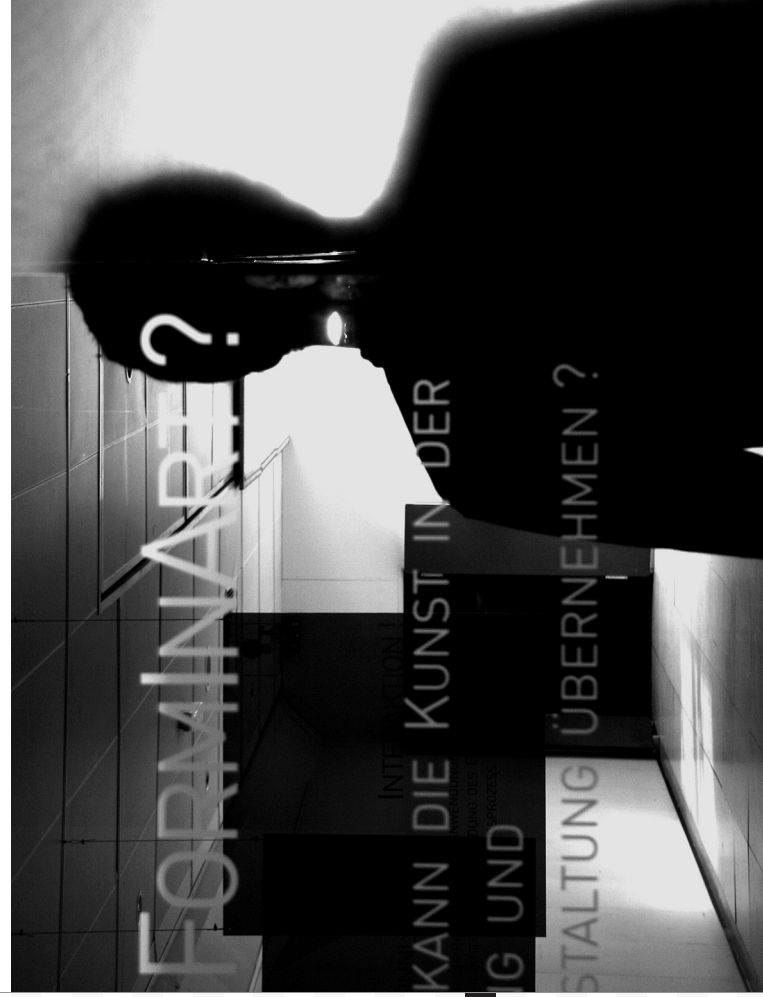


**Institut HyperWerk**Totentanz 17/18  
CH-4051 BaselT +41 (0)61 269 92 30  
F +41 (0)61 269 92 26info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch  
www.fhnw.ch/hgk/lhwwww.forminart.ch  
info@forminart.ch**Dominik Seitz**Dipl. Postindustrial Design FH  
Vertiefungsrichtung Prozessgestaltung & Interaktionsleitung

<b>Intro</b>	<b>Abstract Purpose Past</b>
<b>Concepts</b>	<b>Attitudes Strategies Modalities</b>
<b>Partners</b>	<b>Students Teachers Institutions</b>
<b>Spaces</b>	<b>Buildings Exhibitions Interspaces</b>
<b>Output</b>	<b>Workshops Projects Events</b>
<b>Extras</b>	<b>Business Statements Glossary</b>

**Dominik Seitz: FormInArt**

Welche Funktion kann die Kunst in der Wissensvermittlung und Kommunikationsgestaltung übernehmen?

