

GEBaute BILDER: die Neuentdeckung des Raums



Eine gegenständliche Inszenierung des „stinkenden“ Italien von Sarah Illenberger, die mit suggestiven Bildern den Leser überrascht, irritiert und provoziert.

ALS DER COMPUTER ANFANG DER 90ER-JAHRE zum Massengestaltungsmedium wurde, trat die handwerkliche Herstellung von Bildern in den Hintergrund, war geradezu verpönt. Prägeschriften, 3-D-Buttons und pseudoplastische Photoshop-Effekte halten sich hartnäckig, sind grafischer Standard geworden. Gerade aber das „Handanlegen“ bei der Produktion von Illustrationen wie gebauten Bildern steht nun kurz davor, zum breiten Trend zu werden, wie der Frankfurter Designpionier Eike König feststellt: „Der Computer ist ein formatloses Medium, echte Dimensionen erfährt man erst, wenn man ein Objekt in der Hand hat.“

Die Idee, im zweidimensionalen Raum des Gedruckten die Illusion der Dreidimensionalität entstehen zu lassen, ist keine neue, aber eine reizvolle – und für den Betrachter ein Spiel mit der Wahrnehmung bei gleichzeitiger Irritation.

Wenn aus einem Blatt Papier plötzlich ein räumliches Ding, ein gebautes Bild wird, handelt es sich um den kommenden Trend der Illustrationskunst – zunehmend nun auch in Publikumsmedien sichtbar. Von CHRISTIAN GUTSCHI

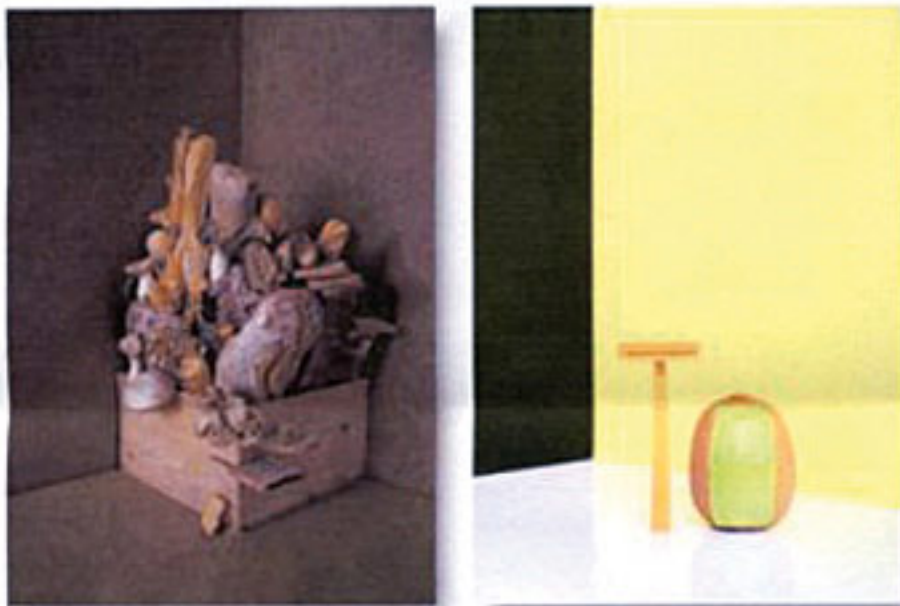
Computer gegen Handwerk. Bei der Herstellung von Illustrationen, welche die Bezeichnung „gebaute Bilder“ verdienen, geht es um das Ineinander von Handwerk und moderner digitaler Umsetzung. Das heißt, dass der Gestaltungsprozess nicht am Computer selbst stattfindet, wie der deutsche Designer Mario Lombardo erklärt: „Grafik sollte etwas Menschliches haben, mir geht es um Stimmungen, die ich mit meiner handwerklichen Arbeitsweise direkter transportieren kann.“ So entwarf er etwa eine Coverillustration für das Designmagazin *PAGE* zum Thema „Der Weg zur richti-

gen Schrift“, der diesen Entscheidungsprozess als typografisches Labyrinth darstellt: ein von Hand gebautes Objekt, das dann fotografiert wurde. Was diese Form grafischer Arbeiten so besonders erscheinen lässt, ist deren klare Absage an eine perfekte, manipulierte und ästhetisierte Hochglanzwelt. Reine Fotomontagen sind überall zu sehen, meist erscheinen sie uninspiriert und inflationär. Dementgegen wirken gebaute Bilder frisch und aufregend, authentische Objekte zum Angreifen für den Leser. Stefan Sagmeister etwa hat diese unmittelbare grafische Sprache in nahezu allen seinen Arbeiten konsequent verwirklicht.

