

INTEGRATION VON DESIGN IN DIE STIFTUNG INSEL HOMBROICH

Analytische und konzeptionelle Vorarbeit

Stefanie Lupp

Matrikelnummer 451324

Fachhochschule Düsseldorf

Fachbereich Design

Studiengang Kommunikationsdesign

Prof. Rainer Zimmermann

Andreas Liedtke

01 VORWORT	05
02 DAS MUSEUM INSEL HOMBROICH	06
03 EIN POLARISIERENDES KONZEPT	11
04 KUNST UND DESIGN: EIN PROBLEMATISCHES VERHÄLTNIS	12
05 BEST PRACTISE	16
06 SINNVOLLE INTERVENTION: EIN MINIMUM AN INTERVENTION	22
07 FAZIT: KONZEPTION UND ENTWURF EINES ORIENTIERUNGSYSTEMS	24
UND EINES INTERNETAUFTRITTS	
08 AUSBLICK: MÖGLICHKEITEN DER GESTALTUNGSIDEE	58
LITERATUR- UND ABBILDUNGSVERZEICHNIS	64



VORWORT

Es scheint alleine das Wort „Insel“ zu sein, von dem Faszination und Anziehungskraft ausgeht. Die Insel, ein in sich geschlossener Bezirk, der Außenwelt keinen Einblick schenkend, geheimnisvoll und paradiesisch. Als Kind habe ich Hombroich als verzaubert und verwunschen empfunden. Heute ist mir dieser Insel-Gedanke näher denn je: Es ist, als ließe man den Alltag an der Kasse zurück und betritt die Schwelle zu einem sonderbaren, gehüteten Bereich, der von Sorgen, Ängsten, Verantwortungen und Ansprüchen frei macht. Das Abschalten vom Alltag, Einlassen auf die Kunstwerke, die Bewegung im Freien und Wirkung der Natur können sehr sinnstiftend und kraftschöpfend sein. So verbinde ich mit diesem Ort, der mich schon so viele Jahre begleitet, viel Gutes. Als Kind mit den Eltern an vielen Sonntagnachmittagen besucht, über die Schulzeit hinweg, in so manchem Referat beschrieben, ist Hombroich für mich bis heute,- an der Schwelle zum Erwachsensein, stets präsent, als Ort für gute Gespräche oder Begegnungsstätte mit mir selbst. Hombroich ist ein Thema, das mich mit besonderer persönlicher Motivation und viel Freude, eine Diplomarbeit hat fertigen lassen.

¹ Karl-Heinrich Müller in: Kitty Kemr, Thomas Kling und Brigitte Lohkamp, „Stiftung Insel Hombroich“, S.35, herausgegeben von Stiftung Insel Hombroich, Neuss, 2002

² Karl-Heinrich Müller in: Thomas Kling, „Interview mit Karl-Heinrich Müller“, Kunststiftung NRW, Energien/Synergien 3., S.51/52, DuMont Literatur und Kunst Verlag, Köln, 2004

DAS MUSEUM INSEL HOMBROICH

„Die Insel ist urweiblich. Sie gebärt, hält zusammen, stützt, dient und läßt frei. Sie ist kein Muß, sondern ein Darf. Sie ist nicht entweder-oder, sondern sowohl-als auch. Sie fordert jeden zur täglichen Auseinandersetzung mit sich selbst.“¹

Rund 20 km von Düsseldorf entfernt, liegt in einer bukolischen Erftlandschaft das Museum Insel Hombroich. Mit zwei Arealen für Ausstellungen und Aufführungen von Kunstwerken, hat sich die Stiftung über fast zwei Jahrzehnte zu einem Zentrum internationaler Kultur und Wissenschaft entwickelt. Die Gründung der Stiftung geht auf die Initiative einer Gruppe von Kunstsammlern, Künstlern und Kunstinteressierten am Anfang der 80er Jahre zurück, der Karl-Heinrich Müller als Initiator vorsteht. Müller, seiner Zeit wohlhabender Immobilienmakler, interessiert sich schon sehr früh für die Kunst und beginnt bereits ab 1955 mit dem Sammeln von Kunstwerken. Nach 25 Jahren Sammlerleidenschaft erwirbt er 1982 das 30.000 qm große Areal der historischen Insel Hombroich, das in den folgenden 20 Jahren durch den Zukauf 40 weiterer Grundstücke und dem Ankauf eines umfangreichen Konvoluts von Bildern und Skulpturen, zu einem über die Landesgrenzen hinausragenden Weltklassenmuseum heranwachsen soll. Müller, in der Auenlandschaft der Urdenbacher Kämpen groß geworden, im Benrather Schlosspark zur Schule gegangen, wird von klein auf von der Natur geprägt. Für ihn ist klar, dass seine Sammlung ganz nah der Natur sein soll, damit Gestaltungsvorgänge der Natur in Korrespondenz zur Gestaltungskraft des Menschen- der Kunst, stehen können.

„Man fing einfach mal an, bestimmte Grundsätze für sich zu klären. Da ist die Frage, wo soll das geschehen? Da war von Anfang an klar, in der Natur. Die Natur als Partner gesehen, nicht um Vergewaltigung durchzuführen, sondern um zu sagen, die muss darin ihr volles Recht haben. So wie die Architektur ihr Recht darin haben soll, so wie die Kunst ihr Recht hat. So erwarten wir eben auch, daß die Pflanze und das Tier sich da wohl fühlen. Und dann entstand auch die Vorstellung, daß der Mensch, der die ganze Sache anlegt, darin aber auch beweglich sein kann, nicht nur einmal anlegt und ein statisches Museum macht und abliefert, sondern sehr schnell, fast von Anfang an haben wir gesagt, da muss unbedingt mit anderen Kulturbereichen, in denen der Mensch schöpferisch ist, gearbeitet werden.“²

In Zusammenarbeit mit dem Landschaftsarchitekten Bernhard Korte, wird das Gebiet um Hombroich 1984 renaturiert und überarbeitet. Um tieferes Verständnis für einzelne Orte auf der Insel zu erlangen, führt Korte zahlreiche Gespräche mit Archeologen, Hydrologen, Historikern und Geologen. Diese helfen ortsspezifische Bedingungen aufzuspüren und gestalterisches Potenzial aufzudecken, das unter den Mais- und Kartoffeläckern schlummert. Der Torf unter der Erde wird auf Pollen untersucht, um die ursprüngliche Vegetation nachzuweisen. Die erste Näherung der Insel passiert auf methodisch-wissenschaftliche Weise: der Park wird von seinen Achsen her unter Berücksichtigung der vielfältigen Verflechtung von geometrischen, historischen, baulichen, botanischen und landschaftlichen Besonderheiten betrachtet

und begriffen. Die spätere weniger analytische Herangehensweise ist vielmehr ganzheitlich, intuitiv und einfühlsam. So entwickelt sich der Park durch den Zukauf und die Gestaltung von Teilgebieten schrittweise. Entstanden ist eine ungewöhnliche Lebensgemeinschaft, die der sonst ausgelaugten, versprengten Region von ehemaligen Kohleberg- und Stahlwerken eine neue Daseinsberechtigung gegeben hat. Jeder Besucher spürt die Gegensätzlichkeit zwischen der umliegenden Industriebranchentopographie und der wörtlich, wie gedanklichen Erftaueninsel. Entspricht die Erftlandschaft im Allgemeinen der mittlerweile klassischen Vorstellung einer Symbiose von Natur und menschlicher Nutzung, so ist die ehemalige Raketenstation, ein abgegrenzter Teilbereich der Stiftung, ein noch spürbar unter die Haut gehendes Symbol des Kalten Krieges und des angelsächsischen Rationalismus. Die Raketenstation gehört der Stiftung Insel Hombroich. Sie ist eine Erweiterung, die sich anders als die Insel darstellt. Nachdem 1998 die Besetzung Deutschlands aufgehoben wurde, ist dieses Areal des belgischen Militärs zum Verkauf angeboten worden. Müller hat die Chance genutzt, das Gebiet gekauft und die Inselwelt erweitert. Der rauhe Charakter des militärisch genutzten Gebietes wird erhalten, ihm aber neue Aufgaben gegeben: Wissenschaftliches, laborhaftes Arbeiten und Ideenfindung bzw. Ideenvertiefung. Hier findet sich ein Campus für Synthese von Naturwissenschaft, Kunst und Philosophie. In diesem Nebeneinander vermeintlich nicht zusammengehörender Landstriche haben die vielfältigen kulturellen Aktivitäten eine lokale und regionale Gemeinschaft hervorgebracht, deren stetes Wachsen die eigentliche Kultivierung des Territoriums darstellt.

Im Zentrum der Kunststiftung steht die Kunstsammlung der Insel Hombroich. Die Sammlung wird in Bauten des Düsseldorfer Bildhauers Erwin Heerich präsentiert. Heerich, der an der Kunstakademie Düsseldorf als Meisterschüler von Ewald Mataré studiert, später dort selbst als Professor lehrt, gilt als einer der bedeutendsten deutschen Bildhauer der zweiten Hälfte des Jahrhunderts. Weit über die Landesgrenzen hinaus, findet man seine Werke in bedeutenden Museen und Ausstellungen. Anfang der 1980er Jahre trifft Karl-Heinrich Müller auf den Bildhauer, der ihn für die Umsetzung seiner Kartonplastiken zu Ausstellungsgebäuden gewinnen kann. In Zusammenarbeit mit dem Düsseldorfer Architekten Hermann H. Müller werden die „begehbaren Skulpturen“ realisiert. Heerich versteht es hierbei, die Vorstellungen der Bauhaus-Künstler der 1920er Jahre in eine eigene Sprache zu übersetzen. Stets ausgehend von einer Grundeinheit, mit konstruktiv präzisen Verhältnissen der Teile, vervielfältigt er in seinen Entwürfen die Grundeinheit und gestaltet Bauten mit geraden Schnittflächen, die reine Form, kompromisslose, puristische Schönheit und praktische Anwendung zusammenführen. Durch Vervielfältigung scheint jede Figur wachsend, zellulär wachsend zu sein,— eine Zellstruktur im Großen, einen Eigenbezirk der Kunst parallel zur Natur stiftend.³

Erlebt der Betrachter normalerweise eine Skulptur von außen,— Masse, Proportion, Material und Ordnung, erhält er bei Heerichs „begehbaren Skulpturen“ einen ganz neuen Zugang: Er erfährt körperhaft das räumliche Erlebnis, da man sich in den Skulpturen befindet. So entstehen, angelehnt an einfache

³ siehe dazu: Paul Good, „Hermes oder die Philosophie der Insel Hombroich“, S. 31/32 herausgegeben von Stiftung Insel Hombroich, Neuss, 1987



02

⁴ Erwin Heerich in: Christel Blömeke, „Die begehbaren Skulpturen Erwin Heerichs“, S. 38, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 2009

⁵ Erwin Heerich in: Christel Blömeke, „Die begehbaren Skulpturen Erwin Heerichs“, S. 41, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 2009

geometrische Grundformen wie Kreis, Rechteck und Quadrat, Pavillons als dezentrale Ausstellungsräume für die Sammlungen von Karl-Heinrich Müller.

