



SPACE

FOR
VISUAL

WORKSHOP,
MANUAL

RESEARCH
AND COMPENDIUM

SPACE FOR VISUAL RESEARCH PRESS RELEASE

Bilder stehen im Zentrum zeitgenössischer Kommunikation. Keine Botschaft, keine Gestaltung und keine Forschung verläuft bilderlos. Wir befinden uns im Zeitalter des Bildes, doch die hierfür notwendige Kultur des Entwerfens ist im Rückstand. Der SPACE FOR VISUAL RESEARCH schlägt eine Lehre, ein Labor und ein Handbuch vor. Er zielt auf abstrakte Bilder ab, die unabhängig von visuellen Referenzen funktionieren und in der freien Urheberschaft des Designers entstehen.

Markus Weisbeck, der den SPACE FOR VISUAL RESEARCH 2013 zusammen mit Mathias Schmitt und Michael Ott an der Bauhaus-Universität in Weimar gegründet hat, führt im Interview mit Alex Marashian in das Programm des Projektes ein: »Es ist möglich, eine Methode für das systematische Lehren von Form durch Abstraktion zu entwickeln. Wenn man Grafikdesign mit abstrakten Bildern praktiziert, ist man mehr auf die Gestaltung fokussiert und weniger von Fragen der Bedeutung des Sujets abgelenkt.«

Die gleichnamige Publikation löst als Labortagebuch in 13 Bildstrecken von 16 Designern den Anspruch ein, verschiedene Modi der Abstraktion im Experiment mit optischen, chemischen, physikalischen und digitalen Werkzeugen aufzuzeigen. Dabei stoßen die einzelnen Bildentwürfe stets an die Grenzen von Abbildung, Ikonizität und Modellhaftigkeit.

Images are at the core of contemporary communication. No message, no design and no research is without images. We find ourselves in the age of images, but the required culture of designing is in arrears. The SPACE FOR VISUAL RESEARCH proposes a teaching, a laboratory and a manual. It is aiming for abstract images that are independent of visual references, and emerge from a free authorship of the designer.

Markus Weisbeck, who founded the SPACE FOR VISUAL RESEARCH together with Mathias Schmitt and Michael Ott in 2013 at Bauhaus-Universität Weimar, introduces the project's programme in an interview with Alex Marashian: »It's possible that a method for the systematic teaching of form via abstraction could be developed. If you do graphic design with abstract images, you are more focused on composition and less distracted by questions of meaning.«

The publication of the same name as lab log is able to assert its claim by demonstrating different modes of abstraction in 13 image series by 16 designers, who experimented with optical, physical, chemical and digital tools. The compositions push the limits of depiction, iconicity and exemplariness.

In his essay the artist Liam Gillick describes the necessary failure of representation in the abstract and reevaluates this crisis as a critical potential for abstract images. The aesthetics written

Der Künstler Liam Gillick beschreibt in seinem Essay das notwendige Scheitern jeder Darstellung in der Abstraktion und wertet diese Krise in ein kritisches Potential abstrakter Gestaltungen um. Die von Karl Schawelka vorgelegte Ästhetik zeichnet historische Linien der produktiven Abstraktion von Formen in der Natur durch die Kunst zwischen Pattern Recognition und Einbildungskraft nach.

Die Überführung der Wahrnehmung in eine Form ist schließlich das Großprojekt von Max Bense. Sophia Gräfe führt in das Denken des Informationsästhetikers und in die Gestaltungstheorie der 1960er Jahre ein. Im Versuch, das Denken ästhetisch und die Bilder als denkend zu begreifen eröffnet sich das Curriculum des SPACE FOR VISUAL RESEARCH: »Die bewusste Forschung am Zusammenhang von Wissen und seiner Darstellung, die eine Bildrhetorik unseres Denkens und Fühlens schult.«

Mit zwei künstlerischen Interventionen von Jason Dodge und E. Roon Kang und einem Originalprint von Enno Pötschke.

by Karl Schawelka traces the history of the productive abstraction of forms from nature in the arts between the poles of pattern recognition and imagination.

The transfer of perception into form was the large-scale project of Max Bense. Sophia Gräfe provides insight into the thinking of the information aesthetician and the design theory of the 1960s. In the attempt to understand thinking in an aesthetic way and images as forms of thinking, the curriculum of the SPACE FOR VISUAL RESEARCH presents: »The reflected investigation of the interrelation between knowledge and its representation, which trains the visual rhetoric of our thoughts and sentiments.«

With two artistic interventions by Jason Dodge and E. Roon Kang and an original print by Enno Pötschke.

