

# Maximilian Fabigan

Grafik & Multimedia

# Maximilian Fabigan

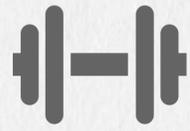
## Fähigkeiten und Hobbies



Autofahren



Joggen



Krafttraining



Reparaturen



Fotografie



Konsolenspiele



Staubsaugen



Kochen



Muttersprache



Verhandlungssicher



Gute Kenntnisse



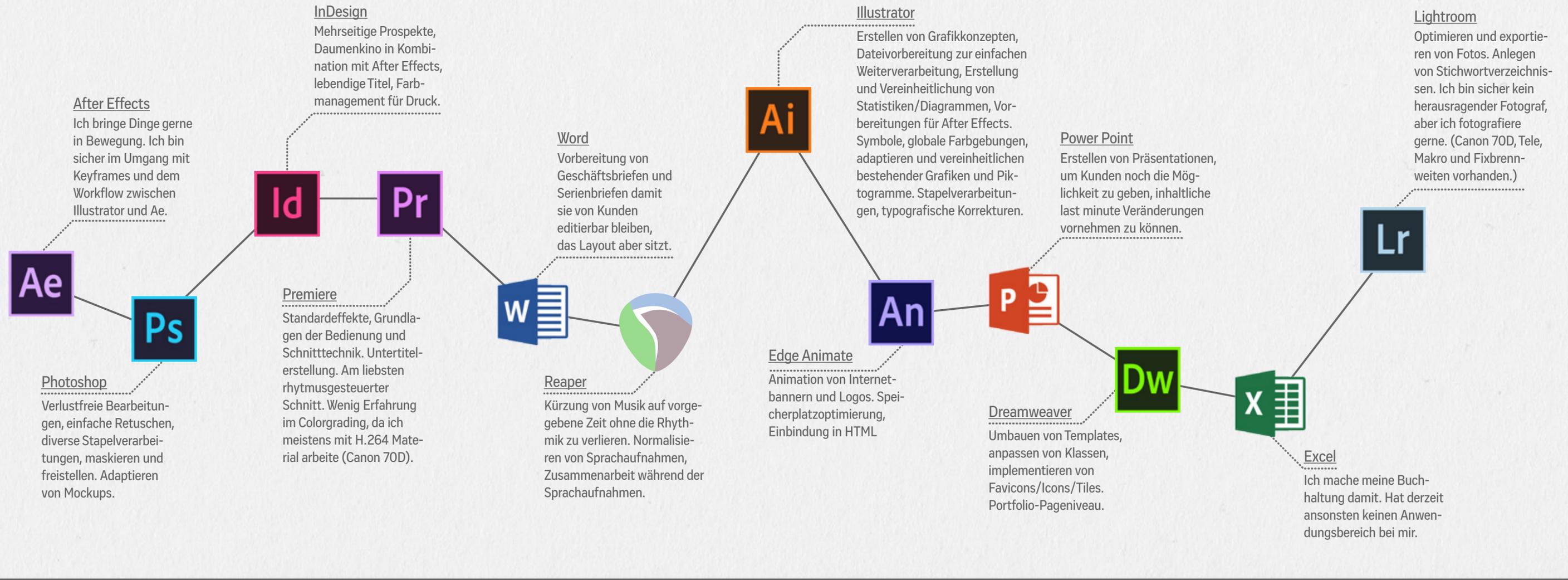
office@maxfabigan.at



0699/1154 3225



EHZ See X/1  
A-2291 Lassee



# Maximilian Fabigan

## Curriculum Vitae

 Wichtig

 Ergänzend

1984  
PostScript Level 1 wird von Adobe entwickelt.

1988  
Adrian Frutiger veröffentlicht die Avenir.

1989  
Die Mauer fällt. Ich bekomme davon nichts mit und besabbere lieber die Joysticks vom Atari meines Bruders.

1991  
Ich spiele bei meiner großen Schwester zum ersten Mal Gameboy und kann an nichts anderes mehr denken. Mein Vater hält nichts vom kontrastarmen Schwarz-Grün Display und schenkt mir einen Game Gear. Ich möchte lesen lernen, da in den Spielanleitungen nur Bleiwüsten sind.

1991  
Jonathan Hoefler modernisiert die klassizistische Didot.

1995  
Meine Eltern kaufen ein Haus an der Ostküste Kanadas. Ich bin nicht begeistert davon, die folgenden Sommerferien dort zu verbringen, lerne aber fließend englisch zu sprechen.

1997  
Ich spiele bei einem Freund Super Mario 64 und kann in Folge wieder mal über nichts anderes reden. Mein Vater gibt nach und kauft noch vor Ostern einen Nintendo 64; Leute, die nicht zumindest ein bisschen Mario Kart spielen können, haben es schwer mit mir Kontakt zu knüpfen.

2002  
Mein Vater schenkt mir eine Hantelstange und ein paar Gewichtsscheiben. Ich bin zunächst unbeegeistert, weil die Hantelstange mit keiner meiner Spielkonsolen kompatibel ist.

2002  
Ich bemerke plötzlich, dass mein Bizeps gewachsen ist. Ich wünsche mir von meinem Vater eine zweite Hantelstange und mehr Gewichtsscheiben.

2007  
Ich schließe meine Ausbildung in Toronto ab, ziehe zurück nach Österreich und registriere mich als Schauspieler bei Actors & Company und inskribiere an der Hauptuni Wien Theater- Film- und Medienwissenschaften.

2010  
Das TFM-Studium erweist sich als ungeeignet für mich. Ich besinne mich auf meine Wurzeln und drehe mit Robert gemeinsam ein totales Guerilla-Video, das prompt den Black Jack Cola Wettbewerb gewinnt. Wir schwimmen in Geld und Cola.

2013  
Andreas Pawlik ersetzt einen unserer Mediendesignlehrer. Er spricht über Typografie, Ästhetik, Design und stellt einen Praktikumsplatz in Aussicht. Ich fahre nach Hause und fange an, mein Portfolio neu aufzusetzen.

2014 **dform**  
Andreas Pawlik stellt mich bei seiner Firma dform ein. Ich erhalte Einblick in die Arbeitsphasen verschiedenster Projekte, vom Piktogrammsystem bis zur MAK-Ausstellung. Ich lerne das Biowissen Team kennen.

2015  
Ich mache mich selbstständig und arbeite in Zukunft projektbezogen mit dem dform-Team zusammen.

1980er

1990er

2000er

2010er

1983  
Susan Kare entwickelt die **Chicago**, sie dient als System-schriftart für die Apple Macintosh Systeme.

1982  
Robin Nicholas und Patricia Saunders veröffentlichen die Arial damit Microsoft Lizenzgebühren für die Helvetica umgehen kann. Eine bis heute andauernde Fehde beginnt.

1987  
Ich werde in Wien während eines Schneesturms geboren. Der Legende nach hält mich mein Vater hoch und sagt „Das ist ein Maximilian“. Er beendet damit die ein Jahrhundert lang währende Tyrannei des Vornamen „Hans“. Danke, Papa.

1986  
James Camerons „Aliens – die Rückkehr“ kommt in die Kinos.

1986  
Tschernobyl erweist sich als schlechte Idee.

1992  
Neville Brody veröffentlicht die **Blur**.

1994  
Meine Eltern ziehen mit mir nach Lassee, Niederösterreich. In der Volksschule lerne ich Robert Lauer kennen. Vom rückwärts gegessenen Müsli bis zur RTL-Parodie drehen wir jeden Blödsinn der uns einfällt mit der VHS-Kamera meiner Eltern.

1994  
Hoefler & Frere-Jones veröffentlichen die **Knockout**.

2000  
Ich übernehme die Hauptrolle beim Hauptschulmusical „Karambolo“. Plötzlich liegen mir alle Mädchen zu Füßen. Leider weiß keine, wie man bei Mario Kart driftet.

2001  
Der Bifi-Eignungstest ergibt, dass ich Hotelier werden soll. Ich bin dagegen und wechsle in die erste Laptop-Klasse Wiens und gebe meine Hausübungen auf Diskette ab.

2005  
Ich schließe meine Matura am BORG Polgarstraße mit ausgezeichnetem Erfolg ab.

2005  
Ich ziehe nach Toronto und gehe dort zur Toronto Film School. Ich lerne viel über Schauspiel, Kameratechnik und englische Redewendungen um mich für den Rest meines Lebens postpubertär anhören zu können.

2008  
Hoefler & Frere-Jones veröffentlichen die **Vitesse**.

2011  
Cola und Geld sind weg. Robert und ich arbeiten für Christian Kulhavy und bauen Messestände für Pharmaziekongresse in ganz Österreich auf. Ich lerne wie es sich anfühlt mit einem voll beladenen Renault Traffic inklusive zweiachsigen Anhänger mit 140 km/h übers große deutsche Eck zu brettern. Ich verliere jedwede Freude am Radio hören.

2012  
Ich kann mich vor lauter Autofahren nicht mehr bewegen. Ich heuere bei Billa an und werde weltmeisterlicher Wurstschneider. Wiener tonnenweise hauch dünn schneiden für schwer übergewichtige Personen macht mich nicht lange glücklich und ich setze all meine Kraft in mein Portfolio um an der Graphischen aufgenommen zu werden.

2012 **Graphische**  
Ich werde ins Multimediakolleg der Graphischen aufgenommen. Die Adobe Creative Suite wirkt wie ein Geschenk Gottes. Wir haben fast ausschließlich kompetente Lehrer die mich jeden Tag weiterbringen. Im Oktober 2014 schließe ich meine Diplomprüfung mit ausgezeichnetem Erfolg ab.