„Es ist eine Chance auf Hombroich, dass die Wahrnehmung nicht festgelegt ist, sondern auf verschiedene Weise angenommen werden kann. Mir geht es neben einer intellektuellen Aufnahme vor allen Dingen um eine intuitive Sensibilisierung der Menschen.“⁴

Turm und Graubner-Pavillon sind nicht bestückt. Als Architektur von vollendeter Harmonie zählen sie in der Fachwelt und beim Publikum zu den schönsten Bauten der Moderne. Sie fügen sich mit ihren Klinkerwänden vollkommen in die Natur der Museumsinsel ein. Heerichs Architektur, die künstlichen Formen, stehen im Dialog mit der Landschaft, der Natur und dem Licht. Die skulpturalen Architekturen haben eine unscheinbare Außenhaut, aber im Inneren entfalten die schlichten, perfekt proportionierten weißen Räume ihre überzeugende ästhetische Wirkung. Erwin Heerichs Name ist untrennbar mit dem Kartonplastiken und mit dem Gesamtkunstwerk Museum Insel Hombroich verbunden. Lange Jahre hat er hier sein Atelier; sein Nachlass wird von der Stiftung aufgearbeitet und im Archiv auf der benachbarten Raketenstation zugänglich gemacht.

„Die Dauer meines Vorhabens liegt nicht im Bereich des Gemachten, sondern des Gedachten.“⁵ Nicht nur die Ausstellungspavillons sind von Besonderheit, auch das Ausstellungskonzept ist auf Hombroich einzigartig. Das Konzept des Gegenüberstellens von Objekten, die üblicherweise durch Genre- oder Kulturkreisgrenzen getrennt werden, greift auch in die Anordnung der Ausstellungs-, Wohn- und Atelierbauten über. Der beachtlichen zeitgenössischen europäischen Kunst werden archäologische Funde aus Ban-Chiang, Mesopotamien und Amlasch gegenüber gestellt. Das Einbeziehen kunsthandwerklicher Objekte der Khmer, aus Afrika und Ozeanien, erlaubt in den Ausstellungsräumen die Quer-



02

verbinding zur westlichen Kunst. Gotthard Graubner, freischaffender Künstler auf Hombroich, hat die künstlerische Ausstellungsdisposition entwickelt, die auf einer wechselseitigen Begegnung der einzelnen Kunstwerke beruht. Weder Schilder noch Erläuterungen lenken von der reinen Bildsprache ab. Die didaktische Vorbereitung wird als schädlich für die eigenständige Aufnahme der Kunst und der Natur empfunden, ist Beeinflussung des Besuchers. So gibt es auch keine Führungen durch Kunsthistoriker, denn Interpretationsversuche beeinträchtigen die freie, sinnliche Wahrnehmung der Objekte. So wird der Betrachter aufgefordert, seine Sinne zu gebrauchen und seine eigene Körpererfahrung zu machen.

„Ein Bild interpretiert sich selbst, wenn man ihm Raum gibt. Interpretation engt es subjektiv ein.“⁶ Hombroich verzichtet, anders als im musealen Raum, auf eine konventionelle, künstlerische Dramaturgie, zu Gunsten eines individuellen Entwurfes, der Kunst, Leben und Natur als Einheit reflektiert.⁷

„Ein leerer Raum ohne Bilder ist statisch. Durch die richtige Platzierung der Kunstwerke entsteht Bewegung; ein Atmungsvorgang wird aktiviert.“⁸

Die Kunstsammlung, die Ateliers, Labore, Konzerte und Lesungen, die kleinen und großen Festmahle, und vor allem voran, die Begegnung mit der Landschaft, haben einen Zyklus von Benutzern, Besuchern und Bewohnern ins Leben gerufen, der nun seinerseits neue Benutzer und Bewohner gezeitigt hat. Die Nähe zu den Künstlern bereichert, öffnet für das Geschehen, das in der Kunst stattfindet und lässt die Besucher teilhaben. Die Insel ist ein Ort, wo das Zusammensein und Zusammenwirken der Menschen, aus der Hetze der Zeit erlöst und sie so Distanz gewinnen lässt, zu dem was sie zwingt, erdrückt und begrenzt. Sie gibt Freiheit für das, was das Leben beglückt, beschwingt, belebt, aber auch zugleich die Stille, die alles Störende abhält und so zu sich selber finden lässt.⁹

⁶ Gotthard Graubner in: Kitty Kemr, Thomas Kling und Brigitte Lohkamp, „Stiftung Insel Hombroich“, S.70, herausgegeben von Stiftung Insel Hombroich, Neuss, 2002

⁷ siehe dazu: Ute Langanky in: Kitty Kemr, Thomas Kling und Brigitte Lohkamp, „Stiftung Insel Hombroich“, S.209, herausgegeben von Stiftung Insel Hombroich, Neuss, 2002

⁸ Gotthard Graubner in: Kitty Kemr, Thomas Kling und Brigitte Lohkamp, „Stiftung Insel Hombroich“, S.70, herausgegeben von der Stiftung Insel Hombroich, Neuss, 2002

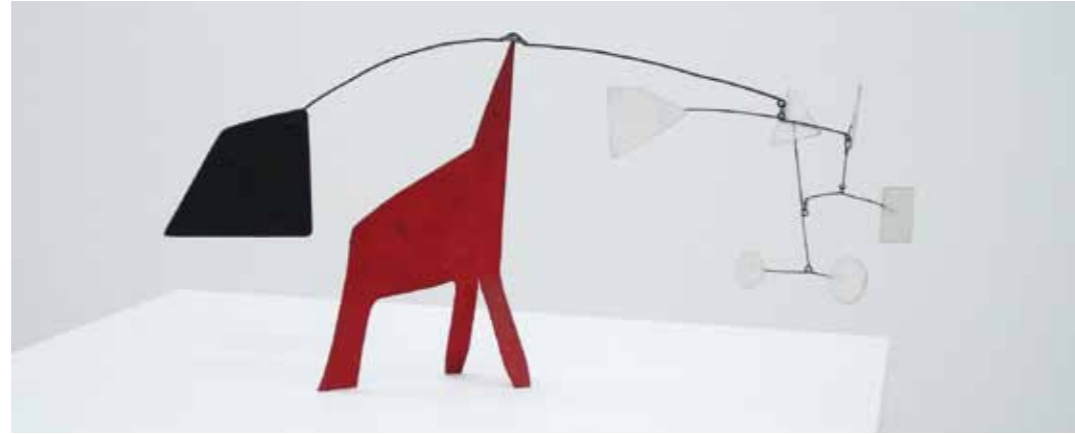
⁹ siehe dazu: Walter Biemel in: Kitty Kemr, Thomas Kling und Brigitte Lohkamp, „Stiftung Insel Hombroich“, S.9/10, herausgegeben von Stiftung Insel Hombroich, Neuss, 2002



HOMBROICH: EIN POLARISIERENDES KONZEPT

„Das Konzept der Insel polarisiert stark. Die einen sind begeistert, sie genießen die Ruhe, die Natur, das Abschalten vom Alltag und die ganz persönliche Erfahrung mit den Kunstwerken. Manche Besucher aber, sind nicht nur verwundert, dass wir keine Informationen zu den Kunstwerken bieten, sie sind regelrecht verärgert und nicht selten wurden wir beschimpft.“¹⁰ Hombroich polarisiert. Das ist richtig und gut so. Ein radikales Konzept kann nicht auf Gefallen aller Besucher stoßen. Hombroich sollte aber diesbezüglich offen kommunizieren, um unschöne Reaktionen, wie Empörung, Enttäuschung oder gar Wut zu vermeiden. Verärgert werden sollte nämlich niemand, das kostet unnötig Kraft und schadet dem Image. Neben der Überraschung über unbeschriftete Exponate, beklagen Besucher oftmals ihre Orientierungslosigkeit auf der Insel. Die kleinen verstrickten Pfade würden allzu oft in die Irre, aber nicht zum nächsten Pavillon führen. So kippen Besucherreaktionen schnell ins Negative, denn nicht jedermann mag auf diese Weise überrascht werden. Da über keinen Kanal Informationen zur Philosophie der Stiftung nach außen getragen werden, haben Besucher auch nicht die Chance, sich vorab zu informieren, was sie bei einem Besuch der Insel erwartet. Kommunikationsdesign kann hier optimieren und das hombroichsche Konzept nach außen kommunizieren und Orientierung innerhalb des Parkes schaffen.

¹⁰ Heidrun Giese, Verwaltungsangestellte der Insel Hombroich, im Interview vom 24.02.2010



04

¹¹ siehe dazu: Oliver Kruse und Edelbert Köb, in: „Oliver Kruse, Kinder Insel Hombroich“, S.60, Verlag König, Köln, 2000
¹² siehe dazu die theoretischen Texte von Donald Judd in: Daniel Marzona, „Minimal Art“, S.56 folgend, Taschen Verlag, Köln, 2004

KUNST UND DESIGN: EIN PROBLEMATISCHES VERHÄLTNISS

Kunst, Architektur und Design stehen seit jeher in einem wechselvollen Spannungsverhältnis von Annäherung und Abgrenzung. Das gegenwärtig gestörte Verhältnis beruht im Wesentlichen auf Mißverständnissen weltanschaulicher Art. Tatsächlich steht nicht die Kunst oder Architektur versus Design, sondern Gestaltungsideologien stehen sich gegenüber.

Die Ansichten sind verschieden: stellvertretend für viele Künstler sagte Max Bill: „Architektur ist keine Kunst“, stellvertretend für viele Architekten sagte Jaques Herzog: „Gute Architektur ist immer auch Kunst“. Erwin Heerich als Bildhauer sagte: „Gute Typografie, ist gute Architektur“ und Donald Judd meinte sinngemäß: „Wenn ich ein Gebäude plane, bin ich Architekt, wenn ich Möbel entwerfe, Designer, wenn ich Skulpturen mache, Bildhauer bzw. Künstler.“¹¹

Judd definiert die Funktion, oder besser, ein umfassendes Verständnis von Funktionalität, als einziges und wesentliches Unterscheidungsmerkmal von Kunst, Architektur und Design, und fordert eine nicht-hierarchische Beziehung der Disziplinen. Er meinte überdies dazu: „Die Funktion zu berücksichtigen macht Spaß, die Kreativität wird dadurch nicht eingeschränkt, diese Besonderheit ist keine Plage, sondern die Quelle guter Architektur.“¹²

Diesem Ansatz zufolge, lässt sich zustimmend sagen: die Quelle guten Designs ist deren Gestalt und Funktion. Hier zählt der Anspruch an das Ergebnis, das mit Design in seinem bestimmten Kontext erreicht werden soll. Dabei ist der Weg, den Design einschlägt, die Sprache, die Design dabei spricht, genauso unterschiedlich, wie die Designaufgaben und Herausforderung, die es mit dieser Disziplin zu lösen gilt.



