JAN 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	FEB 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	MÄR 01
02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
APR 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
MAI 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	JUN 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	JUL 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	AUG 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	SEP 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	OKT 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	NOV 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	DEZ 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	JAN 01	02	03	04	05	06	07	08	09	10

Editorial

Repeat

Kaum zu glauben, aber das Postr wiederholt sich zum 15ten Mal. Die Übung macht den Meister, sagt man in der Kunst, und in der Tat geht es der Künstlerin oder dem Künstler oft darum, Überflüssiges abzuwerfen, um Einzigartigkeit zu erlangen. Zu dieser Erleuchtung gelangt man vielleicht nur durch den Prozess der Wiederholung. Wir Designer*innen haben uns für das strategische Denken und gegen die metaphorische Aura der Künstler*innen entschieden. Wir müssen liefern und in Zeitplänen denken. Aber dennoch wird auch Kommunikation besser durch Wiederholung der Aufgaben. Erfahrung macht eben weise, auch ohne weiße Bärte. Bitte weitersagen …

Inhalt

Upside down – Illustrationen 3 / 4 / 15
Wiederholung im Comic 7
|: Repeat :| Shift |: Repeat :| 8
Joy in Repetition 12
Start Play Fail Repeat 17
The space invaders evolution – Illustrationen 18
Gärtnern für Entwickler*innen 21

Format

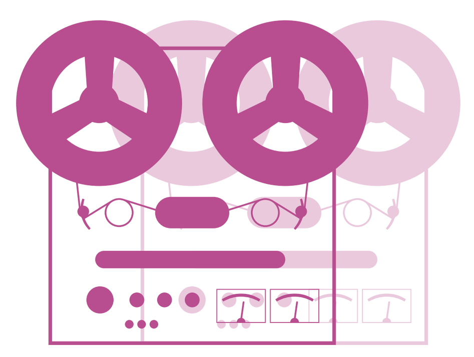
Postr von Manx

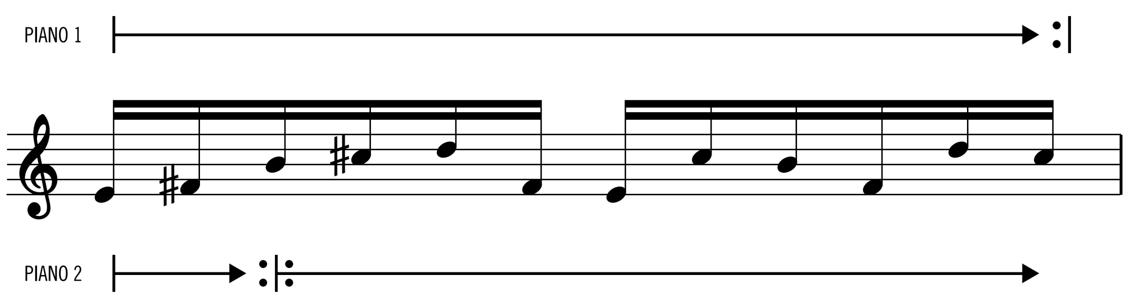
Wir tüfteln und gestalten hoch über dem Baldeneysee im Essener Süden (oder auch aus dem heimischen Büro) an unseren Markenprojekten. Oft sind wir vertieft in Details oder diskutieren unsere Mediensicht am Mittagstisch und im täglichen Zoom. Nicht immer fällt was ab, aber meistens entsteht etwas Spannendes. Mal wichtig, mal zeitlos, mal belanglos. Wir haben uns entschlossen, ein Format zwischen Design und Wirklichkeit zu publizieren. Zum Spaß und kostenlos. Also wundert euch nicht, wenn ihr mal wieder Postr bekommt. Ansonsten abonniert das Postr kostenlos auf manx.de/postr

Wiederholung im Comic

Wer sich von diesem Comic-Strip erinnert fühlt an „Jimmy Corrigan - the smartest Kid on earth“ von Chris Ware, der liegt nicht falsch. Grund dafür: Sein meisterhafter Umgang mit Wiederholung. Zeit und Tempo sind immer eine Herausforderung bei der Gestaltung von Comic-Seiten. Und wenn es darum geht, eine langsame, ruhige Geschichte zu erzählen, sind Wiederholung und Weißraum erstaunlich gut funktionierende Ausdrucksmittel. Also: Das hier ist eine Hommage.