	<b>Einleitung</b>
<b>Persönliche Absicht</b>	Mit meiner Diplomarbeit nutzte ich das letzte Jahr am HyperWerk zur Abgrenzung und Vertiefung meiner Interessen und Fähigkeiten. Damit wollte ich mir Klarheit darüber verschaffen, in welche Richtung meine Arbeit nach der Studienzeit gehen soll.
<b>Kontext</b>	Rückblickend lässt sich erkennen, dass bereits mein erstes Vordiplom am HyperWerk richtungsweisend für den Kontext meiner Diplomarbeit war. Mit dem Feedback, mein Verständnis des Storytellings zu vertiefen, begann sich damals mein Interesse für die Kommunikation bzw. deren Gestaltung zu entwickeln.
<b>Motivation</b>	Die Möglichkeiten, wie Inhalte als kleinstes Element der Kommunikation «verpackt» werden, prägten von da an mein Denken. Insbesondere für schwer verständliche und formal nicht ansprechende Informationen wollte ich nach neuen Formen der Darstellung suchen. Diese Gestaltungsfrage im Austausch von Informationen brachte mich letzten Herbst an die Schnittstelle der Kunst und Kommunikation.
<b>HyperWerk «Translearn»</b>	Mit der Diplomarbeit FormInArt wollte ich entsprechend meiner Ausbildung am HyperWerk Kommunikationsprozesse gestalten und im Zusammenhang mit «Translearn» nach neuen Formen des Lernens und der Wissensvermittlung forschen.
<b>Inhaltsverzeichnis</b>	Die vorliegende Dokumentation führt in die Projektgestaltung ein, zeigt die wesentlichen Ergebnisse und Erkenntnisse auf und wertet diese abschliessend aus. Auf einzelne Aspekte der Arbeit wird im Detail in der Präsentation eingegangen.
<b>Idee</b> .....	3
<b>Projektgestaltung</b> .....	4
<b>Lösungsansatz in der Theorie</b> .....	8
<b>Erkenntnisse</b> .....	13
<b>Projektauswertung</b> .....	14
<b>Danksagung</b> .....	15
<b>Quellenverzeichnis</b> .....	15

## Danksagung

Höhen und Tiefen haben mein letztes Jahr am HyperWerk geprägt. Ich möchte an dieser Stelle allen Personen danken, die mich in dieser Zeit begleitet, unterstützt und motiviert haben.

Anna Pfeiffer, Andreas Krach, Andreas Kuzli, Barbara Hahn, Besim Neziri, Catherine Walthard, Cécile Grieder, Christine Zimmermann, Christian Peter, Christian Reimann, David Pflugi, Fabian Damioli, Felix Richterich, Fernando Imhof, Gabriela Schneider, Jeannine Spozio, Jonas Kaufmann, Julian Buchwalder, Lars Wagener, Laura Hilti, Lorenz Lehmann, Marc Tamschick, Marco C. Deppeler, Markus Abt, Mathis Meyer, Meret Pike, Mischa Schaub, Nadia Smug, Nina Ryser, Olivia Menzi, Peter Aschwanden, Peter Whinyates, Phillip Reinauer, Raphael Bottazzini, Regine Halter, René Stettler, Reto Keller, Rodolfo Ciucci, Sabine Fischer, Sarah Frey, Timon Christen, Thomas Bach, Thomas Ragni, Thomas Schoder, Valentin Spiess, Walter Krucker

Partner



**BAK**  
Basel Economics

Emil und Rosa Richterich-Beck Stiftung  
IKEA-Stiftung (Schweiz)  
Stiftung Finanzplatz Basel

Quellenverzeichnis

Digitale Transformation, Monika Fleischmann/ Ulrike Reinhard, WHOIS Verlag, 2004  
Medienkunst an der Schnittstelle von Kunst, Wirtschaft und Gesellschaft

Körper Szenarien, Sabine Flach, Wilhelm Fink Verlag, 2003  
Zum Verhältnis von Körper und Bild in Videoinstallationen

## Projektauswertung

Zum Schluss möchte ich das Projekt hinsichtlich der Aspekte Gestaltung, Technik und Management auswerten.