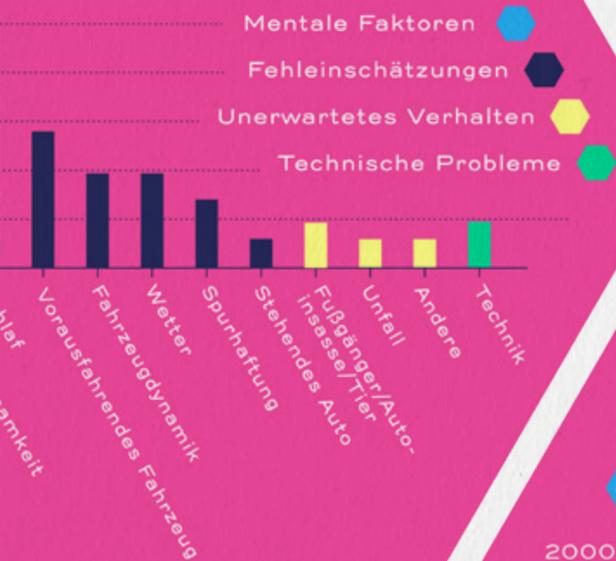
# Futurelab - die Welt in 50 Jahren

## Statistikdesign

Die Ausstellung „Futurelab - die Welt in 50 Jahren“ hat sich der Technologie bedient, die sich bereits für die „Tomorrow Is...“-Ausstellung bewährt hatte. Da es sich jedoch um völlig anders geartete Inhalte handelte, habe ich mich speziell um eine grafisch dem Thema entsprechenden Implementierung einer Vielzahl an von den Besuchern aufrufbaren Statistiken gekümmert. Meine Hauptidee lag darin, Beobachtungsgesetze und Lesegewohnheiten dem Rundumdesign entsprechend futuristisch weiterzuentwickeln.

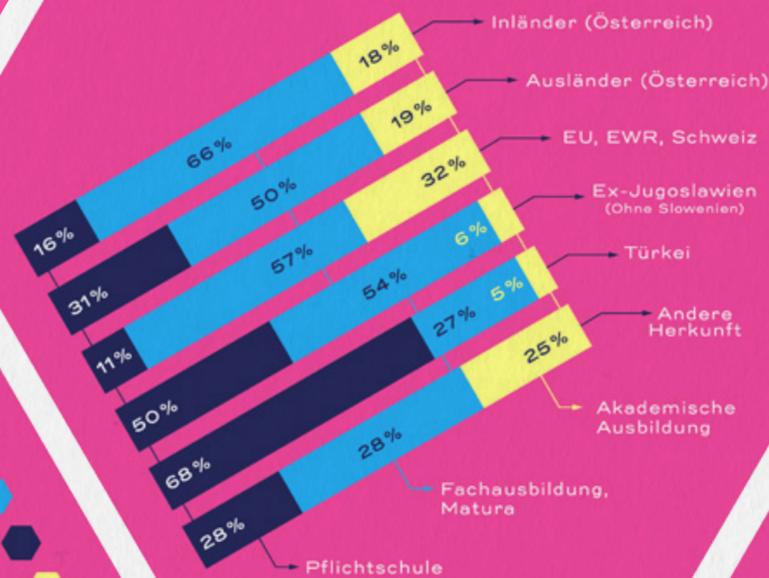
### Verkehrsunfälle

Die Ursachen für Verkehrsunfälle lassen sich auf menschliche Fehler zurückzuführen. Intelligente Systeme können helfen, solche zu verhindern.



### Ausbildungsgrad der Migrantinnen

Erwerbstätige nach höchster abgeschlossener Ausbildung in Prozent (2007)



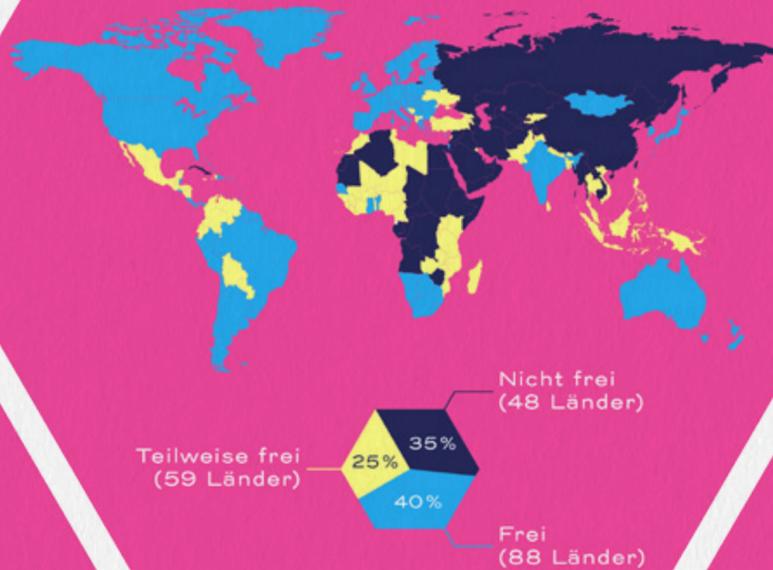
### Neuerkrankungen Krebs weltweit

In den vergangenen Jahren ist die Zahl der Krebsfälle stark angestiegen - Tendenz steigend.



### Freiheit weltweit

In Prozent der Gesamtbevölkerung (7,11 Milliarden, Stand 2014)



### Erde und Mars

Der rote Planet ähnelt dem unseren in mancher Hinsicht wie z.B. mit Temperaturen zwischen 20° und -120° Celsius und 24h-Tagen. Der Druck in der Atmosphäre ist allerdings lebensunfreundliche 100x geringer.



	Erde	Mars
Entfernung zur Sonne	149,5 Mio. km	227,9 Mio. km
Atmosphäre	N, O, Ar 78%, 21%, 1%	CO <sub>2</sub> , N, Ar 96%, 2%, 2%
Tageslänge	23h 56' 41"	24h 37' 22"
Druck	1,014 bar	6 x 10 <sup>-3</sup> bar
Masse	5,97 x 10 <sup>24</sup> kg	6,42 x 10 <sup>23</sup> kg



### Gehirn vs. Computer

Ein Computer ist dem Gehirn durch geringere Schaltzeit eigentlich überlegen. Seine hohe Rechenleistung verdankt das Gehirn aber den vielen parallelen Verbindungen.

	Gehirn	Computer
Verarbeitungselemente	10 <sup>11</sup> Neuronen	10 <sup>9</sup> Transistoren
Art	massiv parallel	im allgemeinen seriell
Speicherung	assoziativ	adressenbezogen
Schaltzeit	10 <sup>-9</sup> s <sup>-1</sup>	10 <sup>-9</sup> s <sup>-1</sup>
Schaltvorgänge theoretisch	10 <sup>13</sup> s <sup>-1</sup>	10 <sup>18</sup> s <sup>-1</sup>
Schaltvorgänge tatsächlich	10 <sup>12</sup> s <sup>-1</sup>	10 <sup>10</sup> s <sup>-1</sup>

- Stärker (blue circle)
- Schwächer (black circle)
- Aufgabenabhängig (green circle)

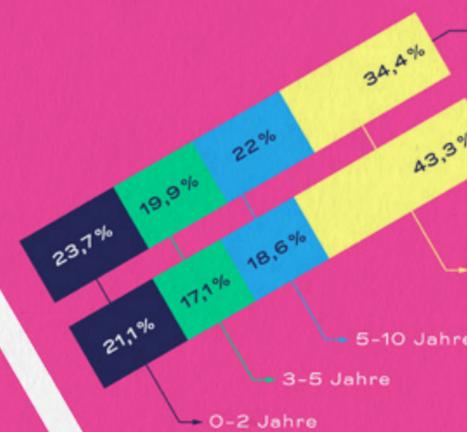
### Wasserbilanz Österreich

Die Wasserbilanz war 1981-2010 fast ausgeglichen: Das Plus durch Niederschläge, Zufluss, etc. stand einem um 0,6 km<sup>3</sup> größeren Minus gegenüber.



### Überleben mit

Ende 2011 lebten in Österreich 1.600.000 Männer und 1.600.000 Frauen. Bei 34,4% der männlichen und 43,3% der weiblichen Betroffenen lag ihr Lebensalter zu diesem Zeitpunkt schon über 75 Jahren.