04

Das Museum Insel Hombroich steht in einem besonderen, anspruchsvollen Kontext für eine Gestaltungs-/Designaufgabe, die zu den Schwierigen und Verantwortungsvollen, aber nicht zu den Spektakulären und Prestigetragenden zählen sollte. Es gilt, mit dieser Aufgabenstellung, nicht nur einem Gartenreich und der an diesem Ort praktizierten Idee eines neuen Verhältnisses von Kunst und Natur, von Kunst und Leben, inhaltlich und formal gerecht zu werden, sondern sich auch, einem von Erwin Heerich geprägten Ensemble von Bauten einzufügen.

Anspruch an diesem musealen Ort ist nicht der, mit Design Kunst zu machen. Es ist der Ansatz, die Disziplin Design in das fragile, sensible Inseldasein zu integrieren, um dort Optimierung zu leisten und das auf adäquate Art und Weise. Teil werden des Kulturgutes Hombroich kann nur der, der sich auf die Gegebenheiten einlässt und sich dem Gesamtkunstwerk behutsam nähert: mit Demut. So beschreibt „Demut gegenüber dem Gegenstand“, den Auftrag und die Haltung dieser Aufgabe, denn die Einsicht und der Wille, der Hinnahme, der hombroichschen Gegebenheiten, ist zwingend notwendig, um nicht das zu zerstören, was sich über Jahre hinweg, in einem Prozess des Schaffens und Wachsens, entwickelt hat.

Feinfühlig und subtil, soll Design als Werkzeug dienen, um zu kommunizieren, was hier nicht laut gesagt werden will und zu zeigen, was noch unsichtbar ist, um Optimierung zu leisten. Einem Katalysator gleich, wird dabei die hombroichsche Philosophie gebündelt und dem Besucher für einen vereinfachten Zugang bereitgestellt. Die Funktion und Gestalt zur Priorität, passiert dieser Transfer, Seite an Seite zur Kunst, zur Architektur und dem geistigen Leben auf Hombroich.





05

BEST PRACTISE

Hombroich ist nicht das einzige Museum, das eine enge Bindung zur Natur pflegt. Im Folgenden werden drei artverwandte Institutionen vorgestellt, die im Vergleich mit Hombroich, Aufschluss über die Intensität bzgl. Führung/Orientierung und Kommunikation der Museumsinsel geben sollen.

**KRÖLLER-MÜLLER MUSEUM, OTTERLO, NIEDERLANDE**

Das im Nationalpark De Hoge Veluwe ansässige Museum, ist mit 5500 Hektar Wald, Heide, Moor und Sandverwehungen, eines der größten Museen der Niederlande. In die Urlandschaft der Veluwe gebettet, ist es mit abwechslungsreichen Ausstellungen, Konzerten und einem Skulpturenpark, Magnet für zahlreiche Besucher. Dem Ehepaar Anton Kröller und Helene Müller, Tochter eines deutschen Großindustriellen, verdanken Park und Museum ihre Existenz: Er kaufte das Gelände als Jagdgebiet, sie sammelte Kunst. 1935 schenkte sie ihre Sammlung dem niederländischen Staat, der daraufhin das Museum nach Plänen Henry van de Veldes bauen ließ. Das Ausstellungsprogramm konzentriert sich auf das 19. und 20. Jahrhundert. Herzstück der Sammlung sind Werke von Vincent van Gogh. Mit 272 Zeichnungen und Gemälden dieses berühmten Künstlers, zählt sie zu den größten der Welt. Neben alten flämischen Meistern und französischen Künstlern sind u.a. Arbeiten aus dem abstrakten Oeuvre von Piet Mondriaan zu sehen. Besonders beliebt ist der Skulpturenpark. Manchmal urwüchsig, manchmal scheinbar geordnet: Unter freiem Himmel, mit der Natur in Harmonie, werden auf dem 25 Hektar großen Gelände Werke aus dem späten 19. und 20. Jahrhundert präsentiert. Die Sammlung ist seit fast 80 Jahren eine Oase für Kunst- und Naturfreunde. Der Besucher findet Ruhe und Entspannung, kann zu Fuß, oder mit einem der 1700 weißen Leihräder den Park erkunden.

Das Kröller-Müller Museum hat eine eigene Presse-, PR- und Marketing Abteilung. In Abstimmung mit der Museumsführung werden hier Marketingstrategien und Werbemaßnahmen crossmedial entwickelt. In Sachen Werbung, nimmt sich das Museum als solches eher zurück und bewirbt stattdessen einzelne Ausstellungen. Innerhalb des Parkes und des Museums trifft der Besucher auf ausreichend Fahnen, Wegweiser und Beschilderungen, die ihm eine gute Orientierung verschaffen.¹³

05

¹³ aus dem Interview mit Toos van Kooten, Kuratorin, Kröller-Müller Museum, Otterlo, vom 31.03.2010



05

¹⁴ Urs Peter Flückinger, „Donald Judd, Architecture in Marfa, Texas“, S. 50-52, Birkhäuser Verlag, Basel, 2007

Bild 01, Quelle: Carole Smith/4.bp.blogspot.com
Bild 02, Quelle: Jeff/Jefflikesbuildings.com

CHINATI FOUNDATION, MARFA, TEXAS

Der 1994 verstorbene Amerikaner Donald Judd gilt als einer der einflussreichsten Künstler der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Seine dem Minimalismus zugeordneten Arbeiten wurden in zahlreichen Museen weltweit ausgestellt, bis er sich seit den 1970er Jahren in den Südwesten von Texas zurückgezogen hat, um dort das Gelände und die verbliebenen Gebäude eines verlassenen Militärstützpunktes aufzukaufen und dort neben seinen Werken, die seiner Künstlerkollegen und Freunde auszustellen. 1973 kauft er das erste von drei Gebäuden des Anwesen La Mansana Chinati. Im darauffolgenden Jahr erwirbt er die übrigen zwei. Die Renovierung nimmt mehrere Jahre in Anspruch. Entstanden ist eine Anlage aus Arbeits- und aus Wohnbereichen und neun weiteren frei stehenden Objekten. Um dem Komplex den Charakter eines privaten und klar definierten Raums zu geben, lässt Judd diesen durch eine Mauer aus Adobe-Ziegeln, den ortsüblichen luftgetrockneten Lehmziegeln einfrieden. So entsteht durch die dreieinhalb Meter hohe Lehmziegelmauer ein Innenhof von ca. 79 x 74 Metern, die zugleich vor Verkehrslärm schützt. Der gleichmäßige Kiesbelag des Bodens schafft eine physische und visuelle Verbindung aller Teile und lässt den Raum homogen erscheinen. In den Innenräumen der Gebäude wird eine Sammlung von Kunstwerken gezeigt, die unter anderem Arbeiten von Judd, Dan Flavin und Frank Stella umfasst. Außerdem sind Kunstgegenstände aus der Hand der indianischen Ureinwohner Amerikas ausgestellt. Neben einem Großteil des Mobiliars, hat Judd auch Türen, Fenster und Tore samt Schließmechanismuss geplant und entworfen.¹⁴ Unabhängig vom herkömmlichen Kunst- und Museumsbetrieb hat Judd an seiner Idee, einer Synthese von Kunstwerk und umgebenen Raum, gearbeitet. Seine Installationen befinden sich sowohl unter freiem Himmel als auch in den Lagerhäusern, ehemaligen Artilleriehallen und Schuppen. Die architek-

05

tonischen Elemente stehen dabei gleichberechtigt neben den Skulpturen, beide sind nach Donald Judds Konzept „specific objects“.¹⁵ Die Mansana wurde von Judd als privater Wohnsitz entworfen. Doch der Prozess der Umgestaltung der Bauten und ihrer Einrichtung für die Darbietung von Kunstwerken beeinflussten seine Vorstellung von der Art und Weise, wie die Kunst zu präsentieren sei. Noch zu Judds Lebzeiten wird die Mansana ein lebendes Museum.¹⁶ Heute ist sie internationales Weltklassemuseum, das einem breiten Publikum Installationen in Korrespondenz mit ihrer Umgebung präsentiert. Chinati sponsort Kunst- und Ausbildungsprogramme und stellt die enge Verbindung zur lokalen Gemeinde und anderen kulturellen Institutionen und Universitäten in ganz Amerika her. Künstlern aus der ganzen Welt wird die Möglichkeit gegeben, ihre Werke in einer stimulierenden Umgebung zu entwickeln und auszustellen. Chinatis Praktikumsprogramme bieten Studenten in diversen Disziplinen an, Erfahrungen zu sammeln. Jeden Sommer beherbergt das Museum Kunst-Klassen und Studenten.

Die umfangreiche Stiftungsarbeit wird durch professionelles Marketing gemanaged. Die eigene Presse-, PR- und Marketing-Abteilung ist dafür zuständig. Auf dem Areal selber befindet sich bzgl. Führung und Orientierung nur wenig Material. Kleine Schilder betiteln das jeweils ausgestellte Exponat. Der Besucher wird wie auf Hombroich dazu aufgefordert, seine eigenen, sinnlichen Erfahrungen mit der Kunst und der Umgebung zu machen.

¹⁵ aus: Peter Noever, „Donald Judd - Architecture“, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit 2003

¹⁶ Urs Peter Flückinger, „Donald Judd, Architecture in Marfa, Texas“, S. 53, Birkhäuser Verlag, Basel, 2007



05

¹⁷ Bernardo Paz, Arte, „Metropolis“, 21.04.2007
¹⁸ aus: Interview mit Thomas Schönauer, Künstler und Inhotim Besucher vom 17.03.2010 und: Arte, „Metropolis“, 21.04.2007

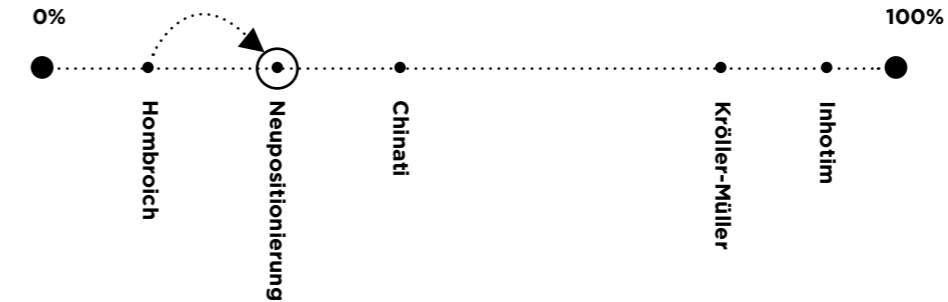
Bild 01, Quelle: Thomas Schönauer, Inhotim, 2009
 Bild 02, Quelle: Thomas Schönauer, Inhotim, 2009

INHOTIM, MINOS GERAIS, BRASILIEN

Der Brasilianer Bernardo Paz, der wichtigste Kunstsammler Brasiliens, ist einer der reichsten Männer des Landes. Ein Stahlmagnat, der ein Imperium geschaffen hat: er sammelt Gegenwartskunst seit den 1960er Jahren. Für seine Sammlung hat er mitten im brasilianischen Regenwald ein Museum gebaut. Fernab der Zivilisation, hat er ein riesiges Gelände aufgekauft und es seit den 1990er Jahren in einen Landschaftspark verwandeln lassen. Er taucht ein, in eine fremde exotische Welt. Skulpturen stehen neben Urwaldriesen, und Pavillons, mit Malerei von Franz Ackermann und Albert Oehlen, verschwinden fast zwischen haushohen Palmen. Die Beschränkungen des Raumes, die die konventionelle Museumsarchitektur und Skulpturengärten auszeichnet, sind hier überwunden. Natur und Kunst verschmelzen zu einer neuen Einheit. Wie in den Zeiten des Barock vergibt das Museum, das eng mit dem New Yorker Museum of Modern Art zusammenarbeitet, Aufträge an Künstler, die vor Ort ihre Werke schaffen. Bernardo Paz gewährt seinen Künstlern totale künstlerische Freiheit. Die Crème de la Crème der internationalen Kunstwelt war schon da oder hat ihr Erscheinen angekündigt: Matthew Barney, Doug Aitken, Dan Graham, Olafur Eliasson, Paul McCarthy. Seit November 2006 ist die Sammlung auch für das Publikum geöffnet. Falls es den Weg dorthin findet, denn der brasilianische Bundesstaat Minas Gerais liegt fernab der Metropolen im Landesinneren Brasiliens.

