazit

Mit diesen Versuchen begann ich zu realisieren, dass es doch weniger der handwerkliche Charakter ist, den ich vermisse. Was ich damit eher meinte waren die **sorgfältigen Strukturen und Verläufen, begleitet von einem etwas rauen, abgenutzten Charakter**, den man in den alten Plakaten finden kann.

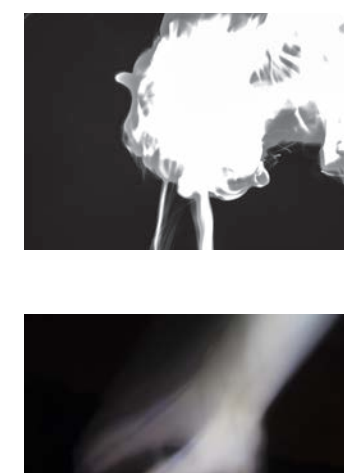
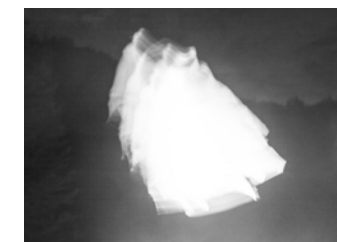
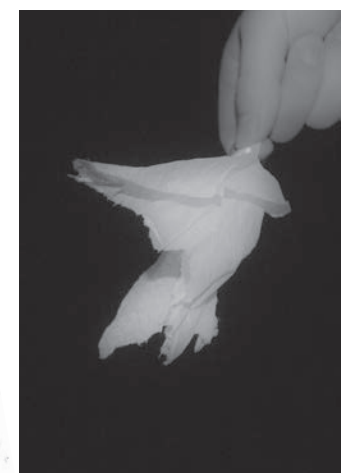


Fotografie

Da ich nun weniger auf der Suche nach eine handwerklichen Qualität bin, sonder eher nach **schönen Strukturen und Verläufen** suche, kam mir die Idee Fotografie zu verwenden. Dabei experimentierte ich mit verschiedenen Motiven wie zum Beispiel **Taschentücher, Plastiksäcken, aber auch meinen Händen**. Die Bilder bearbeitete ich im Anschluss noch in ihren Sättigungs-, Dynamik- und Belichtungseinstellungen

Fazit

Die Fotografien gefallen mir zwar optisch sehr gut, aber ich erzielte dabei **nicht den Effekt den ich wollte**. Die Fotografien liefern zwar schöne Strukturen und erzielen einen geisterhaften Effekt. Es geht dabei aber viel zu viel von dem **illustrativen** und von dem **grafischen** Charakter der Plakate verloren. Ausserdem finde ich es schade, dass diese Geister keine **Persönlichkeit** haben. Es sind einfach **formlose**, geisterhafte Erscheinungen.



6 Magie & Geister 2/2

Fotogramm

Fotogramme wirkten für mich schon immer wie eine **geisterhafte Version** des beleuchteten Gegenstand. Ich machte mir diese Technik also zu Nutzen um nach geisterhaften **Formen und Strukturen** zu suchen. Ich erstellte dazu Fotogramme mit verschiedenen **Flüssigkeiten**.

Fazit

Die Formen und Strukturen die durch diese Fotogramme entstanden gefielen mir sehr. Ich kam dabei auch zur Realisation, dass die **Resultate meiner bisherigen Versuche, zu flach** und vor allem eher **unorganisch** wirken. Ein grosser Teil des **Charmes** der alten Vintage-Poster-Illustrationen entdeckte ich in ihren **natürlichen Formen und feinen Verläufen**. Beide Qualitäten findet man auch in diesen Fotogrammen.

Die Fotogramme haben durch ihre **klaren Konturen und durch ihre reduzierte Farbigkeit** auch eine **grafische Schönheit**, was genau das ist, was ich mit den anderen Techniken versuchte zu erreichen.

Was diese Technik erschwert, ist das Illustrieren. Die Flüssigkeiten die ich für die Fotogramme benutzt habe lassen sich **fast nicht kontrollieren**, wodurch man nur schwierig die gewünschten Formen erhält.



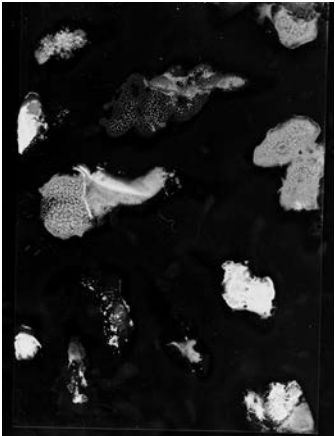
Dickflüssiger Fruchtsaft



«Slimy», Schleim-Spielzeug



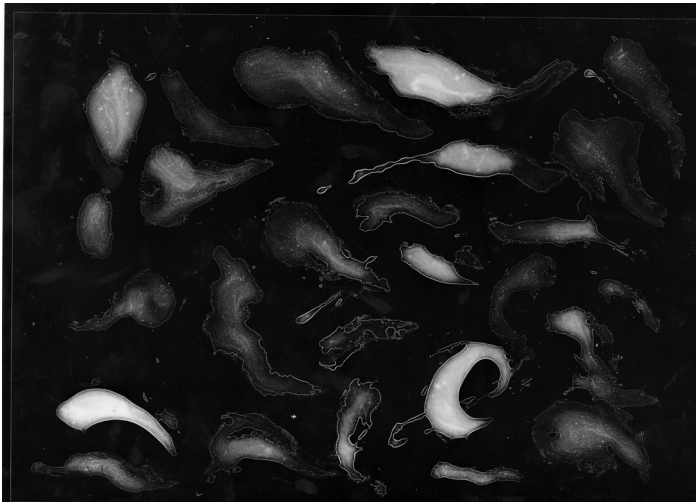
Leim & Mehl



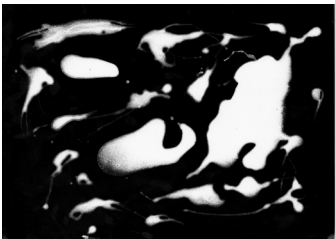
Sprühkleber



Leim



Honig



Rubber Cement & Tusche



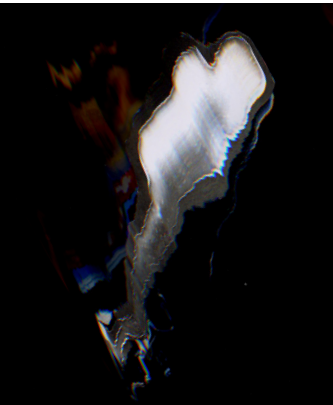
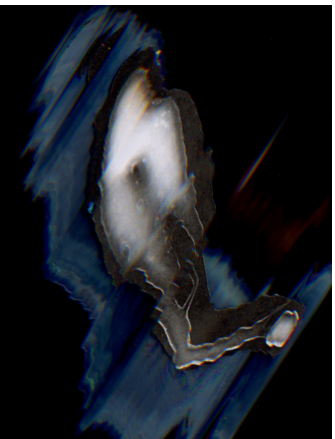
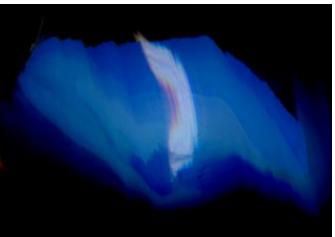
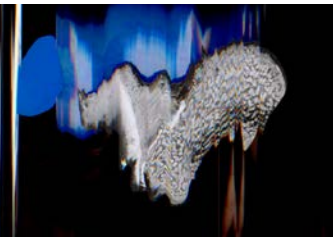
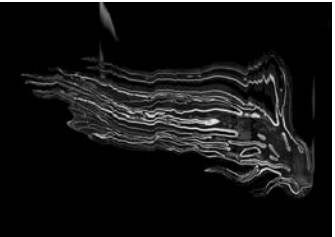
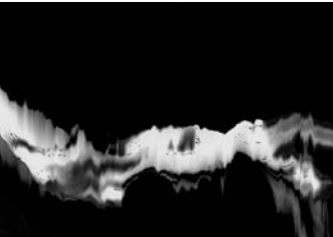
Leim & Tusche

Scanner-Experimente

Da mir die Fotogramme ziemlich gut gefielen, wollte ich mit diesen Bildern weitere Versuche machen. Zum einen wollte ich sehen ob ich die abstrakten Bilder noch etwas **verformen und figürlicher machen** könnte, um meinen grössten Kritikpunkt, dass diese Gestalten **noch sehr zufällig aussehen**, etwas anzupassen. Zusätzlich wollte ich auch sehen wie die Fotogramme mit **Farben** funktionieren könnten.