### Übergewicht

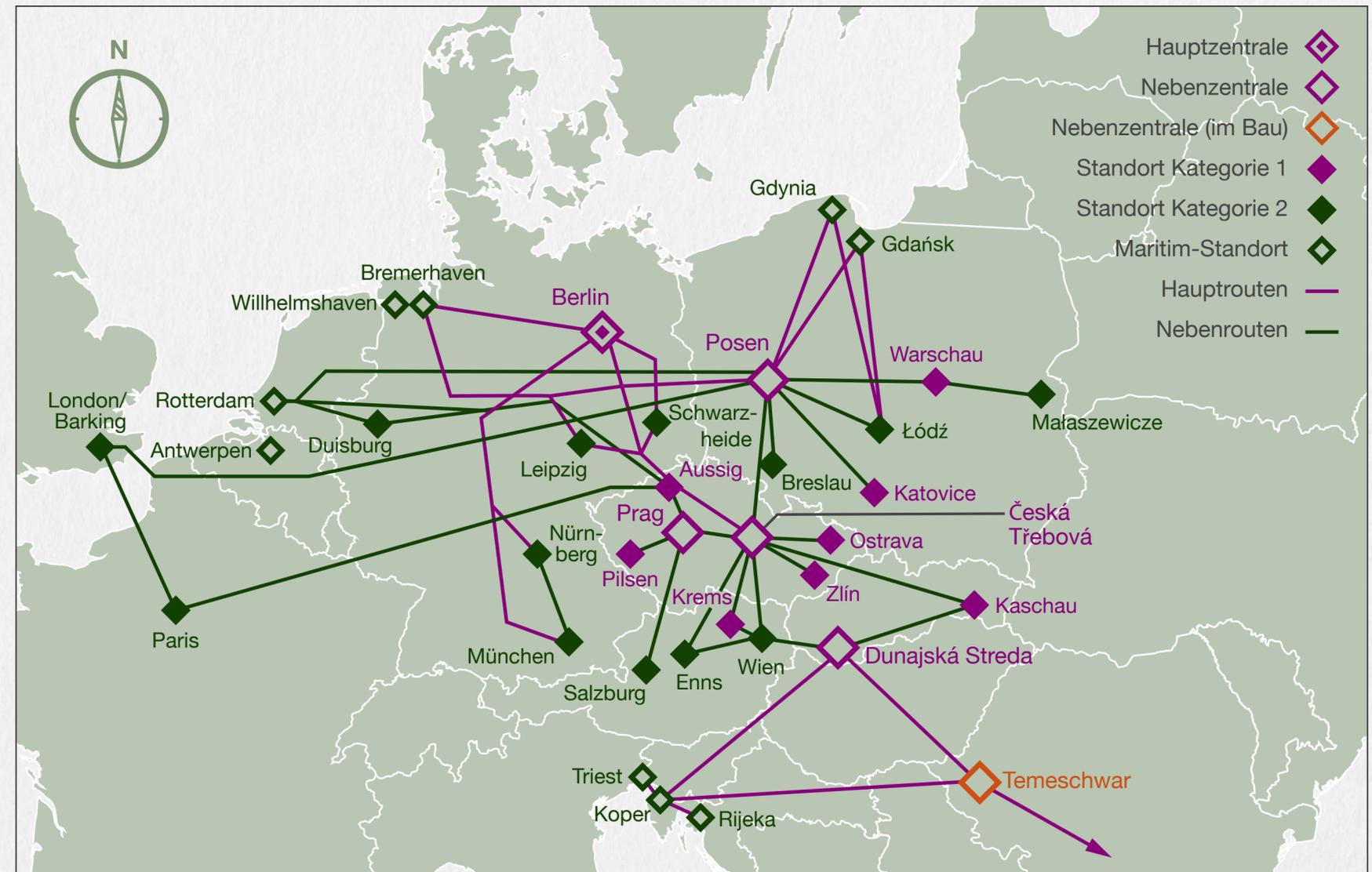
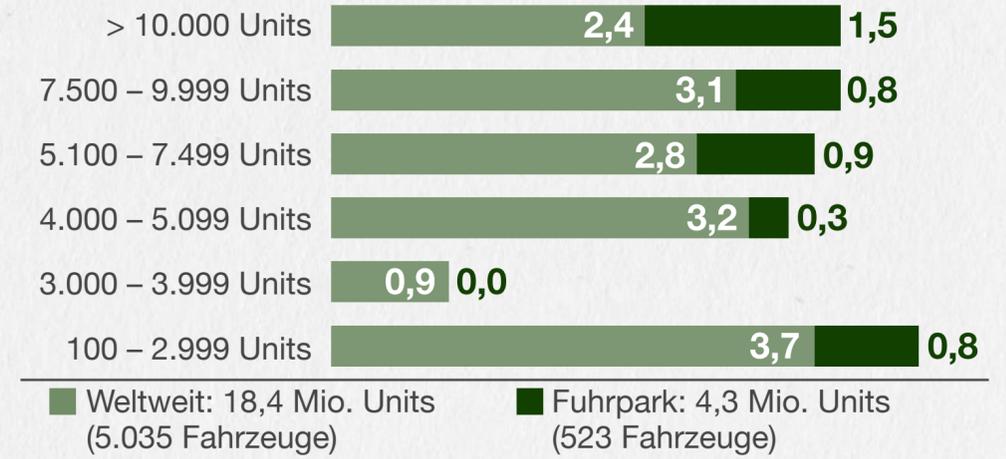
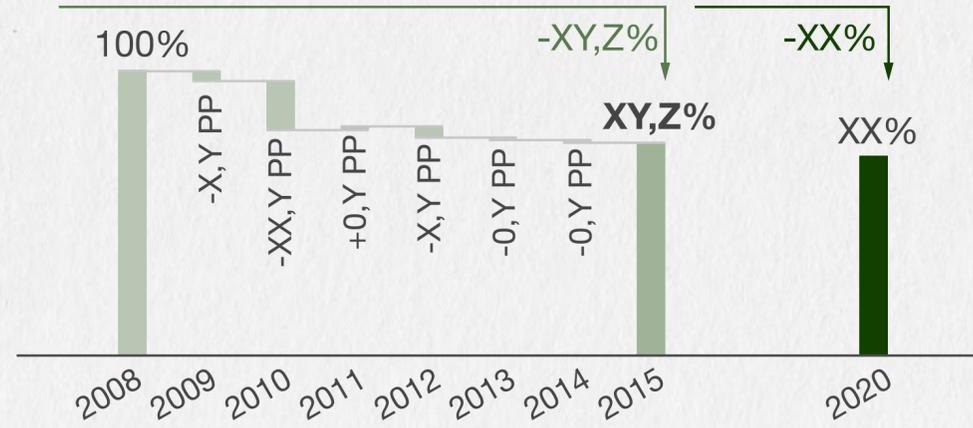
In Österreich leiden mehr als 12% der Bevölkerung an Übergewicht: 43% sind übergewichtig, aber 13% gelten als adipös.



# Geschäftsberichtsgrafiken

## Teil eines Responsive-Onlineberichts

Im Bereich Statistikdesign habe ich auch außerhalb des musealen Ausstellungsbereichs praktische Erfahrung. Der immer stärker werdende Trend zu Online-First-Berichten erfordert die Erfüllung diverser Parameter für responsive Webdesign wie z.B. die Einhaltung vorgegebener Breitenmaße um den Reflow des Designs sprunglos zu ermöglichen. Auch ist es wichtig, die Statistiken dem jeweiligen Auftraggeber entsprechend zu gestalten und gleichzeitig Editierbarkeit der Daten und Fakten zu erhalten, um für den Bericht im darauffolgenden Jahr gerüstet zu sein. Da es sich um einen Arbeitsauszug realer Grafiken handelt, wurden Zahlen, Farbgebung und Orte abgeändert oder geschwärzt.



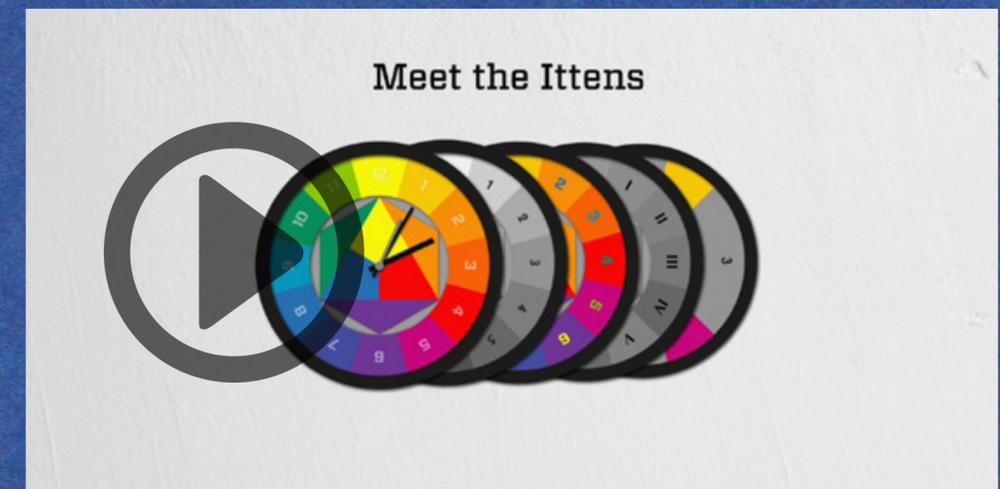
# Meet the Ittens & das PARADIGMA DER 7 WEGE

## Animationsvideos

„Meet the Ittens“ ist eine fiktive Wanduhrenkollektion, die in meiner Ausbildungszeit an der Graphischen entstanden ist. Inspiriert von Johannes von Ittens Farbkreis entstanden insgesamt fünf verschiedene Designs. Da bei zwei dieser Uhren die Bewegung und Veränderung des Ziffernblatts von entscheidender Bedeutung ist, war es nur logisch, die Uhren auch in einem Video zu animieren.

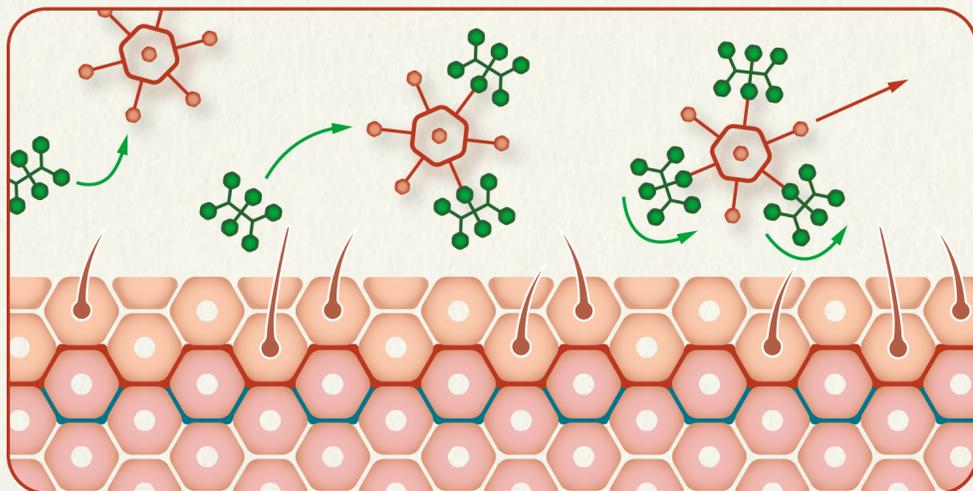
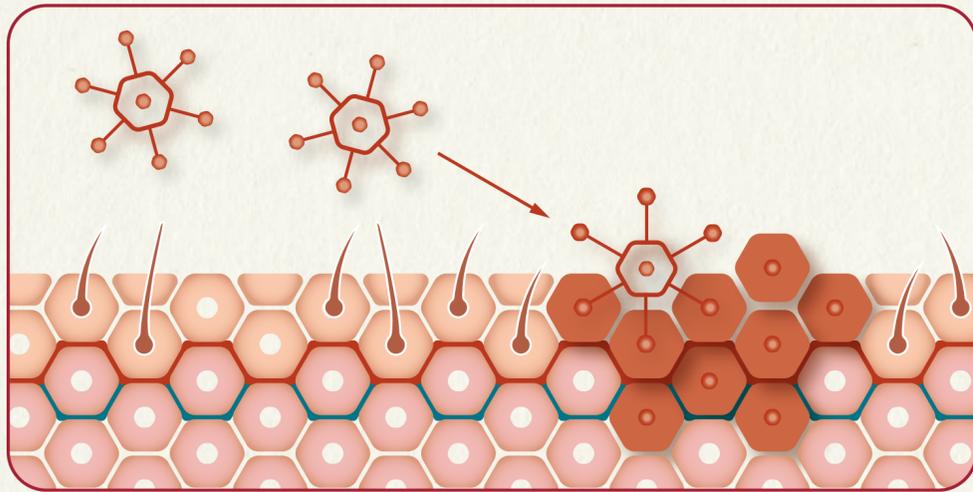
„Das Paradigma der 7 Wege“ ist ein Pixelanimationsvideo, das im Zuge meiner Abschlussprüfung entstanden ist. Hierbei hatte ich nur insgesamt 24 Arbeitsstunden – aufgeteilt auf drei Schultage – Zeit für alle nötigen Arbeitsschritte. Ideenfindung, Textaufbereitung, Tonaufnahme, Realfilmaufnahme und letztendlich Animation waren in dieser Zeitspanne zu erledigen.

