

insight



»Nichts in der
Geschichte des
Lebens ist
beständiger als
der Wandel.«

- Charles Darwin

Metamorphose

Entfaltung ist die schönste Form der Verwandlung.

Doch Metamorphose hat viele Gesichter: Wir sehen Gestaltwandler*innen, die sich ständig neu erfinden. Begegnen Anpassungs- und Überlebenskünstler*innen, die sich nicht unterkriegen lassen, egal wie einfallsreich und widrig die Welt sich ihnen zeigt. Und wir sehen jene, die die Verwandlung wie einen warmen Sommertag begrüßen, auch wenn es den Anfang einer langen Reise bedeuten mag.

Entfaltung passiert in uns. Nie aber könnte sie in Gang kommen, ohne das passende Gefäß und ohne die optimalen Bedingungen. Dieser Katalog beherbergt eine Vielfalt an Metamorphosen, die in verschiedensten Stadien der Entwicklung stehen. All unsere Studierenden wuchsen (oder wachsen noch immer) wohl behütet in einem warmen Kokon heran: unser so geschätztes L-Gebäude. Was das Gebäude ausmacht, gestalten die Studierenden Tag für Tag auf zum Teil schillernde Art und Weise mit. Und nach langem Schlaf erfüllen sie es endlich wieder mit Leben.

Wir wünschen allen Absolvent*innen alles erdenklich Gute zu ihrem Schlüpftag und dass Eure Verwandlung nicht endet, sondern andauert und so aufregend bleibt, wie Eure Reise bis hierher.

In Liebe

Euer Werkschau-Team



Caroline Bräutigam



GRUNDLAGEN DER FOTOGRAFIE

& Technik: Fotografie

Betreuung:
Prof. Valentin Wormbs

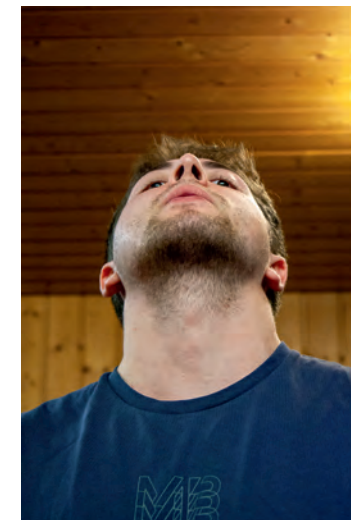
Vom ausgebleichten Kinoplakat bis zum Sonnenbrand auf unserer Haut, Licht hinterlässt beinahe überall Spuren. Als Lichtsammler:innen bedienen wir uns mit allen möglichen Geräten, vom Smartphone bis zum professionellen analogen Mittelformatkamerasystem, fotografischer Grundprinzipien wie Perspektive, Ausschnitt und Maßstab, um allerlei merkwürdige Erscheinungen festzuhalten. Die Transformation von räumlichen Beziehungen in flächige Anordnungen beschäftigt uns dabei ebenso, wie die Übersetzung von farbigen Sinneseindrücken in schwarz-weiße Kompositionen. Neben dem Verständnis für den Einfluss der handwerklichen Gestaltungsparameter Blende, Zeit, Lichtempfindlichkeit und Schärfenebene auf unsere Bildwahrnehmung geht es immer auch um die soziale Interaktion zwischen demjeni-

gen, der fotografiert, und dem jeweiligen Gegenüber, sei es eine Person oder ein Gegenstand in einer noch so flüchtigen Begegnung. Aus Fingerübungen entstehen gefühlvolle Portraits, eigentümliche Stillleben, informierende Architekturaufnahmen und spannende Bilderstrecken zu selbstgewählten Themen. Einige Bilder wurden im Studio mit professioneller Kamera- und Lichttechnik angefertigt, andere wurden vor Ort aufgenommen, mit Geräten, die gerade zur Hand waren.

Für den Katalog wurden aus dem Prozess heraus spontan einzelne Fotos ausgewählt. Eine größere Übersicht findet sich hier: http://imagedesign.ag.htwg-konstanz.de/2022/01/14/18/47/1_sem_ws_2020_21-2-4/semesterprojekte/



Marius Dinoro



Christoph Seibel





Elisa Mutz



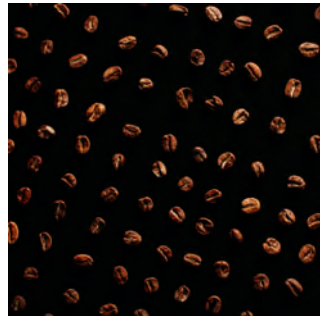
Saskia Seibold



Hanna Schrader



Kim Sieber



Katharina Lavendel



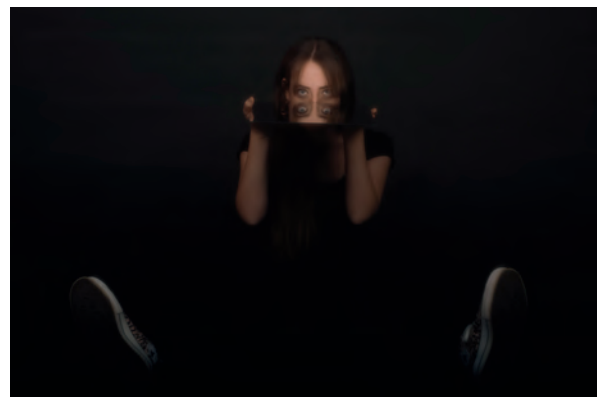
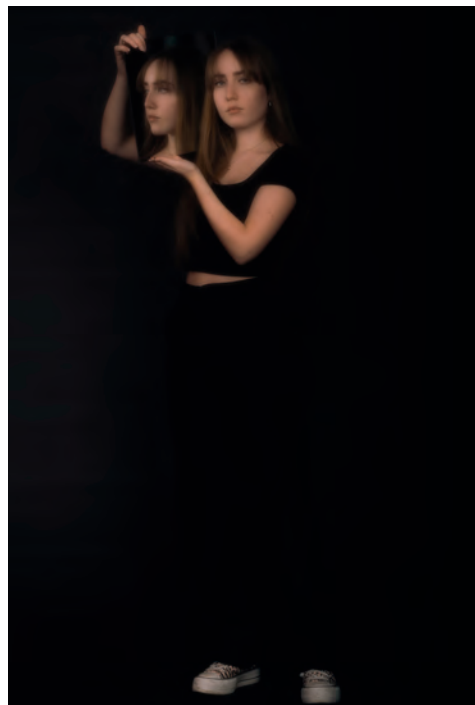