Fazit

Durch dieses Experiment hat sich das **Abstrakte dieser Bilder eher verstärkt**. Die Formen lassen sich am Scanner **noch weniger kontrollieren**.



Schnittmasken

Um den **abstrakten Gestalten und Strukturen** der Fotogramme nun wirklich eine **Form** zu geben, kam ich auf die Idee mit Schnittmasken zu arbeiten. Dabei entstanden spannende neue Figuren.

Fazit

Diese Technik **gefällt mir** sehr gut. Was ich noch problematisch finde ist, dass es **schwierig ist, den Gespenstern Gesichter zu geben**. Sie sind entweder noch etwas **undeutlich** (Erstes Bild) oder sie lassen die Figur **flach und zweidimensional** wirken (Zweites Bild).



Schnittmasken & Zeichnung

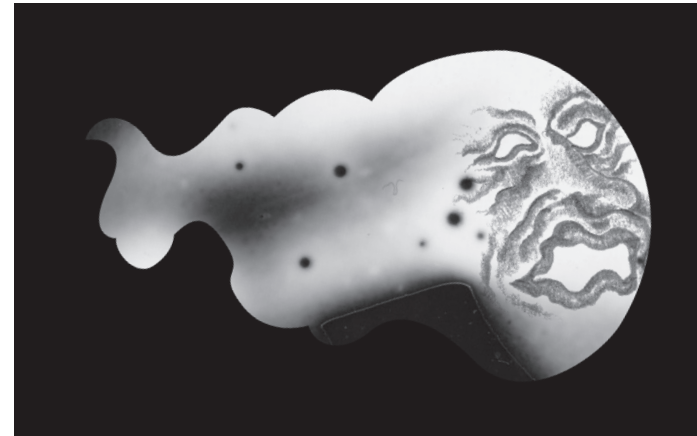
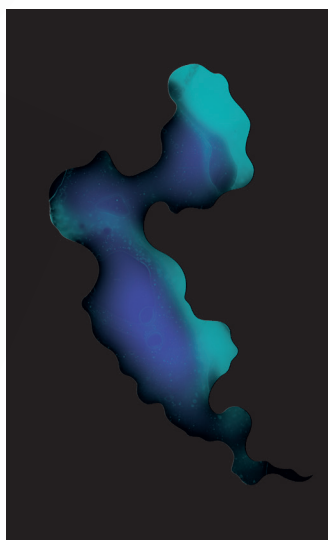
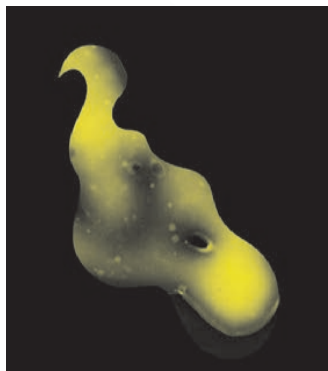
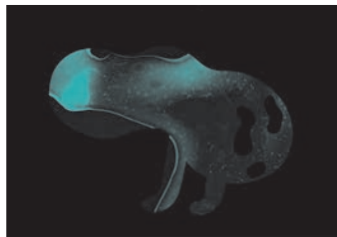
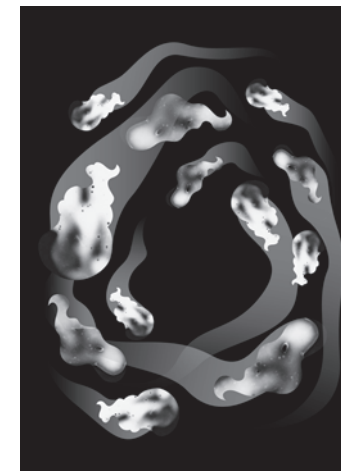
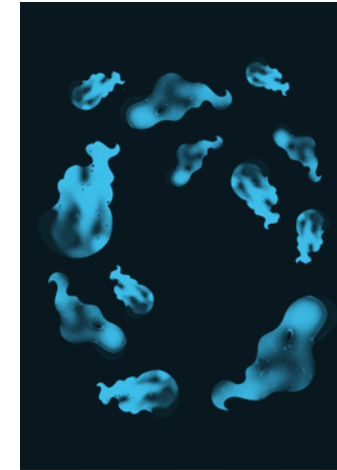
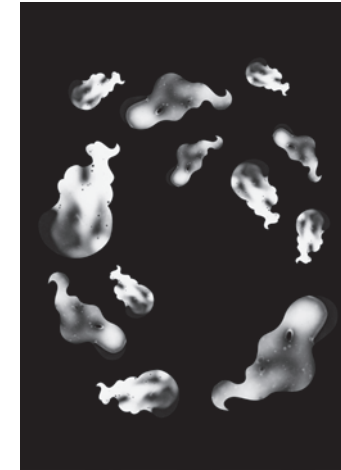
Um herauszufinden ob die Geister noch mehr **Persönlichkeit** haben sollten, **kombinierte** als ich Experiment die sichter meiner von Hand gezeichneten Geister mit den Schnittmasken.

Fazit

Die Geister erhalten definitiv **mehr Persönlichkeit**, doch passen die Zeichnungen **nicht zu dem Aussehen** der Fotogramm-Geister. Ausserdem erinnern die Geister zu fest an **Cartoons** und man bekommt durch weniger das Gefühl von Vintage-Magiershows. Die Geister **durchbrechen** ausserdem die **schönen Strukturen** der Fotogramme und **lenken von ihnen ab**. Aus diesen Gründen, kam ich zum Schluss, dass vor allem auch grafisch die abstrakteren Gespenster die **richtige Wahl** sind. Da die abstrakten Formen nicht von sich aus bereits eine Persönlichkeit haben, kann der Rest der Gestaltung (Weitere Bildelemente und Schrift) eine **eigene Persönlichkeit** entwickeln.

Gestaltung mit Geistern

Ich wollte wissen, wie diese Fotogramm-Gespenster in einer **Gestaltung** funktionieren könnten. Ich erstellte also einige **Muster und Anordnungen** mit den Geistern als Hauptelemente. So wollte ich herausfinden, was für **Formen** die Geister haben sollten, damit ich sie ihren Zweck ideal erfüllen können. Sollen die Geister also eher langgezogen sein oder sollen sie eher abgerundete Wolken-Formen annehmen?