### Gestaltung

Mit Meret Pike und Timon Christen engagierten sich frühzeitig zwei Erstjahrstudenten in den grafischen Aufgaben des Projektes. CI, Webseite und weitere Gestaltungsarbeiten bewältigten sie in professioneller Art und Weise und verliehen damit FormInArt entsprechend sein Gesicht.

### Technik

Für die technischen Arbeiten, die mit der Erarbeitung der Installation hinzukamen, konnten Markus Abt und Christian Reimann gewonnen werden. Insbesondere Markus Abt realisierte in der kurzen Zeit der technischen Produktion was möglich war und trug damit entscheidend zum Erfolg der Werkschau bei.

### Management

Dies sind nur vier von insgesamt 11 HyperWerk-internen ProjektmitarbeiterInnen, die das Projekt ermöglicht haben. In dieser Teamgröße lag eine grosse Herausforderung für mich hinsichtlich dem Projektmanagement. Glücklicherweise hatte ich mit Jeannine Spozio eine Projektleitungsassistentin, die mich nicht nur inhaltlich von Anfang an begleitete sondern auch in der Workshoporganisation und Produktion unverzichtbare Aufgaben übernahm. Dennoch gestalteten Motivations- und Koordinationsprobleme im Team einen reibungslosen Verlauf der Arbeit hin und wieder schwierig.

Der Umfang der Arbeit forderte jedoch diese Grösse des Teams, was mich rückblickend dazu bringen würde, meine Hingabe zur Komplexität der Thematik bzw. des Projektes etwas im Zaume zu halten.

Alles in allem blicke ich zufrieden auf die vergangene Zeit zurück, die mir neben dem inhaltlichen Wissen wertvolle Erfahrungen mitgegeben hat. Ein Lernprozess, der auf die einzigartigen Strukturen des HyperWerks zurückzuführen ist: Studierende lernen von Studierenden.

1 4

## Idee

### Die Fragestellung

FormInArt verstand sich als Gegenentwurf zu schwer fassbaren Informationen und suchte diesbezüglich nach neuen Formen in der Kommunikation. Die Kunst sollte mir dabei helfen und mich von herkömmlichen Herangehensweisen der Gestaltung wegführen. Diese Idee brachte mich zur zentralen Projektfragestellung; welche Funktion kann die Kunst in der Wissensvermittlung und Kommunikationsgestaltung übernehmen?

### Die Ziele

Ich wollte mich in dieser Arbeit mit den Möglichkeiten auseinandersetzen, wie Informationen intuitiv, ansprechend und authentisch vermittelt werden können. Dies sollte einerseits kreative und spannende Formen der Kommunikation aufzeigen und andererseits den Zugang für «neue» Zielgruppen erleichtern. Ich war davon überzeugt, dass eine künstlerische Herangehensweise letzten Endes auch einen Mehrwert im Verständnis der Inhalte bewirkt und sie gegebenenfalls in ihrer Komplexität und teils Abstraktion besser verständlich werden lässt. Einer pragmatischen Absicht zu Beginn der Arbeit folgten im Laufe der OpenSpace-



3

## Projektgestaltung

### Theorie und Praxis

Recherche zahlreiche Anregungen, die eine umfassendere, theoretische Betrachtung des Vorhabens immer mehr in den Vordergrund rückten. Dennoch wollte ich mich von einer praktischen Anwendung nicht trennen und so bediente sich FormInArt letztlich zweier Arbeiten zur Beantwortung der Projektfragestellung; einer in der Kunst angesiedelten Recherche und einem konkreten Versuch der Schnittstellengestaltung von Kunst und Kommunikation.

Die gesamte Diplomarbeit wurde dadurch sehr komplex und forderte aus zeitlichen Gründen das parallele Erarbeiten beider Aspekte. Deshalb konnten die recherchierten Erkenntnisse auch nur teilweise im praktischen Versuch ihre Anwendung finden.