„Die ganze Sache entstand eigentlich intuitiv, denn es fing mit nur einem Werk an. Aber ich liebe es richtig groß zu denken und es richtig groß aufzuziehen.“¹⁷
 Groß sind auch die Pläne für die Zukunft. Inhotim soll zu einem internationalen Hotspot der Kunst werden, inmitten der brasilianischen Provinz. Dazu setzt das Museum auch alle marketingtechnischen Räder in Bewegung, um die Öffentlichkeitspräsenz anzukurbeln. Inhotim will wie seine großen Vorbilder MoMA, Tate oder Guggenheim, zum Global Player werden und kommuniziert die Institution stringent als Standortmarke, um den Bekanntheitsgrad zu steigern und zu einer Marke zu werden.¹⁸

INTENSITÄT VON FÜHRUNG/ORIENTIERUNG UND KOMMUNIKATION



05

Den Institutionen gemein, ist die Naturverbundenheit. Alle vier Museen haben ihren Standort in der Natur gefunden und präsentieren parallel dazu ihre Kunst. Ganz unterschiedlich hingegen, ist die Präsentation und Kommunikation in der Öffentlichkeit: Während Inhotim mit ubiquitärer Präsenz, durch Branding Kultstatus erlangen möchte, vertraut die Stiftung Hombroich auf Mund-zu-Mund Propaganda und schließt strategische Markenbildung und -führung kategorisch aus. Dies zeigt sich ebenso in der nach innen gerichteten Kommunikation: Während das Kröller-Müller Museum in allen Bereichen durch Schilder und Wegweiser Führung und Orientierung bietet, bietet Hombroich lediglich ein kleines Inselkartenfaltblatt.

Die Grafik zeigt, die stark von einander abweichenden Positionen bzgl. Führung/Orientierung und Kommunikation. Eine adäquate Anpassung, an die erfolgreichen und Karl-Heinrich Müller zum Teil schon in den 1980er Jahren Impuls gebenden Institutionen, ist ratsam. Eine feinfühligere Neupositionierung kann mit der Integration von Design erzielt werden und Optimierung schaffen.

¹⁹ Prof. Oliver Kruse, Mitglied im Vorstand der Stiftung Insel Hombroich, Lehrauftrag an der Peter Behrens School of Architecture, Düsseldorf, im Interview vom 18.03.2010

SINNVOLLE INTERVENTION: EIN MINIMUM AN INTERVENTION

„...das ist ja auch ein grafisches Phänomen, das wir meinen, dass wir die Welt eigentlich dadurch warnen und regeln können, dass wir Schilder aufstellen. Ich brauch‘ eine Ampel, weil ich nicht darin vertraue, dass der Nachbar wach genug ist, mich zu sehen. Die regeln das durch ein Gesetz und eine Maschine, die sagt, so und so.. und das setzt sich bis zum Bilderschild fort, diese Vorstellung. Und das ist eine grundlegende Einsicht der Kommunikationsnatur ihres Berufes, die eigentlich ganz andere und feinstofflichere Positionen annehmen kann.“¹⁹

Erfasst man die Insel in ihrer Gesamtheit, wird schnell klar, dass man sich hier nicht mit konventionellem Design nähern darf. In der Erscheinung zu fragil, ist das sensible Gefüge aus Kunst und Natur für Schilder, Wegweiser, Plakate, Banner, Displays & Co. Eingriffe solcher Art würden den Blick zerstören und Hombroich einen Event- und Erlebnisparkcharakter geben.

Dort, wo sich Designer und Kreative Denkmäler gesetzt haben, Museen Kultstatus erlangen, ist Corporate Branding nachhaltigste Marketingleistung und nicht mehr weg zu denken. Guggenheim, MoMa, Tate, Louvre oder V&A sind die Global Player auf dem Museumssektor. Für sie ist ein starker Markenauftritt integraler Bestandteil ihrer Kultur geworden, was sich vom gewählten Stararchitekten des Gebäudes, über mediale Auftritte, dem Verhalten der Mitarbeiter, bis hin zum kleinsten Schild auf der Ausstellungsfläche widerspiegelt. Für Häuser dieser Art, ist eine wirtschaftliche Vermarktung mit all seinen marketingtechnischen Prozessen elementar.

Anders hingegen verhält es sich bei den kleineren, speziellen Institutionen. Neben gewissen wirtschaftlichen Faktoren bieten sich Häuser, wie Hombroich, auf Grund ihrer Philosophie und Haltung nicht für eine Vermarktung zum Kultobjekt an. Mit konträrer Intention, nämlich still, meditativ und grundbezüglich zu sein, zeigen sie sich, ihre Kunst und das, was ihnen wichtig ist. Eine Designlösung, auf diesem Sektor, muss unbedingt alle relevanten Faktoren berücksichtigen und Gestalt und Funktion abstimmen. Nur so kann ein ehrliches und angebrachtes Ergebnis erreicht werden.

OPTIMIERUNG INNERHALB DES GELÄNDES

Eine Orientierungshilfe in die Inselwelt Hombroich zu integrieren, bedarf höchstes Maß an Sensibilität und Demut gegenüber den Hombroich relevanten Faktoren. Frei und unbeeinflusst, soll der Besucher sinnliche Erfahrungen auf der Insel machen,- so wie auch die Bauten und Werke das Publikum nicht aufdringlich belehren, sondern ihm lediglich Angebote zur Kontemplation machen und ihm die Möglichkeit zur Erkenntnis geben. Ein pädagogisches Konzept dieser Art vertraut vor allem auf deren Selbstbildungskraft, satt vorgefertigte zivilisatorische Bildungs- und Verbildungsangebote vorzusetzen. Dieses Konzept vor Augen, gilt es nun eine Brücke zu schlagen, die die idealistischen Grundvorstellungen Hombroichs, mit Bedürfnissen der Besucher verbindet, denn nicht jeder Besucher ist bereit, die Reise durch die Inselwelt Hombroichs, hilfstellungsfrei anzutreten. Ein redesignter, optionaler Inselführer zur Hilfestellung für den Gast, mit einem adäquaten Orientierungssystem im Park, soll hier Ansatz sein, um die Schwachstelle „Orientierung innerhalb des Geländes“ zu opimieren.

OPTIMIERUNG NACH AUSSEN

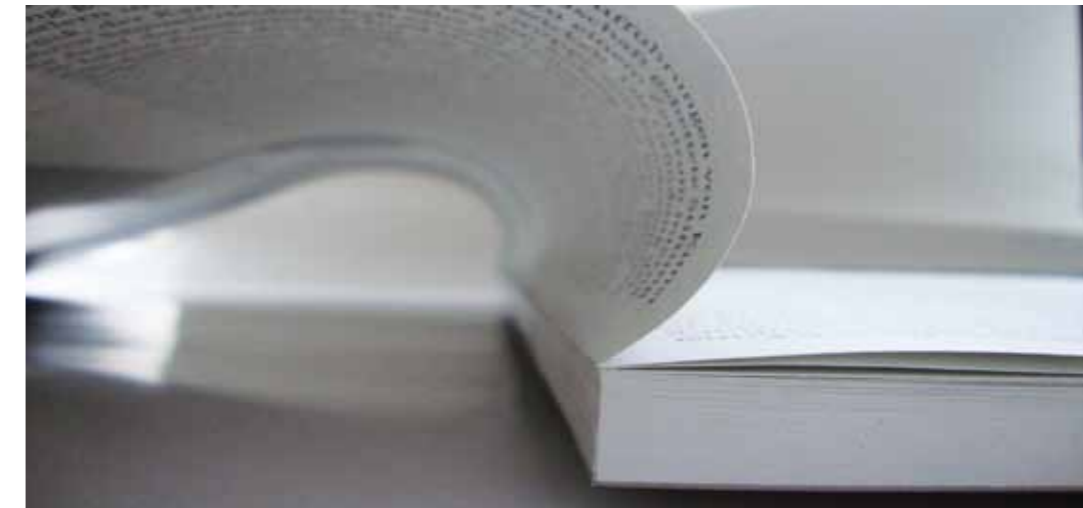
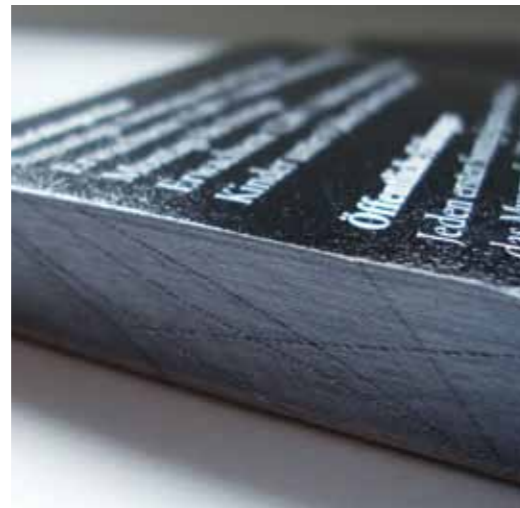
Durch die Neugestaltung- und Konzipierung der Internetseite, soll dem Besucher die Informierung über Ausstellungskonzept und Philosophie der Stiftung erleichtert werden. Elementar ist für den Kulturkomplex Hombroich, die idealistische Grundidee, der sinnlichen Erfahrung von Kunst, parallel zur Natur. Diese lässt sich nur individuell vor Ort erfahren. Anspruch an das Medium Internet ist deshalb der, lediglich als Bühne zu funktionieren. Hier wird keine virtuelle Erlebniswelt geboten, sondern ein szenenhafter Einblick auf das Schauspiel Hombroich gegeben, dessen Aura und Faszination nicht ins Netz zu stellen ist, sondern vor Ort erlebt werden soll.