8 Elektrizität

Gestaltungsvarianten

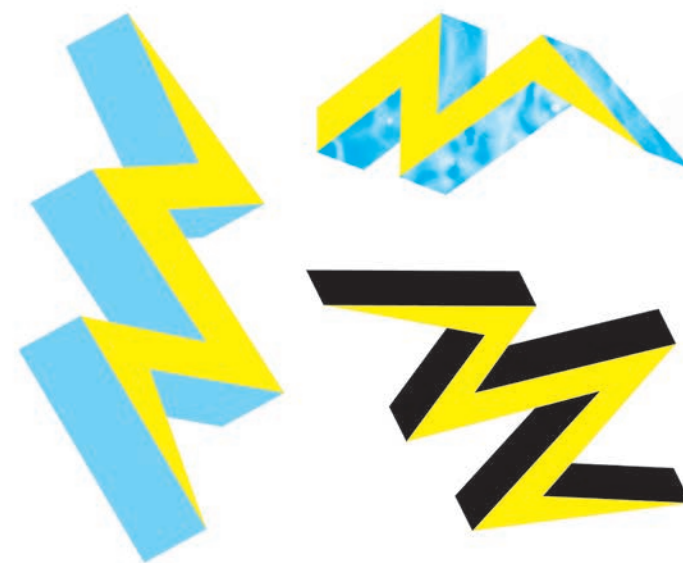
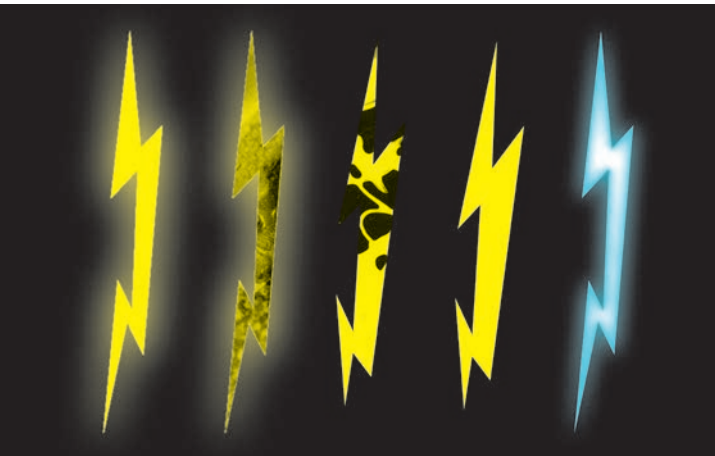
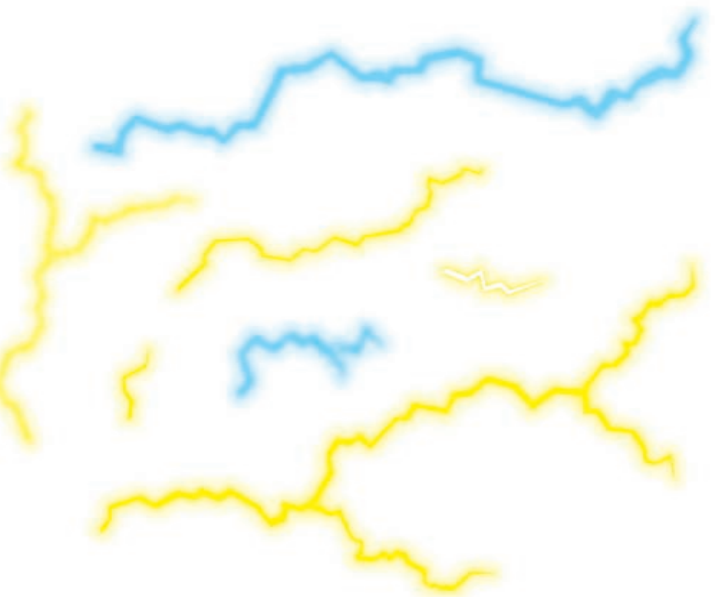
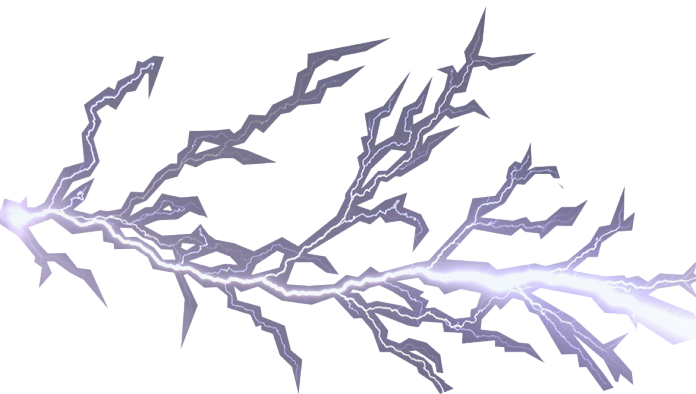
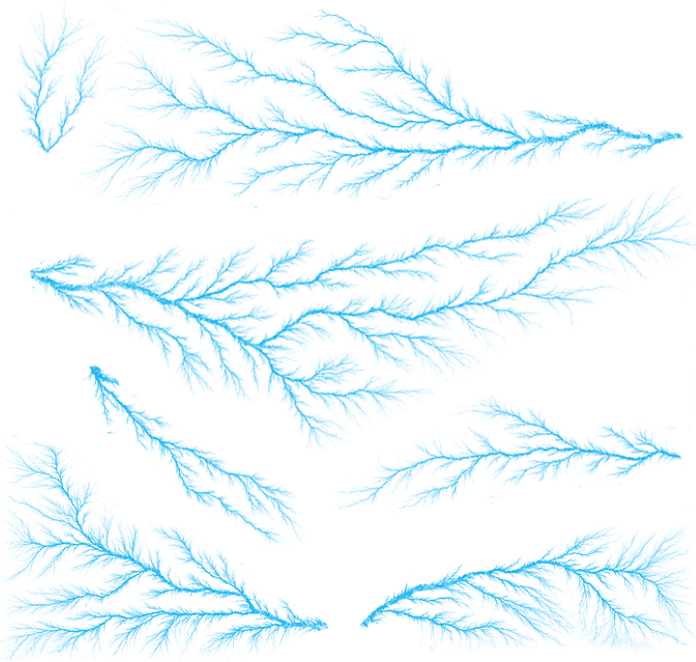
Ich will die Geister also mit einer Kombination von Schnittmasken und Fotogrammen umsetzen. Nun will ich ausprobieren wie ich das Thema der Elektrizität lösen will. Dabei will ich visuell nicht zu stark von der Umsetzung der Geister abweichen.

Fazit

Von den vielen verschiedenen Varianten der Blitze, die sich entwickelten, ist es schwierig auszuwählen. Rein visuell finde ich jedoch, dass die zweidimensionalen Illustrator-Blitze am besten zu den Geistern passen.



Lichtenberg-Effekt

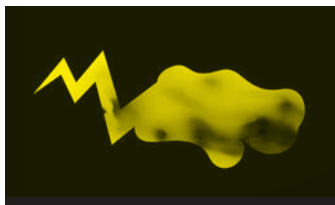


Blitze & Geister

Nun da ich diese zwei Gestaltungselemente erstellt habe, machte ich einige Versuche sie zu kombinieren. Dabei wollte ich auch herausfinden, welche der Blitz-Varianten am besten zu den Geistern passt.

Fazit

Mit diesen Kombination eröffnen sich neue interessante Bildwelten. Die letzten zwei Kombinationen mit den leuchtenden Blitzen gefallen mir am besten.



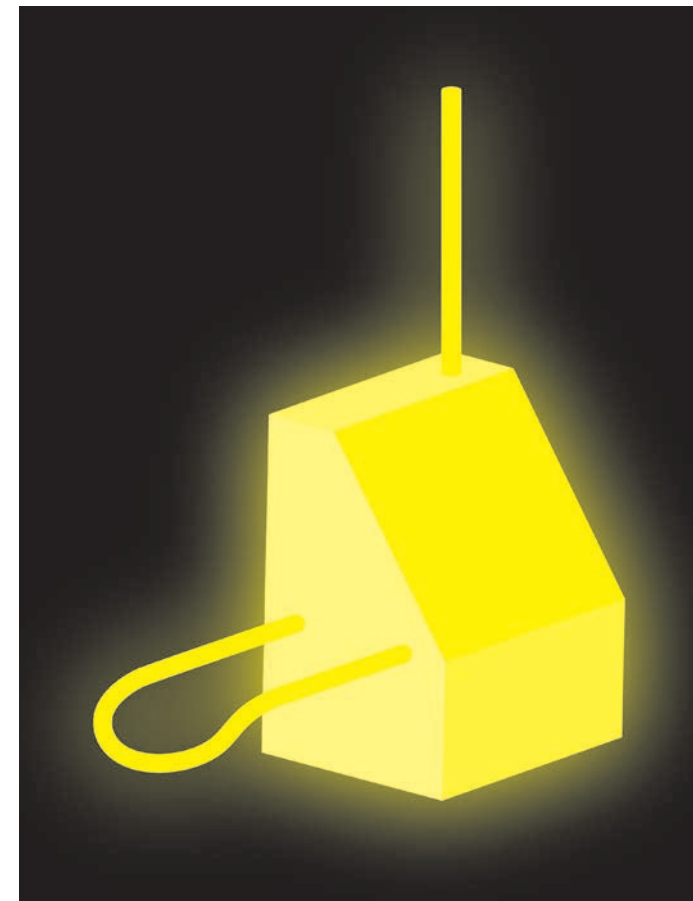
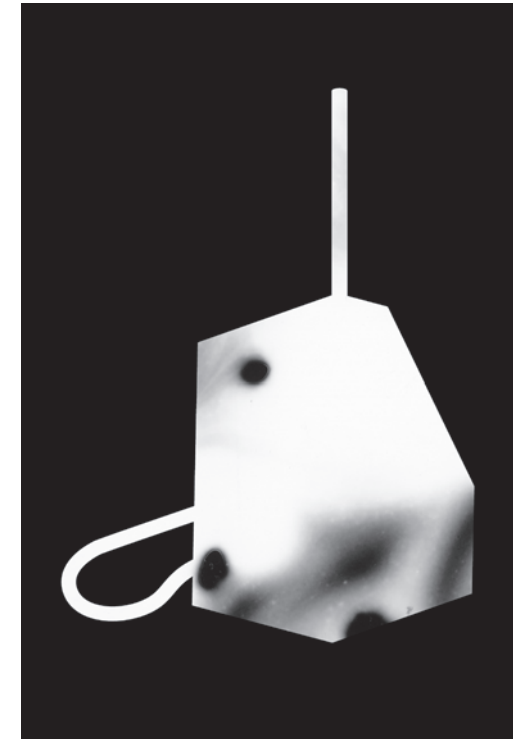
Theremin

Gestaltungsvarianten

Die Darstellung des Theremins ist ebenfalls eine wichtige gestalterische Frage innerhalb meiner Bildwelt. Deshalb machte ich auch hier Versuche wie man das Theremin (oder den **Erfinder** Léon Theremin) abbilden kann. Auch hier ist es wichtig, dass die Gestaltung mit den anderen zwei Elementen der Geister und Elektrizität **harmonisiert**.