### Die OpenSpace - Recherche

Die Diplomarbeit begann jedoch zunächst mit dem sogenannten OpenSpace im Januar 2006. Als eine erste Recherche nutzten wir diese Zeit für zahlreiche Gespräche. Dabei konfrontierten wir einerseits Personen und Institutionen aus der Kunstszene mit dem Vorhaben und klärten andererseits die Bedürfnisse für eine entsprechende Anwendung beispielsweise in der Tourismus- und Wirtschaftsbranche ab. Die Reaktionen waren gemäss unseren Erwartungen sehr unterschiedlich. Während eine Nachfrage nach neuen, kreativen Darstellungsformen zweifelsohne zu erkennen war, gestalteten sich die Gespräche über die Kunst zum Spiessrutenlauf.

FormInArt wurde oftmals als Versuch verstanden, die Kunst zu instrumentalisieren bzw. als eine herkömmliche Gestaltungs- und Grafikarbeit betrachtet. Dies zwang mich das Vorhaben in seinen Ergebnis weiter zu denken und zu konkretisieren. Da ich jedoch von meiner Idee und ihren Zielen überzeugt war, beschlossen wir, die Auseinandersetzung an dieser Schnittstelle direkt in den Gestaltungsprozess der praktischen Anwendung einfließen zu lassen. Wir entschieden uns, zu diesem Zweck einen interdisziplinären Workshop zu organisieren.

Letztlich nutzten wir die OpenSpace - Recherche auch zur Beantwortung der entscheidenden Frage für die praktische Anwendung – welcher Information soll sich FormInArt versuchsweise mit einer künstlerischen Herangehensweise annahmen?

4

## Erkenntnisse

### Das Fazit

FormInArt hat im Vergleich der Wahrnehmungsprozesse einen Ansatz gefunden, wie die Kunst theoretisch eine Funktion in der Wissensvermittlung übernehmen kann. Die praktische Arbeit der vergangenen Monate hat dabei konsequent versucht, sich an dieser Schnittstelle zu bewegen, was auch der Charakter der prototypischen Installation verdeutlicht.

Auf einer theoretischen Ebene halte ich folglich die Projektfragestellung für beantwortet. In praktischer Hinsicht haben wir einen Ansatz gefunden, der die statistische Information der Arbeitslosigkeit insbesondere für Personen mit einem Bezug zur Thematik, ansprechend dargestellt hat. Dem anfänglichen Anspruch - mit dieser Installation unbewandten Personen einen einfacheren Zugang zu ermöglichen - konnte die Installation jedoch nicht gerecht werden.

### Die Auswertung

Dies ist meines Erachtens jedoch keinesfalls als grundsätzliches Scheitern des Vorhabens zu verstehen, sondern auf die sehr komplex gewählte Thematik, die Zielsetzungen der Projektgestaltung sowie die zeitlich bedingte parallele Arbeitsweise in Theorie und Praxis zurückzuführen. Alles in allem sehe ich dennoch ein Potential in der erarbeiteten Darstellungsform, die als Prototyp ihre Recherchefunktion erfüllt hat und auch für eine mögliche Weiterverwendung zu entscheidenden Erkenntnissen geführt hat.

### Der Ausblick

Meinem persönlichen Anspruch genügt dies jedoch nicht, was mich weiter dazu motiviert an dieser Schnittstelle zu arbeiten. Ich denke, dass für bevorstehende Arbeiten das Potential dieser Schnittstelle in einer stärkeren Gewichtung der Kunst liegt. Ein Gedanke, dem FormInArt in seiner Projektgestaltung bewusst entgegnete, als Erkenntnis jedoch mitnehmen möchte:

Wie eine ansprechende Erarbeitung aussehen würde, ist meines Erachtens stark vom Sinn und Zweck der Arbeit abhängig. Für mich persönlich steht fest, mich in Zukunft mehr einer intuitiven Herangehensweise hinzugeben, als «stur» dieser Schnittstelle gerecht werden zu wollen.



Die Installation zeigte zwei Sichtweisen der Thematik auf. ...