Gebaute Bilder erobern Medien. Mittlerweile existiert eine ganze Reihe an Agenturen und Designern, die sich schwerpunktmäßig der Herstellung von Illustrationen in Gestalt grafischer Räume widmen. Allen voran



Gebaute Bilder von Pixelgarten: Collage für den Jahresrückblick in der Zeitschrift *Neon* und dreidimensionale Inszenierungen für das Jubiläumshft der Designzeitschrift *form*, die aus der Seite zu springen scheinen.



Juliette Tinnus schafft mit unterschiedlichsten Materialien einzigartige gebaute Bilder, die den Rang von Kunstobjekten haben.



BUCHTIPP

Die in diesem Buch versammelten Arbeiten sind ein erster Ausschnitt eines in großem Stil kommenden Trends: gebaute Bilder, die Inszenierung von Botschaften im Raum, wo sie oft als konkrete Objekte greifbar und erlebbar werden. Das oft gewollt Unperfekte wirkt

frisch, die Fülle an Materialien überrascht, egal, ob es sich um Buchstaben in der Landschaft, Kartonreste oder kunstvolle Stillleben handelt – dahinter stehen zündende Ideen der Visualisierung. Die Beiträge reichen von Pionieren der Szene wie Pixelgarten, Mario Lombardo oder Eike König bis hin zu vielen jungen Designer(inne)n und kleinen Büros, die sich ganz dieser Ausdrucksweise für Printillustration, Werbung und Film verschrieben haben. Das Buch ist eine Inspirationsquelle, welche die mit modernster Software erstellten Fotomontagen alt aussehen lässt. Beiträge von Stefan Sagmeister und Steven Heller geben der Publikation einen fundierten Hintergrund.

Gerrit Terstiege (Hrsg.): *Drei D – Grafische Räume*
208 Seiten, Birkhäuser 2009
39,90 Euro, ISBN-13: 978-3-76438-770-9

Für das Cover der Zeitschrift *PAGE*: Mario Lombardos Visualisierung des Entscheidungsprozesses der Schriftsuche als typografisches Labyrinth, eine rein handwerkliche Bastelarbeit.



die deutsche Agentur Pixelgarten, die eine lange Liste bedeutender Kunden mit ihren vielfach ausgezeichneten Arbeiten bedient, darunter nun eine ganze Serie spannender Coverillustrationen für das intellektuelle Magazin *Neon*. Oder etwa die Berliner Sarah Illenberger, die zuletzt für Aufsehen sorgte, als sie einen dreckigen, verschlissenen Stiefel auf dem Cover des Magazins der *Süddeutschen Zeitung* inszenierte – zu einer Italien-Story mit dem Titel „Der Stinkestiefel“.

Die Herstellung gebauter Bilder ist somit längst nicht mehr nur die Sache von experimentierfreudigen Kreativen, sondern durchdringt alle Bereiche von Werbung über Print bis hin zum Animationsfilm. Gestalter können so hinter ihren Monitoren auftauchen und müssen für solche Arbeiten oft das Büro verlassen, denn allen Freiheiten zum Trotz bieten die mächtigsten Illustrationsprogramme doch immer nur programmierte Möglichkeiten. Gestalten von gebauten Bildern geht es um die Erschließung neuer Erfahrungswelten mit jeglicher Freiheit in Materialwahl und Kreation. Und die gemachten Erfahrungen spiegeln sich in den Arbeiten wider, der Betrachter kann Teil der Szene werden, was diese Illustrationen schließlich so lebendig macht. Auf die einfachste Weise werden Geschichten erzählt, wird eine völlig neue Form der Bildsprache entwickelt. Darin liegt die große Zukunft der dreidimensionalen Bildwelten.

LINKS ZU GEBAUTEN BILDERN

- www.pixelgarten.de: Pioniere der grafischen Illusionswelten, teils absurd, aber immer mit einem Gestaltungskonzept.
- www.mariolombardo.com: Ex-Artdirektor von *Spex*, einer der ganz Großen bei Collagen und gebauten Bildern.
- www.juliettetinnus.com: Ihre Fotografien sind originelle Kompositionen sonderbarer Objekte und wahre Kunstwerke.
- www.kong.ch: Experimente zwischen der Tradition der Schweizer Grafik und gestalterischer Intuition.
- www.sarahillenberger.com: Verwandelt reale Gegenstände zu surrealen Objekten für Printmedien und Werbung.