**Visuelle Kommunikation**

**Bachelor**

**1) Viviane Joller**

**UNVEIL**

Enthüllen durch Verhüllen – ein Widerspruch, der im ersten Moment irritiert. In der Regel assoziiert man mit einer Verhüllung einen Verlust. Etwas wird dem Blick entzogen. Dabei realisiert der Betrachter oft gar nicht, dass gerade in der Verhüllung eine Offenbarung steckt. Zu verhüllen bedeutet in jedem Fall, etwas sichtbar zu machen. Überträgt man diese Erkenntnis auf die visuelle Kommunikation, ändert das nicht nur die Art wie wir Bilder lesen, sondern es öffnen sich auch neue Wege wie wir über Bilder kommunizieren.

In meiner gestalterischen Arbeit habe ich mich in sequentiellen Untersuchungen mit dem verhüllenden bzw. mit dem enthüllenden Moment beschäftigt.

Wann kippt Erkennbarkeit in die Abstraktion, welche Konsequenzen entstehen für den Betrachter und welche Reize werden generiert? Wie verhält sich dieser Moment in Bezug auf unterschiedliche Techniken und verschiedenes Ausgangsmaterial? Die Prozess-dokumentation in Form einer Publikation bietet

einen Einblick in meinen Umgang mit der Thematik und erleichtert es die Sequenzen untereinander zu vergleichen.

**viviane.joller@gmail.ch**

**2) Hyungjun Jang**

**THIS IS ALSO REDUCTION**

This project is about the visual approach Reduction.

The reduction is a powerful and effective visual approach. However, now it is considered as a very common visual approach which is generalized and typical. If so, the reduction is just the reduction as we knew without doubts? Is there a new possibility or new meaning? Is it no longer attractive?

This project started from the simple idea that something new could be found and made from the traditional approach, the reduction.

The project is based on the photographic medium and reality as a starting point and suggests the alternative way of reduction. Back to the fundamental meaning of the term, by focusing on the two simple questions, What to reduce? and How to reduce? The project reinterpreted the meaning of the reduction and produced the exclusive reduced photographs. Unlike the conventional reduction which mainly focuses on the visual aspect of the image, the newly made alternative reductions reduced different elements in different methods by focusing on the materialistic and conceptual aspect of the photographed object in the real world.

The project suggests the 16 different methods of alternative reduction. Each image shows not only the method of reduction but also shows its own aesthetic and different senses.

**www.hyunjunjang.com**

**3) David Zumbrunn**

**Re:Creation**

**Eine generative Visualisierung**

Gerade in Anbetracht der heutigen Intermedialität ist es von Bedeutung, komplexe Datensätze visuell darstellen zu können. Das Herunterbrechen der Komplexität von numerischen Daten in leicht zu verstehende Visualisierungen ist im gestalterischen Umfeld – namentlich der Disziplin Informationsdesign – eine Voraussetzung.

Ich benutze Pixeldaten von Video-Aufnahmen verschiedener Atombombentests der USA, die Anfang dieses Jahres veröffentlicht und frei zugänglich gemacht wurden. Aus diesem «Rohmaterial» kann durch technische Methoden das reale Abbild in eine neue Umsetzung transferiert werden. Meine gestalterische Arbeit definiert sich folglich durch eine Transformation von verschiedenen videografischen Ausgangsmaterialien in neue Bilder. Die Transformation wiederum zeichnet sich durch die Anwendung verschiedener digitaler Techniken aus. Die daraus resultierenden Bilder sollen durch die neu entstandene Komplexität an Gewichtigkeit gewinnen. Mein Ansatz ist, die Thematik der Zerstörung aufzugreifen und diese konzeptionell zu nutzen.

**kontakt@davidzumbrunn.ch**

**www.davidzumbrunn.ch**

**4) Adriano Diethelm**

Die Denkmalpflege befasst sich mit der Schweizer Baukultur von der Spätantike bis in die Gegenwart. Ihr primäres Ziel ist die Erhaltung bedeutender Einzelbauten und Anlagen, sowie die Pflege der Ortsbilder und der Kulturlandschaft.

Dieser Atlas behandelt das Thema der Denkmalpflege auf eine erfrischend andere Art und Weise. Als Mischung zwischen Architekturführer und Ortsgeschichte präsentiert er das mittelalterliche Städtchen Eglisau, seine Geschichte und seine Bauten.

Zentraler Teil des Buches ist ein repräsentativer Weg durch die Ortschaft, der es erlaubt, die Zusammenhänge zwischen Geschichte und Architektur zu verstehen und das Verständnis für die Ziele der Denkmalpflege zu fördern.

Das Buch dient nicht nur Fachleuten, sondern bietet auch Eigentümern, Bewohnern und Besuchern aufschlussreiche Einblicke in die Stadtentwicklung und die lebendige Geschichte der Quartiere, Strassen, und Häuser.

[**www.monikaa.ch**](http://www.monikaa.ch/)

[**adriano@monikaa.ch**](mailto:adriano@monikaa.ch)

**5) Aline Wagner**

**Ma journée à Sainte-Croix – Ein Sprachführer**

Sprachen lernen, vor allem nach der Schulzeit, ist nicht gerade einfach. Wenn man dazu als Hilfe nur uninspirierte Lehrmittel zur Verfügung hat, wird das Ganze richtig schwierig und demotivierend.

Ich reagiere auf das Medium Lehrmittel, um eine spannende Plattform für Sprachinteressierte anbieten zu können. In meinem Sprachführer werden dem Leser die Besonderheiten einer Ortschaft der Romandie auf eine interaktive und authentische Art nähergebracht.

Der Sprachwanderführer „Ma journée à“ bringt dich nach Sainte-Croix, einer kleinen Stadt oder einem grossen Dorf, hoch in den Jurabergen gelegen. Du kommst mit dem kleinen Zug von Yverdon-les-Bains. Dann wanderst du bis auf den Gipfel des Cochet   
( 1483 m ), bevor du die lokale Spezialitäten probierst und mehr über die wichtige Industriegeschichte von Sainte-Croix erfährst.

Für einen Tag wirst du auf Französisch sprechen, spielen, lernen und wandern. Eine Spracherfahrung weit weg von der Schulbank.

[**www.monikaa.ch**](http://www.monikaa.ch/)

[**aline@monikaa.ch**](mailto:aline@monikaa.ch)

**6) Alessandro Thüler**

**DAS TOOL**

SPRACHGESTEUERTE GESTALTUNG

ALESSANDRO THÜLER

2014 – 2017

2012 – 2013

2002 – 2009

Das Tool ist eine Applikation, die es dem Benutzer ermöglicht durch Sprachbefehle ein Bild zu gestalten.