Frank Stella

What you see, is what you see.



**FAZIT: KONZEPTION UND ENTWURF EINES ORIENTIERUNGSSYSTEMS
UND EINES INTERNETAUFTRITTS**





07



WEGZEICHEN - ORIENTIERUNG IM GELÄNDE

Orientierung im Parkgelände gibt der Inselführer. Dieser wird ergänzt, durch die Wegzeichen. Die Wegzeichen sind Markierungen auf der Insel, die in die Hauptwege des Geländes eingelassen sind. Sie sind als Piktogramm auf der Landkarte verzeichnet, um vor Ort und auf der Karte, dem Besucher den Weg zum nächsten Pavillon zu weisen.

Das Orientierungssystem muss sichtbar und unsichtbar sein, um mit minimalem Eingriff in die Inselwelt, seine Funktion zu erfüllen. Versucht man zu definieren, wie Design beschaffen sein soll, der dem Anspruch Hombroichs genügt ergeben sich Kriterien, die grundlegend sind: Einheit vom Material, Proportion, formale Logik bzw. Nachvollziehbarkeit des Gestaltungsprozesses, - eine Sprache, die kommunikativ und deshalb sozial ist. Das alles läuft darauf hinaus, individuelle Entscheidungen zu minimieren und rationalen Strukturen unterzuordnen. Aus humanen Erwägungen heraus, gilt es, den Gestaltungsprozess zu objektivieren, transparent und kommunizierbar, verständlicher zu machen. Übergeordnete Ordnungsprinzipien treten an die Stelle subjektiver Komposition.



07





FORM

Die architektonischen Gegebenheiten der begehbaren Skulpturen Heerichs sind formgebend für die Markierungen innerhalb des Parks. Betrachtet man die Bauten frontal, lassen sich interessante Formen vom Dreidimensionalen ins Zweidimensionale übersetzen. Diese Formen, werden zu Zeichen, die unter rein bildhaften, figurativen Aspekten zu lesen sind. Klar, einfach und sprachbarrefrei repräsentieren sie den Pavillon, aus dessen Kontext sie stammen. Bewusst soll auf das weitere Bearbeiten, wie Schweißen, Meißeln, Schrauben, - also herkömmliche Verfahren skulpturalen Arbeitens verzichtet werden, persönliche Gestaltungsnoten werden abgelehnt, es wird keine Handschrift hinterlassen, Persönliches neutralisiert, denn wenn gestalterische und skulpturale Optionen und Konventionen wegfallen, gewinnt die Form an Bedeutung. Eine Form mit einer klaren, schnörkellosen Ästhetik, ohne Umwege, einfach und klar für den Besucher zu lesen.

Material: Cortenstahl
Format: 110cm x 110cm
Gewicht: 240kg
Bearbeitungstechnik: Lasercut



07

**Material**

Die Wegzeichen sind aus Stahl. Stahl ist Zeitzeugnis der Region. Der industrielle Werkstoff vermittelt Zeitlosigkeit, Stabilität, Dauer und erzeugt durch seine Kargheit eine besondere, schnörkellose Ästhetik, die die klare, berechnende Formsprache der Markierung hervorragend transportiert. Stahl findet sich ebenso in den Werken Anatol Herzfelds wieder, ist also bereits Element auf der Insel, und wird somit nicht als fremd, neuartig oder störend in der Inselwelt empfunden. Neben seiner Beschaffenheit als massives, überzeitliches Material, bringt Stahl jedoch auch den Aspekt der Veränderung mit. Stahl rostet. Im Laufe der Zeit wird er seine Farbigkeit wechseln, Strukturen aufweisen und seine Erscheinung ändern und eine Patina bilden. Neben den witterungsbedingten Veränderungen, werden ihn die Natur und die Besucher in seiner Erscheinung beeinflussen: Moose können wachsen, Kratzer und Fußspuren entstehen. Natur und Mensch nehmen Einfluss auf das Zeichen und verändern es, wie sich auch die Natur und die Menschen ändern. Der Stahl besitzt kein Volumen, nur die Stärke des Materials.



07

Wirkung

Die Wegzeichen sind nah am Besucher. Sie teilen ihren Raum und lassen ihn aktiv wahrnehmen und unterschiedliche Erfahrungen zu: die Beobachtung von außen, haptische Reize beim Betreten, akustische Reize beim Überschreiten - der Wechsel vom Kiesweg auf Stahl birgt sinnliche Erfahrungswerte. Mit der Positionierung der Markierung auf den Wegen wird das Blickfeld definiert, der Besucher jedoch trägt über Blick, Berührung und Orientierung auch seine eigenen Maßstäbe an die Markierung heran. Er kann entscheiden inwieweit er sich der Markierung nähert, ob er sie betritt, oder umgeht. Er bestimmt den Grad, wie er mit dem Zeichen umgeht. In schlichter Einfachheit, also durch die reine Erscheinung in Material und Masse - definieren die Markierungen ihre Umgebung im Wortsinne „grundlegend“, also vom Boden aus. Hier, in der Waagerechten, kollidieren sie nicht mit der Kunst oder Natur, sondern sind sichtbar und unsichtbar zugleich. Design fungiert als faszinierende Demonstration rationaler Gestaltung und formaler Disziplin, ohne den Eindruck von forciertem Autonomiebestreben auf gestalterischer Ebene zu erwecken. Mit einer Leichtigkeit gelingt es, ein spannungsvolles und komplexes Gefüge von Form, Material und Funktion zu schaffen, in dem gestalterische und funktionelle Ansprüche zugleich erfüllt werden.





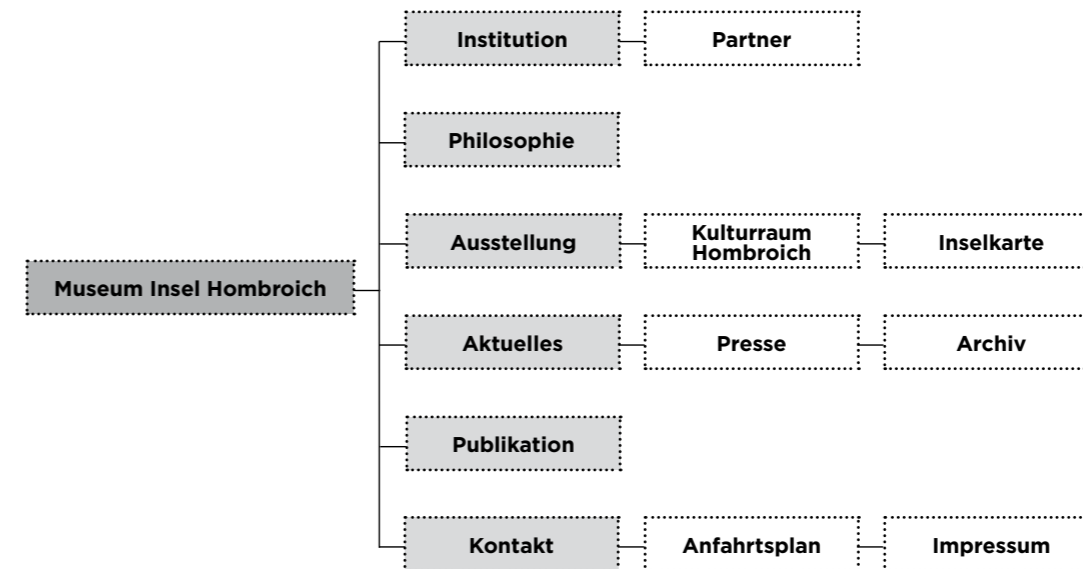
KONZEPTION UND ENTWURF EINER INTERNETSEITE

07

Das Redesign der Internetseite www.inselhombroich.de basiert auf elementaren Änderungen in Struktur, Inhalt, Gestalt und Funktion. Um Optimierung auf allen vier Ebenen zu erzielen, wurden der zu transportierende Content gebündelt, umstrukturiert und adäquat designet.

STRUKTUR UND INHALT

Die neue Struktur der Website vereinfacht dem User die Informationsaufnahme. Logisch gebündelt, findet er über die Hauptebene mit sechs Menüpunkten und einer Unterebene mit sieben weiteren Unterpunkten alle wichtigen Informationen.



MENÜPUNKTE

Institution

Informiert den User über den geschichtlichen, botanischen und architektonischen Hintergrund der Stiftung Insel Hombroich. Stellt die Verlinkung zu den einzelnen Partnern der Institution:

- Stiftung Insel Hombroich
- Kinder Insel Hombroich
- IIB - Internationales Institut für Biophysik
- Langen Foundation
- Literatur- und Kunstinstitut
- Field Institute Hombroich

Philosophie

Beschreibt die innere Haltung, Denke und Einstellung der Institution und seiner Mitwirkenden, sowie das Ausstellungskonzept.

Ausstellung

Zeigt die einzelnen Sammlungsbereiche des Museum Hombroichs. Stellt die Verlinkung zum Kulturraum Hombroich:

- Raumortlabor
- Institut für Dichtung/T. Kling
- Archiv des Philosophen W. Biemel
- Raketenstation
- Langen Foundation
- Musik
- Stellt die Verlinkung zu einer Inselkarte

Aktuelles

Berichtet über aktuelles Geschehen und Termine auf Hombroich. Stellt die Verlinkung für die Presse und zu einem Veranstaltungsarchiv.

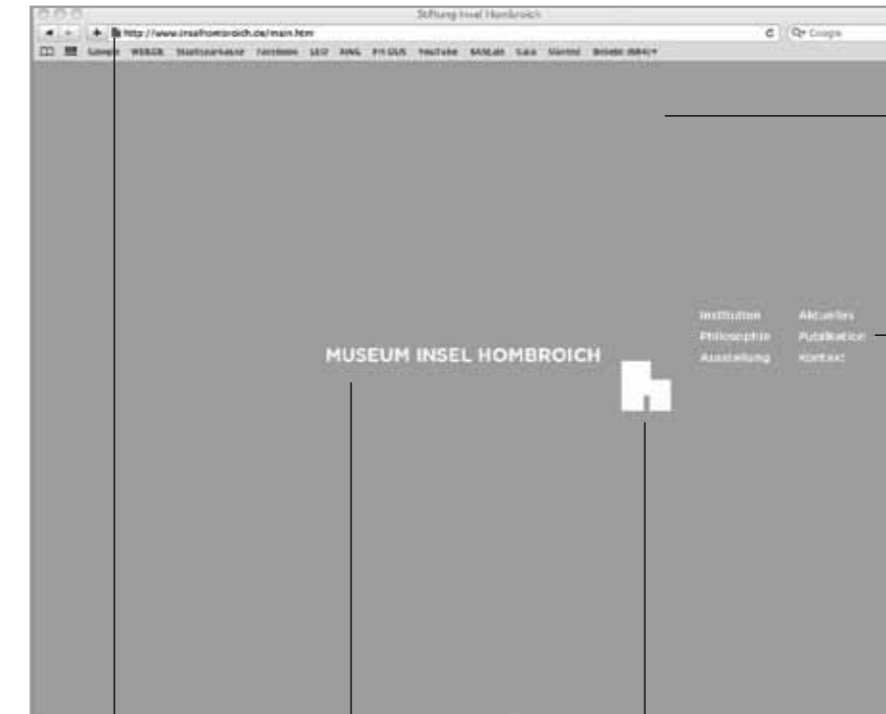
Publikation

Zeigt eine Auswahl von Büchern aus hombroich-schen Kontext, die man auch online beziehen kann.