Fazit

Anfangs setzte ich das Theremin mit der selben Technik wie die Geister um, was aber **inhaltlich** nicht so viel Sinn macht. Die **technischen dreidimensionalen** Illustrationen gefallen mir wiederum viel besser. Besonders die letzte Umsetzung, in der das Theremin fast schon wie eine elektronische «**Erleuchtung**» daherkommt finde ich visuell sehr interessant.

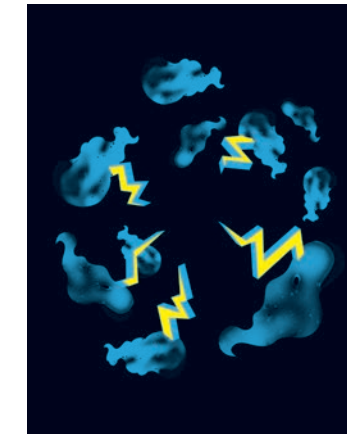


Bildwelt-Versuche

Mit diesen drei Elementen habe ich nun einige **Bausteine** um erste Versuche einer Bildwelt zu machen. Das Theremin sollte dabei das **zentrale** Stück darstellen, während die anderen Elemente um es herum spielen. So will ich diese **mystischen Kräfte** die ich dem Theremin zuschreibe visualisieren.

Fazit

Die Bildwelt die ich mit diesen drei Elementen bauen konnte finde ich stimmig, als nächstes sollte ich testen ob das ganze auch mit Typografie funktioniert.



10 Schriftzug

Hauptschrift

Für den zentralen Schriftzug «Die Schule des kuriosen Theremins» probierte ich verschiedene Schriften aus. Ich orientierte mich hier stark an der **Typografie der alten Zauberershow-Plakaten**. Trotzdem will ich **keine dieser Schriften eins-zu-eins übernehmen**, stattdessen will ich auch hier die Gestaltung **modernisieren**. Ich suchte also Schriften, die mir erlauben den Charakter der alten Plakate zu erzielen, die aber die Gestaltung trotzdem nicht altmodisch wirken lassen.

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Chippett WF
Regular

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Acie WF
Regular

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Aurora BT
Condensed

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Aurora BT
Bold

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Hawthorn
Regular

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Kankin
Regular

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Laudanum
Regular

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Macabre
Regular

THEREMIN

Splendor
Regular

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

SuperspitzeGrotesk
(Alternative Zeichen)
Regular

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Gap Sans
Bold

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Bagnard
Regular

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Trickster
Regular

Kombo-Schrift

In den alten Vintage-Plakaten ist häufig der wichtigste Teil eines Schriftzugs **gross, versal und mit einer auffälligen Schrift** gesetzt während der Rest in einer Schrift gesetzt ist die einen **starken Kontrast** zu dieser Ersteren herstellt. Ich suchte also auch noch nach Schriften die ich in einem Schriftzug mit den Schriften die ich bis jetzt gesucht habe kombinieren könnte.

Die kuriose
Schule des
Theremin

Courgette
Regular

Die kuriose
Schule des
Theremin

Lobster
Regular

Die kuriose
Schule des
Theremin

Lobster
Regular

Die kuriose
Schule des
Theremin

Haltrix
Regular

die kuriose
schule des
theremin

Kaffi
Regular

Die kuriose
Schule des
Theremin

SuperspitzeGrotesk
(Alternative Zeichen)
Regular

DIE KURIOSE
SCHULE DES
THEREMIN

Sideshow
Regular

Entwürfe

Mit den Schriften die ich mir herausgesucht habe, erstellte ich erste Entwürfe für einen Schriftzug. Die Entwürfe des Schriftzuges erstellte ich bereits im **Zusammenhang mit einem Plakat/Flyer**. Damit wollte ein Gefühl zu erhalten ob der Schriftzug in diesen Medien auch funktioniert und ob ich mit diesen Entwürfen den **Vintage-plakat-Charakter** erfolgreich einfange. Mit dem selben Ziel im Kopf – eben diese Stimmung der Vintage-Plakate nachzuahmen – holte ich mir ausserdem wieder **Ideen und Gestaltungsmerkmale** aus den alten Plakaten. Das Merkmal welches meine Gestaltung am meisten beeinflusste, war das **verformen des Schriftzug** zu Kurven oder Wellenformen.

DIE KURIOSE SCHULE
Des **THEREMIN**

DIE MUSIKSCHULE
DES KURIOSEN
THEREMIN

DIE KURIOSE SCHULE DES
THEREMIN

DIE KURIOSE SCHULE DES
THEREMIN

DIE KURIOSE SCHULE DES
THEREMIN

DIE KURIOSE SCHULE
DES **THEREMIN**

THEREMIN

THEREMIN



Versuche mit Hawthorn

Ich entschied mich für die Schrift Hawthorn. Diese hat mit seinen **spitzen Serifen** und den **Rundungen** die über die Versalhöhe hinausgehen einen passenden **Magier-Show Charakter**. Auch das lange spitze Bein des R gefällt mir gut. Im Gegensatz zu einigen der anderen Schriften die ich herausgesucht habe, handelt es sich hier auch **nicht um eine reine Plakatschrift**. Es ist zwar auch **keine Lauftext-Schrift**, man kann sie jedoch gut für Titel oder kurze Zitate usw. gebrauchen. Die betonten Rundungen und die spitzen Serifen, passen ausserdem sowohl zu den **Geistern** als auch zu den **Blitzen**.

Aa Bb Cc Dd Ee
Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp
Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz



12 Schüler-/Lehrerportraits

Vintage-Fotografien

Als ich darüber nachdachte wie ich die Darstellung von Lehrer- und Schülerportraits lösen will, kam ich wieder auf diese **Erfinderportraits** zurück die ich gesammelt habe. Ich entschied mich, dass die Schul-Portraits, an diese alten Fotografie-Portraits erinnern sollen, was natürlich auch zum **Vintage-Charakter** der Schule passt. Ich erstellte also einige Versuche wie ich diesen alten Fotografie-Look erreichen könnte.



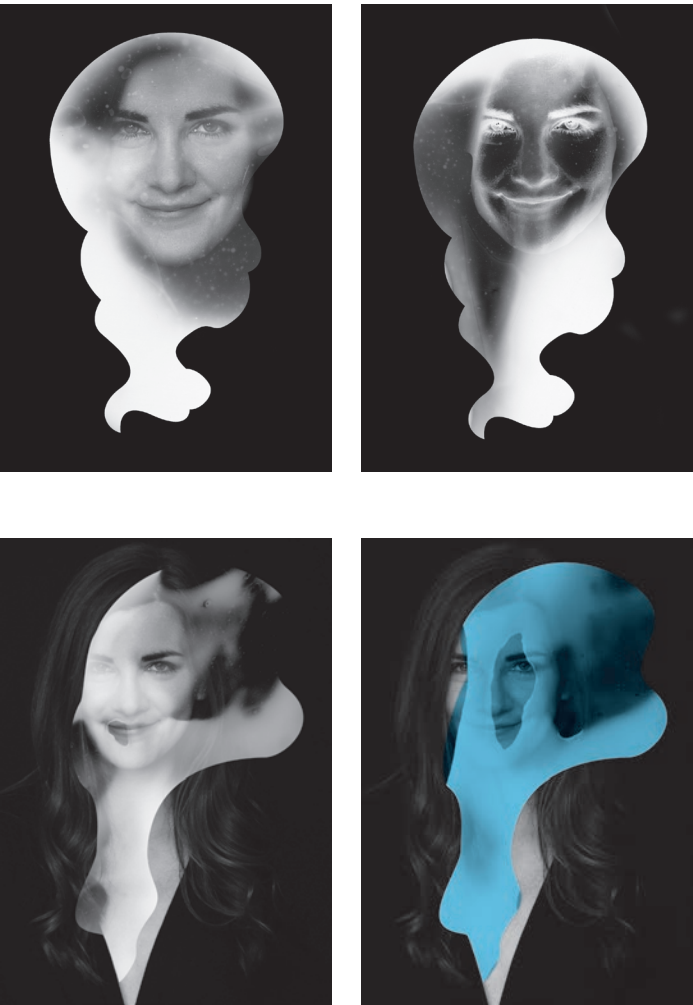
Carolina Eyck
(Theremin-)

Geister-Musikanten

Da die Geister als Motiv in meiner Gestaltung sehr wichtig sind, wollte ich auch diesen Aspekt als mögliche Umsetzung auf die Portraits anwenden.

