



Design mit System (written conversation)

www.bitkom.org

bitkom

Herausgeber

Bitkom e. V.
Albrechtstraße 10 | 10117 Berlin
T 030 27576-0
bitkom@bitkom.org
www.bitkom.org

Ansprechpartner

Dr. Frank Termer | Bitkom e.V.
T 030 27576-232 | f.termer@bitkom.org

Verantwortliches Bitkom-Gremium

AK Digital Design

Projektleitung

Prof. David Gilbert | DB Systel GmbH
Axel Platz | Siemens AG

Titelbild

Mikita Yo Ya | unsplash.com

Copyright

Bitkom 2022

Diese Publikation stellt eine allgemeine unverbindliche Information dar. Die Inhalte spiegeln die Auffassung im Bitkom zum Zeitpunkt der Veröffentlichung wider. Obwohl die Informationen mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt wurden, besteht kein Anspruch auf sachliche Richtigkeit, Vollständigkeit und/oder Aktualität, insbesondere kann diese Publikation nicht den besonderen Umständen des Einzelfalles Rechnung tragen. Eine Verwendung liegt daher in der eigenen Verantwortung des Lesers. Jegliche Haftung wird ausgeschlossen. Alle Rechte, auch der auszugswweisen Vervielfältigung, liegen beim Bitkom.

Design mit System (written conversation)

Christoph Grünberger | Art-Director und Autor,
Dr. Martin Lorenz | TwoPoints.Net &
Prof. David Gilbert | DB System GmbH

Auszug aus dem »Jahrbuch Digital Design 2022«

Das vollständige Jahrbuch finden Sie unter:

[↗www.bitkom.org/Bitkom/Publikationen/Digital-Design-Jahrbuch-2022](http://www.bitkom.org/Bitkom/Publikationen/Digital-Design-Jahrbuch-2022)

8 Design mit System (written conversation)

Christoph Grünberger | Art-Director und Autor, Dr. Martin Lorenz |
TwoPoints.Net & Prof. David Gilbert | DB Systel GmbH

Lieber Martin, Lieber Christoph,

Ihr habt beide jeweils zwei Bücher herausgebracht. Ihr erläutert jeweils einmal die systematische Entwicklung von Visual Designs und dann präsentiert ihr jeweils eine Sammlung von Visual Designs. Interessanterweise war die Reihenfolge dabei umgekehrt. Christoph, Du hast mit »Analog Algorithm« 2019 zuerst eine Anleitung für Grid Entwicklung und die Gestaltung auf diesen veröffentlicht. Und Martin Du hast dieses Jahr als zweite Veröffentlichung mit »Flexible Visual Systems« ein umfangreiches Manual vorgelegt.

Was war für Euch jeweils der persönliche Reiz hinter diesen Publikationen?

Martin: Den »persönlichen Reiz« dieses Buch zu machen, trug ich seit 2001 mit mir herum. Das war das Jahr in dem ich mein Studium an der KABK in Den Haag abgeschlossen habe. Grafische- und typografische Systeme waren Teil unseres Studiums. Insbesondere Petr van Blokland war eine große Inspiration für mich. Er hat uns gezeigt wie systemisches Arbeiten, bzw. code-gestütztes Arbeiten die Effizienz erhöhen kann. Kleine Design Studios können so größere Aufträge bewältigen. Diesen Ansatz habe ich in meine Arbeit beim Hort, in dem ich die folgenden vier Jahre verbrachte, einfließen lassen. Schon damals war mir klar, dass das Thema viel zu wenig erforscht war, es aber auf der anderen Seite genügend Material zum analysieren gab. 2005 begann ich deshalb erst ein Master- und dann ein PhD-Programm in Design Research an der Universität in Barcelona, um dieses Thema zu erforschen. Das Buch »Flexible Visual Systems« ist das Ergebnis von 10 Jahren wissenschaftlicher Forschung und 20 Jahren beruflicher Erfahrung.

Christoph: »Analog Algorithm«, ist ein Werkzeugkasten für die Gestaltung neuer Formen, der sich sich mit rasterbasiertem Design befasst und dem Leser Techniken zur Entwicklung neuer Formen, Schriften, Logos und Muster vermittelt.