–mm





|: Repeat :|
Shift |: Repeat :|

1967 hat der US-amerikanische Komponist Steve Reich sein mittlerweile als Klassiker der Neuen Musik geltendes „Piano Phase“ komponiert. Einige Jahre zuvor stieß er beim Experimentieren im Tonstudio auf ein akustisches Phänomen, welches in den folgenden Jahrzehnten in vielen seiner weiteren Werke als Kompositionstechnik Verwendung finden sollte: Eine Tonbandaufnahme, in welcher ein Straßenprediger aus San Francisco die Sintflut prophezeit, ließ er gleichzeitig als Endlosschleifen auf zwei separaten Tonbandmaschinen laufen.

In einem heutigen digitalen Kontext wären diese parallelen Loops bis aufs Bit genau zeitlich synchronisiert und würden daher gemeinsam im Gleichschritt bis in die Unendlichkeit klingen. Im damaligen analogen Setting jedoch sorgten kleinste technische Abweichungen wie Gleichlaufschwankungen oder minimal verkürzte Tonbandlängen für ein allmähliches Auseinanderdriften der beiden identischen Aufnahmen: Diese kontinuierliche Phasenverschiebung ist zunächst kaum merklich, erzeugt dann aber im weiteren Verlauf einen Reichtum an klanglich-rhythmischen Variationen – als Resultat von Verschiebung, Überlagerung, Dopplung und Auslöschung. Steve Reich beließ es nicht bei diesen elektronischen

Klangcollagen, sondern ging noch einen Schritt weiter: Er übertrug das ‚Phasing‘-Phänomen in den Kontext instrumentaler Musik. So spielen in „Piano Phase“ zwei Pianist*innen an zwei Klavieren eine identische, sich wiederholende Figur aus 12 Tönen. Das Auseinanderdriften geschieht hier durch kleinste Tempo-Beschleunigungen durch eine oder einen der beiden Interpret*innen – spieltechnisch eine extreme und ungewöhnliche Anforderung. Letztlich werden alle 12 Töne durchlaufen – allerdings nicht im Sinne von Schönbergs atonaler Zwölftonmusik, sondern im recht gebräuchlichen h-Moll, was dem Stück neben seinen unerhörten Innovationen auch eine vertraute atmosphärische Wirkung verleiht. „Piano Phase“ vermittelt zwischen Maschine und Mensch, Komplexität und Einfachheit, Wiederholung und Progress, Synchronität und Asynchronität … und seit 2020 auch zwischen Ost und West: Da hat der Autor dieses Artikels Steve Reich‘s ‚Phasing‘ erneut re-kontextualisiert: Die rhythmische Struktur der Ausgangs-Figur läuft hier nun diskret versetzt als „südindische Zählphrasen“.

Zu hören hier: konnakol.de/#pianophase4all
und Phasing im Duo (Reich‘s ‚Clapping Music‘) hier:
konnakol.de/#clappingmusic

– jw

Joy in repetition

„Dorky dorky“ oder im Deutschen *„Dorkie dorkie“* einen ganzen Tag lang *„dorky dorky“* unterbrochen von wenigen Sätzen und dann wieder *„dorky dorky dorky dorky dorky dorky dorky dorky“* so reinigt Horse Badorties mit der mantrahaften Wiederholung *„dorky dorky dorky dorky dorky dorky dorky dorky“* seinen Geist *„dorky dorky dorky“* bringt etwas Ordnung in sein chaotisches Leben *„dorky dorky“* und vertreibt die Langeweile eines toten Tages *„dorky“.*

Probier das mal aus und lass dich nicht dabei stören! Oder lies Kapitel Nr. 12 des Romans *The Fan Man!* Denn da ist Dorky Day. Fast acht Seiten lang Dorky … oder halt Dorkie … oder doch Dorky, wenn du des Französischen mächtig bist. Ach, lies

am besten das ganze Buch! Wenn du’s schon mal getan hast, lies es noch mal! 12 × ist das Minimum. Am besten plus X. Horse Badorties ist dein Held. Und du bist in Echtzeit dabei, wie sein irres Leben über die Bühne rauscht. Wie wirr es in seinem Kopf schwirrt! Interessant! Kaum einen festen Gedanken gefasst, fliegen ihm und dir auch schon die nächsten um die Ohren. Ein großer, ungeordneter, wundersamer Bewusstseinsstrom. This is Horse speaking, man, he’s speaking directly to you, man! Wait …

Mannomannomann! Großes Durcheinander. Sieht so aus. Doch Horse hat einen Masterplan. Will den großen Liebeschor gründen. Aber es kommt immer viel dazwischen. Wichtige Dinge, die unbedingt noch zu erledigen sind, die keinen Aufschub dulden. Unsinnige Sachen kaufen und verkaufen, Ventilatoren (Fans) sammeln, die Wand zur Nachbarswohnung durchbrechen, weil die eigene komplett vermüllt ist. Ah, guck mal da, der Hot-Dog-Stand! Der Schirm sieht toll aus. Muss man haben! Dann ein paar Buchstabennudeln rauchen. Mannonmann, es gibt viel zu tun. Sei’s nur das Verlassen der Wohnung gut vorzubereiten. Und wenn es Stunden dauert. Schon Nachmittag? Egal! Jetzt aber los! Moment …