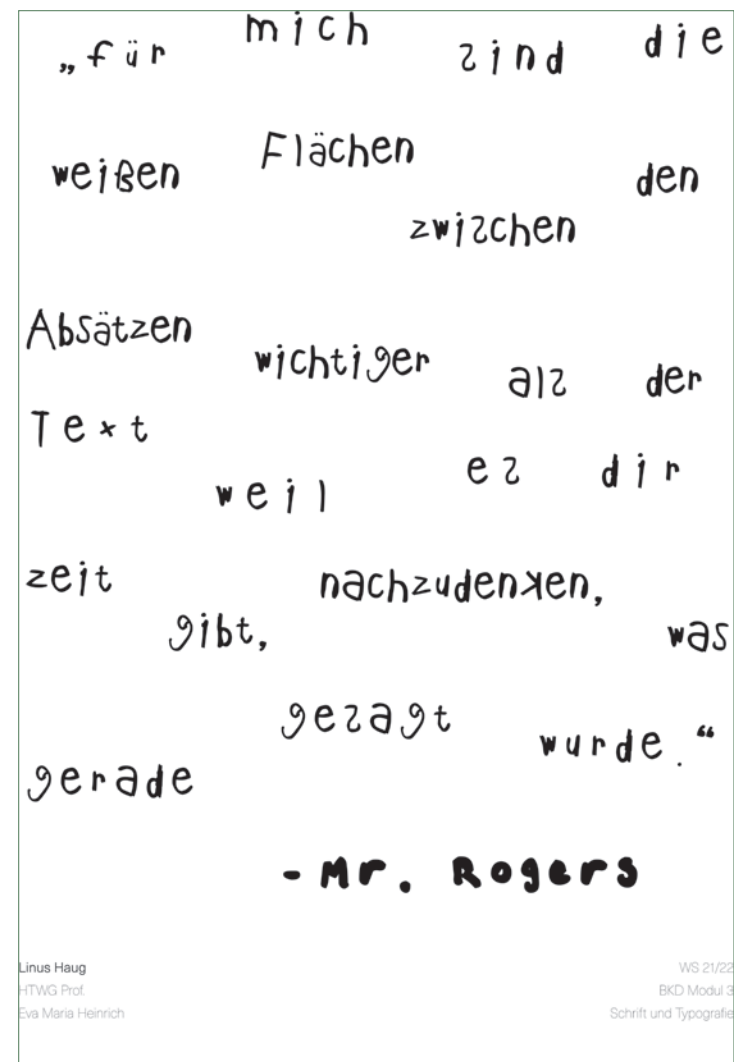
Jens Weickert



Carina Lützenburger

Hannah Bajer





Linus Haug

SCHRIFT & TYPOGRAFIE

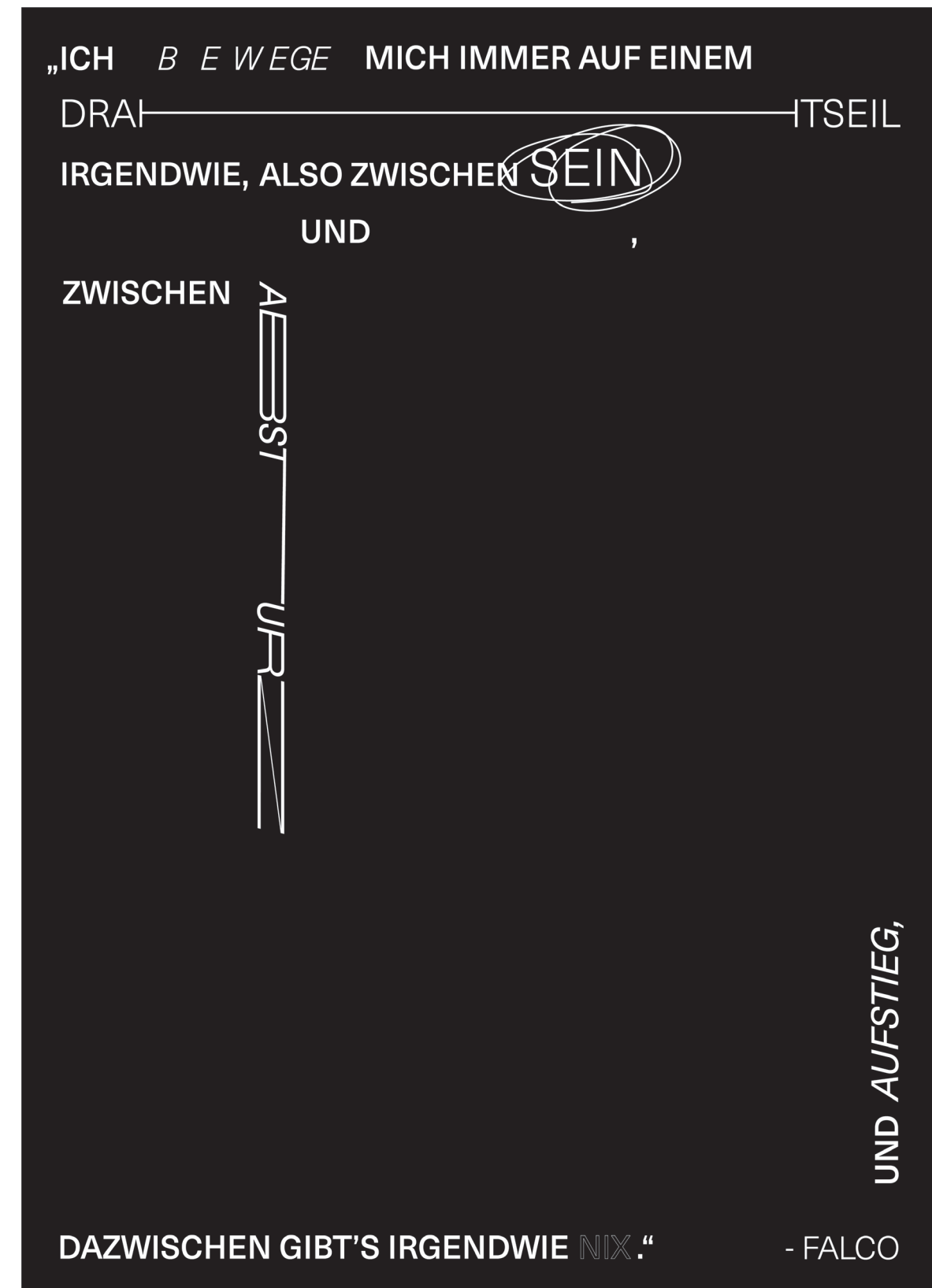
Zwischen Konvention und Experiment

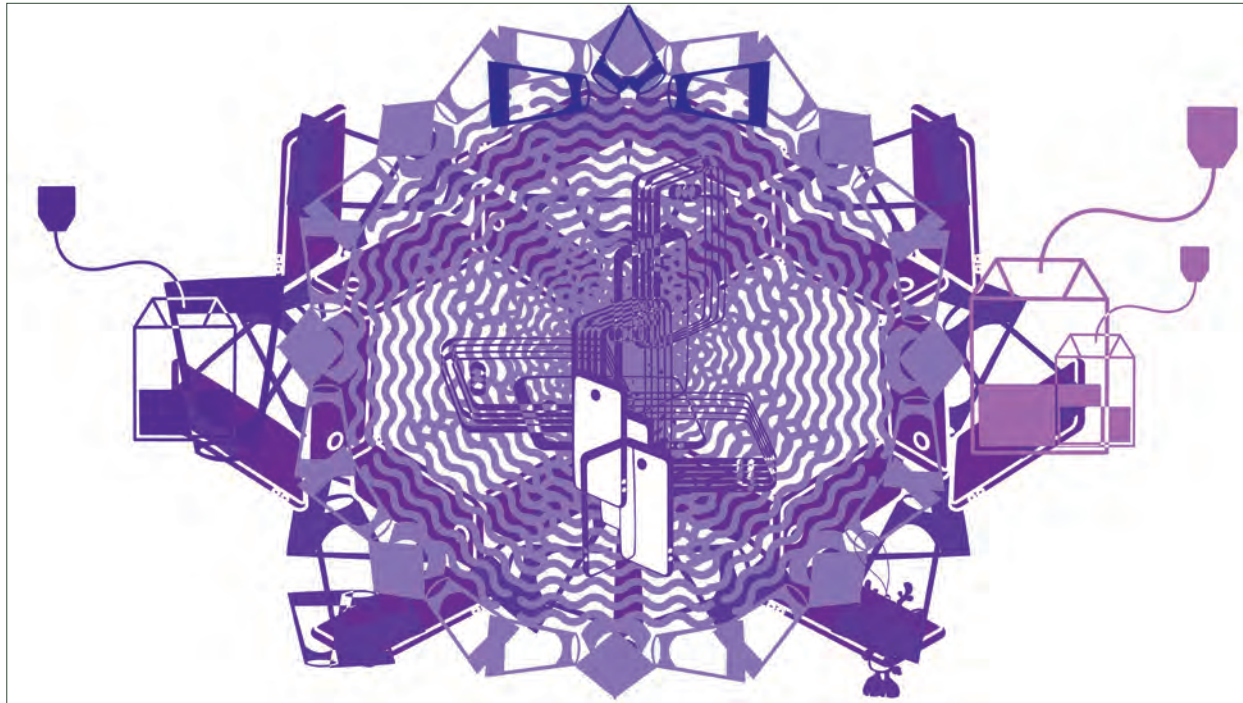
Betreuung:
Prof. Eva-Maria Heinrich

»Worte haben Bedeutung. Schrift hat Charakter. Die Kombination ist spektakulär.« Paula Scher, die New Yorker Grafikdesignerin und Partnerin bei Pentagram formuliert, was Schrift, als die Gestalt von Sprache, leisten kann. Aufgabenstellung ist, neben dem Erwerb von Grundwissen über Schriftgeschichte, Schriftgestaltung und Typografie, die Konzeption und Gestaltung eines Schrift-Plakats. Das Spezi-

fische einer berühmten Persönlichkeit und ihres Œuvres soll anhand persönlicher Aussagen oder zentraler Texte eines Werks mit rein typografischen Mitteln sichtbar gemacht werden. Das Spektrum visueller Ausdrucksmöglichkeiten und die Potenziale von Schrift und Typografie zur Charakter- und Identitätsbildung werden somit experimentell erprobt und ausgelotet.