Hier kamen zwei Entwicklungen zusammen. Zum einen habe ich mich bereits in einer früheren Publikation mit einem mathematischen Prinzip zur Pattern-Generierung beschäftigt. Zum anderen konnte ich in meiner beruflichen Tätigkeit als Art-Director im Bereich Branding, in den unterschiedlichsten Agenturen seit Mitte der Nuller-Jahre einen Trend verfolgen, welcher immer mehr den Fokus auf »Digital First« legte.

Also Erscheinungsbilder, welche im Media-Stream gut inszenierbar sind. Das verlangt natürlich auch nach dynamischen Gestaltungssystemen, welche auf sämtlichen Kanälen, vom Logo bis hin zum Messestand, Lösungen präsentieren.

Diese beiden Impulse waren letztendlich ausschlaggebend für die Entstehung dieses Werkbuches und ich hatte das Glück, daß genau zu diesem Zeitpunkt Lars Müller (Lars Müller Publishers, Zürich) ein Faksimile von Karl Gerstners »Designing Programmes« von 1968 auflegte und mein Buch als Neuinterpretation von dessen Maximen sah.

Kurz nach der Veröffentlichung dieser Publikation suchte ich das Gespräch mit diversen Kollegen

aus unterschiedlichen Design-Disziplinen. Mich interessierte, nachdem ich nun alle gestalterischen Möglichkeiten des Graphik-Designs im Hinblick auf Algorithmus-Unterstützung entlang der Horizontalen, von Muster, Logo, Schrift bis hin zu abstrakten Kompositionen, exploriert hatte: Welche Möglichkeiten existieren entlang der Vertikalen? Von 3D-Animation über Szenografie bis hin zur Architektur.

Zu Beginn war das Projekt eher überschaubar, später machte es jedoch seine Runde und immer mehr wollten dabei sein. Zuletzt standen 40 Künstler und Designer auf der Liste. Wahrscheinlich war hier auch der Umstand des Lockdowns maßgeblich, daß alle verfügbar waren und sich Zeit nahmen für teilweise sehr ausgiebige Gespräche. Ich konnte die relevantesten zeitgenössischen Protagonisten gewinnen, ihre wichtigsten Arbeiten anhand von Fakten, Aspekten und Geschichten vorzustellen und Einblicke in ihre kreativen Prozesse zu geben. Diese reichen von der Vision über den zugrunde liegenden Code und Herausforderungen im Implementierungskonzept bis hin zum fertigen Werk.

So erschien nach all dem Trubel mit Ressourcenknappheit (Papier) und den Problemen der Distributionswege, Anfang Oktober das mit Hilfe von kickstarter co-finanzierte Buch »The Age of Data« beim Niggli-Verlag (Zürich).

»The Age of Data« zeigt die Zukunft von Kunst und Design in einer Zeit, in der die ganze Welt durch die Pandemie auf dem Prüfstand steht.

Ihr Beide bezieht Euch ja auf Karl Gerstner und sein Buch »Programme entwerfen«. Dort benennt Karl Gerstner in seinem Text über die Schrift Akzidenz Grotesk Eigenschaften, die ihr das höchste Lob gaben: »die funktionale und formale Selbstverständlichkeit, die kurzfristige Moden überdauert«. Wo stehen wir denn in Analogie hierzu heute beim Design digitaler Interfaces? Haben wir hier schon eine Art Akzidenz Grotesk? Und falls nicht, wie könnten wir zu einer gelangen?

Martin: Interfaces sind nicht mein Fachgebiet. Der Vergleich mit der Akzidenz Grotesk lässt mich aber vermuten, dass Schriftsprache für dich im weitesten Sinne auch ein Interface ist. Ein Interface um Inhalte zu vermitteln. Ob ein Interface oder eine visuelle Sprache »zeitlos« sein kann, hängt von der Definition des zu betrachtenden Zeitraums ab. Vor 200 Jahren hätte niemand behauptet Serifenlose Schriften wären zeitlos. Sie wurden wohl eher als grotesk empfunden. Wie die Zukunft der Interfaces aussieht möchte ich deshalb nicht wagen vorherzusagen. Ich lasse mich lieber überraschen. Solange wir aber dem Weltbild Einsteins folgen, werden wir die Welt in Systemen denken und gestalten.