Mit dem Tool können elementare grafische Formen, wie beispielsweise ein Kreis, ein Quadrat oder Linien kreiert sowie Texte diktiert und platziert werden, und das, ohne überhaupt einen Finger zu rühren.

Mein Tool ist der Versuch einen alternativen Zugang zur Gestaltung beziehungsweise zum Gestaltungs-prozess zu schaffen und soll gleichzeitig die Rolle des Gestalters im Zeitalter der 'Automatisierung' und des 'Internet Of Things' befragen und zu Diskussionen anregen. Wie verändert sich der Umgang zwischen Mensch und Maschine, wenn die Interaktion rein über die Sprache funktioniert? Wird der Gestalter zum Sprecher oder Autor? Ist Grafik dadurch kein Handwerk mehr? Dies sind nur einige der Fragen auf die ich, während der Arbeit an meiner Bachelor Thesis, gestossen bin. Das Tool habe ich mit Java in Processing programmiert und ich bediene mich der Google Web Speech API, um Sprache zu

verarbeiten.

[**www.doku.alessandrothueler.net**](http://www.doku.alessandrothueler.net)

**www.alessandrothueler.net**

[**hallo@alessandrothueler.net**](mailto:hallo@alessandrothueler.net)

**7) Jeanne Bussmann**

**Oper als Text –**

**Das Libretto am Beispiel der Oper La Traviata**

Wenn wir an Oper denken, denken wir in der Regel an kostspielige Inszenierungen und aufwändige Aufführungen. Woran wir meist nicht denken, ist das Libretto, das Textbuch zur Oper. Das Libretto steht, mit seiner nüchternen und eindimensionalen Gestaltung, jedoch im Gegensatz zum effektvollen Geschehen der aufgeführten Oper.

Ich habe mich gefragt wo Probleme und Unterschiede zwischen der musikalischen Darbietung und dem schriftlichen Text bestehen. Lässt sich das Geschehen auf der Bühne im Textbuch repräsentieren? Kann das Libretto zu einem eigenständigen und spannenden Erlebnis werden, unabhängig von der Oper?

Am Beispiel des ersten Aktes der Oper La Traviata habe ich in meiner gestalterischen Arbeit Lösungsansätze für diese Fragen erarbeitet. Die gegebene Struktur der Musiknummern wird dabei genutzt, um dem Leser eine Übersicht der Szenen und relevanten Informationen zu geben. Mittels der Neuverteilung des Einführungstextes wird für den Leser ein zeitnahes Leseerlebnis geschaffen. Gestützt auf den Handlungsverlauf, der Funktionen der einzelnen Stücke und dem semantischen Gehalt der Texte, gewinnt die Gestaltung des Librettos an Mehrwert. Anhand der typografischen Inszenierungen und Eingriffen werden die in den einzelnen Stücken relevanten Themen hervorgehoben, die Charakterzüge der Protagonisten unterstrichen und die Koloratur der Emotionen differenziert.

**jeannebussmann.ch**

[**hello@jeannebussmann.ch**](mailto:hello@jeannebussmann.ch)

**8) Lukas Blum**

**Bildreize**

Ich habe in meiner gestalterischen Bachelor Arbeit das Feld der Reize und Reizauslösungen untersucht.

Mein Endprodukt zeigt Fotografien die beim Betrachter auf abstrakte Weise offene Reiz-Reaktionen auslösen. Damit ist gemeint, dass nicht eine gezielte Reiz-Reaktion ausgelöst wird, wie beispielsweise Ekel oder Angst, sondern ein freier Interpretationsraum offen gelassen wird. In meinen Fotografien äussert sich diese offene Reiz-Reaktionsauslösung durch eine Desorientierung beim Betrachter. Die Grössen-verhältnisse des Motives sind nicht oder nur schwer zu erkennen. Man ist sich nicht sicher, ob man Landschaften, kosmische Formen, Organismen oder Körperflüssigkeiten sieht. Des Weiteren kreieren die Fotografien eine Ambivalenz. Einerseits kann man die Bilder als eklig, andererseits als schön und ästhetisch empfinden. Die Fotografien wurden im Format 1280 x 895 mm gedruckt und in Leuchtboxen ausgestellt. Durch die Grösse und die Hinterleuchtung der detailreichen Bildwelten wird die gewünschte Wirkung sehr effektiv erreicht.

[**lukiblum@hotmail.com**](mailto:lukiblum@hotmail.com)

**9) Céline de Grenus**

**Stadt im Bild – Wahrnehmung durch Hülle**

In meiner Bachelor Arbeit setze ich mich mit dem Begriff Stadtbild in unterschiedlichen Medien auseinander. Wie nehmen wir eine Stadt in Bildern wahr? Inwiefern beeinflusst die fortgeschrittene Technologie und die Digitalisierung des öffentlichen Raums unsere Wahrnehmung von Raum? Welche Möglichkeiten bieten 3D Modelle, um Orte zu reproduzieren und zu betrachten?

Als Gestalterin nutze ich diese neue Darstellungsform, um den Begriff Stadtbild zu erweitern.

Im Prozess meiner Arbeit habe ich 3D Modelle von Stadtteilen generiert, um dem Betrachter neue und überraschende Perspektiven auf einen Ort zu ermöglichen. Dabei interessiert mich, inwiefern sich die Beziehung von Raum – Bild – Betrachter durch die 3D Darstellung erweitern lässt. Wie nehmen wir einen Ort wahr, wenn er nicht real gezeigt wird? Das 3D Modell eines Orts – bestehend aus Körper und Oberfläche (Textur) – unterstützt meine Absicht, den Begriff „Stadt“ als einen veränderbaren Körper darzustellen. Diese Veränderbarkeit untersuche ich mit bildästhetischen Kriterien und generiere durch die Texturgestaltung neue Atmosphären.

[**celine.degrenus@gmail.com**](mailto:celine.degrenus@gmail.com)

**instagram: celinedegrenus**

**10) Christian Löffel**

**Gestaltung ist Faltung**

**3 x 3 gefaltete Gedichte von Pablo Haller**

In meiner Bachelorthesis habe ich mich mit der Bildhaftigkeit von Typografie auseinandergesetzt. Die typografische Form ist der Lesbarkeit des Textinhalts häufig untergeordnet. Hier möchte ich mit meiner Arbeit ansetzen. Das typografische Bild soll äquivalent zum textlichen Inhalt sein.

Ich habe dies anhand dreier Gedichtzyklen des Luzerner Dichters Pablo Haller, \*1989 erörtert. Die Zyklen tragen die Titel "tanger", "sisyphos" und "schlachtereien" und bestehen aus je drei Gedichten.