Carina Lützenburger





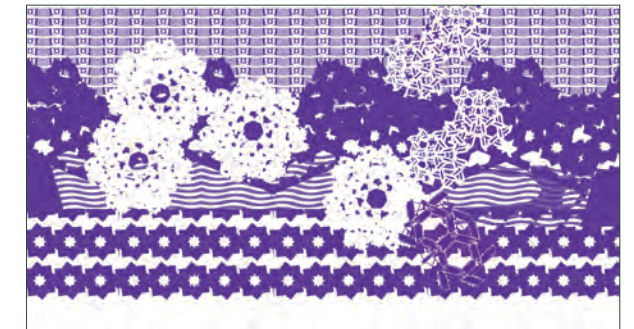
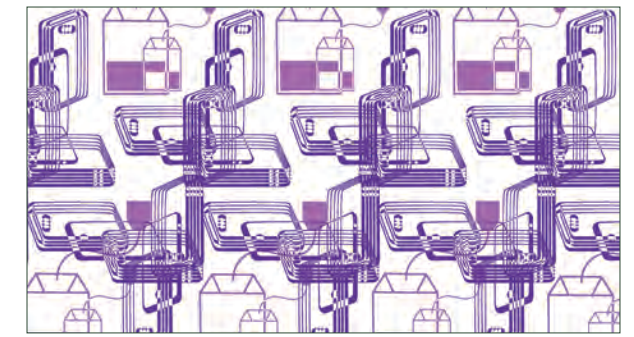
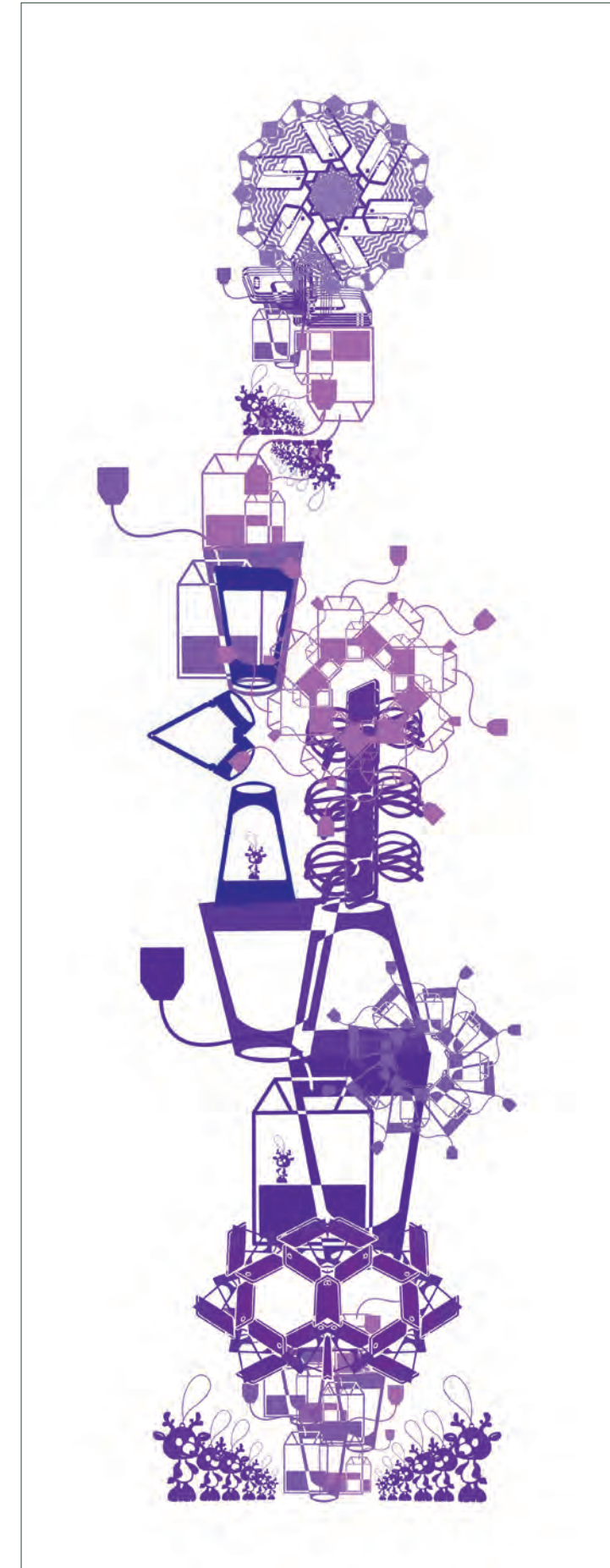
ENTWERFEN & KREATIVITÄT

Betreuung:
Prof. Karin Kaiser

Unter dem Motto »Begegnung inhaltlich, Begegnung formal« startete unser Semester in vier Teams mit der Erarbeitung individueller Begegnungsthemen. Jedes Team erdachte und gestaltete zum Thema ein eigensinniges Ensemble aus unterschiedlichen grafischen »Mitspieler:innen«, um diese dann in einem ersten Schritt mit System zu variieren, zu modifizieren und zu kombinieren. Interessante Ergebnisse daraus verarbeiteten wir in offenen Prozessen oder auf das Thema hin weiter zu Kompositionen, Mustern und Szenen. Dieser Weg

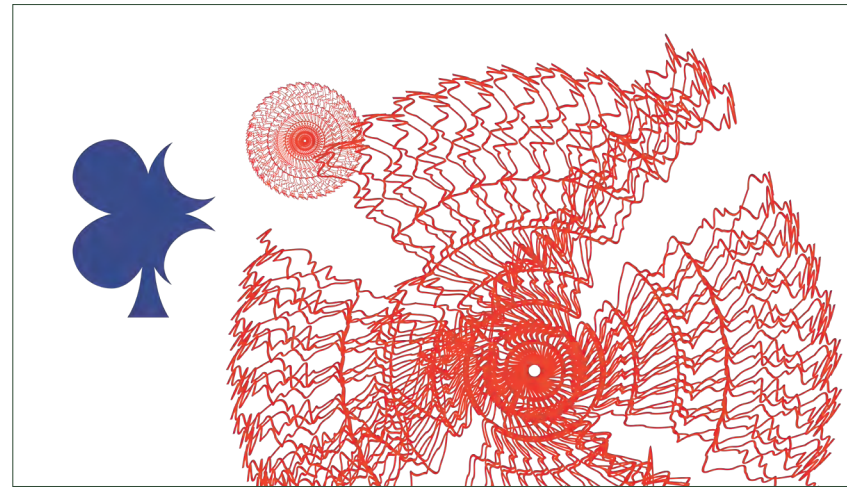
führte zu unerwartetem und vieldeutigem Material – grafisch und erzählerisch. Schließlich sollte Bewegung in die Begegnung kommen. Ausgewählte Grafiken dienten den Teams dabei als Planspielmaterial für eine Filmdramaturgie und Animationsideen rund um ihr Begegnungsthema.

Entstanden sind vier grafische Kurzfilme. Nicht nur manches Ergebnis, auch der mit den Begegnungen wachsende Teamspirit hat uns positiv überrascht.



Film »Von der Begegnung zur Gruppe«
Alica Stärk, Caroline Bräutigam, Karina Bohl, Saskia Seibold, Jens Weickert

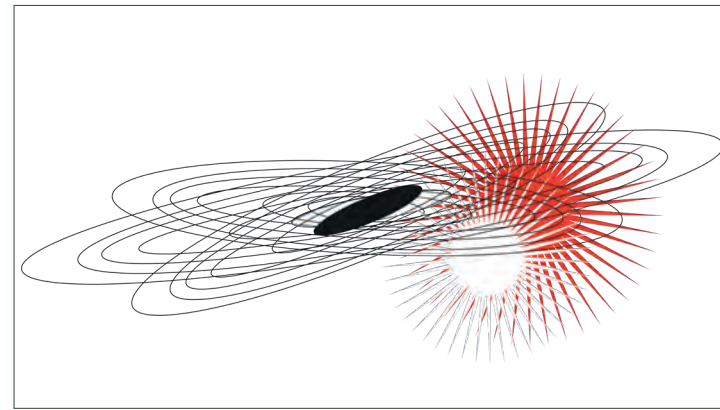
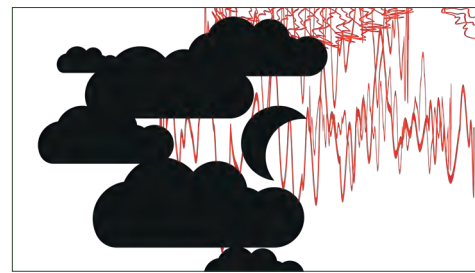
Was braucht es, um von einer Begegnung zu einer Gruppe zu werden? Es beginnt damit, wer sich begegnet. Welche Interessen, welche Persönlichkeitsmerkmale treten hervor und interagieren? Etwas Neues, Großes, Schönes entsteht: eine Gruppe.