Kontakt

Stellt Kontaktdaten, informiert über Preise und Öffnungszeiten, gibt die Möglichkeit, über einen Anfahrtsplan, die Anreise zu planen und verweist auf das Impressum.

AUFBAU



Browserfenster

Menüpunkte

Favicon

Logo

„Turm“/„Zurück-Button“

Favicon

In der Adresszeile befindliches, 16x16 Pixel großes Icon, zur symbolischen Kennzeichnung der Webadresse im Browser. Hier: stilisierter „Turm“ (Heerich Pavillon).

Browserfenster

1024x768px

Sechs Menüpunkte

Typografie:
Gotham bold, 14pt

„Turm“/„Zurück-Button“

Stellt die Ausgangsposition der Menüpunktstartbilder wieder her.

Logo

Gotham bold, 22pt

Fließtext

Minion, bold und black, 14pt

Farben

R114 G106 B95/726a5f
R211 G72 B49/d34831

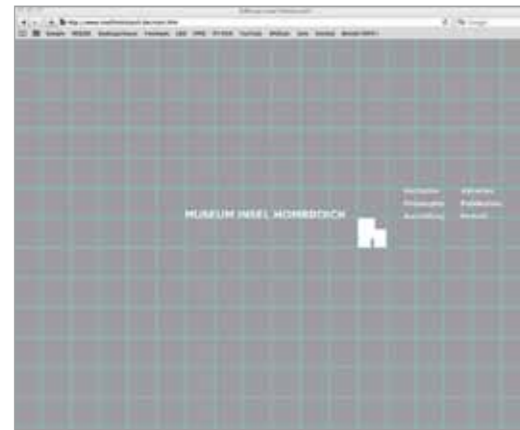


Komposition

Logo, „Turm“ und Menüpunkte sind waagrecht, oberhalb der Mittelachse angeordnet.

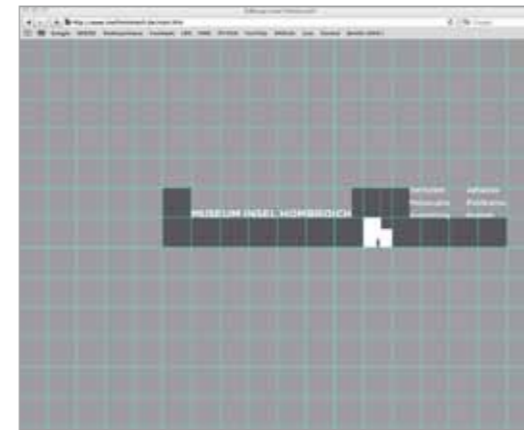
Skaliert der User das Browserfenster, skaliert sich sein Content mit. Die Navigationszeile bleibt in ihrer Anordnung zum Seitenverhältnis erhalten.

RASTER UND RELATIONEN



Raster

Ein Raster teilt die Browserfläche und hilft Linearität, Konsistenz und System in die Gestaltung zu bringen.



Relation

Einzelne Abstände unter den Menüelementen bedingen sich. Die gegebenen Verhältnismäßigkeiten sorgen für eine ausgeglichene Komposition und angenehme Wahrnehmung.

GESTALT UND FUNKTION

Die Umsetzung der Design-Idee „bühnengleiche“ Darstellung, „szenenhafter Einblick“, passiert über die Gestaltung und Funktion:

Großformatige Bilder lassen sich nur in Teilbereichen erschließen und vermitteln dem User somit einen szenenhaften Eindruck. Er wird aufgefordert, das Bild zu untersuchen, indem man ihm, mit dem „Klick“ auf einen Menüpunkt, nicht gleich die Information bereitstellt. Er muss interaktiv werden, denn seine geforderte Information erscheint im Browserfenster im Anschnitt, nach dieser er greifen muss. Er muss das Bild verschieben und kann dann den gewünschten Content erfassen. Spielerisch kann er sein Browserfenster selbst gestalten und wird Akteur auf digitaler Bühne. Hinter die Kulisse kann er nicht schauen, denn dies kann er nur in der realen Welt — bei einem Besuch der Stiftung Insel Hombroich.

07

1 Startseite des Menüpunktes „Institution“. Im Hintergrund verbirgt sich ein großformatiges Foto, das der User interaktiv „entdecken“ kann. In seiner Sicht ist er jedoch eingeschränkt, da er nur das Browserfenster als „Bühne“ hat, der ihm Einblick gewährt. Skaliert er das Browserfenster, skaliert sich das Bild ebenfalls. Es wird nicht mehr Bildinformation gegeben.

2 Mit einem „Klick“ auf den Menüpunkt „Institution“ erscheint der Text auf einer Weißfläche an der linken Seite, im Anschnitt. Die Weißfläche stammt aus dem Zeichenrepertoire des Gestaltungskonzepts, das auf den Architekturzeichnungen Erwin Heerichs beruht. Sie können skaliert, gedreht oder gespiegelt werden.

3 Mit dem Cursor lässt sich Text samt Zeichen in das Browserfenster schieben. Neben dem Informationstext zur Insel, gibt es einen Link zu Hombroichs Partnern.

4 Zeichen und Text können die Menüzeile bedecken. Der „Turm“ bleibt stets als Schaltfläche aktiv.

5 Mit „Klick“ auf den „Turm“ springt das Bild zurück in die Ausgangsposition des Menüpunktes und gibt die Navigation wieder zur Verwendung frei.

INSTITUTION



07



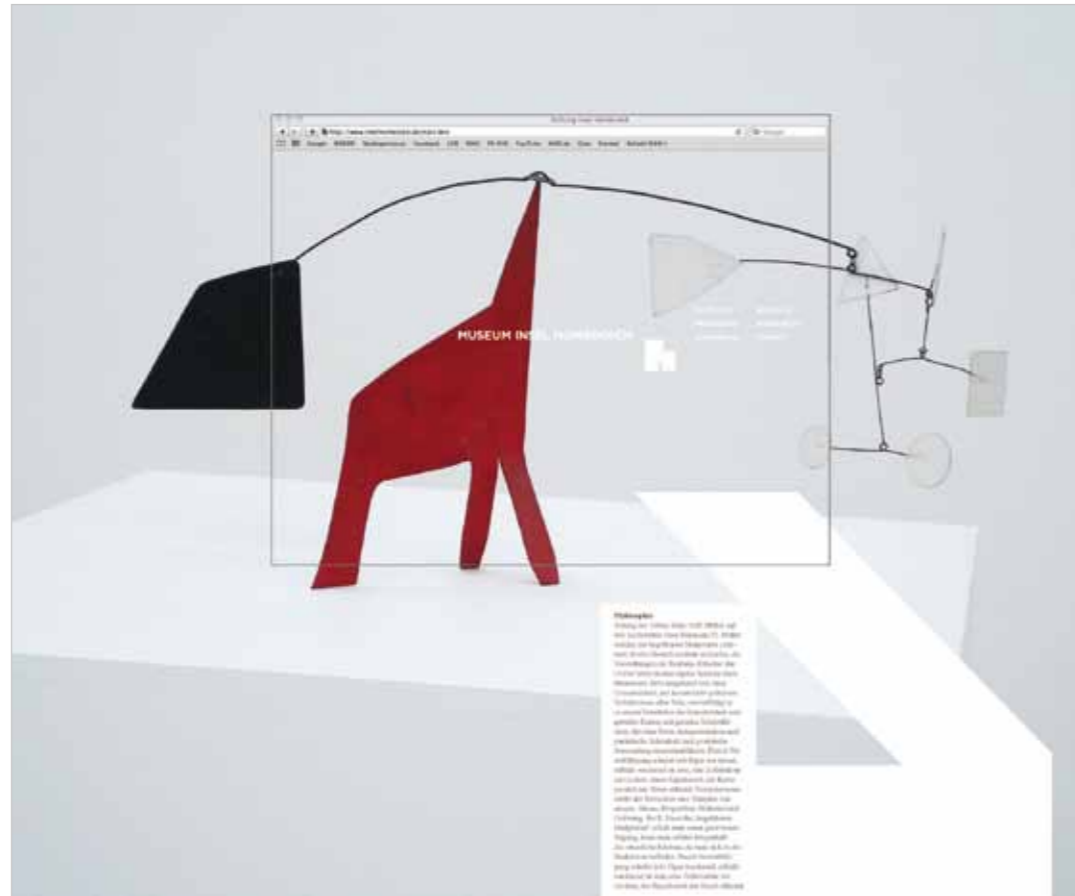
07

1 Startseite des Menüpunktes „Philosophie“

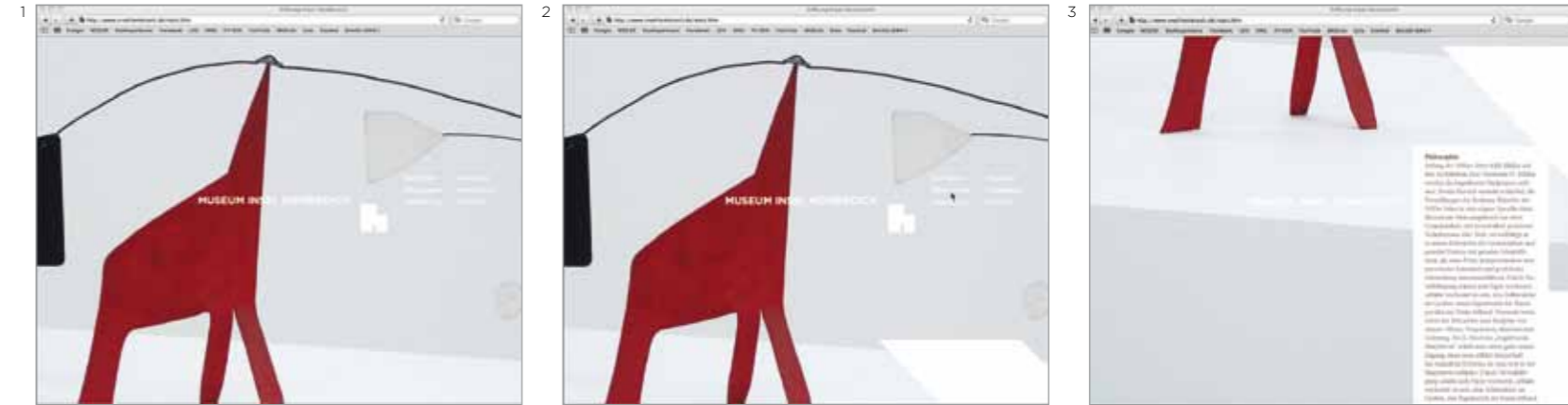
2 Mit einem „Klick“ auf den Menüpunkt „Philosophie“ erscheint links unten Zeichen und Text im Anschnitt.