Durch Faltung erreiche ich eine Strukturierung des Blattes welche mir eine Reorganisation des Gedichttextes in Abhängigkeit der Faltstruktur ermöglicht. Die Faltung nimmt inhaltlichen Bezug zum Gedichttext und zur Thematik der jeweiligen Serie. Das Gedicht kann durch den Prozess des Auffaltens linear gelesen werden. Das geöffnete Blatt als Folge des Auffaltens repräsentiert auf formaler Ebene die komplexen, fragmentarischen und assoziativen Momente des Gedichtinhalts. Typografische Form und textlicher Inhalt geraten dadurch in ein Gleichgewicht.

**11) Aline Pétro**

**Heimat formen**

Auf der Suche nach einer Definition für den Begriff Heimat habe ich festgestellt, dass es einfacher fällt, mittels Sprache das Thema zu wiedergeben. Eine sprachliche Auseinandersetzung mit der Thematik gestaltet sich oftmals emotionaler und individueller, als es eine visuelle Umsetzung des Themas schafft. In der schriftlichen Auseinandersetzung konnte ich feststellen, dass eine visuelle Umsetzung des Themas oftmals stereotypisch ausfällt, was mich als Gestalter stört.

Das Endprodukt, eine Animation, zeigt eine Variante, dem abstrakten Begriff “Heimat” eine völlig neue und moderne Darstellung zu bieten, die möglichst wenig an eine stereotypische Umsetzung der Heimat erinnert.

Im Projekt werden vier Gespräche gezeigt, die sich inhaltlich und somit auch visuell voneinander unterscheiden. Zur Animation dazu gehören Formen, welche ich mit dem 3D-Drucker hergestellt habe, um das Thema von der digitalen Welt, in die Realität zu holen.

[**alinepetro@bluewin.ch**](mailto:alinepetro@bluewin.ch)

**alinepetro.ch**

**instagram: alinepetro**

**12) MyKim Tran**

**“Ich schaue in den Spiegel und sehe eine andere Person, als ich denke zu sein.”**Die eigene Wahrnehmung seiner Person und die Wahrnehmung eines Mitmenschen von sich sind zuweilen sehr unterschiedlich. Dabei spielt das Umfeld, unser Aussehen oder wie wir handeln eine grosse Rolle. Die Herkunft, Kultur und das Umfeld der Mitmenschen beeinflussen jeweils individuell die Entwicklung von Aussehen und Charakter.In einem 8-minütigen Kurzfilm werden 30 Interviews über mein Fremdbild zusammengefasst. 7 Stunden Drehmaterial entstanden nach vier Monaten und 48 Personen waren involviert. In den Interviews beschrieben sie meinen Charakter wie sie mich kennen gelernt haben oder wie ihr erster Eindruck von mir war. Die Drehorte waren abhängig davon, wo sie sich wohl fühlen oder ich mich selber mich mit ihnen oft treffe. Der klare Kamerafokus auf die Person offenbart zu gleich ihre Identität, während sie mich beschreiben. Eingeblendete Zusatzinformationen unter dem Namen verstärken jeweils ihre Identität.In der Postproduktion des Films setze ich die unkontrollierbaren Fremdbilder zu meinem Eigenbild zusammen. Es entsteht ein Spiel zwischen Identitäten sowie zwischen Eigen- und Fremdbilder.**www.mykim.ch**

**mail@mykim.ch**

**13) NAME**

**Der Kreator**

Ich habe bei mir eine perfektionistische Veranlagung festgestellt, welche Auswirkungen auf meine Arbeitsweise als Gestalter hat. Mein Gestaltungsprozess ist geprägt von Kontrolle und Sicherheit, weshalb ich oft auf mir vertraute Arbeitsmittel zurückgreife. Dies hat den Vorteil, dass das gewünschte Ziel schnell und effizient erreicht wird, jedoch kann es einen Verlust an Spannung, Originalität und Vielfalt der eigenen Arbeit nach sich ziehen. Greift man immer wieder auf bereits beherrschende Fähigkeiten zurück kann dies die eigene Arbeit repetitiv und vorhersehbar machen.

Meine gestalterische Arbeit soll dem entgegenwirken. Ich habe ein Experiment durchgeführt, mit dem Ziel, mich aus der eigenen Komfortzone zu locken. Um dies zu erreichen, habe ich den Kreator entwickelt. Der Kreator ist ein Tool, bestehend aus den fünf Punkten Inhalt, Aussage, Technik/Werkzeug/Material, Druckverfahren und Farbe. Für jeden dieser Punkte ist eine Liste aus Begriffen hinterlegt. Per Knopfdruck spuckt der Kreator für jeden Punkt zufällig einen Begriff aus, welche zusammen ein Briefing bilden, bestehend aus Kombinationen, welche ich selber nicht wählen würde. Diese durch Zufall generierten Regeln dienten als Ausgangslage für die Gestaltung der Bilder.

**14) Anna-Lena Spieler**

**Saligia**

Saligia ist ein aus dem Mittelalter stammendes Akronym und ist zusammengesetzt aus den Anfangsbuchstaben der sieben Todsünden. Ausgehend von der „Versuchung des Heiligen Antonius“

führte mich mein Weg zu den inneren Dämonen und somit zu den Todsünden, die ich nicht unter einem religiösen, sondern unter einem psychologischen Aspekt behandelte.

Meinen Schwerpunkt setzte ich auf die Portraitfotografie und deren Inszenierung mit der Fragestellung wie ich die einzelnen Charaktere der sieben Todsünden am besten darstellen könnte. Der psychologische Aspekt der sieben Todsünden ist heute genauso spannend wie vor tausend Jahren. Jeder Mensch trägt Charakterzüge dieser „Sünden“ in sich. Bei jedem sind diese jedoch mehr oder weniger stark ausgeprägt.

Mit meiner Arbeit möchte ich den Betrachter auf seine schwachen Seiten aufmerksam machen, und ihn daran erinnern, dass niemand perfekt ist. Ich habe mich im letzten Jaahr stark mit der menschlichen Psyche auseinander­gesetzt und bemerkt, wie fest mich dieses Thema fasziniert. Da ich auch sehr interessiert an der Kunst­­geschichte bin, war ich sofort von dem Thema ­überwältigt. Zum Anderen ist für mich die Fotografie seit klein auf das wichtigste ­Medium­ überhaupt und nach meiner Sommerarbeit wollte ich dieses Tun weiterführen und vertiefen. In der gestalterischen Thesisarbeit ging es mir darum, die Charaktere der sieben Todsünden passend darzustellen. Sieben Personen aus meinem täglichen Umfeld sollten diese

charakterisieren sollten. Viele von meinen Models haben bis dahin noch nie gemodelt und es war spannend zu sehen, wie sie sich vor der Kamera entfalteten. Ich wählte Personen in meinem Alter, da ich mich am Meisten mit ihnen identifizieren kann und viele sich in einer Zeit des Umbruchs und der Selbstfindung befinden.