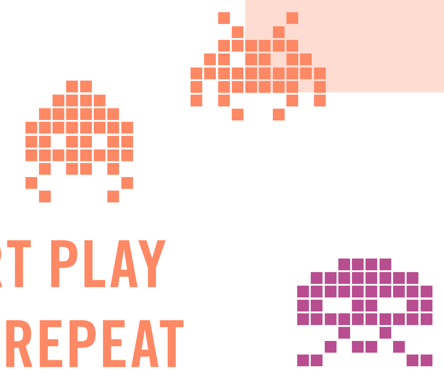
Horse verpasst den großen Auftritt des Chores am Ende. Alle sind da – Fernsehen, Radio, Presse, der Liebeschor. Horse Badorties ist in etwas anderes verstrickt. Sorry. Macht nichts. Und das wiederholt sich die ganze Zeit. Chaos und Wiederholung werden eins. Wow!

The Fan Man wurde von William Kotzwinkle geschrieben und 1974 veröffentlicht. Von ihm stammt auch die Romanadaption des Kinofilms *E.T.* Aber das ist eine völlig andere Geschichte. Egal. Es gibt Wichtigeres *„dorky dorky“.*

Musik-Tipps: Let The Power Fall (An Album of Frippertronics)/ Robert Fripp, Joy in Repetition/Prince

[dorky (Ausspr.: dɔːrki), engl., Adj.: bescheuert, merkwürdig, seltsam, idiotisch]