3 Ist der Text im Browserfenster positioniert, lassen sich alle Informationen zu diesem Menüpunkt erfassen.

PHILOSOPHIE



07



07

1 Startseite des Menüpunktes „Ausstellung“.

2 Mit einem „Klick“ auf den Menüpunkt „Ausstellung“ erscheinen Zeichen und Text links unten im Anschnitt.

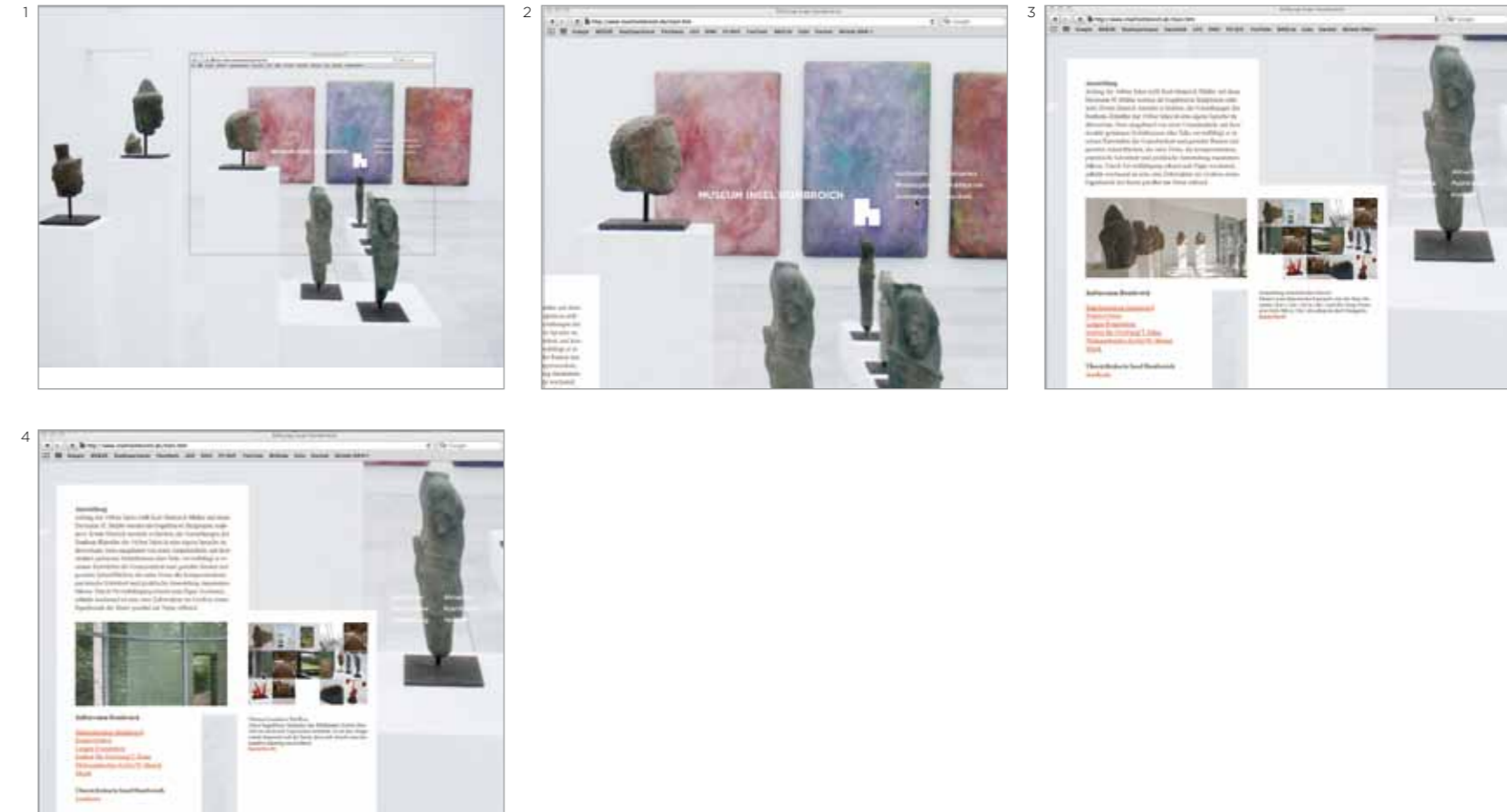
3 Bei diesem Menüpunkt sind innerhalb des Contentbereichs interaktive Schaltflächen:

4 Mit dem „Klick“ auf eines der Thumbnails, die die Sammlung Hombroichs zeigen, lässt sich eine vergrößerte Ansicht betrachten. Informationstext und die Verlinkung zur Inselkarte und zum Kulturraum Hombroich, mit allen dazugehörigen Institutionen, werden bereitgestellt.

AUSSTELLUNG



07



07

1 Startseite des Menüpunktes „Aktuelles“.

2 Mit einem „Klick“ auf den Menüpunkt „Aktuelles“ erscheint Text und Zeichen links oben im Anschnitt.

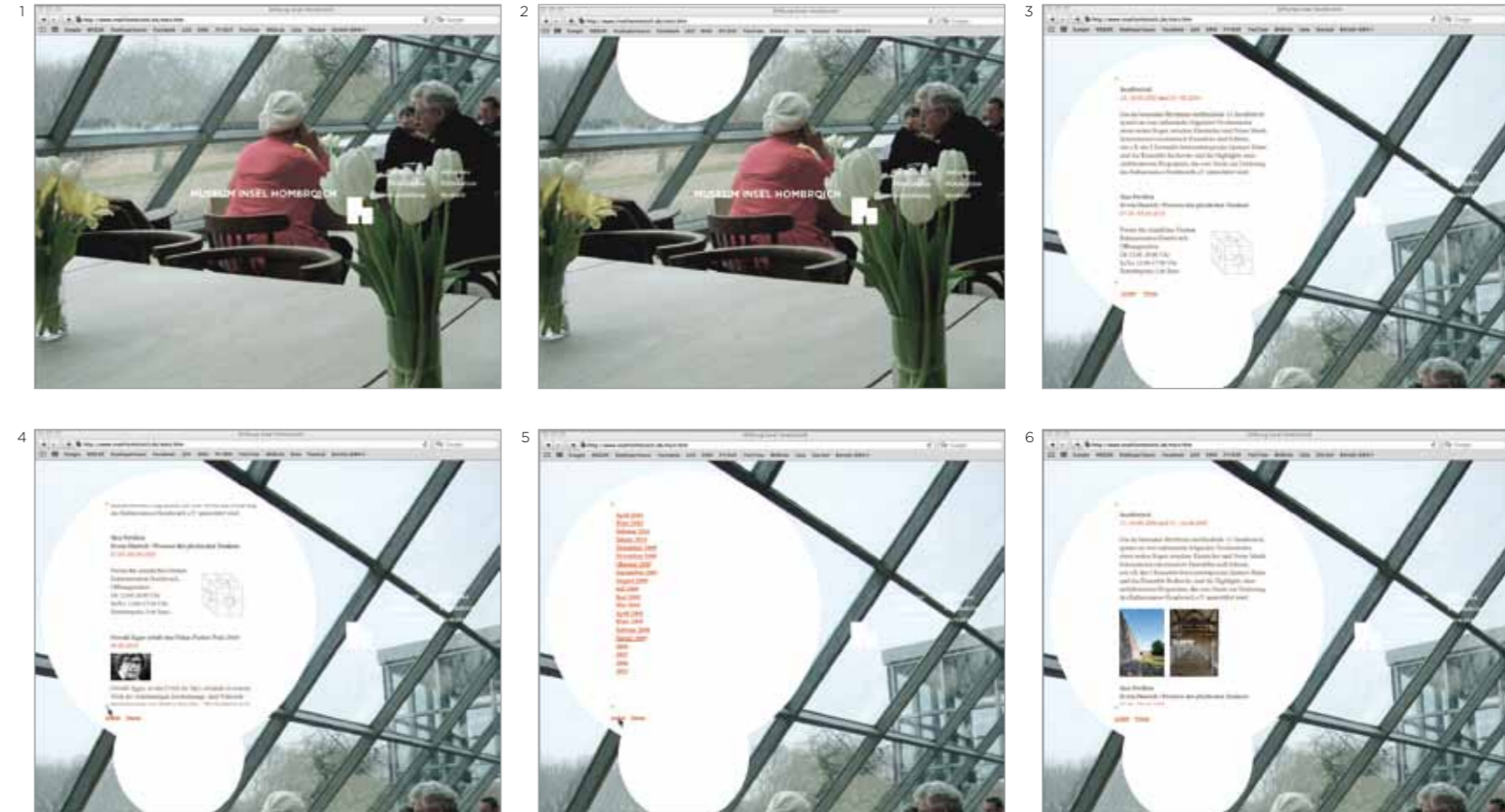
3+4 Den Informationsbereich im Browser positioniert, lassen sich über Scrollpfeile alle aktuellen Einträge des laufenden Monats erfassen. Die Einträge passieren als reine Textnotiz, oder sind mit Zeichnungen oder Bildern versehen. Zudem findet der User die Verlinkung zum Archiv aller Einträge, sowie zum Pressebereich:

5+6 Mit dem „Klick“ auf den Link „Archiv“, erscheint eine Liste, in der der User, nach monatlicher Sortierung, seine gewünschten Informationen ziehen und sich älterer Einträge bedienen kann.

AKTUELLES



07



07

1 Startseite des Menüpunktes „Publikation“.

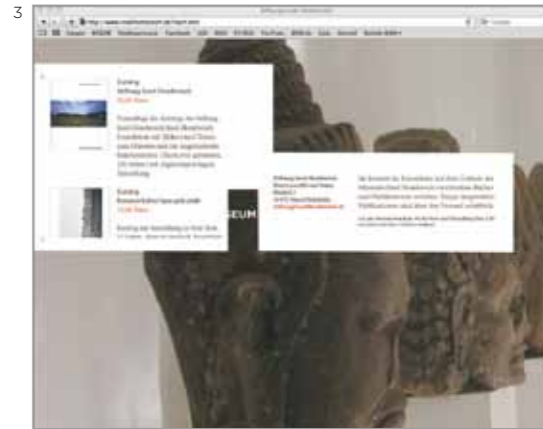
2 Mit dem „Klick“ auf den Menüpunkt „Publikation“ erscheinen Text und Zeichen links oben im Ansicht.