**alspieler@gmail.com**

**15) Megan Adé**

**Personal Record Collection Catalogue**

Der Personal Record Collection Catalogue gibt dem analogen Musiksammler die Möglichkeit, neuen Zugang zu eigenen Sammlungsinhalten zu finden. In einer privaten Schallplattensammlung verbergen sich objektive, quantitative, aber auch subjektive Informationen, die in der Menge oft nur schwer wiederzufinden sind. Ich will sie komprimiert und visuell ansprechend wiedergeben, um die aktive Auseinandersetzung mit ihnen zu fördern.

Als theoretisches Plug-in für die Website Discogs vereint mein Konzept ein Print-on-Demand System mit der wohl grössten Musikdatenbank der Welt. Dies erlaubt ein Zusammenspiel von digitalen und analogen Sammlungsansichten. Dank der digitalen Grundlage können objektive Daten effizient zusammengetragen und mit persönlichen Inhalten ergänzt werden. Diese werden in einem automatisierten Produktionsprozess zum gedruckten Katalog weiterverarbeitet. Jeder Katalog wird aufgrund dieser individualisierten Inhalte zum Unikat und wird an die persönlichen Sammlungsinhalte, Interessen und Bedürfnisse des Sammlers angepasst. Als Leser bekommt man so nicht nur einen informativen Einblick in die jeweilige Sammlung, sondern auch ein Gefühl für den Sammler als Person.

**megan-ade@bluewin.ch**

**16) Rahel Sarasin**

**female digital nudebody politics**  In meinem Video werden digitale, Computer–generierte Animationen zusammen mit Realbildaufnahmen gezeigt. In beiden Medien, Realbild und Animation, ist dasselbe Modell zu sehen; das eine Mal als Realbild, das andere Mal als gescanntes 3D Modell. Im Realbild wird die Frau als aktiv handelnde Person gezeigt. Es war mir wichtig zu zeigen, dass die Frau sich nackt vor einer Kamera bewegen kann ohne, dass es voyeuristisch oder sexualisiert wirkt. Sie versucht mit der Kamera, respektive mit der Kamerafrau zu kommunizieren und weist somit auf einen weiteren Raum, den realen Raum hin und positioniert sich dazwischen. Das 3D Modell wurde von mir hergestellt, nachbearbeitet und animiert. Das ursprüngliche Modell hat somit keine Verfügbarkeit mehr über ihren digital reproduzierten Körper. Auf der Ebene der Animation möchte ich somit aufzeigen, was es heisst, die Macht über den eigenen Körper abzugeben. In der heutigen Zeit scheint es mir von grosser Wichtigkeit, eine Diskussion über die Darstellung der Frau in den neuen Medien, und über die damit verbundenen Machtverhätnisse zu führen. **www.rahelsarasin.comsarasinrahel@gmail.com**

**17) Raphael Vollenweider**

**Räumlichkeit im Vergleich**

Räumlichkeit, so reduziert wie möglich darzustellen, faszinierte mich. Doch wo müssen Grundformen in einem zweidimensionalen Format gesetzt werden, damit durch sie eine elementare Räumlichkeit evoziert werden kann? Wo sind die Grenzen der räumlichen Wahrnehmung? Bleiben die Positionen, welche starke räumliche Empfindungen auslösen, trotz unterschiedlicher Formen und Zusammensetzungen dieselben?

In meiner Publikation zeige ich Untersuchungen, die diesen Fragen durch den ständigen Vergleich von räumlichen Kompositionen nachgeht. Es beginnt mit einer einzelnen horizontalen Linie und endet mit einem vollflächigen Verlauf. Meine Erkenntnisse der Untersuchungen werden, durch die Selektion einzelner Varianten, visuell gezeigt und schriftlich begründet.

Je reduzierter und abstrakter Räumlichkeit dargestellt wird, desto subjektiver wird die Beurteilung der Intensität von Räumlichkeit. Die Empfindung von Räumlichkeit ist oft abhängig von der eigenen visuellen Kompetenz, die sich stetig weiterentwickelt. Daher gebe ich dem Betrachter der Publikation die Möglichkeit, sich eine eigene Meinung über die räumliche Wirkung der Kompositionen zu bilden.

**18) Roman Häfliger**

**Touchscreen**

In meiner Bachelor Thesis setzte ich mich mit dem Screen und dessen Einfluss auf den Menschen auseinander. Was bedeutet es, dass wir unseren Alltag mit Screens unterschiedlichster Geräten verbringen? Wie verhält sich der Mensch im Umgang mit Screens und als was begreifen wir dieses technische Objekt?

Das Digitale – die Zukunft, die Angst, die Hoffnung, das Unvorstellbare und Unfassbare. Wie wird die Digitalisierung die Welt weiter verändern und auf was dürfen wir uns freuen? Diese Fragen sind extrem spannend aber auch sehr schwer zu beantworten. Zum einen, weil Zukunftsprognosen generell schwierig sind, insbesondere bei etwas, sich mit grosser Wahrscheinlichkeit in jegliche Lebenssituationen einnisten wird, und zum anderen, weil die Diskussion über den Einfluss digitaler Geräte auf den Menschen noch stärker geführt werden muss. Bei letzterem soll meine Arbeit anknüpfen. Ich möchte mit der Thematisierung des Alltags-Phänomens Screen, eine greifbare und anregende Diskussion über das Thema der Digitalität eröffnen.

**www.romanhaefliger.eu**

**mail@romanhaefliger.eu**

**19) Sarah Wolfsberger**

**weder\_noch Magazin**

**Andros + Gyne**

Unsere Gesellschaft befindet sich in einem Wandel. Klassische Rollenbilder werden immer mehr hinterfragt und neue Definitionen und Lebensformen geschaffen. Aus meiner Sicht fehlt aktuell das Verständnis für diese neuen Formen von Geschlechtsidentität. Das weder\_noch Magazin widmet sich Genderthemen mit dem Ziel, mehr Klarheit hinter Begriffe zu bringen und persönlichen Meinungen Ausdruck zu verleihen. Im Vordergrund steht für mich, dass ein gegenseitiges Verständnis für unkonventionelle Lebensformen in der Gesellschaft gefördert wird.

Die erste Ausgabe des weder\_noch Magazins befasst sich mit dem Thema Androgynie. Das Wort androgyn kommt aus dem Griechischen und steht für Andros= Mann und Gyne= Frau. Androgyne Menschen verfügen über eine maskuline sowie eine feminine Rollenidentität.