Fazit

Die **Kombination von Portrait und Geister**, gefällt mir. Die Umsetzung, in der die Schülerin selbst als Geist dargestellt ist, finde ich allerdings **inhaltlich falsch**. Dass der Musikant diese geisterhaften Kräfte **kontrolliert oder von ihnen besessen** ist gefällt mir rein erzählerisch besser, als wenn er selbst ein Geist ist.



Besessene Musikanten

Ich dachte es könnte einen **witzigen Effekt** erzeugen die Schüler und Lehrer so als wären sie von Geister besessen darzustellen. Oder vielleicht haben die Musikanten in diesen Porträt auch volle **Kontrolle** über diese **mystischen Kräfte**. Die Interpretation überlasse ich dem Betrachter.

Fazit

Diese Porträts finde ich visuell schön, das Problem ist allerdings, dass die Personen durch die verschiedenen Gestaltungselemente – zum Beispiel den leuchtenden Augen – **schwer erkennbar** werden.



Geister-Photobomb

Da mir der **Raum** in den Fotografien fehlte, suchte ich nach anderen Fotografien. Ich fand schliesslich eine Fotoserie die genau dem entspricht was ich mir vorstellte. In den Bildern hat es Räumlichkeit, und sie haben einen Vintage-Charakter obwohl sie eigentlich in der **heutigen Zeit** aufgenommen wurden. In den freien Raum der Bilder setze ich nun diese Geister.

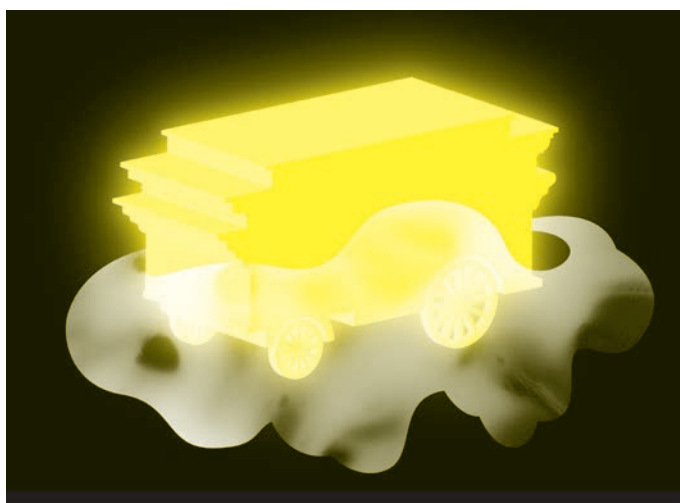
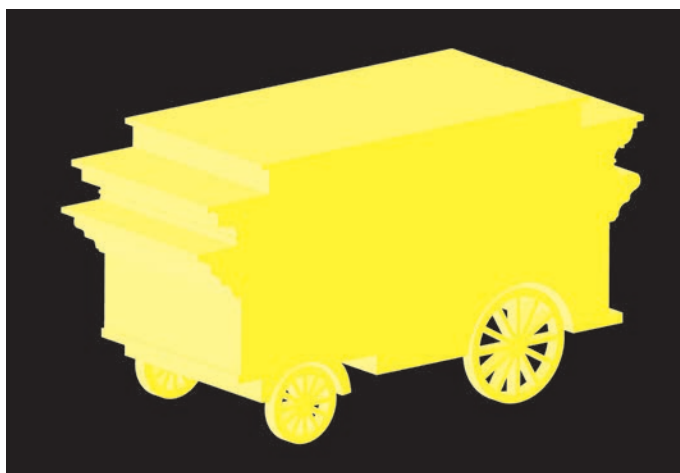
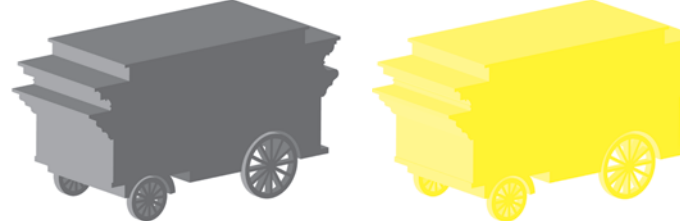
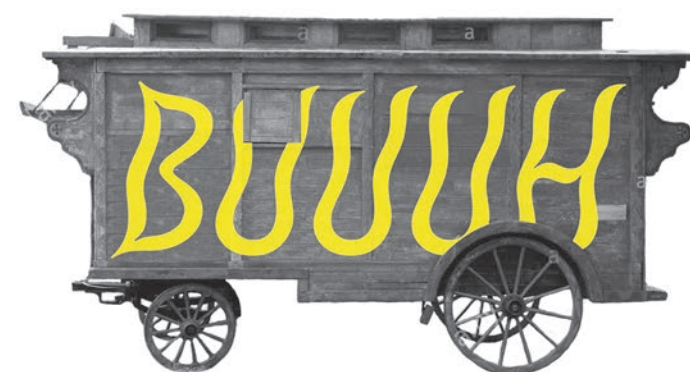


Konzept

Auch die Darstellung des "Schulhaus" ist bei meinem Gestaltungskonzept eine wichtige Frage. Denn die Schule ist **mobil**. Der Unterricht findet in Wohnmobilen statt, ähnlich wie die **Wagen eines Zirkus**.

Bei der Gestaltung ist der Grund für dieses Schulhaus-Konzept wichtig. Die Schule will einerseits **schweizweit** möglichst viele **Schüler anwerben**, sie führt aber auch regelmässig überall in der Schweiz **Konzerte** auf und will damit die Bekanntheit des Theremins wieder aufleben lassen. Die Mitgliedschaft kann man monatlich lösen, was auch der Zeitraum ist in dem sich die Schule an einem Ort aufhält.

Auch auf einer erzählerischen Ebene liefert dieses Schulhauskonzept spannende Gestaltungsideen. Mit diesem mysteriösen Wagen der plötzlich eines Abends **auftauchte** und dann ebenso plötzlich eines Nachts wieder **verschwand**. Das ganze baut weiter auf der **mysteriösen Stimmung** – die ich in der Gestaltung meiner Schule erreichen will – auf.



Signaletik

Die Schule besteht also aus einer **Siedlung von Wohnmobilen**. Da in diesen mobilen Siedlungen auch **Konzerte** organisiert werden und es **verschiedene Wagen** für zum Beispiel die **Schüler und die Lehrer** gibt aber auch für die **Kantine** und für die **Toiletten**, braucht es unbedingt Signaletik. Dafür machte ich einige Versuche.

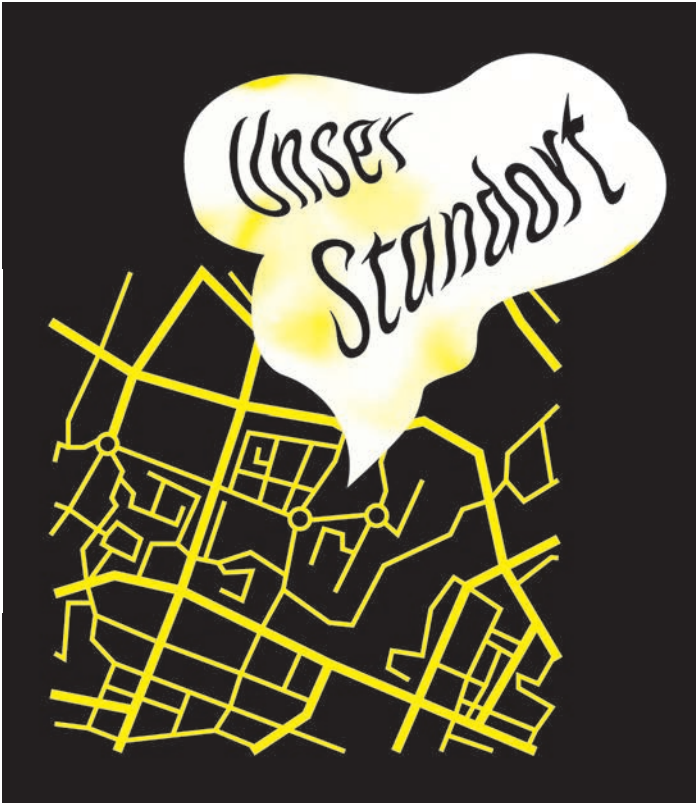
TOILETTEN →

MUSIKRAUM →



14 Karte

Eine Schule sollte in der Lage sein dem Interessenten alle möglichen Informationen zu liefern. Dazu gehört auch der Standort der Schule. Und das ist bei meiner mobilen Schule besonders wichtig. Deshalb machte ich mir Gedanken, wie ich Karten darstellen könnte.