Zu diesem Zeck setzten sich die Besucher eine Brille auf. Durch das Schliessen des linken bzw. rechten Auges konnten sie die Sichtweisen wechseln.

1 2

Hierfür zeigte sich der Kontakt zu MetroBasel und damit Thomas Schoder von der BAK Basel Economics als sehr interessant. In Gesprächen machte er mich auf einen möglichen Nutzen in der statistischen Datenaufbereitung aufmerksam. Einer kurzen Recherche und Einlesung in dieses Gebiet folgte der Entscheid, FormInArt an der Schnittstelle von Kunst und Statistik anzusiedeln und sich an der statistischen Information der Arbeitslosigkeit zu versuchen.

### Die Praxis

Ein grosser Schritt war getan und so konnten wir uns der Erarbeitung der praktischen Anwendung widmen. Ziel dieser Arbeit war es die Projektfragestellung in der eigenen Auseinandersetzung zu untersuchen. Unser Anspruch bestand dabei in erster Linie darin, mit dem Ergebnis dieser Arbeit entscheidende Rückmeldung zu erhalten, die in einer rein theoretischen Herangehensweise ausgeblieben wäre. FormInArt hat sich dabei bewusst nicht zum Ziel gesetzt ein Kunstwerk zu schaffen, sondern wollte in zweiter Linie der gewählten Schnittstelle gerecht werden und die statistische Information der Arbeitslosigkeit ansprechend und verständlich darstellen.

### Der Workshop

In diesem Sinne bereiteten wir den interdisziplinären Workshop zur Erarbeitung der praktischen Anwendung vor. Hierzu luden wir einen Studenten der Kunsthochschule F+F in Zürich sowie eine Angestellte der BAK Basel Economics für die gesamte erste Workshopwoche ein. FormInArt gestaltete mit diesen externen Teilnehmern bewusst seinen Anspruch, kein Kunstwerk entstehen zu lassen, sondern explizit an dieser Schnittstelle zu arbeiten und die entsprechenden Möglichkeiten abzuklären. Neben den beiden Vertretern aus Kunst und Statistik zogen wir für diese erste Woche weitere Fachkräfte hinzu, die einerseits für die thematische Einführung verantwortlich waren (Staatssekretariat für Wirtschaft und Arbeit – SECO, Organisation Mensch Beruf Arbeit – MeBeA), andererseits für wichtige Impulse in der Gestaltungsfrage zu Besuch waren (i-art interactive AG). Zudem standen unterschiedliche Besuche von Referenzarbeiten auf dem Programm, die eine Einführung in die Gestaltungsarbeit erleichterten. In dieser ersten Woche erarbeiteten Studierende des HyperWerks gemeinsam mit externen Fachleuten den inhaltlichen sowie konzeptionellen Rahmen für die praktische Anwendung (Installation).

5

In einer weiterführenden Woche wurden diese Ansätze von einem internen HyperWerk Team weiterentwickelt. Erste Tests und Abklärungen in diesem zweiten Teil des Workshops, ermöglichten schliesslich Mitte Mai 2006 mit der Feinkonzeption, den inhaltlichen Recherchen, dem Storyboarding und der Produktion beginnen zu können.

## Die Theorie

Während die praktische Untersuchung der Projektfragestellung in die Wege geleitet wurde, begann auch die theoretische Aufarbeitung. Bereits während den Vorbereitungen für den Workshop wurden unterschiedlichste Formate neuer Medien, Ausstellungen und Installationen zusammengetragen. Die Recherche intensivierte sich jedoch nach dem Workshop und richtete sich verstärkt auf die Kunst. In Gesprächen, Büchern und dem Internet wurde nach einer Antwort gesucht, wie die Kunst eine Funktion in der Wissensvermittlung übernehmen kann (siehe «Lösungsansatz in der Theorie»).