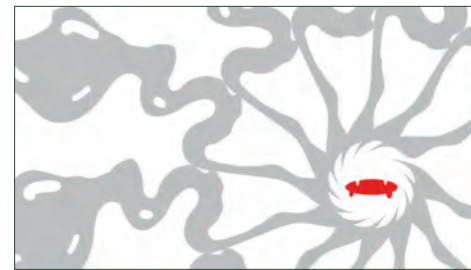
Begegnung mit sich selbst kann auf vielfältige Weise stattfinden – im Kontakt mit anderen Menschen, in der Konfrontation mit verschiedenen Situationen und in der Selbstreflexion entdecken wir immer neue Facetten von uns selbst.



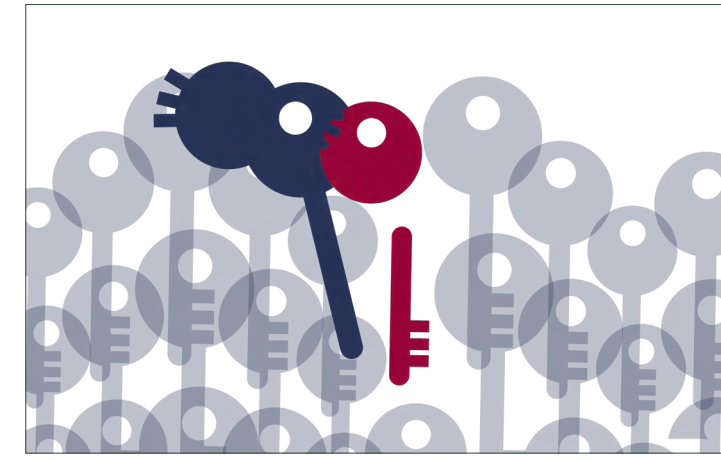
Film »Begegnung mit sich selbst«
Naïma Granitza, Lou von Dewitz, Elisa Mutz, Linus Haug, Marius Di Noro



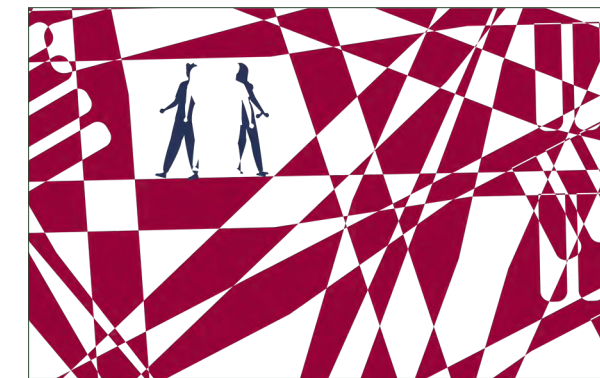
Zigaretten, Aschenbecher, Feuerzeuge, Rauch: Wo, wie und zwischen wem entstehen Begegnungen beim Rauchen? Dieses Thema haben wir untersucht und uns gemeinsame visuelle Spielräume geschaffen.



Film »Rauchen als Begegnung«
Adonai Tewolde, Hanna Schrader, Christoph Seibel, Katharina Lavendel



Film »Probleme durch Begegnung«
Carina Lützenburger, Hannah Bajer, Kim-Dennis Sieber, Jakob Wolber



»Begegnung« assoziierten wir zuerst mit positiven Erlebnissen. Interessanter erschienen uns schließlich jedoch die negativen und ihre Auswirkungen: Wir lassen ein Liebespaar aufeinandertreffen und dessen Probleme unkontrolliert ein Chaos anrichten.





DIGITALE APPLIKATIONEN

Betreuung:
Prof. Jo Wickert

In der Lehrveranstaltung Digitale Applikationen von Prof. Jo Wickert lernen wir den Prozess zur Gestaltung digitaler Anwendungen. Wie der Name schon sagt, besteht der Unterschied zwischen digitalen und analogen Medien darin, dass digitale Medien alles beinhalten, was aus Nullen und Einsen besteht. Der

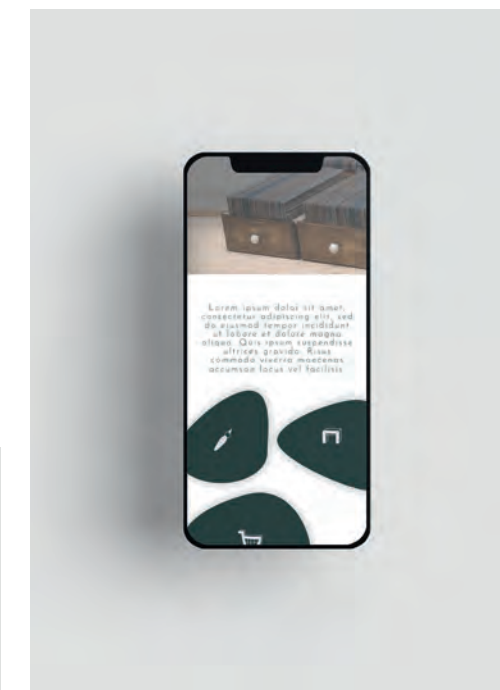
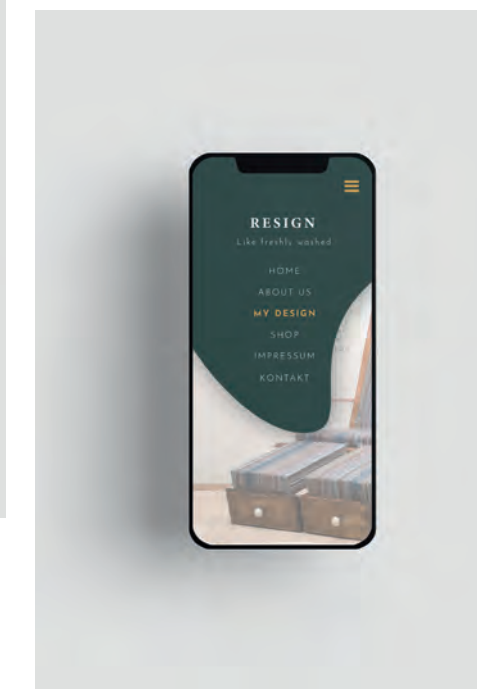
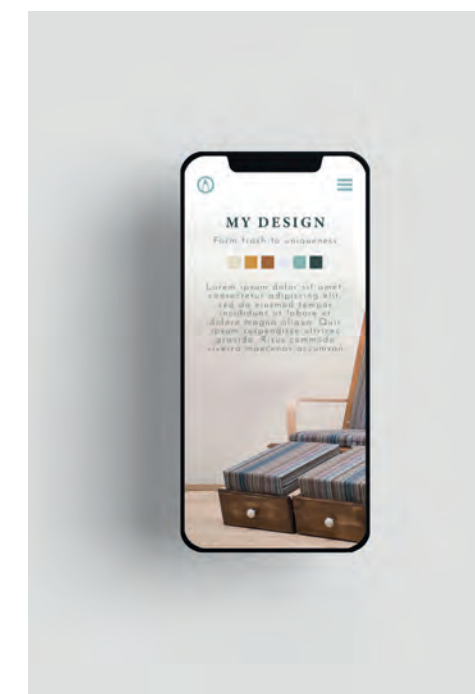
Kurs vermittelt sowohl die technischen Grundlagen als auch die grundlegenden Vokabeln, die jeder Gestalter früher oder später benötigt, um im Agenturleben mitsprechen zu können. Das Hauptziel ist die Fähigkeit, grundlegende visuelle Konzepte für das Screen-design umzusetzen.