In einem ersten Schritt habe ich mich auf die Suche nach Menschen gemacht, die interessiert daran waren, einen Beitrag zu meinem Projekt zu leisten. Inspiriert durch diese Texte habe ich in einem zweiten Schritt Bildmaterial dazu entworfen.

**sarahwolfsberger.ch**

**20) Joanna Selinger**

**Traumbilder**

Die Welt der Träume produziert sehr persönliche und spannende Bilder, die aber kaum Eingang in unsere Alltagskommunikation finden. Da die Bilder aus unseren Erinnerungen entstehen und von unseren Emotionen und Gedanken beeinflusst sind, können sie sich verzerrt, fragmentiert, reduziert und von Lücken durchzogen zeigen. In dieser reduzierten Form, formal sowie inhaltlich, zeigten sich auch die Texte meines persönlichen Traumtagebuches, welche die Grundlage meiner Gestaltung waren.

Ich habe versucht Traumbilder in Bezug auf das Thema der Lücken darzustellen. Das geeignete Gestaltungsmittel um ein möglichst reales Wahrnehmungserlebnis von Traumbildern und deren visuellen Verzerrungen und Lücken zu erzeugen, war für mich die Technik und Ästhetik der Fotogrammmetrie. Das Ergebnis des gescannten Materials zeigt in seiner reduzierten und fragmentierten Form kein Abbild der Realität, sondern eine Interpretation der uns gewohnten Umgebung. Dabei habe ich als Gestalterin versucht den Scanprozess bereits bei der Aufnahme der Bilder und bei der Nachbearbeitung der Scanergebnisse zu beeinflussen, um diese Lücken bewusster zu gestalten. Das Endprodukt zeigt sich in Form eines schwarzen Moleskin-Heftes, und beinhaltet zum Einen Texte meines Traumtagebuches und zum Anderen die dazugehörigen visuellen Umsetzungen.

[joanna.selinger@hotmail.com](mailto:Joanna.selinger@hotmail.com)

**21) Mayar El Hayawn**

**Unmasking**

**the Unseen**

**A Visual Atlas**

«Unmasking the Unseen» ist eine visuelle Recherche, welche sich mit Zensur, Grafik und dem öffentlichen Raum auseinandersetzt. Nach einem Kurzaufenthalt in Kairo sind mir grundlegende Gegebenheiten aufgefallen. Der öffentliche Raum lädt nicht zum Verweilen ein. Dies wird durch die starke Anonymisierung und Überwachung untermalt. Ich bemerkte, dass der öffentliche Raum auch keine Möglichkeit für Intervention bietet. Plakate kultureller Natur, Versammlungs- und Begegnungsorte oder der Austausch unter den Stadtbewohnern existieren nicht mehr. Der Bereich der visuellen Kommunikation beschränkt sich auf Werbung um den Konsum anzutreiben.

Der Titel nimmt Referenz auf meine Auseinandersetzung mit der Vermittlung dieser Tatsachen. Ich lebte zwischen zwei Welten. Der starke Kontrast zwischen Kairo und Basel faszinierte mich zwar sehr, liess sich aber nicht sehr einfach vergleichen. Die Herausforderung diese Beklommenheit visuell zu vermitteln gilt als die Essenz der Arbeit.

Ich wollte mit meinen Fotografien eine Diskussion anregen unabhängig von gut und schlecht, von schön und hässlich oder richtig und falsch. Die Fotografien zeigen wie die Stadt auf mich wirkt, was sie bei mir auslöst und wie ich dazu stehe. Mir war es wichtig sich seiner eigenen Haltung zum Thema «Gestaltung im öffentlichen Raum» bewusst zu werden.

**22) Venesa Sadrijaj**

**Wirkung von Buchstabenformen**

Schrift ist clever in ihrer Funktion und besonders schön in ihrer Erscheinung. In meiner gestalterischen Bachelor-Thesis interessierte ich mich für das Aussehen der Schrift und ihr Potenzial, Charakter auszudrücken.

Die Typografie ist in der visuellen Kommunikation ein wesentliches Gestaltungsmittel. Für mich relevant war, den Reichtum und das Potenzial der Typografie zu entdecken und mich mit ihrer Formgebung und Wirkung zu befassen. Dabei bin ich der Frage nachgegangen, wie die Wirkung der Schrift beeinflusst werden kann.

Durch experimentelles Arbeiten mit verschiedenen Techniken wollte ich spannende und innovative Formen finden. Das Augenmerk liegt dabei im kreativen Umgang mit den Buchstaben und ihren Variationen.

Im Endeffekt ist eine breite Untersuchung entstanden, welche meinen Umgang in der Schriftgestaltung aufzeigt. Meine Untersuchung besteht aus zwei Teilen, dem Part A und Part B. Im ersten Teil, Part A, sind die Buchstabenformen sehr vielfältig, da sie mit unterschiedlichen Techniken gestaltet wurden. Dabei wollte ich herausfinden, wie differierende Techniken die Wirkung der Buchstaben beeinflussen.

In Part B wirken die Buchstabenformen einheitlich, da sie ausschliesslich digital im Zeichnungs-Programm Glyphs gezeichnet wurden.

Bei dieser Untersuchung habe mich gezielt nur auf sechs Buchstaben fokussiert und mich mit inhaltlichen sowie auch formalen Begriffen auseinandergesetzt. Der inhaltliche Begriff definiert die Wirkung der Buchstaben und der formale Begriff bestimmt die Formgebung.

In meiner gestalterischen Thesis ist mir eine Vielfalt gelungen, welche das Potenzial der Charaktermöglichkeiten von Buchstabenformen aufzeigt. Durch dieses Projekt habe ich ein versiertes Verständnis für das Wesen und die Entstehung unseres Schriftzeichens bekommen.

**23) Anaëlle Harnist**

**Linguistische Morphologie**

**Typographische Variationen**

Es ist faszinierend zu sehen, wie viele Sprachen wir in der Lage sind, zu identifizieren. In wenigen Sekunden können wir sagen, ob ein Text beispielsweise auf Dänisch, Italienisch, Tschechisch oder Spanisch geschrieben ist. Obwohl diese Sprachen alle auf dem lateinischen Alphabet basieren, hat jede dieser Sprachen seine eigene Morphologie.