## Die Werkschau

FormInArt suchte frühzeitig nach einer Möglichkeit wie die Ergebnisse dieser «Forschungsarbeit» überprüft werden können. Entsprechend der Kunst entschieden wir uns dabei für eine Ausstellung, um den öffentlichen Diskurs zur eigenen Auswertung zu nutzen. So begannen mit der Produktion und der zweiten Recherche auch bereits die Vorbereitungsarbeiten für diese Präsentation.

Da es sich jedoch insbesondere bei der praktischen Arbeit «nur» um einen prototypischen Versuch handelte, schien uns der Charakter einer Werkschau treffender. Schliesslich suchten wir primär nach einer Möglichkeit die Ergebnisse zu reflektieren bzw. auszuwerten und nicht bloss zu präsentieren. Es war uns dabei wichtig auch in theoretischer Hinsicht eine Momentaufnahme vorzustellen, welche die kontroverse Betrachtung dieser Arbeit auslöst und zur Diskussion stellt.

Die Aufgabe lautete also, den praktischen Prototypen und die theoretischen Ergebnisse sinnvoll und ästhetisch, aber nicht als abgeschlossenes Ganzes zu präsentieren. Eine Aufgabe, die angesichts der Parallelität aller Arbeiten sehr viel Geduld und Risikopotential forderte.

In persönlichen Gesprächen, Gästebucheindrücken und Filminterviews konnten unterschiedlichste Rückmeldungen gesammelt werden, die das Projekt konstruktiv reflektierten und auswerteten.

6

## Die Innovation

Als vierter und letzter Ansatz geht es um die Innovationskraft der Kunst. Diese bezieht sich dabei nicht explizit auf eine Möglichkeit, die Wahrnehmung zu verlängern, sondern auf eine allgemeine Eigenschaft der Kunst - die künstlerische Freiheit.

## Die Kunst bietet die nötigen Freiräume für neue Ideen und Ansätze.

Neue Ideen entstehen, wo Freiräume sind und spielerischen Gedanken ihren Lauf gelassen werden kann. Die Kunst ermöglicht dies und verlässt alltägliche Wege, indem sie den Fokus auf den Entstehungsprozess und nicht auf das Resultat richtet. Es sind also die Freiheiten und experimentellen Herangehensweisen der Kunst, die ein hohes Innovationspotential ermöglichen.

Wie im Zusammenhang mit der Interaktion erwähnt wurde, bieten diese Freiräume insbesondere in der digitalen Medienkunst den Nährboden für neue Anwendungen.

Die Abkopplung von kultureller Legitimation und Produktionszeiten ermöglicht es, Informations- und Kommunikationstechnologien zu reflektieren und zu transformieren.

Nicht selten entstehen diese Werke dabei in einem interdisziplinären Team, denn das Feld von künstlerischer Intention und innovativen Technologien steht in einer Wechselbeziehung. Entsprechende Zusammenarbeiten führen zu neuen Anwendungen, die ihre Berechtigung auch in der «Kunsthypothese» Welt finden.

## Die Interaktion

Insbesondere in der digitalen Medienkunst bieten neue Informations- und Kommunikationstechnologien die Möglichkeiten der Interaktion. Das Werk integriert den Betrachter, indem er das Geschehen aktiv beeinflussen kann. In diesem Wechselspiel reagiert das Kunstwerk zum Einen auf die Interaktion des Benutzers und fordert seinerseits wieder eine Antwort.

## Interaktive Anwendungen

**ermöglichen die aktive Einbindung des Betrachters in den Wahrnehmungsprozess.**  
Das Interface als Schnittstelle dieses Dialoges von Mensch und technischem System öffnet das Kunstwerk und erhöht die Akzeptanz beim Betrachter. In diesem Handeln kann er Informationen reflektieren, verknüpfen und neu generieren. Die Kombination unterschiedlichster Medien mit der Interaktion hat zudem einen wesentlichen Einfluss auf die Tiefenstruktur der Inhalte. Komplexe Sachverhalte können auf diese Weise realistisch vermittelt werden und die Kunst zu einem Erkenntnisprozess gestalten. Der Betrachter ist damit nicht mehr länger bloss das Subjekt, sondern ein Teil des Werkes und wird sogar zum zentralen Objekt des künstlerischen «Vermittlungsprozesses». Die Innovationskraft, wie sie noch beschrieben wird, bietet dabei immer wieder neue Formen, diesen Dialog von Betrachter und Werk zu gestalten.