Jan Pfeifer



Florin Betz



Annika Willner



ENTWERFEN ALS PROZESS

Held*innen des Alltags

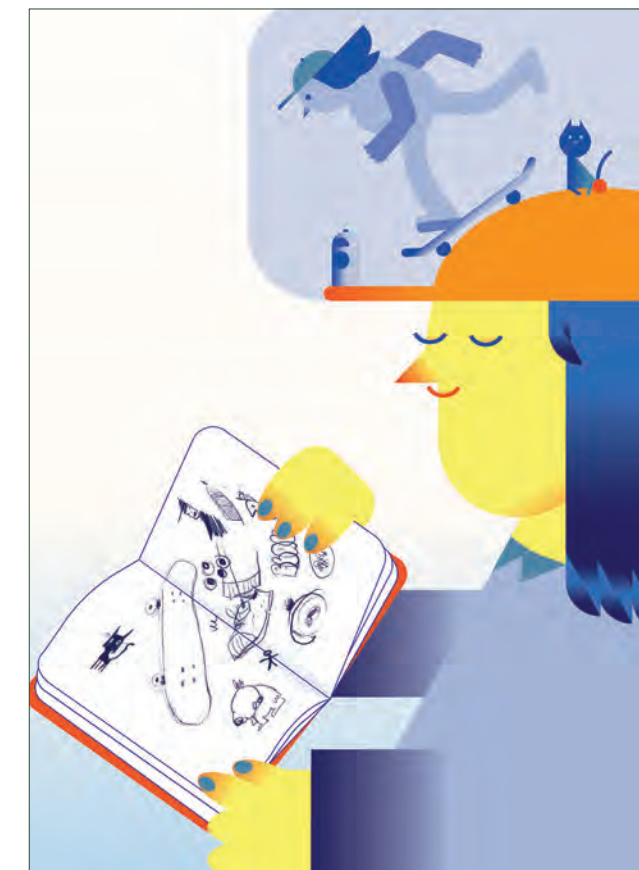
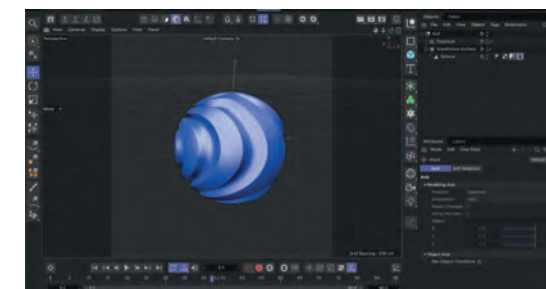
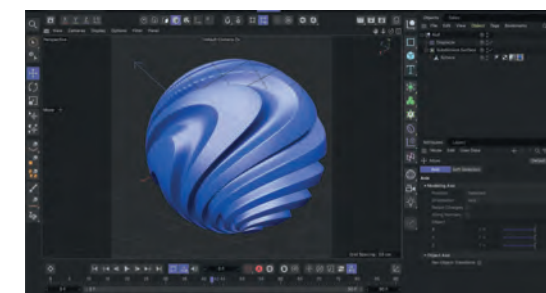
Betreuung:
Prof. Karin Kaiser