In der schriftlichen Thesis habe ich zuerst die visuellen Besonderheiten, die sich spezifisch innerhalb des Sprachvergleichs unterscheiden, analysiert: Textlänge, Wortlänge, Buchstabenhäufigkeit, Digrammhäufigkeit, Trigrammhäufigkeit, Diakritische Zeichen und Grossbuchstabenhäufigkeit. Unser Gehirn nimmt diese visuellen Besonderheiten unbewusst auf und kann dadurch sehr schnell die jeweilige Sprache erkennen. Diese sprachspezifischen Unterschiede ergeben in Bezug auf das Schrift- und Satzbild verschiedene optische Ungleichheiten zwischen den Sprachen. Gerade auch für Grafiker spielt dieses Thema oft eine wichtige Rolle, vor allem in mehrsprachigen Publikationen: Problematik von ungleichen Grauwerten, unterschiedliche Textlängen, usw.

Die gestalterische Thesis ist eine typografische Untersuchung bei der neue Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie man die Morphologie der Sprache Mithilfe der Möglichkeiten in Typografie und Schriftgestaltung beeinflussen kann. Der dabei entstandene Ringbuchordner enthält neue Buchstabenvariationen der Schrift Meta Pro. Das Ergebnis jeder Buchstabenvariation wurde anschliessend in einem Blocktext geprüft, um so die neu entstandenen Schriftbildern der Sprachen zu beurteilen.

Das Ziel meiner typografischen Variationen ist einerseits, durch gezieltes Einsetzen bestimmter Variationen die Morphologie der Sprachen anzugleichen, um somit ein harmonisches Schriftbild von mehrsprachigen Publikationen zu ermöglichen. Andererseits können Mithilfe anderer Variationen meiner Eingriffe die Besonderheiten der einzelnen Sprachen visuell deutlicher betont werden, um die jeweilige Sprache im Vergleich noch schneller erkennen zu können. Jede Schriftvariante und jede Sprache befindet sich auf einem einzelnen Blatt, um sie mit der Originalversion der jeweiligen Sprache oder mit einer anderen Sprache vergleichen zu können. Deutsch, Französisch, Englisch, Polnisch und Tschechisch sind die Sprachen, welche in meiner Thesis behandelt werden.

www.anaelleharnist.com

anaelleharnist@gmail.com

**24) Min Young Kim**

**ANOTHER BOOKFORM**

**Distance, location and time**

Will paper books still exist in the near future?

This question has been continuously raised since the digital-era come in. And fortunately, until now, they surround us. What made it possible to survive paper books? This is like asking what is the strength of paper books that are distinct from intangible digital.

That is the materiality. We can touch the book; feel its weight and texture, read it and own it. As an object, the book has physical structures, and the materiality comes from its certain form. In other words, in order to emphasize the merits of paper books, we need to examine the form of books. Through researching and studying, I analyzed the form of the book and also considered its essence­ – it was important to define the scope of my project to the book itself, not to book-art or book-object. On the one hand I developed another bookforms and on the other hand I tried to find appropriate content to fulfill the purpose as a book faithfully.

Three bookforms contain one marvelous novel, “Around the World in 80 days” written by Jules Verne in 1873. And each form has its own concepts– distance, location and time. Layout and typography are considered differently by each form and concepts. These bookforms complement each other. Then they suggest reader new reading experience and make them enjoy the materiality that only paper books can give.

**min025.kim@gmail.com**

**www.thismins.com**

Master

**1**) **Ahjin Kim**

**Thesis Title**

**The Real Lifestyle Magazine: The Stories about Two People, Ana Brankovic and Yves Meier**

The numerous lifestyle magazines about the professional information shows up continuously following the stream of society, however, it also disappears at the same time. One of the reasons of disappearance is, firstly, lifestyle magazines are popularized in this society. Secondly, it’s degraded to the cultural product. Thirdly, it also starts to handle the similar forms in public. And the last, it happens because the purpose of magazine mainly weighs into the profitability more than the value of arts. For this reason, the characteristic in representing the information disappears and all magazines become the same design and contents to the readers. Specially, the editorial design which is the character of magazine and the cover which is face of magazine show the consistent figures as well.

This is the reason why I made a decision to make a new kind of lifestyle magazine which shows people’s personalities and characteristics more deeply that audience can feel the person who appears in my lifestyle magazine. Also “to seeing magazine” instead of “to reading magazine” is the main concept of this thesis project. The Lifestyle magazine is not just display the person but actually it reveals the characteristic and personality of that person by engaging with the magazine.

[**ahjin@me.com**](mailto:ahjin@me.com)

**2) Anna Sajdok**

**Swiss Eritrean and Basel**

For my thesis project I introduced three books which are dealing with the topic of migration. I focused on Eritrean culture in Basel because Eritreans are the biggest foreign community in Switzerland. In every book we are looking on their culture from a different perspective as is visual identity, lifestyle and post-migration image. Also, I was intrigued by the moments where we meet the Eritrean lifestyle with the Swiss and local culture of the city, thus creating a transnational space of two continents.

The books together give context to each other and in same time we learn what is obtaing to create the new home. I am showing symbolic attributes of their home which simultaneously represents places of residence, such as rooms, church, restaurants, and symbolic attributes of the local way of life, such as friends, music, food, languages, and customs. I refer to the fact that home is not anchored to the migrant only in one area within national borders and hence in one state, but space and home become an unbounded place. Those images tell us about the state of the place and the person after the migration process, that is when the individual is already settled down and creates a home in the new context, which influences his or her identity.

[**Annsajdok@gmail.com**](mailto:Annsajdok@gmail.com)

**3) Benedikt Kaiser**

**Visual Authenticity – Experiments, analyses & synthesis on designing authentic corporate imagery**

Authenticity is an important value for many companies, but is rarely adequately communicated visually, even though the demand for the authentic is now as great as never before and there is a huge desire for it. For this reason, the aim of this thesis was to investigate the extent to which images can be authentic and how they can be specifically produced and designed in the context of corporate imagery. The answer to this question was investigated by a theoretical discussion of the topics: authenticity, identity, corporate identity and corporate design as well as corporate imagery. Through practical image research, these findings were subsequently expanded, for example through the production of corporate images and their analysis. With the result that, despite the theoretical impossibility of authenticity, it is possible to produce images and corporate images that are perceived as authentic by their recipients. In addition to this finding, the research has led to many other results and syntheses that are both textual and visual.

www.benkai.de

mail@benkai.de

**4) Lucia de Mosteyrin**

**BUT THEN, WHAT AM I...?**

**Questions On IMMERSIVE Media And Identity**

This thesis researches on the topic of identity from two complementary perspectives:

On the one hand, through questions that relate identity for young Third Culture Individuals with multicultural backgrounds based in the German speaking part of Switzerland, to diverse fields of knowledge such as sociology or linguistics.

On the other hand, through the use of immersive media in a full explorative approach, which includes a study on the technical aspects and their consequences on audio-visual and perceptual levels. Simultaneously, this approach covers a comparative study between 360º video and conventional video.