Derzeit steht ein Daumenkino kurz vor der Veröffentlichung. Da war es wirklich spannend, die After Effects Komposition herauszu-rendern und dann passend in Indesign so zu arrangieren, damit sie gedruckt und gebunden werden kann.



## Verpackungsdesign

Im Laufe meiner Arbeit bei dform habe ich häufig die Umsetzung der Kundenwünsche von Pelpharma übernommen. Basierend auf bereits bestehenden Illustrator-Files ging es darum, Schriften zu ersetzen und Design- sowie Farbänderungen vorzunehmen. Durch diese Korrekturschleifen habe ich ein Bewusstsein für die Kriterien einer Pharmaverpackung entwickelt und generell gelernt, dass es bei der Vorbereitung einer marktreifen Verpackung oft auf unabdingbare Details ankommt, wie zum Beispiel gewissen Mindestgrößen der Milliliterangaben. Hier wurde ich auch mit dem Konzept der Pantonefarben vertraut – und wie wichtig es ist, in Acrobat nochmal alle verwendeten Farben über jeden Zweifel hinaus zu überprüfen.



Bakterien ohne Poxclin®

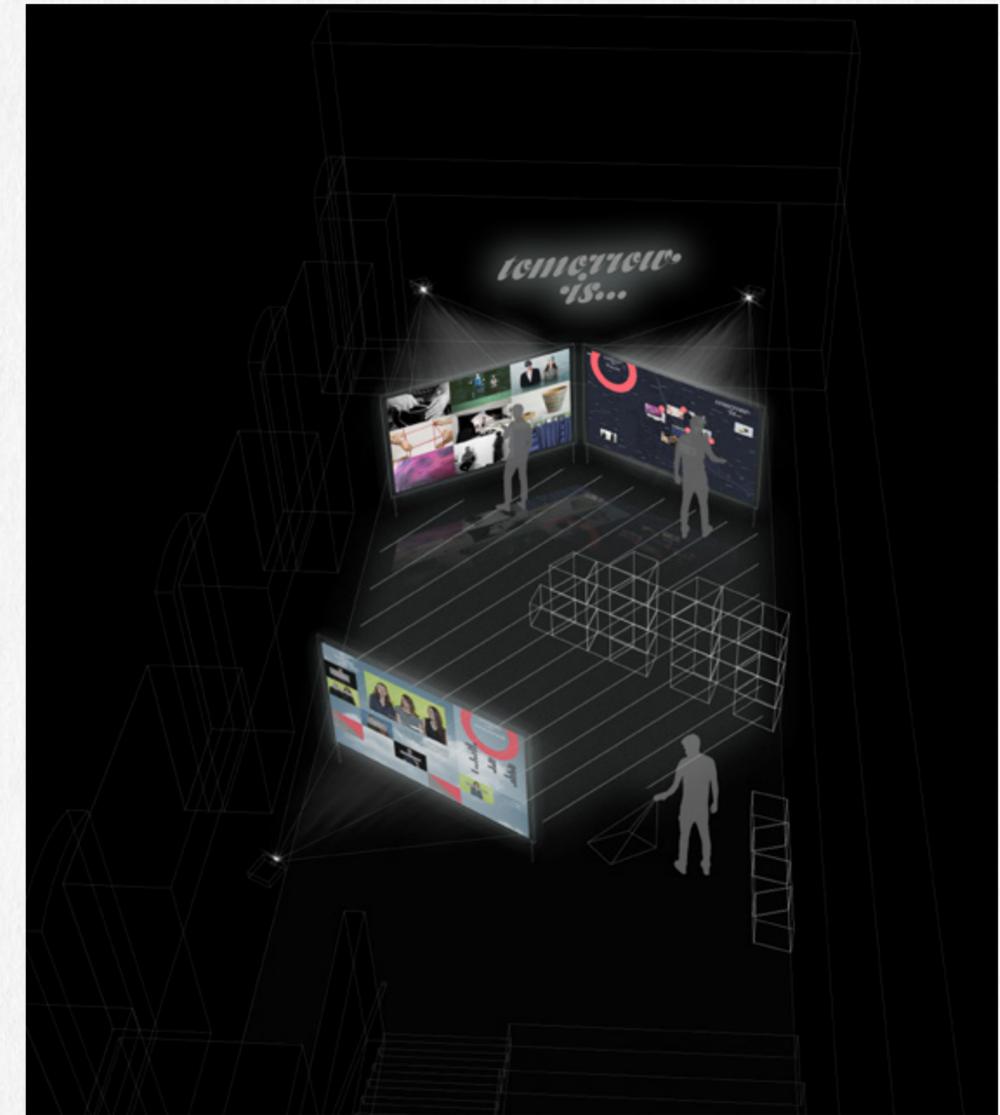
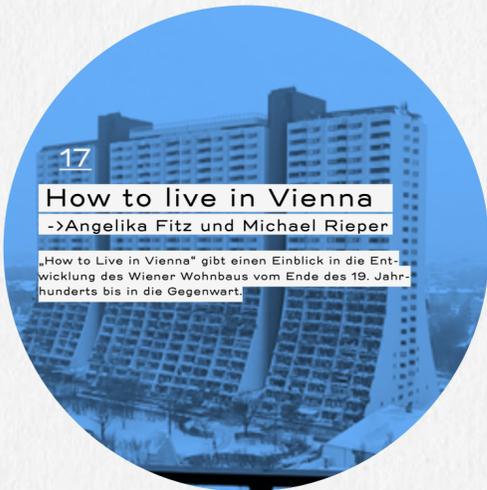
Bakterienblockade durch Poxclin®



# Tomorrow Is...

## Ausstellungsgestaltung

Bei dieser temporären Ausstellung im MAK im Oktober 2014 war ich am Design der Plakatwände, der Gestaltung diverser Präsentationsmockups sowie der Materialesektion für die interaktiv bedienbaren Videowalls beteiligt. Es handelte sich um eine multimediale Ausstellung, die sich anlässlich des 10-jährigen Jubiläums von departure, dem Kreativzentrum der Wirtschaftsagentur Wien, mit der Gegenwart und Zukunft selbständiger kreativer Arbeit auseinandersetzt. Da die Kombination aus stationären Videowalls und portablen Beamern den Besuchern der Ausstellung eine Vielzahl an Interaktionen bot, war ich gemeinsam mit einer Kollegin zu den Öffnungszeiten vor Ort, um Auskunft sowohl über Bedienung als auch Inhalt der Ausstellung geben zu können. Auch hier ist ein Promovideo entstanden, dass ich aufgenommen und geschnitten habe.



Ausstellungsgestaltung in Kooperation mit Andreas Pawlik



# BIO-WISSEN

## Skizzenbücher

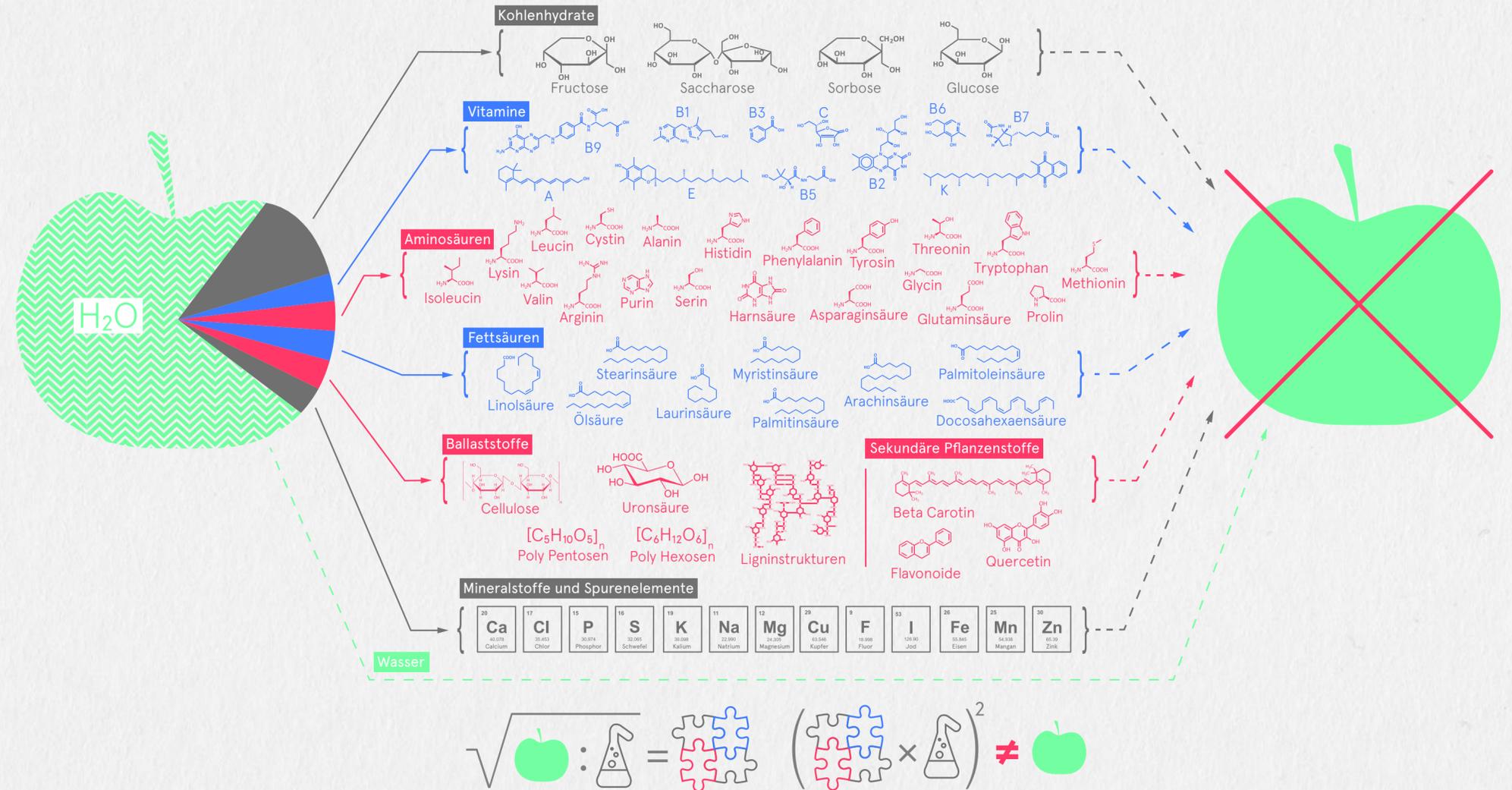
### Grafikserie

Seit Mai 2014 arbeite ich regelmäßig zusammen mit dem BIO-WISSEN-Team des Forschungsinstituts für biologische Landwirtschaft – kurz FiBL – an der Umsetzung von Grafiken zur Vermittlung verschiedenster Themenbereiche innerhalb des Bio-Landbaus.