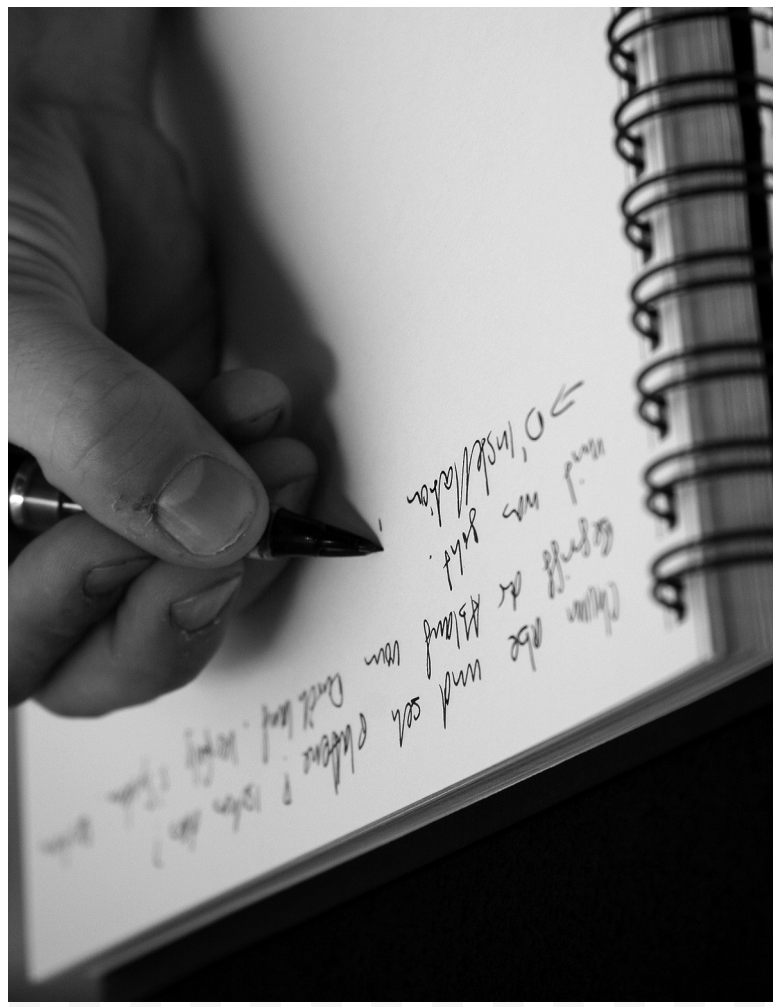
## Die Sinnlichkeit

Auch in der «klassischen» Kunst kann in einem polemischen Sinne von Interaktivität gesprochen werden. Denn über die Sinne wahrgenommen, ruft sie beim Betrachter Reaktionen hervor, welche die Empfindungen von «schön» und «hässlich» weit übersteigen.

## Über die Sinne wird der Betrachter körperlich und somit intellektuell wie auch emotional involviert.

Die Kunst als Vermittler des Unerwarteten und als Diskursproduzent wirkt auf seinen Betrachter und löst etwas bei ihm aus. Er fühlt sich angesprochen, indem er körperlich und somit intellektuell und emotional involviert wird. Ästhetische Erfahrungen werden dabei nicht nur vermittelt sondern auch gemacht. Die Kunst zeichnete sich also bereits vor den digitalen Technologien und der damit hervorgerufenen «neuen Medienkunst» dadurch aus, dass sie den Betrachter in ein Werk integriert. So kommen den fassbaren, taktilen Formen der Interaktivität, die intuitiven und emotionalen Möglichkeiten hinzu, die den Zuschauer zu einem Teil des Exponates machen; nämlich zur sinnlichen Projektionsfläche des künstlerischen Ausdruckes.