The practical outcome comprises an audio-visual experiment structured upon the interview format

[**www.luciademosteyrin.com**](http://www.luciademosteyrin.com)

**lucia.demosteyrin@gmail.com**

**5) Eva Stählin**

**«Paradise» – And Man created Paradise in his Images**

How is Paradise, a place removed, yet connected to reality, visualized? What pictorial icons have become references to Paradise? In my theoretical paper I follow the historical development of paradisiac imagery and its progress towards our current understanding. While the word plainly refers to the Persian ‹walled enclosure› («pairidaeza»), throughout history it‘s concept has changed from a religiously defined protological place of origin and/or lieu of resurrection for the faithful, (living in harmony and proximity to God), to a state invoking ultimate bliss. The design of Paradise depends on individual and social circumstances and tells us thus, as a counter-world, about perception of reality and experienced constraints. Although individualized, it is still a concept expressed often through stereotypes and it’s promise a tool of power and manipulation. For my practical work I have worked with imagery referring to elements of Paradise and collected texts. In the «Paradise Generator», after your input, you will encounter a playfully generated Paradise and a more individual view on the topic through personal images and texts. Berger writes: « Images were first made to conjure up the appearances of something that was absent. » Paradise, a place finally only defined in our minds, shows the strength of the imagination, yet also uncovers limitations of visual realization and expressivity.

Eva Stählin is from Basel. After having finished secondary school in Ireland, she returned to Switzerland to study Psychology in Fribourg. Having had two boys and many different jobs, she decided to pursue her dream and study Visual Communication. After the Vorkurs at the SFG she graduated with a BA Visuelle Kommunikation from the HGK Basel and went on to obtain her MA in Visual Communication & Iconic Research from the same school.

[evastaehlin@bluewin.ch](mailto:evastaehlin@bluewin.ch)

**6) Lazar Jeremic**

**«my data – your data»**

Concerning the current topics of surveillance and the possibility of being spied on, this project serves as a critical reflection of what an intrusion into a mobile device could mean. Some people are taping over the webcam on their laptop – however, they tend to leave the mobile phone out. The fact, that those devices are internet-capable, have two cameras pointing in different directions and include a microphone as well, makes them very interesting and powerful tools if another party gains access inside them.

The project shows what’s possible in this case by working in two parts: interested volunteers are able to download an Android app (for now) and activate the spying timeframe. During this phase, two images, one screenshot and a couple of seconds of audio are going to get taken randomly and uploaded to the second part: an online exhibition space in form of a web page. Recent captures and audio recordings are being displayed in a loop, until new data from other volunteers arrives.

The triptych hereby provides a multi-dimensional insight: the cameras show what's happening physically in front and back of the phone, while a screenshot dives into another level – leaves the tangible space – and displays what's happening virtually inside the device during the temporary intrusion. Additionally, the audio snippet creates a virtual sound space and supports the gained data in another level.

**mydatayourdata.art**

**lazarjeremic.ch**

**lzr@me.com**

**7) Narine Grigoryan**

**Analog Digital – Digital Analog**

In my research on this particular topic I tried to find the collaboration between traditional medias like a painting and drawing and contemporary technologies, especially in digital photography. I started my research experiments by transferring hand written letters into an image. After I looked for media examples like newspapers and Google Books, I created a Google Book imitation by combining my associations about it. The result is the imitation of a “Reclam“ edition cover and it is obviously distorted which will make a question in the onlooker and he would like to look at it and open it. The pages are created through Google books screenshot and transferred into the images by using special technique in drawing.

The “Google Map” image is a representation of the city of Basel. Here I used software and the “Google Map” web application and I created a view where a depicted perspective of the whole city is not possible to fully unfold on screen. By transferring the examples from medias into drawing or painting I invalidated the real meaning of them and brought them into another dimensionality.

**www.artmajeur.com/narineg**

[**narineart@gmail.com**](mailto:narineart@gmail.com)

**8) Natalie Laura Rojas Bilbao**

**Stereotypes of Identity: Framing Latin American Women**

In Walter Lippmann’s book, Public Opinion (1922), notes that we make judgments about reality by creating “pictures in our heads,” simplifications of the complexity of the real world, shaped by external forces who give us narratives and visions already pre-packaged and interpreted. We lose sight that these are just interpretations and start believing reality as it is.

The “Wall of Frames” installation is composed of fifty portraits based on ten photos. They are enhanced with subtle or dramatic changes, distorting the original. A single headline accompanies the image to manipulate the onlooker perception. Each portrait is lined up in such a way featuring the stereotyping process: duplication, rigidity and permanence.

We separate ourselves from others by tracing a distance. A wall is a geographical limitation, a concrete barrier that divides physically and ideologically two sides. It is a protection, a separation, a division and a firing wall where people are killed. Probably, in such a way we are getting rid of people, killing their identities or simply hanging as objectivized subjects to contemplate, idealize or create myths far away from our personal interaction. Stereotypes are silent but yield to our consciousness. We carry them around us, everywhere we go. It is not about “Them,” it is about “Us.” This project invites the viewer to create narratives, inner reflections and intimate dialogues to awake awareness of the own use of stereotypes applied to Latin American Women.

[**www.silverqueendesign.com**](http://www.silverqueendesign.com)

[**kreattiva@yahoo.com**](mailto:kreattiva@yahoo.com)

**9) Pascale Lustenberger**

**Self-Reflective Visibility**

How to describe the phenomenon of visibility? This is the main question in the project called Self-Reflective Visibility. Presented as a multimedia installation it contains different visual offers for the beholder to become involved in. From far one can grasp the ensemble of different elements, such as four pillars. There two glass cubes, a projector and a book are on display. The book contains the theoretical approach which is in close relation to the photographical examination. The glass cube next to the book shows Lustenbergers approach to the gaze and the phenomenon of mirroring which she encountered during various experiments. The pictures are complex interlocks of the glass cube and the human gaze that is reflected through the glass. The second glass cube is the one the experiments were made with. It is filled with water and lit because of the projection that is coming from the projector on the fourth pillar. The idea of the installation is to invite the beholder to make his own visual experience through the glass and water mirroring, but also to become involved into what Lustenberger has encountered and her approach, expressed through the photographical pictures and the presented installation.

**pascale.l.lustenberger@gmail.com**

**10) Silvia Balzan**

**Drawing through Words**

**Reading through Images:**

**Alternative Visualizations of Architectural Spaces**

The research discusses the topic of representation and transmission of architecture. Among the variety of possible means of communication used in the architectural field, the research concentrates itself on the use of drawing and the book throughout history.

Drawing plays a central role in architecture, which is ultimately an allographic art. The architects need to share their projects with people involved in the process of realization to determine the complete realization. Thus the drawings work as a “notation system”: a technical tool.