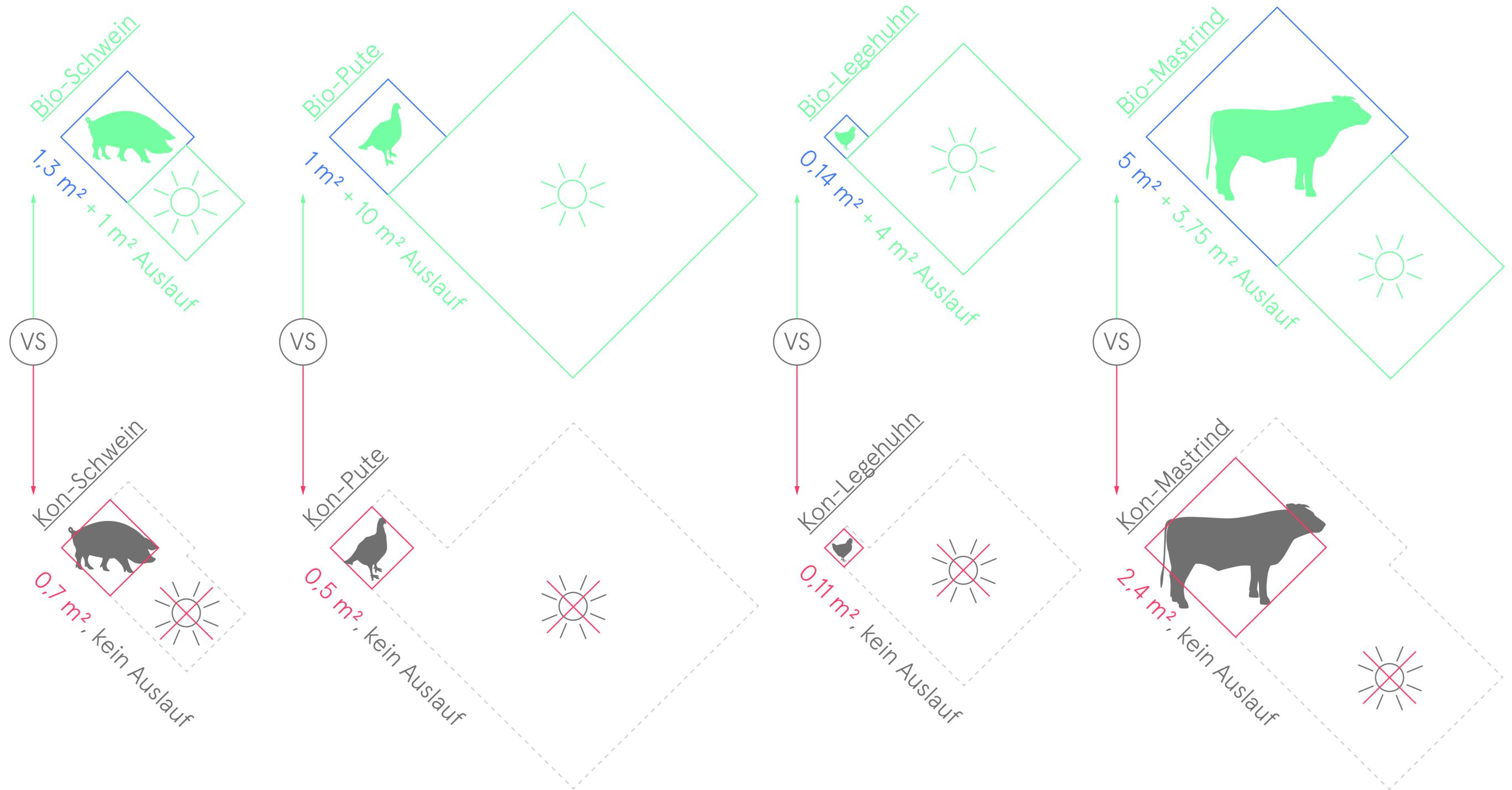
Von Überblicken über geschichtliche Hintergründe bis hin zu detaillierten Einblicken in einzelne Lebensmittel und Produktionsketten kümmern wir uns in einem Team aus fünf Leuten um eine ansprechende Umsetzung unserer Ideen und Inhalte. Mittlerweile sind über 50 verschiedene Grafiken entstanden.

Unser Team besteht aus:

- Reinhard Gessl, Elisabeth Klingbacher und Alexander Martos (Themenwahl, Recherche, inhaltliche Korrekturen)
- Andreas Pawlik, Christoph Höbart und mir (Grafische Umsetzung, Recherche)



# Tierställe: Lebens-Raum statt Mast-Zellen



Name: Tierställe: Lebens-Raum statt Mast-Zellen

Credits: Rechteinhaberin: BIO-WISSEN.org / Grafik: Andreas Pawlik (dform), Maximilian Fabigan / Redaktion: Reinhard Gessl, Elisabeth Klingbacher (FIBL Österreich), Alexander Martos (Science Communications Research) / Copyright: »Tierställe: Lebens-Raum statt Mast-Zellen« von BIO-WISSEN.org ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

Version: Version A1 / 25.03.2015

Die artgemäße Nutztierhaltung ist ein zentrales Anliegen der Biolandwirtschaft. Bio-Tiere sollen ihre angeborenen Verhaltensweisen möglichst uneingeschränkt ausleben können und freuen sich über ausgewogene Bio-Fütterung, ausreichend Bewegung, Sozialkontakte zu Artgenossen, die Möglichkeit ihr jeweiliges Komfortverhalten (all jene Verhaltensweisen, die das körperliche Wohlbefinden fördern) ausüben zu können, ... kurz gesagt über eine, ihren Bedürfnissen entsprechende, artgemäße Haltung.

Dazu gehört nicht nur eine gute Betreuung, sondern auch eine zufriedenstellende Unterbringung: Ein Stall muss demnach nicht nur eine Mindestgröße, sondern vor allem auch eine Mindestausstattung haben, um Normalverhalten zu ermöglichen. Die für Bio-Tierhaltung verordneten Werte für Mindeststallflächen mögen auf den ersten Blick zwar nur geringfügig über jenen des Tierschutzgesetzes liegen, große Unterschiede finden sich aber in der Ausge-

staltung. Vergleicht man einen Stall mit einer Wohnung, so ist der Bio-Stall nicht nur flächenmäßig etwas größer, sondern auch garantiert mit Fenstern, einer artgemäßen Schlafstätte, einem Klo und – auch ganz wesentlich – einem Ausgang ins Freie ausgestattet. In der biologischen Landwirtschaft gilt dem Wohl der Tiere eine besondere Aufmerksamkeit. Zahlreiche Richtlinien, die sich an den Ansprüchen der unterschiedlichen Tierarten orientieren, nehmen bereits darauf Bezug. Dennoch gilt es auch weiterhin die Rahmenbedingungen in der Bio-Tierhaltung kontinuierlich zu verbessern und zu optimieren.

Quelle: EU Bio-Verordnung 834/2007 und 889/2008; Niggli, U. et al. (2009): Fakten und Hintergründe zu den Leistungen des Biolandbaus. FIBL: BÖLW (Hrsg.) (2012): 28 Antworten zum Stand des Wissens rund um Ökolandbau und Bio-Lebensmittel.



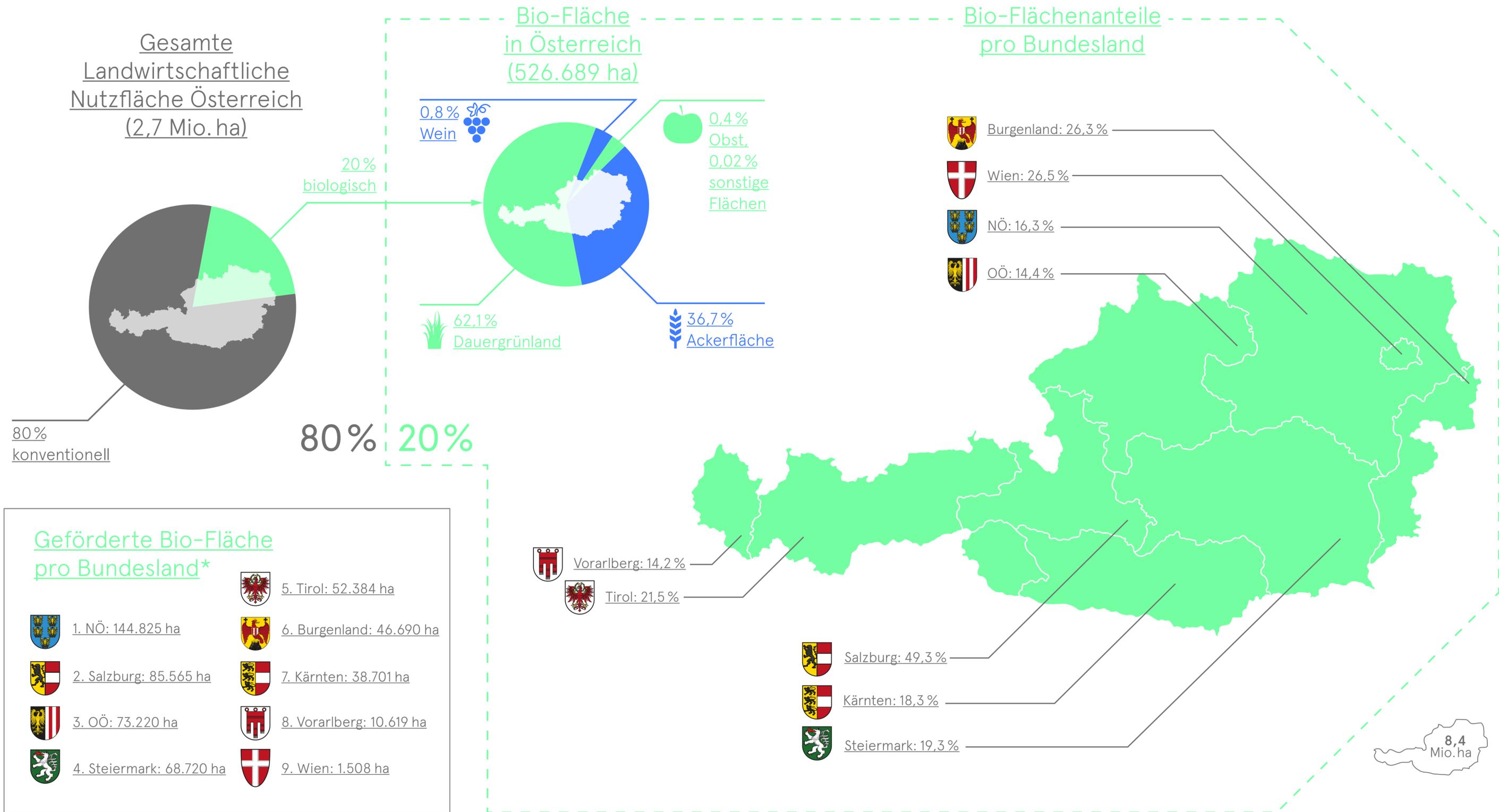
Ein Projekt von:



Mit Unterstützung von Bund und europäischer Union



# Land der Bio-Äcker, (zu) viel gerühmt?



Name: Land der Bio-Äcker, (zu) viel gerühmt?