Christoph: Gerstner stellt die Frage nach der Zukunft der Sans-Serif Schriften. Er hinterfragt den »Style« als Umsetzung von Form & Funktion einer Displayschrift. Folglich ist die große Frage, die es zu beantworten gilt: hat die Akzidenz Grotesk das Potenzial, zig Variationen von serifenlosen linear Antiqua-Alphabeten hervorbringen zu können, als die eine »Master-Type«, welche letztendlich auch Pate stand für die so erfolgreiche »Helvetica«.

Die Akzidenz Grotesk wurde nicht von einem einzigen Schriftzeichner entworfen, sie ist vielmehr das Ergebnis einer Evolution. Objektiv betrachtet ist sie daher auch ein Sammelsurium von

Handschriften unzähliger Schriftgießer und -gestalter, was an verschiedenen stilistischen Ungereimtheiten festzumachen ist.

Kommen wir auf die Frage nach der Analogie zum Design digitaler Interfaces.

Ich denke, daß wir den momentanen Weg verlassen sollten, um auf anderen Wegen das »Master-UX« zu finden.

In den Arbeitsabläufen der Praxis dreht sich alles um (selbst-)beruhigende und motivierende Buzzwords wie z.B. »Digitale Transformation« und »Agilität«. Doch auch nach dem schnellsten »Design Sprint« durch alle 5 Punkte des »Design Thinking«, bleibt jegliche Kreativität auf der Strecke, passiert einfach nicht. In einem Korsett aus vordefinierten, abzuhakenden Schritten muß prozessgetriebene Optimierung stattfinden.

Kreativität ist nicht messbar und kann auch nicht forciert werden!

Solange die zugrundeliegende Methode nicht hinterfragt wird, also kreatives Denken und dadurch Design zugelassen wird, sehe ich das Ziel noch nicht erreicht. Wir haben zwar in gewisser Weise nach Gerstner das »Funktionale« abgedeckt, jedoch müssen wir hier das »Formal«(-ästhetische) noch intergiert bekommen.

Ein Weg wäre, sich zu befreien von jenen in letzter Zeit aufgekommenen, allzu modernen Dogmen wie, »Risiko Reduzierung«, »Zeit Optimierung« und »hohe wirtschaftliche Effizienz«. Diese decken lediglich den Pfad der »Erschaffung«, nein der »Erzeugung« von Lösungen ab. Die Gefahr ist, daß man sich hier ständig im Kreise dreht, stagniert.

Vielmehr bräuchte man einen hybriden Approach. »Erzeugung« als nachgelagertes und »Erschaffung« als primäres Ziel.

Arbeiten diese beiden Stränge Hand in Hand, könnten wir am Horizont die Berthold-Dämmerung sehen. Diese ist dann nicht wie bei Gerstner eine formal-ästhetische Display Schrift sondern ein konzeptionsbasierter Prozeß, ein neues Material, welches Digitales und Kreatives verbinden kann und dadurch eine höhere Schlagkraft bekommt.

Martin Du sprichst ja auch davon, dass wir mit Designsystemen einen Sprung vom »Sign« zu einem »Writing System« haben. Wie weit sind wir von einer Zukunft entfernt, in der User Interfaces so einfach wie dieser Satz aus Buchstaben geschrieben werden kann? Wie weit können und sollten User Interface Design automatisch geschrieben werden?

Martin: Werden sie das nicht schon längst? Schlägt der Algorithmus mir nicht jetzt schon die Nachrichten, die Musik, die Serien und die Filme vor, die ich mag? Ist es nicht ein Katzensprung zu einer vollkommen personalisierten Welt in der es kaum noch Reibung gibt? In meinen Augen eine furchtbare Vorstellung und ein Grund mehr Systeme zu analysieren und bei Bedarf zu brechen und neu zu erschaffen.

In Deinem neuen Buch »The Age of Data« zeigst Du Christoph viele Designer und Künstler deren visuelle Ergebnisse auf algorithmischen Berechnungen und häufig großen Datenmengen beruhen. Ian Anderson sagt im Vorwort »Technology isn't much without the ideas and dreams it fuels«. Wie können uns visuell Umgebungen die systematisiert generiert sind, dabei helfen? Was sollten sie für die Menschen allgemein (und nicht nur für einige Fans) leisten?