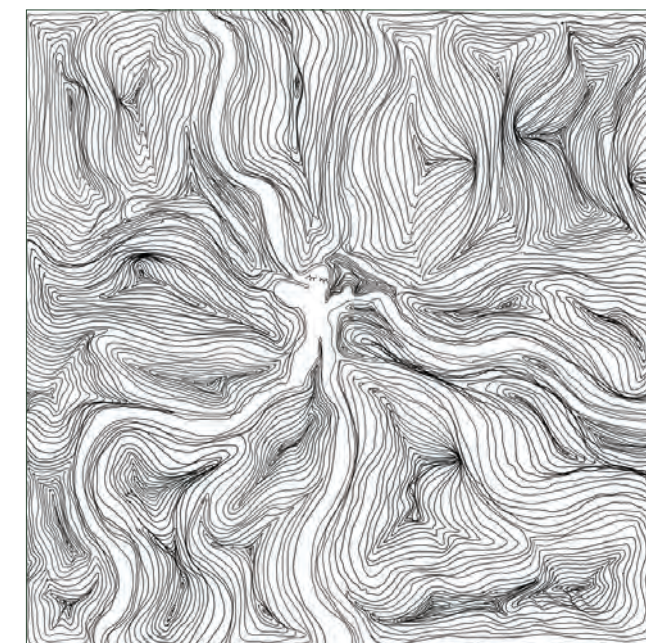
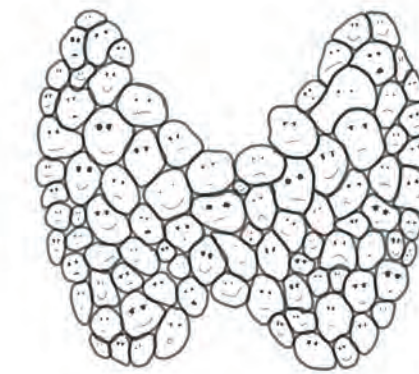
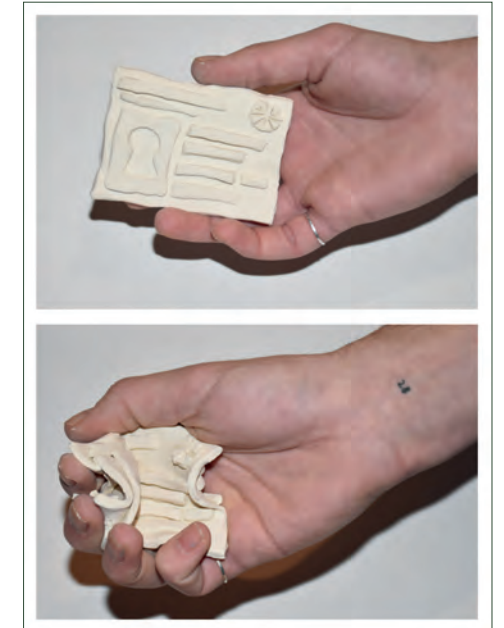
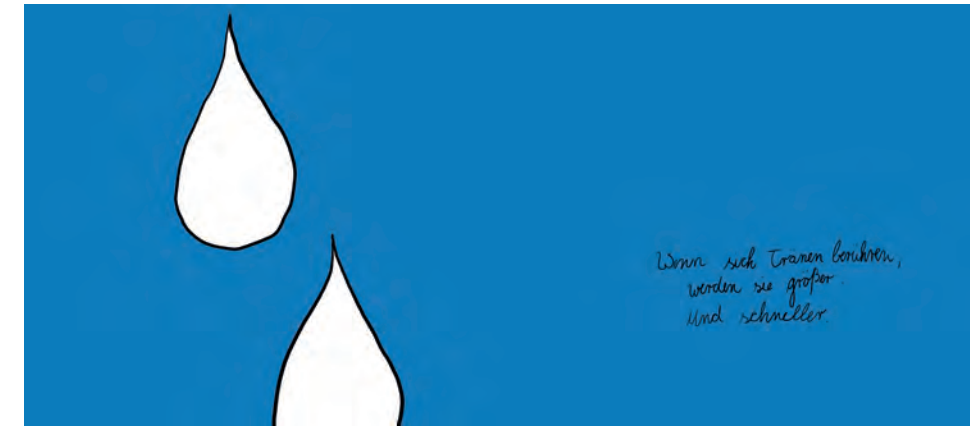
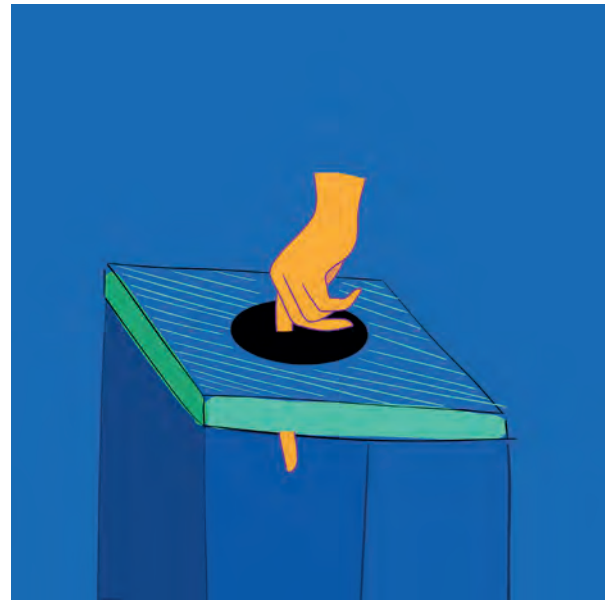
Abwasser, Bambus, Gehweg, Gerüche,
Haar, Identität, Konzentration, Klei-
dung, Mate, Mobilität, Pilze, Rhythmus,
Schilddrüse, Skizzenbuch, Sonne,
Superhelden, Träume, Weinen, Wiese:

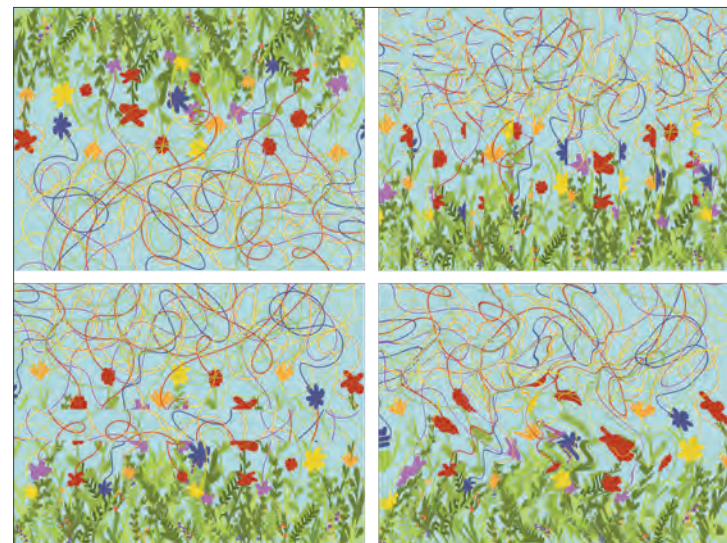
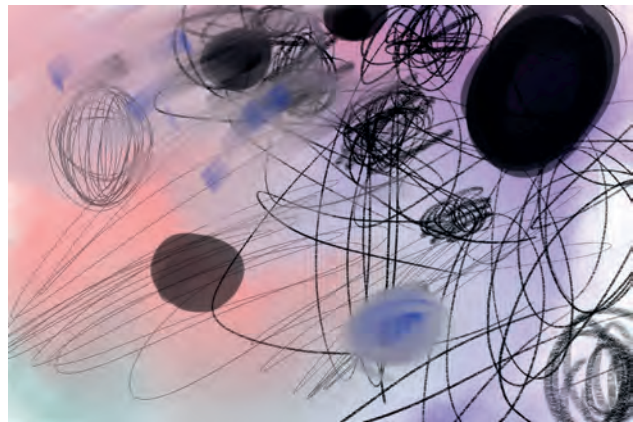
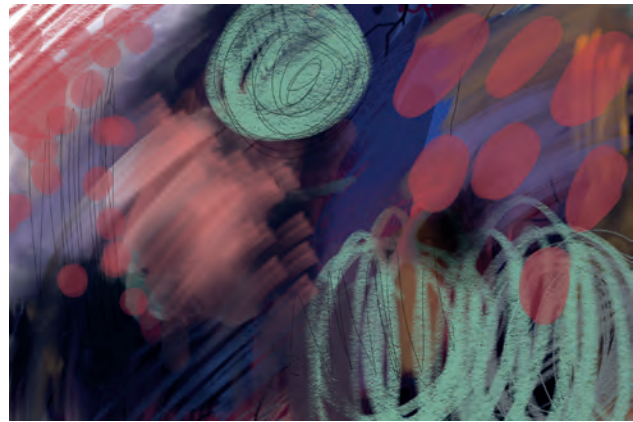
Diese selbst gewählten Heldinnen und
Helden des Alltags wurden in »Entwerfen
als Prozess« mittels Anschauung
und Recherche auf ihr Wesen und ihre
Bedeutung hin untersucht, in soziale
und geschichtliche Zusammenhänge
gesetzt und gestalterisch, erzählend und
erklärend verarbeitet.