Credits: Rechteinhaberin: BIO-WISSEN.org / Grafik: Andreas Pawlik (dform), Maximilian Fabigan / Redaktion: Reinhard Gessl, Elisabeth Klingbacher (FIBL Österreich), Alexander Martos (Science Communications Research) / Copyright: »Land der Bio-Äcker, (zu) viel gerühmt?« von BIO-WISSEN.org ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

Version: Version A1 / 25.02.2015

Bio ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Mittlerweile werden in Österreich über 526.000 ha – das entspricht rund 20 % der landwirtschaftlichen Nutzfläche – biologisch bewirtschaftet. 22.000 Bio-Bäuerinnen und Bio-Bauern, 17 % aller österreichischen Landwirt/innen, versorgen uns mit qualitativ hochwertigen Bio-Lebensmitteln.

Betrachtet man die einzelnen Bundesländer, dann liegt Salzburg, was den Bio-Flächenanteil betrifft, ganz weit vorne: Die Hälfte der landwirtschaftlichen Nutzfläche wird dort bereits biologisch bewirtschaftet. Trotz dieser erfreulichen Zahlen und der Freude über die Rolle Österreichs als jahrelanger »Bio-Europameister« darf nicht vergessen werden, dass der österreichische Marktanteil der Bio-Lebensmittel noch immer deutlich unter 10 % liegt.

Es liegt daher weiterhin auch an uns Konsument/innen, ein klares Zeichen zu setzen, beim Einkauf zu Bio-Lebensmitteln zu greifen und damit zu einer Weiterentwicklung und Ausweitung der biologischen Landwirtschaft beizutragen.

\*Die biologische Landwirtschaft erbringt umfassende Umweltschutzleistungen. Der Großteil der Bio-Betriebe bzw. rund 522.000 ha der Bio-Fläche werden daher im Rahmen der Agrarumweltmaßnahme »ÖPUL« gefördert.

Quelle: BMLFUW (Hrsg.) (2014): Grüner Bericht 2014; Agrarmarkt Austria Marketing GesmbH (2015): RoIAMA Motivanalyse Bioprodukte 2014



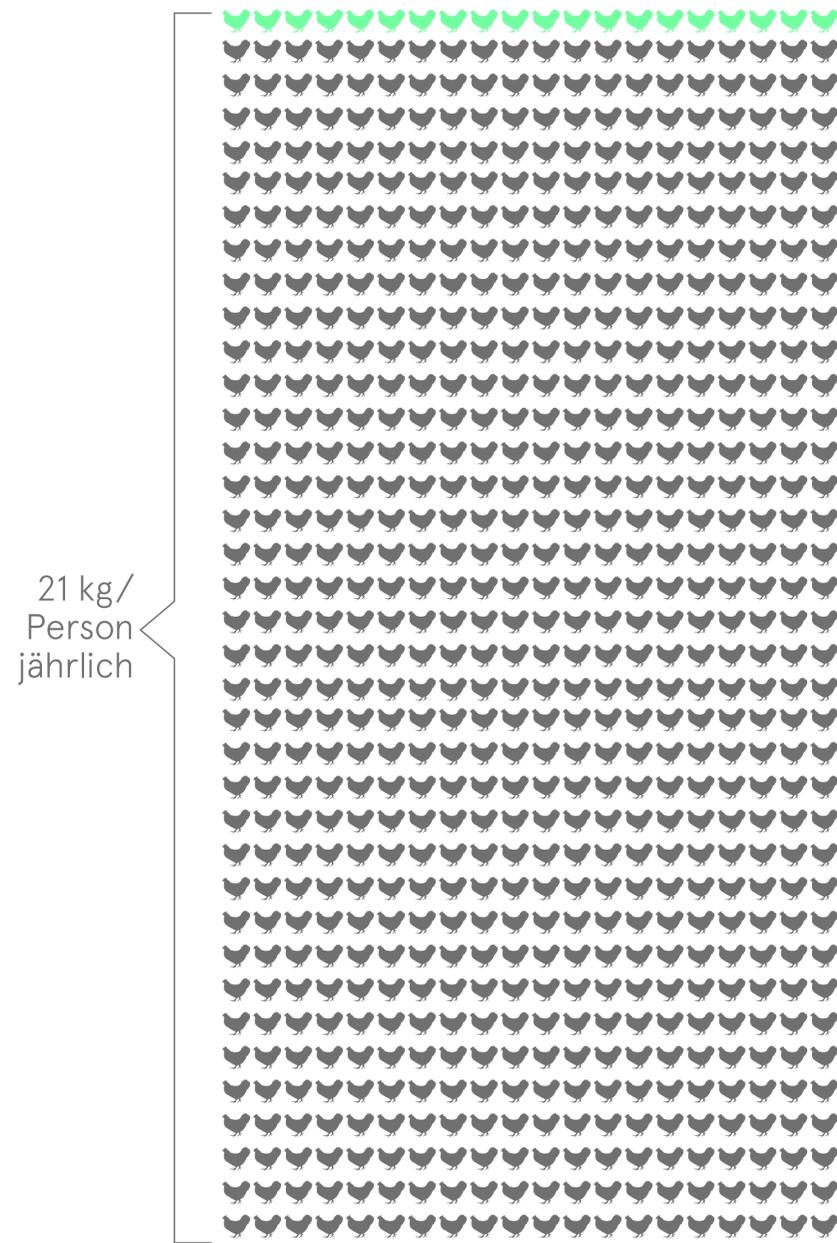
Ein Projekt von:



Mit Unterstützung von Bund und europäischer Union



# Tierschlachtungen: Die graue Realität



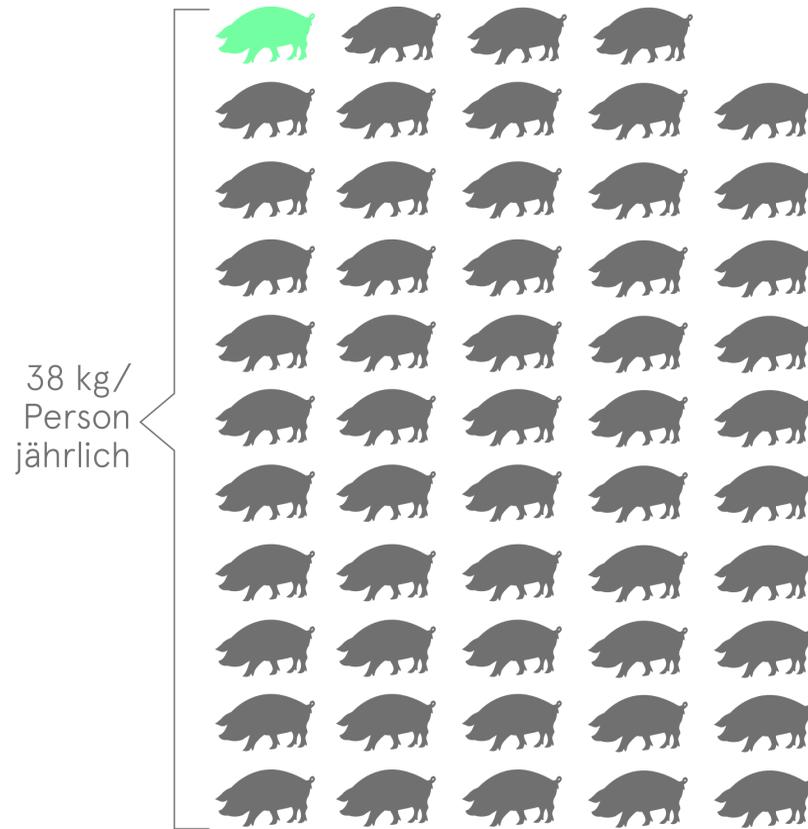
21 kg/  
Person  
jährlich

Konventionell: 97,44% (72.409.000)

Biologisch: 2,56% (1.900.000)

Gesamt: 100% (74.309.000)

Masthuhnschlachtungen in Stück, ein Symbol entspricht 100.000 Stück



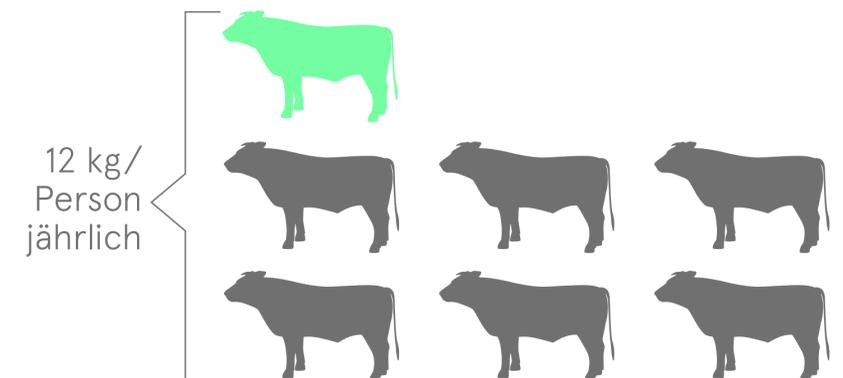
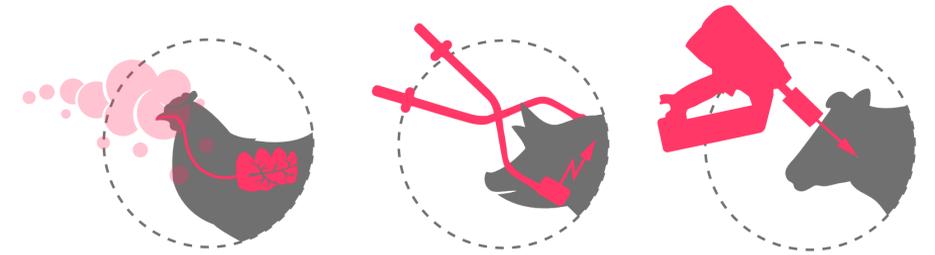
38 kg/  
Person  
jährlich