Christoph: Das ist wohl ein sehr wahrer und zentraler Satz von Ian ;)

Bei systematisiert generierten Umgebungen fällt mir sofort die beeindruckende »Architectural Sculpture« von Refik Anadol »Walt Disney Concert Hall Dreams« aus dem Jahre 2018 ein.

Zum Anlaß des 100-jährigen Bestehens der Los Angeles Philharmonic, arbeitet Anadol mit dem digitalen Archiv des Orchesters: fast 45 Terabyte an Daten – 587.763 Bilddateien, 1.880 Videodateien, 1.483 Metadaten-Dateien und 17.773 Audiodateien (das entspricht 40.000 Stunden Audio von 16.471 Aufführungen).

Mit Hilfe von Algorithmen und Machine Learning wurden diese Daten in kleinste Einheiten zerlegt um anschließend geclustert als Fassadenskulptur gezeigt zu werden. Ergebnis war eine atemberaubende, einwöchige Visualisierung auf der Außenhaut des Gebäudes, welches Refik dadurch zum »Träumen« brachte. Hierzu setzte er einen kreativen, computergesteuerten »Verstand« ein, der die Art und Weise nachahmt, wie Menschen träumen – durch die Verarbeitung von Erinnerungen, um eine neue Kombination von Bildern und Ideen zu schaffen.

Refik Anadol zeigt uns hier Kunst in Reinform. Er lässt mit Unterstützung einer KI, Mensch und Architektur träumen, von dem was war, in einer Art und Weise, die erst noch kommen wird.

Auch ist es dabei wegweisend, die Kunst in den öffentlichen Raum zu bringen und somit zu emanzipieren.

Was allerdings noch nicht gelöst sein dürfte, ist die Form der Dokumentation: Wie wird man sich in 100 Jahren an diese Träume erinnern?

In Deinem aktuellen Buch Martin definierst Du sieben Prinzipien, warum man mit flexiblen Systemen arbeiten sollte. Ein Prinzip lautet: Thinking in systems creates a sense for responsibility, as your work affects the system as well as everyone and everything involved. Kannst Du das vielleicht noch etwas erläutern, was da für Dich drinsteckt?

Martin: Ich habe nicht nur in Den Haag und Barcelona studiert, sondern auch in Darmstadt. Dort wurde mir eine Vorstellung von Design vermittelt, die aus einer deutschen und schweizerischen Tradition heraus, gutes Design als unsichtbar einstufte. Der Designer durfte in seinem Design nicht sichtbar sein. Seine einzige Funktion war es den Inhalt, den ein Sender kommunizieren möchte, möglichst effizient an einen Empfänger zu vermitteln. Die Sichtbarkeit des Designers wurde als unnötiges Rauschen, oder sogar als egozentrische Zurschaustellung einer selbst gewertet. Heute denke ich das dies ein Fehler ist. Wir müssen uns als Teile eines Systems begreifen. Wir können nicht aus unserer Haut. Wir müssen unser Stärken und Schwächen erkennen und Zusammenarbeit mit denen schaffen, die uns ergänzen. Insbesondere als Designer müssen unsere Design-Teams Spiegelbilder der Menschen sein für die wir arbeiten. Diversität ist deshalb nicht nur ein Trend, sondern eine Notwendigkeit. Wir müssen aber auch realisieren, dass die Komponenten eines Systems, das System ausmachen. Wenn wir also erkennen, dass ein System nicht funktioniert, liegt es an uns es zu verändern.

Wie würdet Ihr Euer Verhältnis als Designer zum Computer als Eurer Maschine charakterisieren?

Martin: Der Computer ist eines der Werkzeuge, die wir nutzen.

Christoph: Ja, aber immer anders, immer überraschend und immer neu.

Welche Botschaft möchten Ihr abschließend der heutigen Generation von (digitalen) Designern mitgeben?

Martin: Das Digitale hat seine Grenzen. Die Welt in ihrer Ganzheit zu begreifen ist ein unerschöpfliches Forschungsfeld.