1 0



Die Werkschau zur Überprüfung der Ergebnisse vom 15. - 17. August 2006.

Ein Gästebuch an der Werkschau sammelte die Eindrücke und Anregungen der Besucher.

7

## Lösungsansatz in der Theorie

### Zwei Prozesse

Die Kunst ist im Wesentlichen von zwei Prozessen bestimmt. In einem ersten Schritt steht die Auseinandersetzung des Künstlers mit seinem entstehenden Werk. Dass diese Arbeit nur schlecht in einem kommerziellen Auftragsverhältnis entstehen kann ist allgemein mit der künstlerischen Freiheit definiert und bekannt. Für FormInArt bestätigte sich dies auch im praktischen Teil der Arbeit und wird erst in einem weiterführenden Gedanken von Bedeutung sein. Der Zweite, für FormInArt entscheidende Prozess, ist jener der Wahrnehmung eines künstlerischen Werkes.

### Der Wahrnehmungsprozess

Entsprechend der Kommunikation spielt der Betrachter bzw. der Adressat hierbei eine wichtige Rolle. In dieser Gemeinsamkeit setzt FormInArt mit der theoretischen Beantwortung seiner Fragestellung an. Als Ergebnis wurden vier Ansätze recherchiert, die den Wahrnehmungsprozess in der Kunst beschreiben und nach Meinung von FormInArt für die «normale» Kommunikation spannend sein könnten, um insbesondere weniger ansprechende Informationen interessant zu gestalten und zu vermitteln.

Diese vier Ansätze entsprechen dabei keinem Dogma, sondern stehen als Ergebnis einer Untersuchung und Sammlung unterschiedlichster künstlerischer Werke. Entsprechend sieht FormInArt ihre «Verwendung» auch in der Kommunikation.

8

### Die Irritation

Die Wahrnehmung ist dafür verantwortlich, mit welcher Nachhaltigkeit uns Informationen in Erinnerung bleiben. Mit dem Verfremden und «Seltstmachen» von Inhalten verlängert die Kunst jene Wahrnehmung, indem sie vom Betrachter eine intensive Auseinandersetzung mit dem Werk fordert. Zwar ist es gerade diese «Unverständlichkeit»,

### Die Kunst verfremdet und ist das Verfahren des Seltstmachens der Dinge.

die teils den Zugang zur Kunst erschwert. Lässt man sich jedoch darauf ein, verweilt sie einem mit ihren Aussagen in bleibender Erinnerung. Wie es die Kunst schafft, die Wahrnehmung zu verlängern, zeigen die Erkenntnisse «Interaktion» und «Sinnlichkeit».

Mit dem Ziel, Informationen nachhaltig zu vermitteln, kann dieser erste Ansatz aus der Kunst auch in der Kommunikation Gewohnheitsassoziationen verhindern. Denn insbesondere in der Vermittlung mit etablierten Modellen besteht die Gefahr eines nur oberflächlichen Verständnisses der Inhalte. Natürlich gilt es, das Mass einer solch möglichen Verfremdung und somit den Einsatz der «Interaktion» und «Sinnlichkeit» angemessen zu bestimmen.

Auch in der Statistik werden Informationen mit klassischen Modellen, wie Balken- oder Kuchendiagrammen präsentiert. Abgebildete Kurven und Zahlen werden dabei häufig nur als quantitative Zu- bzw. Abnahmen wahrgenommen. Dies war auch die Motivation für FormInArt, sich im Reich der Statistik mit einer künstlerischen Herangehensweise zu versuchen.

9