

Description - Type and Image

Type and Image were once united and are now two separate media. The following works range between these two poles.

Pictographic characters were the first traces that humans used to represent words and phrases. As they arranged them according to their thoughts, they really began to think. This strong relationship between *Type and Image* is the subject of this work. The main point is, to give the alphabet or respectively the latin letters, a more pictorial and emotional impression. It is done in an abstract, associative way, with motion and animation, or more obviously with sugar cubes and French Fries.

Some modules have an eCard function, which means that you can send messages to your friends. The following tools provide eCard functionality: *Typewriter*, *Sugarcubed*, *Pommes Player* and *MultiMotion*. These tools gives you the opportunity to create your greetings in a new, cool and stylish way. They will be good-looking and your friends will be happy to hear from you.

A Little Story and *A Historic Tale* are examples for pictographic or ideographic story-telling. It is the most abstract approach to the matter of Type and Image. But nonetheless it remains understandable.

Last but not least the *Historic Tale Construction Kit* is the synthesis and most sophisticated module. It is based on the Tapestry of Bayeux, a great masterpiece from the Middle Ages. The inventory of the tapestry can be used to create your own historic tale. It is like designing a comic. There are two main modes, the image mode and the text mode. The image mode contains 5 different picture settings (folk, warrior, animals, buildings and miscellaneous). In the text mode you have the opportunity to add text to the images. Of course, you can send your story as an eCard to a friend and also submit it to the gallery, so other users can share what you have done.

Type and Image:

<http://www.adgame-wonderland.de/type/>

Please use Internet Explorer with the latest Flash 6 Plug-In.

Kurzbeschreibung - Type and Image

In „Type and Image“ wird in mehreren Modulen die Wechselwirkung von Schrift und Bild in verschiedenen Ansätzen aufgezeigt.

Ausgangspunkt der gestalterischen Arbeit war, der Schrift, genauer den lateinischen Lettern, einen bildhaften Charakter zu verleihen, sei es abstrakt und assoziativ, durch Bewegung und Animation oder vordergründig, indem Zuckerwürfel und Pommes Frites zu Buchstaben und Zeichen werden.

Die eMail ist der erfolgreichste Dienst des Internets. Darauf aufbauend sind einige Module (*Typewriter, Sugar-cubed, Pommes Player* und *MultiMotion*) mit einer eCard-Funktion versehen.

Das Modul *Historic Tale Construction Kit* ermöglicht es dem Nutzer eine eigene Geschichte, ähnlich einem Comic, zu erzählen und zu verschicken.

Bitte nutzen Sie den Internet Explorer mit dem jeweils aktuellen Flash Plug-in. Die eCard-Funktionalität ist nur online verfügbar unter folgender Adresse:
<http://www.adgame-wonderland.de/type/>

Historic Tale Construction Kit - Beschreibung



HISTORIC TALE
CONSTRUCTION KIT

A A B C C D D
E E E F F G G H H
I I E L L M M M
N N O O P P Q V
R R S S T T V V V
W W X X Y ? !

Links: Eingangsbild

Oben: generierter Font

Das Historic Tale Construction Kit bietet in der Verbindung von Text und Bild die Möglichkeit, in mehreren Einzelbildern eine lineare comic-ähnliche Geschichte zu erzählen.

Im Historic Tale Construction Kit kann man aus dem Inventar des Teppichs von Bayeux schöpfen und seine eigene Erzählung erschaffen. Sogar mit einem aus den Teppichinschriften generierten Font, der auch eine zufällige Variantenauswahl der Buchstaben besitzt, kann man schreiben.

Teile des Teppichs sind eingescannt und die einzelnen freigestellten Elemente kategorisiert worden. So gibt es eine Auswahl an Personen, Kriegern, Tieren, Gebäuden und sonstigen Dingen. Diese kann man anwählen und auf die Schreib- und Spielfläche ziehen, die als Einzelbild (*Frame*) funktioniert.

Gleichfalls einem Comic ist es gedacht, mehrere Einzelbilder in chronologischer Reihung zu gestalten. Über einen *Frame Counter* lässt sich schnell erfassen, in welchem Einzelbild man sich gerade befindet. Man kann dabei einzelne Szenen löschen oder neue hinzufügen.

Der Benutzer kann seine Story nicht nur als eCard an Freunde verschicken, sondern sie auch in der Galerie ablegen. Dabei kann die Geschichte noch mit einem Titel versehen werden. Durch ein Programm wird zusätzlich das Datum der Erstellung gespeichert.



Editor Interface des Historic Tale Construction Kits

Es wird dem User ermöglicht eine eigene narrative Erzählung aus einzelnen Bausteinen zusammen zu setzen. Der User ist essentieller Bestandteil des Ganzen, der nicht nur passiv konsumiert, sondern auch aktiv sich beteiligen und einbringen kann. Er wird zum **Autor**.

Es wird interessant sein zu sehen, wie sich vor allem die Galerie entwickeln wird, denn erst durch die Benutzung erfährt diese Anwendung ihre Vervollständigung.

Die Arbeit ist im Netz abrufbar unter dieser Adresse:
<http://www.adgame-wonderland.de/type/bayeux.php>

Bitte nutzen Sie den Internet Explorer mit dem aktuellen Flash 6 Plug-In. Die eCard- und Galerie-Funktionalität ist nur online verfügbar.

Design und Konzept: Björn Karnebogen

Programmierung: Gerd Jungbluth

Die Arbeit entstand im Rahmen der Diplomarbeit „Type and Image“ von Björn Karnebogen an der Kunsthochschule für Medien Köln.