– md



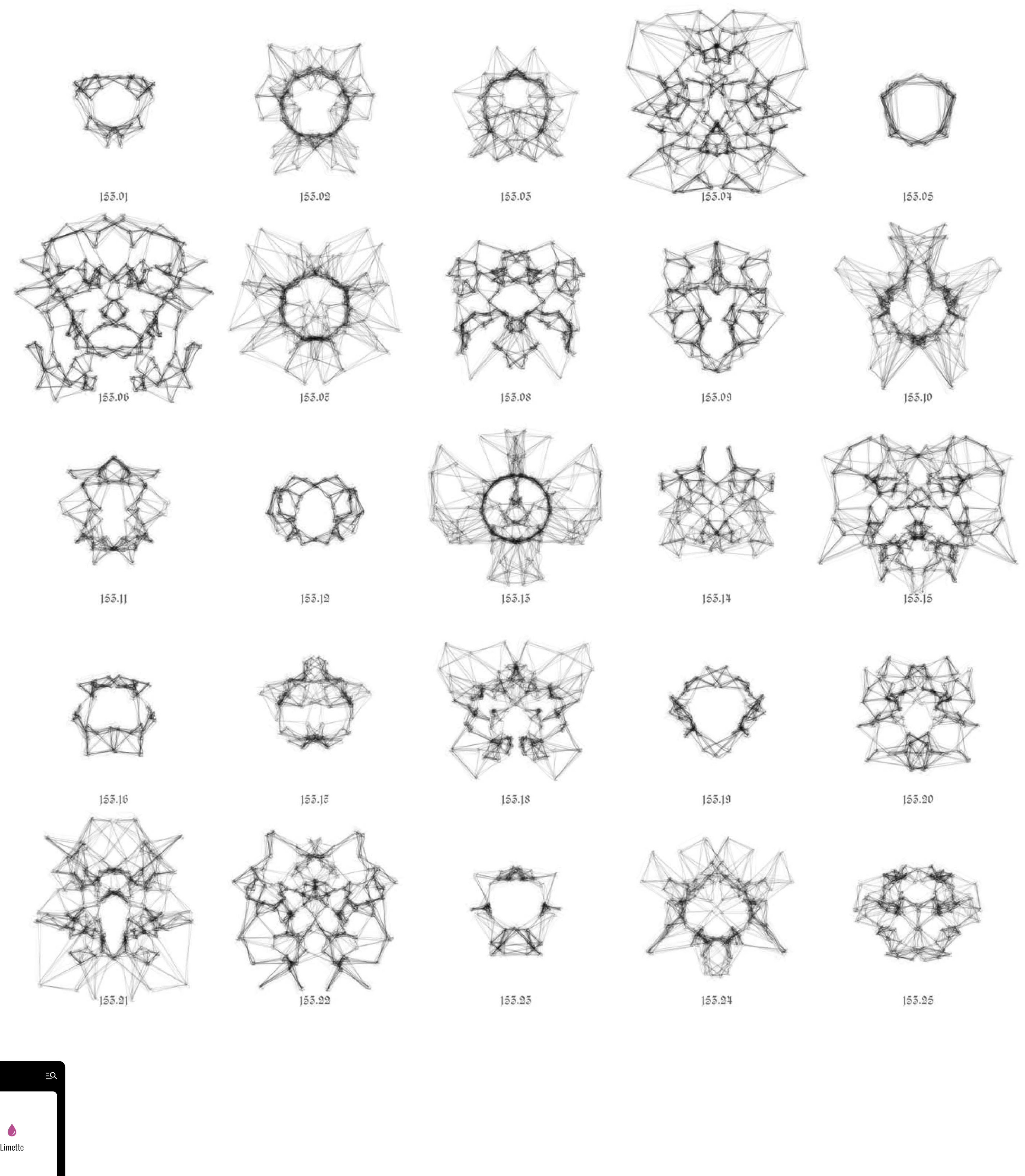
START PLAY FAIL REPEAT

Die ursprünglichen Space Invaders bestanden aus wenigen, vertikal gespiegelten Pixeln – das reichte, um die Story von angreifenden Außerirdischen in seiner einfachsten Form zu platzieren und zeigt, wie wenig benötigt wird, um große Geschichten zu erzählen. Wiederholung spart Zeit, Kraft, Ressourcen und optimiert Prozesse.

Im Gaming verbessert der Spieler seinen Character durch das „Grinden“, dem Wiederholen von endlosen Handlungsabläufen. Dadurch werden Werte verbessert, Fähigkeiten erlernt, Experience gesammelt und so die eigene Figur schrittweise verbessert und aufgelevelt. Das klingt nervig, ist es manchmal auch, führt aber gleichzeitig zu Trainingseinheiten mit geradezu meditativen Qualitäten. Denn ganz nebenbei wird der oder die Spieler*in durch die häufige Wiederholung zum/zur Expert*in für seinen oder ihren ganz persönlichen Spielstil – dank Muscle Memory und kontinuierlichen, winzigen Abweichungen vom erlernten Schema. Start, play, fail, repeat – dieser Ablauf führt bisweilen zu einem schwer zu beschreibenden Flowerlebnis, begleitet vom Impuls: Noch ein Versuch, jetzt schaff ich es.