3 Der Menüpunkt „Publikation“ empfiehlt dem User eine Auswahl an Büchern.

PUBLIKATION



07



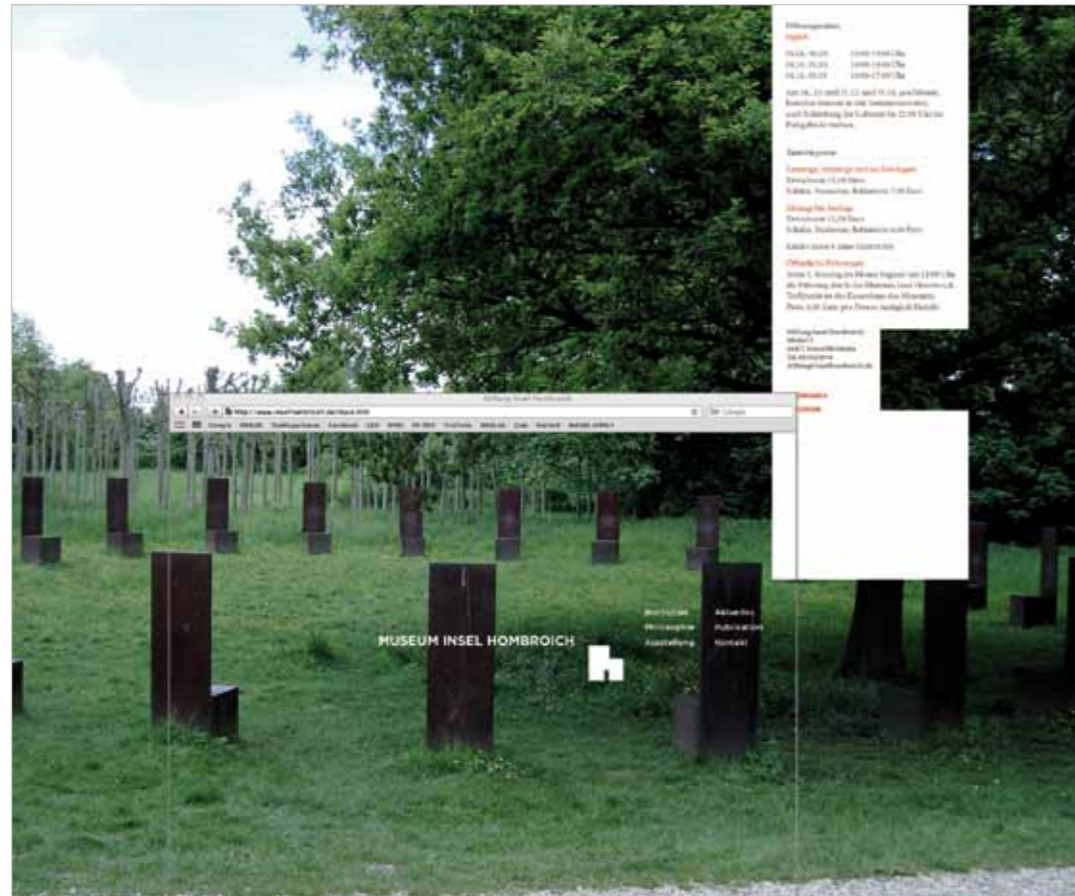
07

1 Startseite des Menüpunktes „Kontakt“.

2 Mit dem „Klick“ auf den Menüpunkt „Kontakt“ erscheinen Text und Zeichen rechts oben im Anschnitt.

3 Hier findet der User Informationen zu den Öffnungszeiten, Preisen, sowie den Kontaktdaten. Des Weitern gibt es Verlinkungen zu einer Anfahrtsskizze und zum Impressum.

KONTAKT



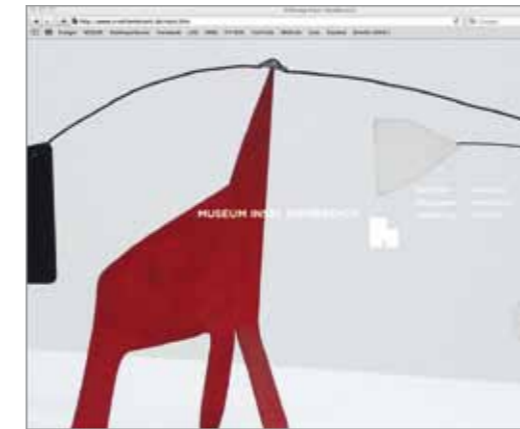
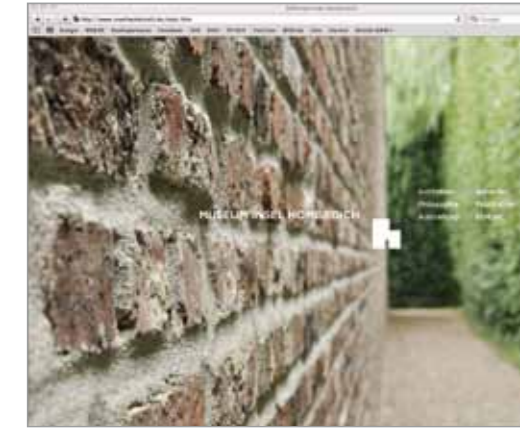
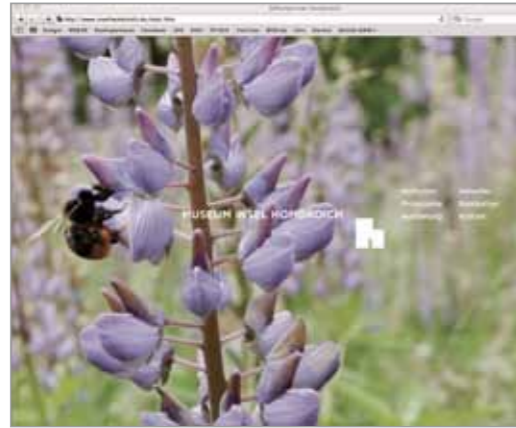
07



07

STARTSEITEN

07

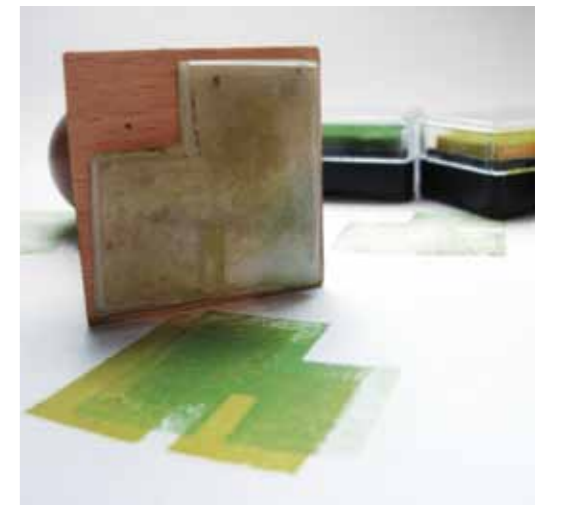




AUSBLICK: MÖGLICHKEITEN DER GESTALTUNG IDEE

Das im Gestaltungsprozess entstandene Zeichen „Turm“ hat Logo-Potenzial. In ihm verbinden sich mehrere Aspekte, die einem charakterstarken Logo zugeschrieben werden sollten: es ist einfach, in seiner Form, es ist charakteristisch für die Ausstellungsbauten Erwin Heerichs und es mutet dem Buchstaben „h“ an, der für Hombroich steht.

Beispielhaft werden Briefpapier, Faxbogen, Umschläge und eine Visitenkarte auf verschieden farbigem Naturpapieren gezeigt. Besonderheit: das Logo wird auf den Briefbogen mit einem Stempel gestempelt. So wird jeder Brief zum Unikat.



LITERATURVERZEICHNIS

Kitty Kemr, Thomas Kling, Brigitte Lohkamp
Stiftung Insel Hombroich
Hrsg. Stiftung Insel Hombroich, Neuss, 2002

Erwin Heerich für Kunsthaus Bregenz.
Archiv, Kunst, Architektur
Museum Insel Hombroich
Hatje Verlag, Stuttgart, 1996

Paul Good
Hermes oder die Philosophie der Insel Hombroich
Hrsg. Insel Hombroich, Neuss, 1987

Oliver Kruse, Edelbert Köb
Oliver Kruse, Kinder Insel Hombroich
Hrsg. Insel Hombroich
König Verlag, Köln, 2000

Christel Blömeke
Museum Insel Hombroich - Kann man das bauen?
Die begehbaren Skulpturen Erwin Heerichs
Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 2009

Thomas Kling
Kunststiftung NRW. Energien / Synergien.
Interview mit Karl-Heinrich Müller
DuMont Literatur und Kunst Verlag, Köln, 2004

Barbara Hoidn, Wilfried Wang
Hombroich raumortlabor
Hrsg. Stiftung Insel Hombroich, Neuss, 2005

Daniel Marzona
Minimal Art
Taschen Verlag, Köln, 2004

Hartmut John
Das Museum als Marke. Branding als strate-
gisches Managementinstrument für Museen
Transcript Verlag, Bielefeld, 2008

Kenya Hara
Designing design
Verlag Lars Müller, Baden, 2007

Ulrike Felsing
Dynamische Erscheinungsbilder im kulturellen
und öffentlichen Kontext
Verlag Lars Müller, Baden, 2010

Martin et Karczinski
Branding Interface: Gespräche über
Markenkommunikation von morgen
Stiebner Verlag, München, 2004

Wolff Olins
Museums Next
<http://www.wolffolins.com>, New York, 2008

Daniel Mason
Materials, process, print.
Creative solutions for graphic design
Laurence King Publishing Ltd, London, 2007

Jost Hochuli
Detail in typography
Hyphen Press, London, 2008

Norbert Franck
Die Technik wissenschaftlichen Arbeitens
Verlag Schöningh, Paderborn, 2009

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Fotografien zur Stiftung Insel Hombroich und
Kröller-Müller Museum sind eigenständig erstellt.
Bildmaterial, das nicht eigenständig erstellt wurde,
ist durch Quellenangaben kenntlich gemacht.

EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG

Hiermit erkläre ich, Stefanie Lupp, geboren am 25.08.1979, dass diese Arbeit von mir selbständig und ohne fremde Hilfe angefertigt wurde und ich mich anderer als im beigefügten Verzeichnis angegebener Hilfsmittel nicht bedient habe. Alle Stellen die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen wurde, sind als solche kenntlich gemacht.

Stefanie Lupp
Düsseldorf, den 12.07.2010

DANKE SEHR.

Auf dieser letzten Seite der Diplombdokumentation möchte ich aus tiefem Herzen „Danke“ sagen. Ich möchte mich bei all denjenigen bedanken, die mich während der letzten sechs, sehr arbeitsintensiven Monate, mit guten Ratschlägen, klugen Denkanstößen, lieben Worten, ermutigendem Zuspruch, herzlichen Umarmungen, freudiger Erwartung, riesen Elefantenohren, unerschöpflichem Interesse, großem Verständnis und einer Extraportion Liebe unterstützt haben. In einem Umfeld wie diesem, wo Familie und Freunde 100% Rückendeckung geben, war es eine Freude, eine solche Zeit zu meistern.

Danke.