Konventionell: 98,7% (5.326.038)

Biologisch: 1,3% (70.000)

Gesamt: 100% (5.396.038)

Schweinsschlachtungen in Stück, ein Symbol entspricht 100.000 Stück



12 kg/  
Person  
jährlich

Konventionell: 91,33% (632.369)

Biologisch: 8,67% (60.000)

Gesamt: 100% (692.369)

Rindsschlachtungen in Stück, ein Symbol entspricht 100.000 Stück

Name: Tierschlachtungen: Die graue Realität

Credits: Rechteinhaberin: BIO-WISSEN.org / Grafik: Andreas Pawlik (dform), Maximilian Fabigan / Redaktion: Reinhard Gessl, Elisabeth Klingbacher (FIBL Österreich), Alexander Martos (Science Communications Research) / Copyright: »Tierschlachtungen: Die graue Realität« von BIO-WISSEN.org ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz.

Version: Version A1 / 25.03.2015

Die Weltfleischproduktion liegt bei über 300 Mio. Tonnen/Jahr und soll sich bis 2050 noch verdoppeln. Der hohe Fleischkonsum und die damit verbundene industrielle Tierhaltung haben neben ethischen und gesundheitlichen Konsequenzen erhebliche Auswirkungen auf die Umwelt: innerhalb der Landwirtschaft ist die Fleischwirtschaft für den größten Teil der Klima- und Umweltbelastungen verantwortlich. Um den stetig wachsenden Fleischhunger zu stillen, haben die Schlachthöfe der globalen Konzerne unvorstellbare Kapazitäten erreicht. Beispielsweise schlachtet das zweitgrößte Fleischunternehmen der Welt 42 Millionen Hühner, 170.000 Rinder und 350.000 Schweine – pro Woche!

In Österreich sind die Dimensionen, was die Anzahl der gehaltenen Tiere und die Schlachtungen pro Betrieb betrifft, deutlich überschaubarer. Und dennoch: Das Töten von Nutztieren ist auch in Österreich meist hoch industrialisiert und findet unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. Das Schlachten soll den Menschen verborgen bleiben. Die meisten Konsument/innen stellen heute

beim Genuss von Fleisch keine Verbindung mehr zum lebenden Tier her, sondern sehen nur noch ein sauber verpacktes, rosa Produkt auf einer Styroporplatte. Das macht es leichter, die Produktions- und Schlachtbedingungen, die hinter dem Billigprodukt Fleisch stehen, auszuklamern. Wenn auch Konsument/innen in Umfragen immer wieder betonen, wie wichtig ihnen beim Fleischverzehr die tiergerechte Haltung und die faire Bezahlung der Bäuer/innen seien, die Statistiken sprechen eine andere Sprache. Der Anteil der geschlachteten Bio-Tiere und damit der Bio-Fleischanteil im Handel ist immer noch marginal – auch in Österreich. Dabei wäre Fleisch in Maßen statt in Massen und dafür aus artgemäßer Tierhaltung in jeder Hinsicht ein Gewinn.

Quellen: Heinrich Böll Stiftung, Bund, Le Monde diplomatique (Hrsg.): Fleischatlas 2013, Daten und Fakten über Tiere als Nahrungsmittel; Heinrich Böll Stiftung, Bund, Le Monde diplomatique (Hrsg.): Fleischatlas 2014, Daten und Fakten über Tiere als Nahrungsmittel; www.fao.org; www.weltagrabericht.de; www.statistik.at; www.-bio-austria.at; persönliche Mitteilung Georg Bacher (Baubäuerliche Vermarktung e. Genossenschaft)



Ein Projekt von:



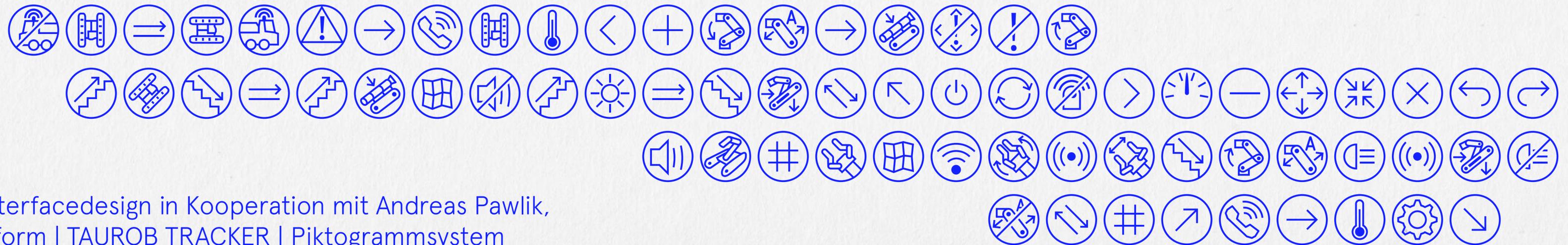
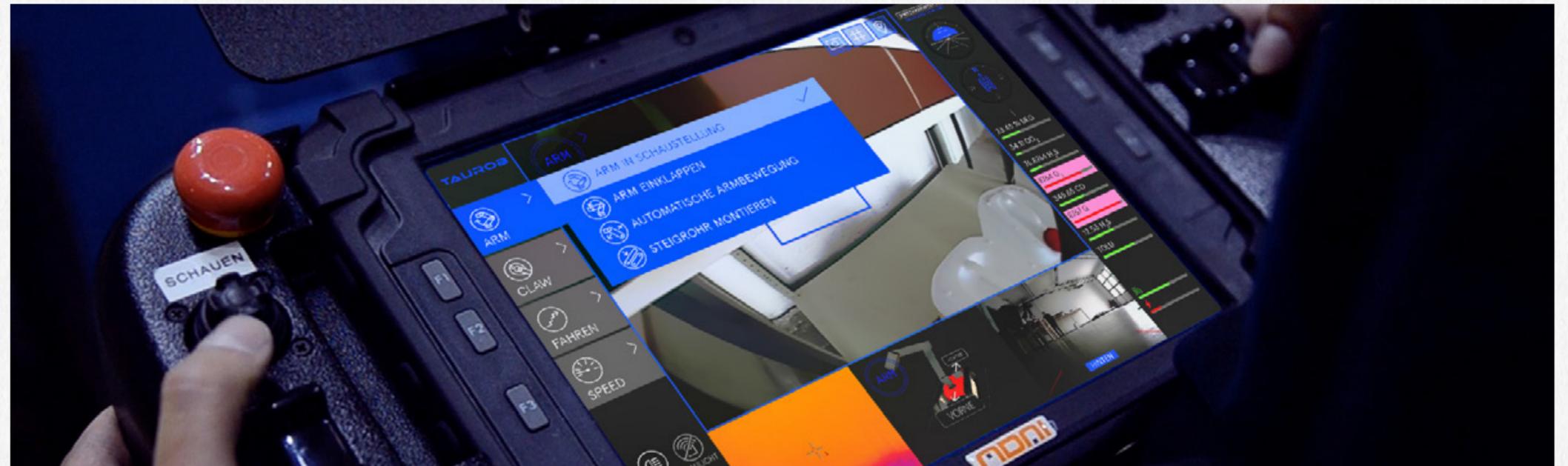
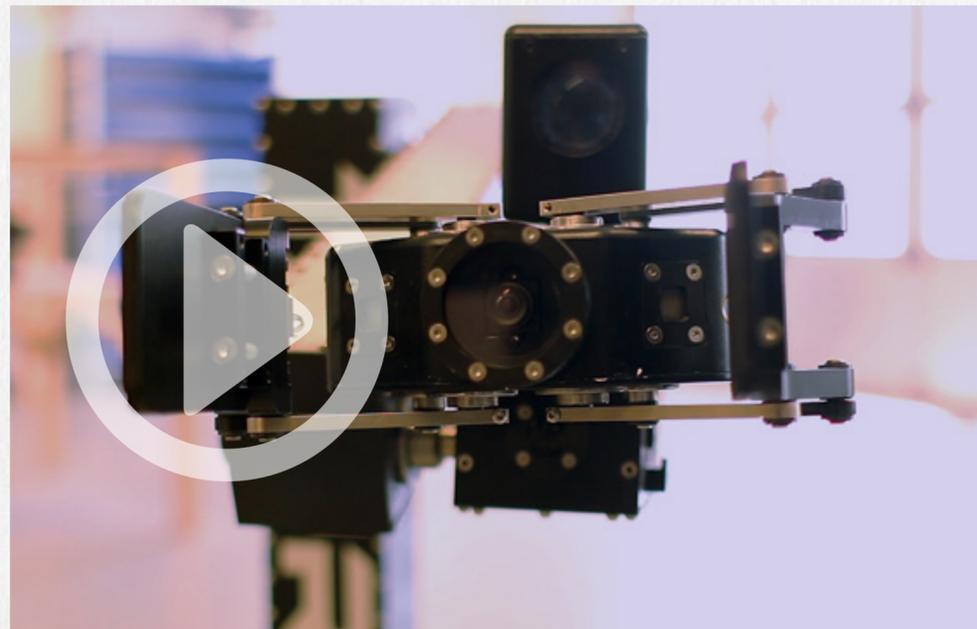
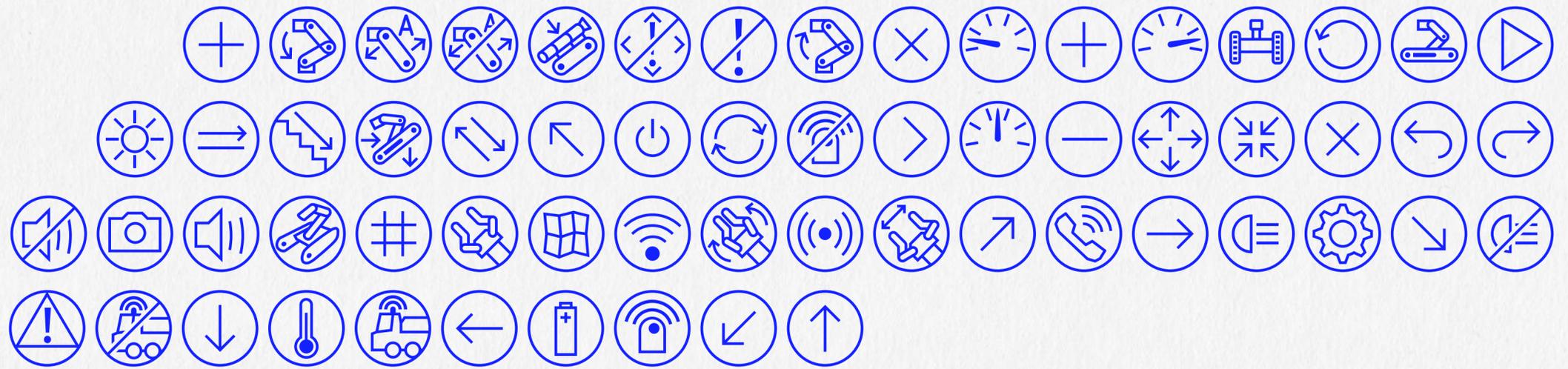
Mit Unterstützung von Bund und europäischer Union