– tu

THE SPACE INVADERS EVOLUTION

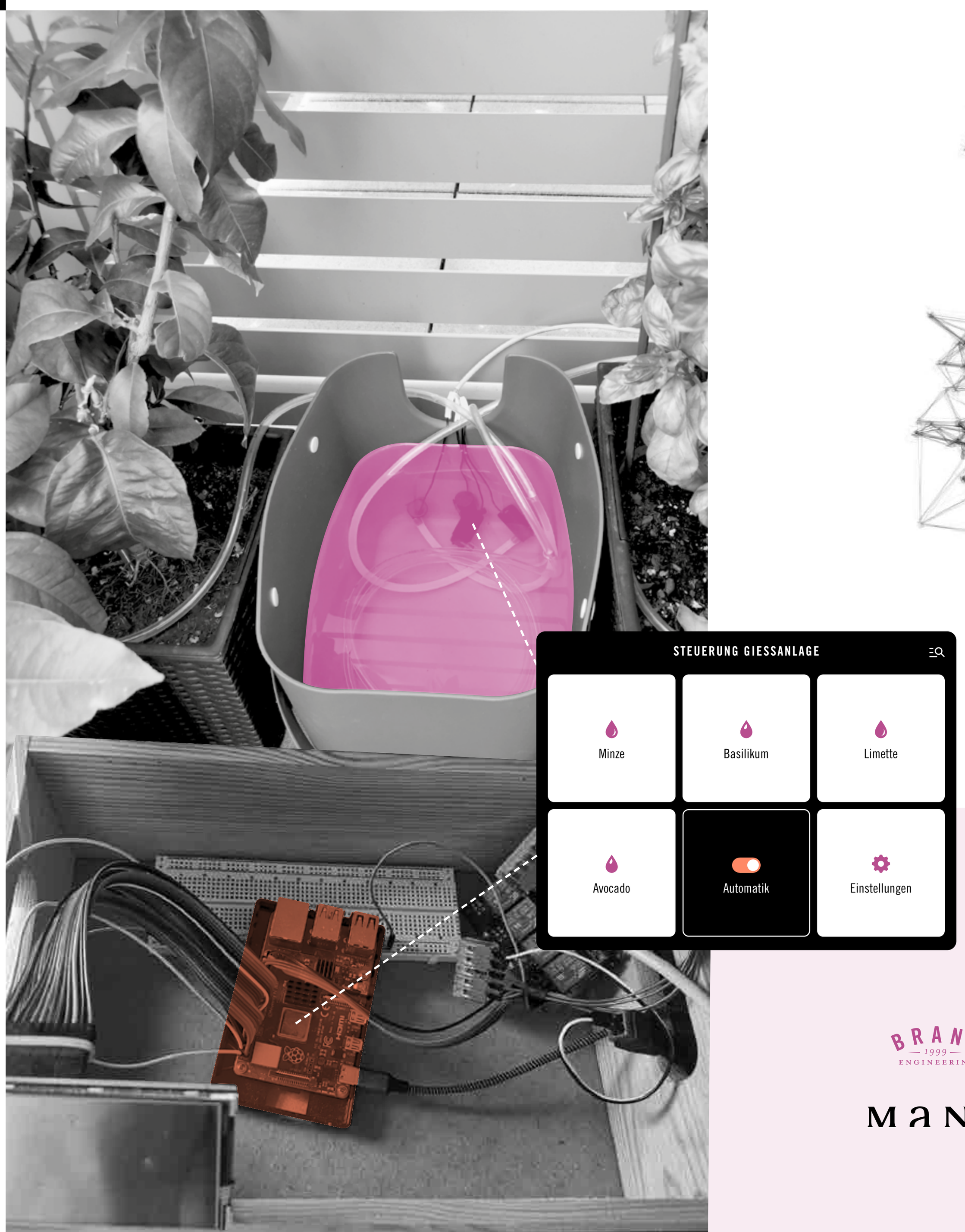


Gärtnern für Entwickler*innen

Morgens 08:00 Uhr in Deutschland:
KLICK.. BWWWWWWWW.. KLACK.. – Das angenehme Geräusch von Arbeit, die sich mal wieder von selbst erledigt hat. Wovon ich hier rede, ist eine selbstgebaute automatische Gießanlage für den hauseigenen Kräutergarten oder viel mehr ein Relais, das eine Wasserpumpe an und wieder ausschaltet. Pflanzen. Ja genau – Pflanzen. Wer freut sich nicht über ein bisschen Grün in und um die eigenen vier Wände? Pflanzen haben ja bekanntlich nur Vorteile: ... bessere Luft, ... senken das Stresslevel ... und einen gewissen Charme besitzt die (lebendige) Deko ja auch! Aber viele Pflanzen sind nicht nur als Deko gut! Tomaten, Salat etc. anzubauen kann auch mal den Weg zum Supermarkt ersparen oder zumindest hinauszögern. Warum also nicht ein paar genießbare Pflanzen oder Kräuter anbauen? Gesagt. Getan. Nun, so schön und gut – die Pflänzchen wurden angeschafft und liebgewonnen. Ich für meinen Teil habe meinen Basilikum zumindest ganz gern.

Aber was tun, wenn man sich mal eine Weile nicht um das Grünzeug kümmern kann? Klar, man könnte Nachbarn, Familie, Freund*innen oder sonst wen fragen. Oder man erweitert sein noch nicht ganz so smartes Home um eine automatische Gießanlage. *good idea* Dann erfreut sich auch das Entwicklerherz mal wieder an einer netten kleinen Beschäftigung. Und wie macht man so was? Ach, ganz easy – fertige Anlage im Baumarkt kaufen, anschalten, fertig! Denkste ... Wär doch viel zu einfach! :-P Dich interessiert, wie man eine Gießanlage selbst baut und programmiert? Dann scanne einfach den QR-Code ;-)

– fm



HERAUSGEBER POSTR
Manxdesign GmbH
Hammer Straße 156, 45257 Essen
Geschäftsführer: Peter Howe
und Tim Ulrich

www.manx.de
mxpost@manx.de
Telefon 0201 848300

VERANTWORTLICH
Peter Howe und Tim Ulrich

REDAKTION
Fee Brandenburg, Michael Dilly, Melanie Gardemann, Peter Howe, Marcel Kather, Fabio Mauder, Matthias Meyer, Johannes Winkler und Tim Ulrich

KONZEPT UND ENTWURF
Manxdesign

PROJEKTMANAGEMENT
Melanie Gardemann

GRAFIK, LAYOUT
Marcel Kather

DRUCK
Basisdruck
Duisburg, Springwall 4
Gedruckt auf
Munken Pure Rough 90 g/m²