On the other hand, what the current research aims to point out is the idea of an experimental architectural aesthetic that privileges the drawing as an expressive tool and not merely a technical one. In fact, the technical “notation system”, often excludes the participation of a larger audience. A gap of communication, is often due to the fact that an “emotional layer” is stereotypically over-simplified, or not authentic enough to speak to the people and for the people.

The tool of experimental typography has been applied for the expression of this new layer of content. A set of experiments has been initiated by using verbal language to translate technical drawings.

The research is not intended to be commercial driven. It is meant to provide an alternative way to look at tridimensional spaces: beyond the concept of fidelity of reproduction. In the course of the experiments, the drawing definition in itself is questioned and “hybridized”.

**www.silviabalzan.com**

[**arch.silvia.balzan@gmail.com**](mailto:arch.silvia.balzan@gmail.com)

**11) Tena Kelemen**

**Seeing with Hands, Touching with Eyes**

**Providing new experiences with integration of Visual and Tactile Perception**

Past decades show a valuable change in the industrial field. Before the vast technological development, people were not used to look at screens most of time. In present times our surroundings are more visual and certain researchers state this as visual pollution. Most of these materials are designed to accommodate visual perception because people are more dependent on the visual sense than on any other one. Visuals leave a strong impression by themselves. Yet, what can happen if the visual sense is verified by another sense? Not letting our vision to be the strongest sense, but to let it be challenged by another sense.

A designer has the capability to teach people new ways. In practical studies of the thesis, one of the approaches was the ways in which both senses can work together to provide new experiences for the participant. It also analyses manners in which designers might create new awareness and understanding of tactility through their work. It aims to open the field of visual communication by teaching and educating people not only though our vision but also through tactile perception.

The theoretical approach introduced several directions important for the practical work experimentation. First, the embodiment theory was introduced. It explains how our body reacts to objects. Following it, the notions of the conscious and unconscious parts of our perceptions were explained. Through everything what was learned in the theory, the research and practical work was developed in several parts: Sentence, Size, Background and Experience.

[**behance.net/kelemen\_t**](https://www.behance.net/kelemen_t)

[**tena.kelemen@gmail.com**](mailto:tena.kelemen@gmail.com)

**12) Nadia Delia Lanfranchi**

**Multiple Discrimination**

**Three Visual Portraits**

A woman of Southeast Asian origin, a homosexual man from former Yugoslavia, a transgender gay man of colour: multiple discrimination is the discrimination of a person based on several grounds. In her master thesis Nadia Lanfranchi approaches this particular type of discrimination in order to raise awareness for a little known topic. She inquires what multiple discrimination is, what it means for the people affected and how it can be visually conveyed.

In close collaboration with Elinor, Pascal and Meloe, she developed three visual portraits. This participatory approach allows the portrayed people to point out their personal perceptions and perspectives on multiple discrimination. Furthermore, it has a self-empowering impact and provides them with a space to talk about their experiences. This process also challenges the designer’s own view on discrimination and privilege and forces her to reflect and redefine her own position.

Nadia Lanfranchi’s investigations are based on a critical design approach. She explores the potentials of visual communication to challenge the way we perceive the world – not only through form and content but, very importantly, through the design process itself.

**nadialanfranchi.ch**

**nadia@lanfranchi.ch**

**13) Yann Patrick Martins**

**Communicating the Dangers of Radioactive Waste in 10.000 Years**

**A Speculative Approach**

At the beginning of the 80’s the U.S. government asked a group of scientists, later known as the Human Interference Task Force, to come up with a communication technique that would withstand a large amount of time, precisely 10’000 years. This request was made in order to find a way to communicate future generations the dangers of nuclear waste repositories, in which the stored radioactive fuel remains toxic for at least 10’000 years. Thomas Sebeok proposed the idea of an “Atomic Priesthood”. Similar to traditional religions the Atomic Priests would pass their knowledge about radioactivity in a relay system to the next generation of priests, while feeding the population with false myths and legends that would steer them away from the nuclear waste repositories.

In my project a community of game developers, the “Atomic Coders”, replaces the secret and hierarchical “Atomic Priesthood”. In this scenario the “Atomic Coders” are the ones transmitting the knowledge to the next generation using open source video games as a carrier of message. The open source software allows people to further develop and share their own version of the game, spreading the message among their peers.

I obtained my BA-degree in photography from the University of Florence in 2011. Subsequently I worked mainly as a freelancer, having my works published in “Der Greif Fotomagazin” and VICE Alps, as well as on blogs like the SFMOMA, Dazed and Confused and others. When starting a master in visual communication, I took up coding, mainly with processing and the java language. Currently I am focusing on the dither algorithm.

[**yannpatrickmartins.com/**](http://www.yannpatrickmartins.com/)

[**yannpatrickmartins@gmail.com**](mailto:yannpatrickmartins@gmail.com)

**14) Yuyu Chen**

**Reviving the Sealed Memory**

The purpose of this thesis is to recall and visualize the autobiographical memory of my childhood, in which there were few documents about the people’s daily life in China (due to the government's media control). Drawing is the main approach to experiment, stimulate, reconstruct and depict my individual memory. Moreover, my related memory belongs to the collective memory of Chinese, which can also be considered as the generational memory. Through the drawings and limited text, I took both insider and outsider views into my childhood. Thus it is hoped that the audiences/readers can evoke their own childhood memory and potentially leverage the methodology developed from this work to self-reflect. The final book, named Re-Image Memory, is a selected collection of drawings and some small text, which are randomly arranged in order, to re-present my childhood memory.

**xiaoyudahai@gmail.com**

**15) Promphan Suksumek**

**Emotional Type**

To convey an intention or tone of voice in a message is important to keep the message unambiguous. But emojis or emoticons are often considered inappropriate in a semi-formal situation, especially concerning a texting conversation between a supervisor and his/her subordinates. The present project strives to explore alternative ways to express emotion in a text other than with icons, e.g., emojis or emoticons, while still controlling the level of formality. The present experiment focuses on the fields of visual, typography and future-oriented technology. The experiment is divided into two parts. The first part explores the visual factors which could trigger an emotional expression. The second part is based on those factors but focuses more in-depth on the field of typography and how it could be applied to the technology of the future. The result was to maintain a bond with the default typeface of the text message, in this study is SF San Francisco, nonetheless be distinctive enough to provoke a reader’s curiosity to interpret the emotion in the text. The result showed that cursive and angular contours affect our emotional perception and that users can, with the variable OpenType 1.8 font format, control the level of emotional intensity.

[**www.wooq.co**](http://www.wooq.co)

**boom.promphans@gmail.com**