Christoph: Ich möchte schließen mit einem Zitat von Zachary Lieberman aus »The Age of Data«:
»One message I always want to give younger people is that the world is hungry for new tools, institutions and platforms.«

Literaturverzeichnis

- ↗<https://www.analog-algorithm.com/>
- ↗<https://www.lars-mueller-publishers.com/analog-algorithm>
- ↗<https://www.lars-mueller-publishers.com/designing-programmes-0>
- ↗<https://www.theageofdata.net/>
- ↗<https://www.niggli.ch/Produkt/the-age-of-data/>
- ↗<https://www.linkedin.com/in/gruenberger/>
- ↗<https://www.instagram.com/christophgruenberger/>
- ↗<https://refikanadol.com/works/wdch-dreams/>

TDR

Featuring:

Refik Anadol
Ralf Baecker
Adam Basanta
Christopher Bauder
WHITEvoid
Joshua Davis
Brendan Dawes
Matt DesLauriers
DRIFT
Detroit Underground™
Kuflex
Jean-Christophe Naour
Defasten
Peter Eszenyi
FIELD.SYSTEMS
Shohei Fujimoto
David Gilbert
Andreas Gysin &
Sidi Vanetti
Joëlle
Sandro Kereselidze
Dirk Koy
Thomas Kurppa &
Andreas Pihlström
Zach Lieberman
Andreas Lutz
Daito Manabe
MuirMcNeil
NONOTAK
onformative
Quayola
Hansi Raber &
Jerobeam Fenderson
RANDOM INTERNATIONAL
Arpad Ray
Florian Renner
Lotta Stöver
Territory Studio
David Sheldon-Hicks
Florence To
Tina Touli
Ryan Uhrich



niggli

THE AGE OF DATA

Embracing Algorithms in Art & Design

Christoph Grünberger, Vorwort Ian Anderson (The Designers Republic™)

Kunst entwickelt sich ständig weiter, fordert zum Experimentieren auf und nutzt im heutigen digitalen Zeitalter künstliche Intelligenz, um völlig neue Realitäten zu schaffen. Der Herausgeber konnte 40 der relevantesten zeitgenössischen Protagonisten gewinnen, ihre wichtigsten Arbeiten anhand von Fakten, Aspekten und Geschichten vorzustellen und Einblicke in ihre kreativen Prozesse zu geben.

„Weil die digitale Kunst endlich zum Chronist einer Gegenwart wird, in der sich Technologie in eine Sphäre der Abstraktion verabschiedet hat, die die Menschen immer erst dann verstehen, wenn mal wieder was schiefgegangen ist.“
Süddeutsche Zeitung

Featuring:

Refik Anadol, Ralf Baecker, Adam Basanta, Christopher Bauder (WHITEvoid), Joshua Davis, Brendan Dawes, Matt DesLauriers, DRIFT, Detroit Underground™, Kuflex, Jean-Christophe Naour, Defasten, Peter Eszenyi, Field.Systems, Shohei Fujimoto, David Gilbert, Andreas Gysin & Sidi Vanetti, Joëlle, Sandro Kereselidze (ARTECHOUSE), Dirk Koy, Thomas Kurppa & Andreas Pihlström, Zach Lieberman, Andreas Lutz, Daito Manabe, MuirMcNeil, Nonotak, onformative, Quayola, Hansi Raber & Jerobeam Fenderson, Random International, Arpad Ray, Florian Renner, Lotta Stöver, Territory Studio (David Sheldon-Hicks), Florence To, Tina Touli, Ryan Uhrich

Herausgeber: Niggli Verlag
2021
niggli.ch

ISBN: 978-3721210156
Gebundene Ausgabe: 400 Seiten
Abmessungen: 24.5 x 28.9 cm, 2.38 kg

theageofdata.net
instagram.com/theageofdata
christophgruenberger.com





ANALOG ALGORITHM
SOURCE-RELATED GRID SYSTEMS

CHRISTOPH GRÜNBERGER, VORWORT PAUL MCNEIL (MUIRMCNEIL)

DIESES BUCH IST EIN WERKZEUGKASTEN FÜR DIE GESTALTUNG NEUER FORMEN. ES BEFASST SICH MIT RASTERBASIERTEM DESIGN UND GIBT DEM LESER TECHNIKEN AN DIE HAND, UM NEUE FORMEN, SCHRIFTARTEN, LOGOS UND MUSTER ZU ENTWICKELN.