Einblick Schule

Die Schule soll nicht nur durch die Gestaltung und durch Infotext überzeugen. Ich will, dass potenzielle Schüler auch einen Einblick in die Schule erhalten können. Ich will also Schüler in Aktion zeigen, zum Beispiel während dem Unterricht oder während einem Konzert.



Für den Lauftext suchte ich zum einen nach Schriften die einen guten **Kontrast zum Schriftzug** herstellt. Ange-sichts der Hawthorn und anderen sehr detaillierten Schrif-ten, suchte ich dabei primär nach **serifenlosen** Schriften. Andererseits erstellte ich auch noch ein Auswahl von **Seri-fen-Schriften**, die selbst – unterstützt durch die Serifen – einen gewissen Vintage-Charakter besitzen der aber auch in der modernen Zeit gut passt.

Fazit

Ich entschied mich schlussendlich doch für eine Seri-fenschrift: Der **Bagnard**. Grund dafür war, dass ich bereits bei der Schrift die ich mit der Hawthorn kombinierte einen starken Kontrast habe. Deshalb entschied ich mich für eine Schrift die reibungslos zur Hawthorn passt.

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Veränderung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher ausgegeben.

SuperspitzeGrotesk

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Veränderung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher ausgegeben.

Apercu

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Veränderung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher ausgegeben.

Circular Pro

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elek-troden («Antennen») die Stärke der Veränderung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt.

TSTAR

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Verän-derung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher.

Frutiger

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Verände-rung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher.

Berthold Akzidenz Grotesk

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Veränderung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher.

Helvetica Neue

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Veränderung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher ausgegeben.

Relevant

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Veränderung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird.

Bluu Next

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Verände-rung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher.

Eczar

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Veränderung. Die sich ändern-de Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher.

Practice

Schule des Theremin

Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegen-über zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Verän-derung. Die sich ändernde Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher.

Bagnard

Schule des Theremin

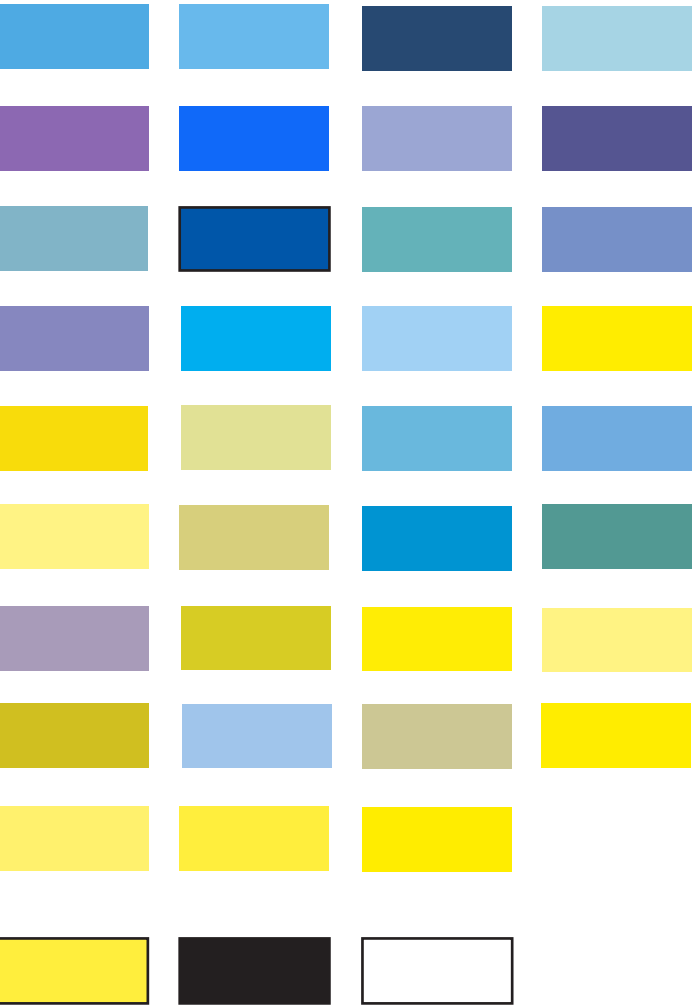
Beim Theremin beeinflusst die elektrische Kapazität des menschlichen Körpers ein elektromagnetisches Feld. Dabei steuert die Position der Hände gegenüber zwei Elektroden («Antennen») die Stärke der Veränderung. Die sich ändern-de Schwingung des Feldes wird verstärkt und als Ton über einen Lautsprecher.