# TAUROB

## Interface Design

Meine erste Beteiligung an einem kommerziellen Projekt war die Neuentwicklung eines Piktogrammsystems für den Taurob Gefahrenroboter. Gemeinsam mit Andreas Pawlik wurden die Icons in die Benutzeroberfläche des Steuermoduls implementiert, bei dem ich auch Micro-Tasks wie die Simplifizierung des Kompasses und bessere Erkennbarkeit der Messwerte übernahm. In einem Beta-Test ist auch ein internes Promovideo entstanden, welches ich sowohl gefilmt, als auch geschnitten habe.



Interfacedesign in Kooperation mit Andreas Pawlik,  
dform | TAUROB TRACKER | Piktogrammsystem

# ALTE FELDAPOTHEKE



## Weinflaschenpromo

Rechtzeitig zur Adventszeit hat die Alte Feldapotheke um ein Design für das Weinflaschenetikett ihrer Promoaktion 2015 gebeten. Als Stilrichtung war grob nur »zweifärbig« und »epochal« gewünscht. Einem Tipp von Andreas Pawlik folgend ging ich in Richtung 19. Jahrhundert bis darauffolgende Jahrhundertwende.

Persönlich gefällt mir der klassizistische Ansatz eine Spur besser, der Kunde hat sich mehr erfreut am Entwurf, der in Richtung Fin de Siècle geht. Allem voran hat es mich am meisten gefreut, der alten Feldapotheke rasch und verbindlich zur Seite stehen zu können. Schon meine Großmutter hat sich dort um die Auslagengestaltung gekümmert.

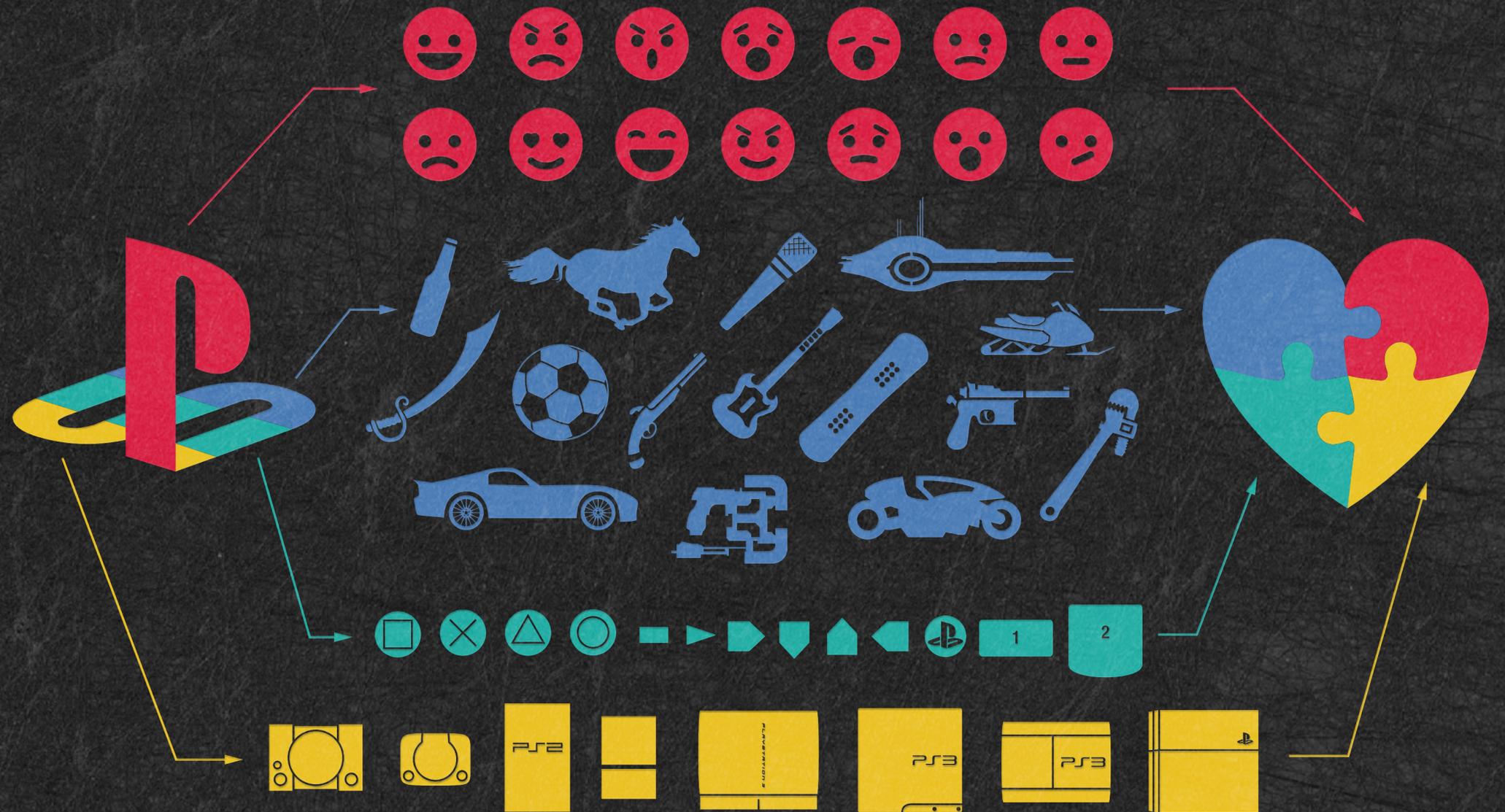


# What does Playstation mean for you?

## Wettbewerbsgrafik

Ende 2014 hat Sony einen Wettbewerb ausgeschrieben, bei dem man eine von zwanzig 20th Anniversary Editions der Sony Playstation 4 gewinnen konnte. Die Gestaltungsmittel waren frei wählbar, ich entschied mich zu einer Grafik, die das mittlerweile ikonische Logo der Playstation in seine vier farblichen Bestandteile zerlegt und zu einem neuen Ganzen zusammensetzt.

Mit Ausnahme des Pferds und des Fußballs sind alle Icons entweder von Grund auf selbst gezeichnet oder stark adaptiert von bereits existenten Vektorgrafiken. Leider habe ich nicht gewonnen, trotzdem bin ich auf diese Grafik sehr stolz, da sie wahrheitsgetreu und anschaulich widerspiegelt was alles in mir vorgeht, wenn ich Videospiele spiele.



# Basketball, Müsli UND COLA

## Werbevideos und Satirevideos

Zwischen Herbst 2013 und Herbst 2014 habe ich mich gemeinsam mit meinem damaligen Schulkollegen Jakob Grasböck abwechselnd um publikumsmotivierende Videozusammenfassungen der Heimspiele der Traiskirchen Lions gekümmert, was in Anbetracht einer sehr durchwachsenen Saison echte Propagandaarbeit war. Der Höhepunkt dieses Ausflugs in die ABL war aber auf jeden Fall der Zusammenschnitt der Play-offs Pressekonferenz.

Viel weiter zurück liegt der persönliche Klassiker „Drei Dinge muss Mann tun“ der noch weit vor meiner Aufnahme an die Graphische entstanden ist. Technisch gesehen ist dieses Video nach heutigen Maßstäben unzumutbar, doch die von mir entwickelte Idee und schauspielerische Hingabe von Robert Lauer führten dazu, dass wir damals den Black Jack Cola Videowettbewerb gewonnen haben und unser Spot ein Monat lang auf GoTV ausgestrahlt wurde.

Frisch an der Graphischen ließen wir den Slapstick erneut aufblühen und es entstand „Kaspersky Müsli“, eine fiktive Werbung für die gleichnamige Virensoftware.



# Werbegestaltung Walter Winkler

## Geschäftsdrucksorten

Als Dankeschön für mehrfache Hilfe bei der Hausrenovierung habe ich meinem Schwager bei der Gestaltung seiner Geschäftsdrucksorten geholfen. Hauptaugenmerk war die Umsetzung einer Fuchsskizze, die nur auf Leder eingeritzt vorlag. Ebenso wichtig war die Findung einer ansprechenden Fontkombination, um Logo und Anschrift subtil vom Fließtext abheben zu können.



it harder faster do it makes us ever hour it harder make ever hour  
make it better make it work is it better do it faster work is  
stronger more than harder never it better do it faster never  
ver hour after our work is never more than ever hour after our  
work it>harder>make it>better>do it>faster>makes us  
more than>ever>hour>after>our>work is>never>over  
work it makes us w.rk .t h.rd.r Workit  
h@®ç î faster æ,m.k. .t b.tt.r (make it better) do it faster  
work it harder WORK ú .:o :t fsster m.k.s .s  
make it better e won't r work is makes our work is now work it harder  
do it faster e ~ .g:o0 nd ..r wrk us Str never over make it better doo  
IT makes us stronger our work is O never over is never o won't gooo and let that