DAS KONZEPT STELLT EINEN GESTALTUNGSPROZESS DAR, BEI DEM DIE EINZELNEN ENTSCHEIDUNGEN VIEL GRÖßEREN UND TIEFEREN PRINZIPIEN FOLGEN ALS UNMITTELBAREN UND SPONTAN-INTUITIVEN AKTIONEN.

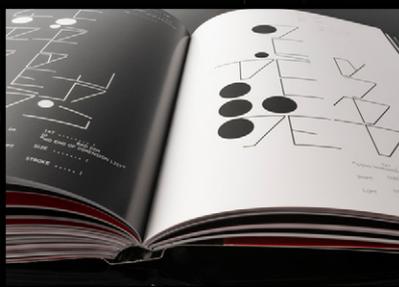
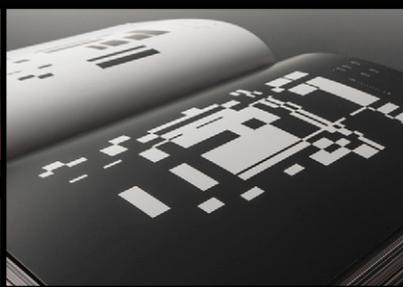
“GRÜNBERGER’S **ANALOG ALGORITHM** IS A RARE KIND OF BOOK. IT TOUCHES ON SOMETHING SO INTEGRAL TO CONTEMPORARY DESIGN—GRIDS—IN A WAY THAT EVADES NEARLY EVERY PRECEDENT.”
TYPE MAGAZINE