Fortescue Pro

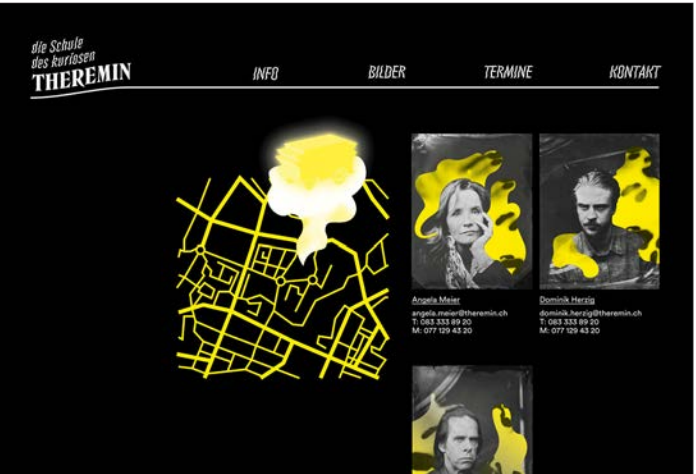
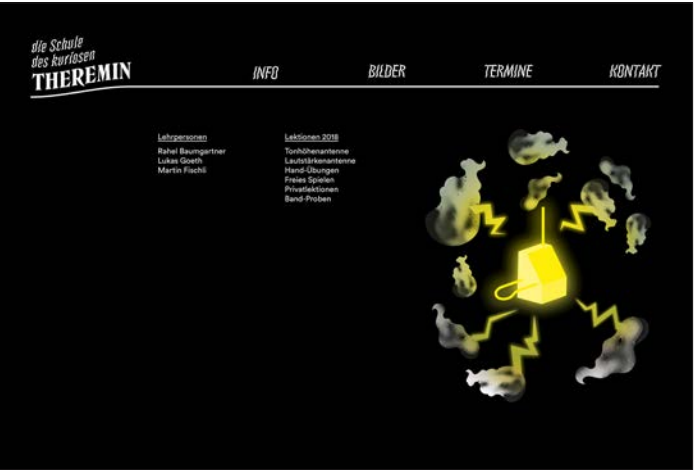
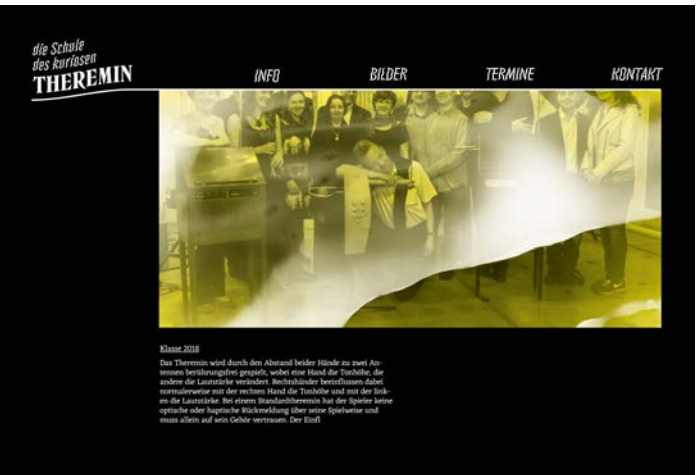
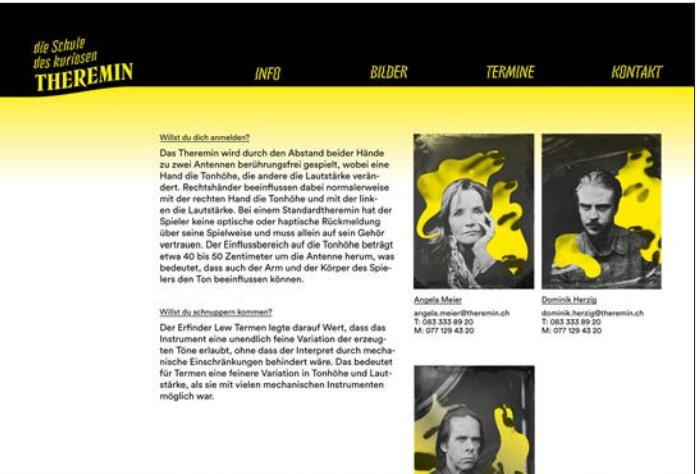
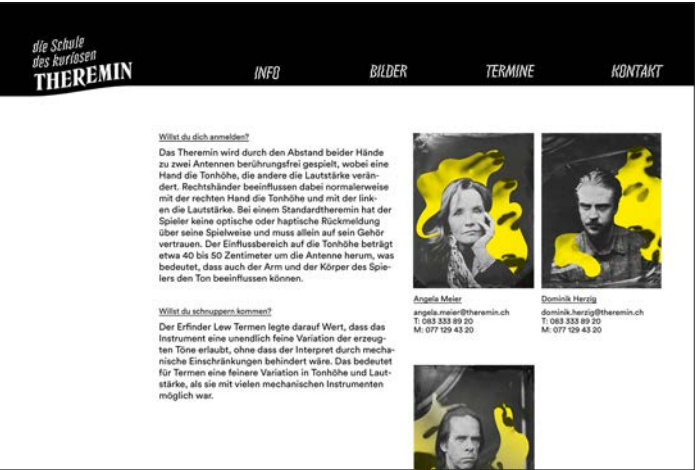
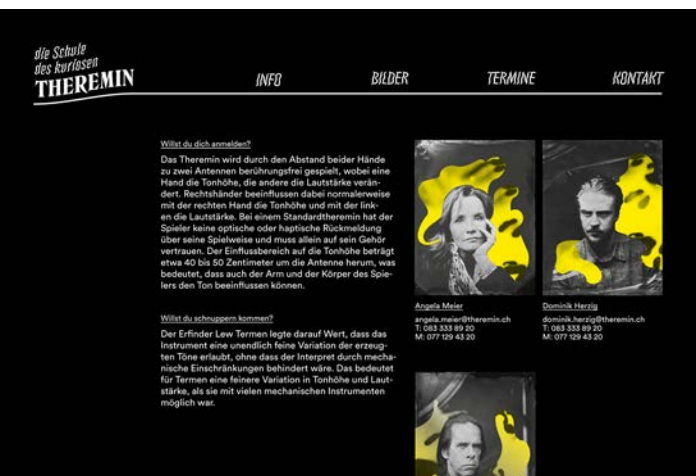
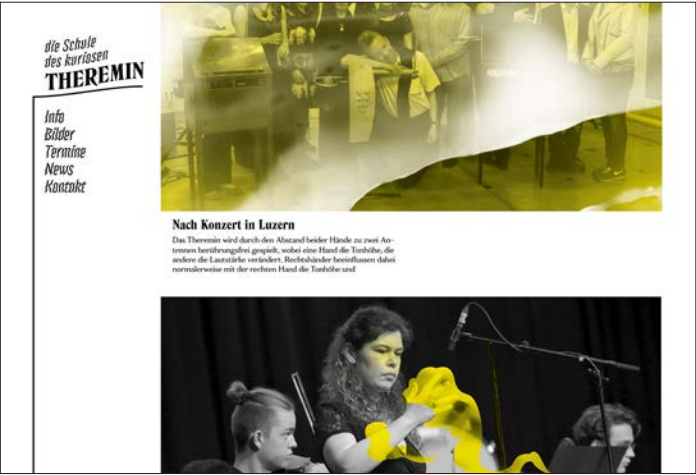
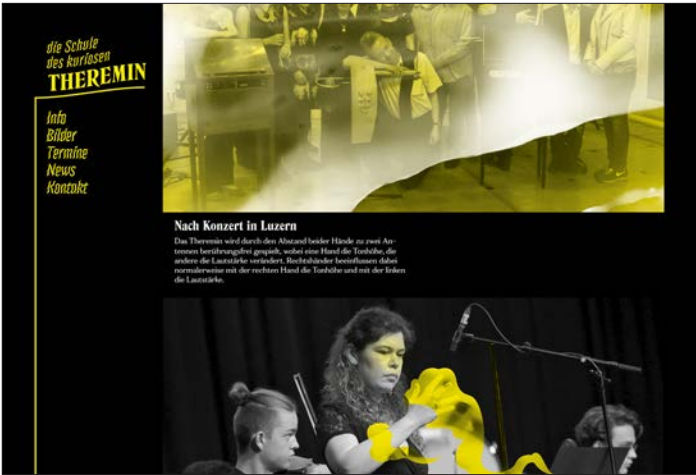
Zu Beginn meines Gestaltungsprozess war ich davon überzeugt mit **cyan/blauen** Farbtönen zu arbeiten, da dies die **typischen Geisterfarben** sind. Als ich jedoch die Tech-nik mit den Fotogrammen und den Schnittmasken entwi-ckelte entdeckte ich, dass man auch **ohne Farbe**, nur mit **geisterhaften Strukturen**, Geister darstellen kann. Ich arbeitete dann vor allem farblos. Als ich schlussendlich die **Blitze** gestaltete, bekam die Farbe gelb eine grosser Rolle. Durch den **Leuchteffekt** der Blitze färbten sich diese Gelbtöne ausserdem auf die weissen Geister ab.

Den Effekt der die gelbe Farbe in Kombination mit dem schwarz-weissen hat gefällt mir sehr gut. Es ist zum einen die **Elektrizität sehr gut spürbar**. Man fühlt ausser-dem eine gewisse **Spannung** und eine warme **Temperatur**. Auch die Geisterwelt gelb und weiss darzustellen anstatt dem typischen blau finde ich ausserdem einfallsreicher.

Repräsentativ für diese Entwicklung habe ich chronolo-gisch Farben aus den entstandenen Bildern gesammelt. Nicht einbegriffen sind die schwarzen und weissen Töne die ebenfalls sehr wichtig sind in meiner Gestaltung.



Meine Schule ist mobil. Somit ist es für sie etwas schwieriger als für lokale Schulen über Druckmedien zu werben. Deshalb ist die digitale Werbung ein wichtiges Thema für meine Schule. Am wichtigsten ist eine Webseite, über die man sich alle Informationen holen kann.



Um diese Vintage-Zeit die ich mit meiner Gestaltung einfange will auch noch mit einem passenden Produkt zu würdigen, gestaltete ich ein Schallplattencover.



Wichtig finde ich auch ein Programmheft. Sowohl für die Schüler aber auch für Interessenten um informiert zu bleiben über zukünftige Veranstaltungen. Ausserdem ist es durchaus legitim von einer Schule mit dieser **Vintage-Ästhetik** auch Print-Produkte zu erwarten.

BUJH

**DIE KURIOSE SCHULE
DES THEREMIN
PROGRAMM**

Die Musikanten

Das Theremin wird durch den Abstand beider Hände zu zwei Antennen berührungsfrei gespielt, wobei eine Hand die Tonhöhe, die andere die Lautstärke verändert. Rechtshänder beeinflussen dabei normalerweise die Tonhöhe und mit der linken Hand die Lautstärke. Bei einem Standardtheremin hat der Spieler keine optische oder haptische Rückmeldung über seine Spielweise und muss allein auf sein Gehör vertrauen. Der Einflussbereich auf die Tonhöhe beträgt etwa 40 bis 50 Zentimeter um die Antenne herum, was bedeutet, dass auch der Arm und der Körper des Spielers den Ton beeinflussen können.

Danach

Der Erfinder Lew Termen legte darauf Wert, dass das Instrument eine unendlich feine Variation der erzeugten Töne erlaubt, ohne dass der Interpret durch mechanische Einschränkungen behindert wäre. Das bedeutet für Termen eine feinere Variation in Tonhöhe und Lautstärke, als sie mit vielen mechanischen Instrumente.



*die Schule
des kuriosen
THEREMIN*

**02.07.2018
19.00 UHR**

**RÖSSLIGASSE 12
LUZERN**

Die Musikanten

Das Theremin wird durch den Abstand beider Hände zu zwei Antennen berührungsfrei gespielt, wobei eine Hand die Tonhöhe, die andere die Lautstärke verändert. Rechtshänder beeinflussen dabei normalerweise die Tonhöhe und mit der linken Hand die Lautstärke. Bei einem Standardtheremin hat der Spieler keine optische oder haptische Rückmeldung über seine Spielweise und muss allein auf sein Gehör vertrauen. Der Einflussbereich auf die Tonhöhe beträgt etwa 40 bis 50 Zentimeter um die Antenne herum, was bedeutet, dass auch der Arm und der Körper des Spielers den Ton beeinflussen können.