LANGUAGE: English / German

PAGES: 184 pages

FORMAT: 22.5 cm × 32.0 cm

PRICE: 26 Euros

PUBLISHER: Spector Books

EDITORS-IN-CHIEF: Markus Weisbeck, Michael Ott & Mathias Schmitt

EDITORIAL ADVICE: Alex Marashian

TEXT EDITING: Sophia Gräfe

WITH WORKS BY: Florian Apel, Manuel Birnbacher, Florian Bräunlich, Christian Krüger, Philotheus Nisch, Michael Ott, Enno Pötschke, Johannes Rinkenburger, Michael Paul Romstöck, Mathias Schmitt, Peter Schwartz, René Schwolow, Johannes Siebler, Anna Teuber, Julia Wagner & Markus Weisbeck

IMAGE EDITING: Michael Ott & Mathias Schmitt

GRAPHIC DESIGN: Enno Pötschke

TRANSLATION: Anton Hart

PROOFREADING: Romy Weinhold

PRODUCTION: Benedict Press

PUBLICATION © 2014: Bauhaus-Universität Weimar, Faculty of Art and Design, Visual Communication (Graphic Design)

RELEASE I

Fr. 21 November 2014, 7.00 pm
Kai Middendorf Galerie, Frankfurt

RELEASE II

Tue. 2 December 2014, 8.00 pm
Hinterzimmer, Weimar

RELEASE III

Fr, 23 January 2014, 8.30 pm
Pro qm, Berlin

www.spaceforvisualresearch.com
www.spectorbooks.com

CONTACT: Sophia Gräfe (mail@sophiagraefe.com)
DISTRIBUTION: Spector Books (mail@spectorbooks.com)

Der SPACE FOR VISUAL RESEARCH arbeitet seit 2013 als Arbeitsraum und Labor für experimentelle Forschung an neuen grafischen, abstrakten und visuellen Welten im Kontext der Bauhaus-Universität Weimar. Er ist Werkstatt und Denkraum zugleich und unterstützt die Notwendigkeit einer entdeckenden Suche nach neuen Ästhetiken. Der Arbeitsraum stellt Experimentreihen zur Verfügung, die den Startpunkt von Interpretationen und Neuformulierungen bilden. Ihre Essenz wartet darauf, in einem progressiven Kontext umgesetzt zu werden.

The SPACE FOR VISUAL RESEARCH was established at the Bauhaus-University Weimar in 2013 as a workshop and laboratory for experimental research into new graphic, abstract and visual worlds. The Space's mission is to support the exploratory urge for new aesthetics, in particular by empowering design students to create their own individual imagery. The Space provides a set of specific experiments as starting points, ready to be questioned, interpreted and adapted in a progressive context that culminates in students' devising and undertaking their own experiments.

HOLISTISCHER ANSATZ

Grafikdesign ist die Disziplin der visuellen Gestaltung von Texten und Bildern. Oftmals liegen seine Elemente, wie beispielsweise Fotografien, dem Designer als gegebenes Quellenmaterial vor. Wirft man einen genauen Blick in die Geschichte des Grafikdesigns, so findet man die visuellen Meilensteine vielmehr im Bereich einer umfassenden Autorschaft. In diesen Fällen wurden die Bilder oder Illustrationen vom einzelnen Designer selbst als grafische Lösung entwickelt. Der SPACE FOR VISUAL RESEARCH lehrt Designer ihren Geist und ihre Werkzeuge in diese Richtung zu öffnen.

Die Publikation SPACE FOR VISUAL RESEARCH ist das Labortagebuch für diese Schule der Visuellen Forschung. Sie ist das Protokoll visueller Experimente, die Verfahren der Physik, Chemie, Optik und Reproduktionstechnik als Ausgangspunkt der Bildproduktion wählen. Der Zufall wird als natürlicher Wegbegleiter der Versuchsreihen dokumentiert. Die entwickelten Bilder verstehen sich als Zwischenergebnisse der Untersuchungen. In seinem Ansatz strebt SfVR keine abbildbare Lesbarkeit der Experimente an, sondern fokussiert die formale Ästhetik der erarbeiteten Kompositionen. Die den Bildreihen beiseite gestellten technischen Erklärungen eröffnen wiederum die Möglichkeit der individuellen Reproduktion der angestellten Bildexperimente. Die zusätzlich beauftragten Interviews und Fachessays sowie eine handverlesene Literaturliste machen SfVR zu einem Nachschlagewerk für die Theorie Visueller Forschung.

HOLISTIC APPROACH

Graphic design is the art of composing with elements of text and image. Often, these elements derive from a predetermined source – for example, the content of a product – that is independent of the designer. Looking closely into the history of graphic design, however, one finds that many of the visual milestones of this medium are instances of sole authorship. In these cases, the individual designer has created images or illustrations independently, as graphic solutions. The SPACE FOR VISUAL RESEARCH teaches designers to open their minds and toolkits in this direction.

The resulting SPACE FOR VISUAL RESEARCH publication is a lab book, a log of visual experiments conducted using physics, chemistry, optics and reproduction technology as starting points for image production. Coincidence is documented as a natural companion to each series of tests. While the imagery itself may be understood as the interim result of the various ongoing investigations. The SfVR does not aim for pictorial legibility of the experiments but focuses instead on their formal aesthetics as compositions. On the other hand, technical explanations open up possibilities for customized reproductions of each visual experiment presented here, while commissioned interviews and essays as well as a hand-picked bibliography render SfVR a useful reference tool for visual research in general.

Bauhaus-Universität Weimar
Faculty of Art and Design
Visual Communication (Graphic Design)