“DER TITEL KLINGT TROCKEN, DOCH ES IST EIN BERÜCKEND SCHÖNES BUCH, DAS CHRISTOPH GRÜNBERGER DA VORLEGT.”
PAGE

HERAUSGEBER: LARS MÜLLER PUBLISHERS
2019 & 2021
LARS-MUELLER-PUBLISHERS.COM

ISBN: 978-3037785935
GEBUNDENE AUSGABE: 303 SEITEN
ABMESSUNGEN: 17.02 X 23.88 CM, 0.9 KG

ANALOG-ALGORITHM.COM
INSTAGRAM.COM/CHRISTOPHGRUENBERGER
CHRISTOPHGRUENBERGER.COM





Flexible Visual Systems

Von Dr. Martin Lorenz

Verlag: Slanted Publishers

Inhalt und Design: Dr. Martin Lorenz, TwoPoints.Net

Umfang: 320 Seiten

Format: 21 × 25 cm

Sprache: Englisch

Covermaterial: Invercote G, 300 g/qm

Papier: Coral Natural M.1.2, 120 g/qm

Farbigkeit: 3 Pantone Spot Colors

Druckerei: Stober, Deutschland

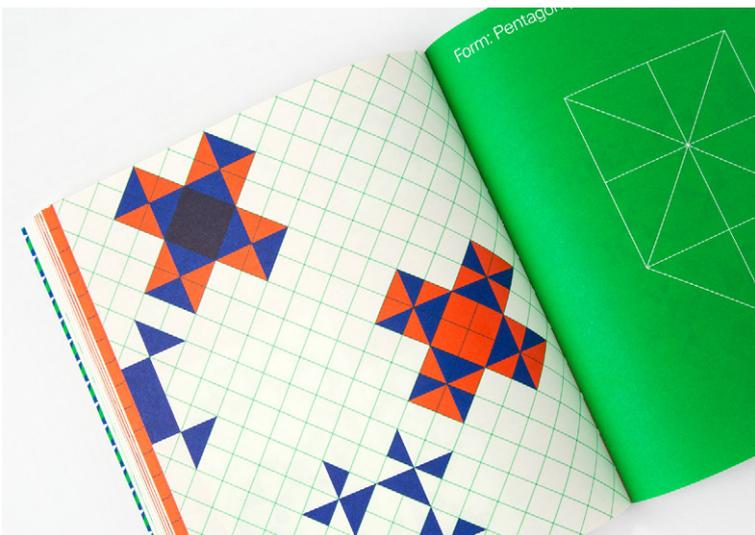
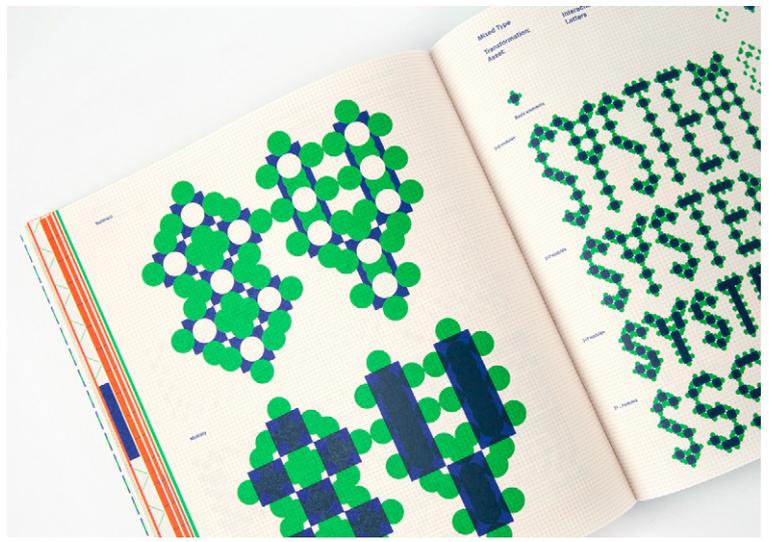
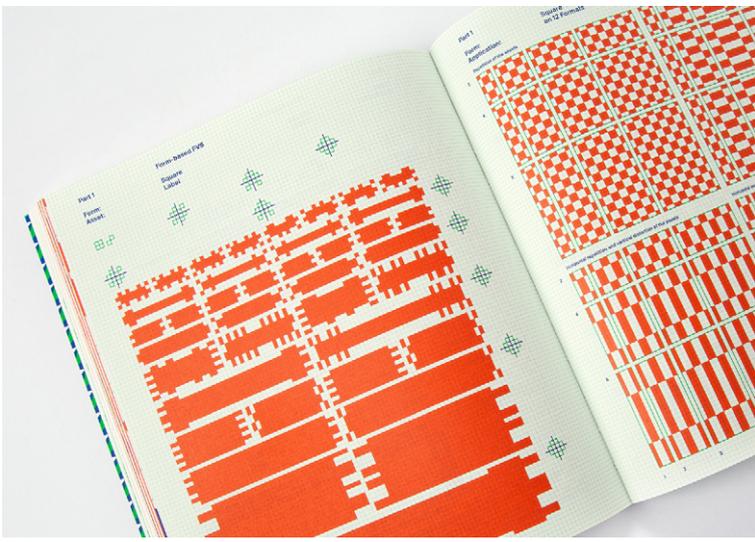
Ausführung: Mattlackierung, Softcover

ISBN: 9-783948-440305

Preis: € 42.–

www.slanted.de/product/flexible-visual-systems

www.flexiblevisualsystems.info



Bitkom vertritt mehr als 2.000 Mitgliedsunternehmen aus der digitalen Wirtschaft. Sie erzielen allein mit IT- und Telekommunikationsleistungen jährlich Umsätze von 190 Milliarden Euro, darunter Exporte in Höhe von 50 Milliarden Euro. Die Bitkom-Mitglieder beschäftigen in Deutschland mehr als 2 Millionen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Zu den Mitgliedern zählen mehr als 1.000 Mittelständler, über 500 Startups und nahezu alle Global Player. Sie bieten Software, IT-Services, Telekommunikations- oder Internetdienste an, stellen Geräte und Bauteile her, sind im Bereich der digitalen Medien tätig oder in anderer Weise Teil der digitalen Wirtschaft. 80 Prozent der Unternehmen haben ihren Hauptsitz in Deutschland, jeweils 8 Prozent kommen aus Europa und den USA, 4 Prozent aus anderen Regionen. Bitkom fördert und treibt die digitale Transformation der deutschen Wirtschaft und setzt sich für eine breite gesellschaftliche Teilhabe an den digitalen Entwicklungen ein. Ziel ist es, Deutschland zu einem weltweit führenden Digitalstandort zu machen.

Bitkom e.V.

Albrechtstraße 10

10117 Berlin

T 030 27576-0

F 030 27576-400

bitkom@bitkom.org

www.bitkom.org

bitkom