Danach

Der Erfinder Lew Termen legte darauf Wert, dass das Instrument eine unendlich feine Variation der erzeugten Töne erlaubt, ohne dass der Interpret durch mechanische Einschränkungen behindert wäre. Das bedeutet für Termen eine feinere Variation in Tonhöhe und Lautstärke, als sie mit vielen mechanischen Instrumente.



*die Schule
des kuriosen
THEREMIN*

**02.07.2018
19.00 UHR**

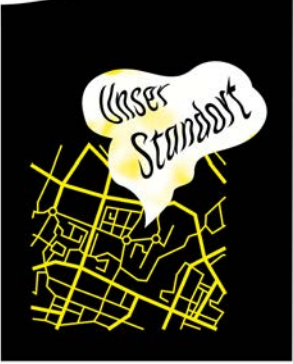
**RÖSSLIGASSE 12
LUZERN**

Die Musikanten

Das Theremin wird durch den Abstand beider Hände zu zwei Antennen berührungsfrei gespielt, wobei eine Hand die Tonhöhe, die andere die Lautstärke verändert. Rechtshänder beeinflussen dabei normalerweise die Tonhöhe und mit der linken Hand die Lautstärke. Bei einem Standardtheremin hat der Spieler keine optische oder haptische Rückmeldung über seine Spielweise und muss allein auf sein Gehör vertrauen. Der Einflussbereich auf die Tonhöhe beträgt etwa 40 bis 50 Zentimeter um die Antenne herum, was bedeutet, dass auch der Arm und der Körper des Spielers den Ton beeinflussen können.

Danach

Der Erfinder Lew Termen legte darauf Wert, dass das Instrument eine unendlich feine Variation der erzeugten Töne erlaubt, ohne dass der Interpret durch mechanische Einschränkungen behindert wäre. Das bedeutet für Termen eine feinere Variation in Tonhöhe und Lautstärke, als sie mit vielen mechanischen Instrumente.



*die Schule
des kuriosen
THEREMIN*

**02.07.2018
19.00 UHR**

**RÖSSLIGASSE 12
LUZERN**

Die Musikanten

Das Theremin wird durch den Abstand beider Hände zu zwei Antennen berührungsfrei gespielt, wobei eine Hand die Tonhöhe, die andere die Lautstärke verändert. Rechtshänder beeinflussen dabei normalerweise die Tonhöhe und mit der linken Hand die Lautstärke. Bei einem Standardtheremin hat der Spieler keine optische oder haptische Rückmeldung über seine Spielweise und muss allein auf sein Gehör vertrauen. Der Einflussbereich auf die Tonhöhe beträgt etwa 40 bis 50 Zentimeter um die Antenne herum, was bedeutet, dass auch der Arm und der Körper des Spielers den Ton beeinflussen können.

Danach

Der Erfinder Lew Termen legte darauf Wert, dass das Instrument eine unendlich feine Variation der erzeugten Töne erlaubt, ohne dass der Interpret durch mechanische Einschränkungen behindert wäre. Das bedeutet für Termen eine feinere Variation in Tonhöhe und Lautstärke, als sie mit vielen mechanischen Instrumente.



02

**2018
15.02**

**RÖSSLIGASSE 12
6000
LUZERN**

**ANKUNFT LUZERN
KONZERT**

WER?

Das Theremin wird durch den Abstand beider Hände zu zwei Antennen berührungsfrei gespielt, wobei eine Hand die Tonhöhe, die andere die Lautstärke verändert. Rechtshänder beeinflussen dabei normalerweise mit der rechten Hand die Tonhöhe, und mit der linken die Lautstärke. Bei einem Standardtheremin hat der Spieler keine optische oder haptische Rückmeldung über seine Spielweise und muss allein auf sein Gehör vertrauen. Der Einflussbereich auf die Tonhöhe beträgt etwa 40 bis 50 Zentimeter um die Antenne herum, was bedeutet, dass auch der Arm und der Körper des Spielers den Ton beeinflussen können.

DANACH

Der Erfinder Lew Termen legte darauf Wert, dass das Instrument eine unendlich feine Variation der erzeugten Töne erlaubt, ohne dass der Interpret durch mechanische Einschränkungen behindert wäre. Das bedeutet für Termen eine feinere Variation in Tonhöhe und Lautstärke, als sie mit vielen mechanischen Instrumente.

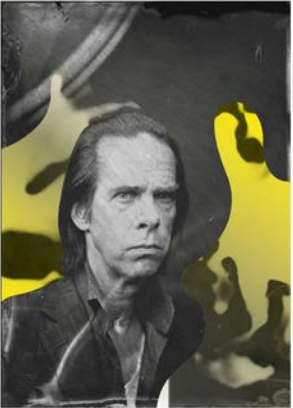


**2018
15.02
17.03**

**DIE LEHRPERSONEN:
MARTIN FISCHLI**

GRÜNDER

Das Theremin wird durch den Abstand beider Hände zu zwei Antennen berührungsfrei gespielt, wobei eine Hand die Tonhöhe, die andere die Lautstärke verändert. Rechtshänder beeinflussen dabei normalerweise mit der rechten Hand die Tonhöhe, und mit der linken die Lautstärke. Bei einem Standardtheremin hat der Spieler keine optische oder haptische Rückmeldung über seine Spielweise und muss allein auf sein Gehör vertrauen. Der Einflussbereich auf die Tonhöhe beträgt etwa 40 bis 50 Zentimeter um die Antenne herum, was bedeutet, dass auch der Arm und der Körper des Spielers den Ton beeinflussen können.



**2018
15.02
17.03**

FÄCHER

TONHÖHENANTENNE

LAUTSTÄRKENANTENNE

HAND-ÜBUNGEN

FREIES SPIELEN

THEORIE

ANMERKUNGEN

Der Erfinder Lew Termen legte darauf Wert, dass das Instrument eine unendlich feine Variation der erzeugten Töne erlaubt, ohne dass der Interpret durch mechanische Einschränkungen behindert wäre. Das bedeutet für Termen eine feinere Variation in Tonhöhe und Lautstärke, als sie mit vielen mechanischen Instrumente.



**2018
15.02
17.03**

**DIE LEHRPERSONEN:
RAHEL BAUMGARTNER**

VIRTUOSIN AUF DEM THEREMIN

Das Theremin wird durch den Abstand beider Hände zu zwei Antennen berührungsfrei gespielt, wobei eine Hand die Tonhöhe, die andere die Lautstärke verändert. Rechtshänder beeinflussen dabei normalerweise mit der rechten Hand die Tonhöhe, und mit der linken die Lautstärke. Bei einem Standardtheremin hat der Spieler keine optische oder haptische Rückmeldung über seine Spielweise und muss allein auf sein Gehör vertrauen. Der Einflussbereich auf die Tonhöhe beträgt etwa 40 bis 50 Zentimeter um die Antenne herum, was bedeutet, dass auch der Arm und der Körper des Spielers den Ton beeinflussen können.



**2018
15.02**

**RÖSSLIGASSE 12
LUZERN**

**ANKUNFT LUZERN
KONZERT**

WER?

Das Theremin wird durch den Abstand beider Hände zu zwei Antennen berührungsfrei gespielt, wobei eine Hand die Tonhöhe, die andere die Lautstärke verändert. Rechtshänder beeinflussen dabei normalerweise mit der rechten Hand die Tonhöhe, und mit der linken die Lautstärke. Bei einem Standardtheremin hat der Spieler keine optische oder haptische Rückmeldung über seine Spielweise und muss allein auf sein Gehör vertrauen. Der Einflussbereich auf die Tonhöhe beträgt etwa 40 bis 50 Zentimeter um die Antenne herum, was bedeutet, dass auch der Arm und der Körper des Spielers den Ton beeinflussen können.

DANACH

Der Erfinder Lew Termen legte darauf Wert, dass das Instrument eine unendlich feine Variation der erzeugten Töne erlaubt, ohne dass der Interpret durch mechanische Einschränkungen behindert wäre. Das bedeutet für Termen eine feinere Variation in Tonhöhe und Lautstärke, als sie mit vielen mechanischen Instrumente.



Ausblick

In diesem Gestaltungskonzept konnte ich eine Bildwelt verwirklichen die meine Ziele, eine mysteriöse magische Stimmung zu kreieren, erfüllt. Gleichzeitig konnte ich meinen Wunsch beachten, dass auch die wissenschaftliche Erklärung des Theremins mit der Elektrizität, einen Platz in der Gestaltung findet. In der Umsetzung kann ich nun mit einer grossen Auswahl von Gestaltungselementen arbeiten.