Am Ende des Kurses steht die Lö-
sung einer selbst gestellten konkreten
kommunikativen Aufgabe.

Visuelle Stichproben aus der Explorati-
ons- und Entwicklungsphase des 2.
Semesters (Leonie Anstötz, Jaqueline
Barth, Jael Barz, Florin Betz, Lukas Diel,
Marius Emonts, Annika Hoffmann,
Julius Husemann, Lisa Kimmerle, Jan
Pfeifer, Nomi Schaffrath, Lisa Sonntag,
Sarah Spaethe, Noélie Spitznagel,
Lieselotte Stoll, Helena Teichmann,
Marie-Julie Tiebel, Annika Willner,
Joshua Witt).









TIMEBASED DESIGN

»C'est magique«

Betreuung
Prof. Andreas P. Bechtold

»C'est magique« ist eine Hommage an George Méliès, der im vergangenen Jahr 170 Jahre alt geworden wäre. Er wird als Erfinder des narrativen Spielfilms gesehen: »Die Gebrüder Lumière haben den Film erfunden, Méliès das Kino.« (Guillermo de Toro, Filmregisseur.) 1895 flimmerten die ersten bewegten Bilder über die Leinwand, fast unmittelbar danach begann der gelernte Zauberer und Erfinder seine erfolgreichen Filme zu drehen. Wie zum Beispiel »Die Reise zum Mond«. Seine Filme sind spektakulär um des Spektakels willen, ein Immer-mehr und das ohne intellektuelle Begründung.

Die 20 Studierenden des zweiten Semesters haben nun Filme gedreht, wie sie George Méliès gemacht und geliebt hätte: Menschen fliegen in den Himmel

und in die Hölle, stürzen am Rand der Erde hinab, folgen einer von Sirenen geraubten Erdbeerpizza auf den Grund des Meeres, müssen Dance-Battles bestehen und Strickleitern zur Erde hochklettern. Es entstanden vier Filme: albern, verrückt, verspielt, effektiv, Popcornkino in seiner reinsten Form. Eben Méliès-Filme.

Die Filme sind stumm, werden mit eigens komponierter Musik versehen. Gedreht wird in Schwarz-Weiß und in Plansequenzen. George Méliès ist auch ein erfindungsreicher Filmmacher gewesen, der die meisten heute noch benutzten Filmtricks entwickelt hat; eine Magie der bewegten Bilder, die noch heute verzaubern kann. Auch diese Tricks wenden die Studierenden auf phantasievolle Weise an.





ENTWERFEN & KOMPLEXITÄT

Visuelle Gestaltung eines Kulturfestivals

Betreuung:
Prof. Eva-Maria Heinrich

Im Seminar »Entwerfen und Komplexität« ging es um Gestaltung für kulturelle Veranstaltungen. Entstehen sollte das Erscheinungsbild für eine »Ausgabe« eines Kulturfestivals. Festivals, die sich mit digitaler Kunst, Kommunikationsdesign, Szenografie, Illustration, Literatur, Theater, Oper, mit Film oder Musik beschäftigen sind vitale und pluralistische Plattformen des Austauschs, der Kultur- und Wissensvermittlung. Sie sind Container, die diverse Formate, Stile, Individuen, Kollektive oder gar Disziplinen zusammenfassen. Sie sind ein

lebendiger Dialog aus verschiedenen Stimmen. Sie verändern sich kontinuierlich, tauschen ihre Inhalte und Programme. Gleichmaßen flexibel ist meist ihr Erscheinungsbild, das mit jeder »Ausgabe« wechseln kann und auf konstante Elemente weitestgehend verzichtet. Damit bietet die Gestaltung der Kommunikationsmedien und -Kanäle eines Kulturfestivals ein Feld für experimentelle spielerische Kreativungsverfahren und mutige innovative und zugleich ästhetische Gestaltungskonzepte.



Ariana Gottstein

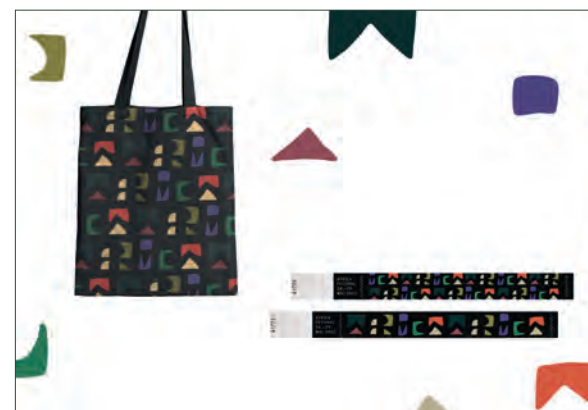


Antonia Jürgens

Das »Africa Festival« ist das größte und älteste Festival für afrikanische Musik und Kultur in Europa. Es findet jährlich in Würzburg statt und bietet, neben zahlreichen Marktständen und Tanzauführungen, musikalische Auftritte am Abend, die das Highlight des Festivals darstellen. Der kulturelle Reichtum des afrikanischen Kontinents wird den Besucher*innen von Künstler*innen aus ganz Afrika vor Augen geführt. Inspiriert durch afrikanische Farben und Muster soll das Designkonzept des Festivals Tradition mit Modernem verbinden und die Vielfalt und Einzigartigkeit dieses großen Kontinents zeigen.



Julie Beck



Die »Fête du Citron« ist ein Festival der Stadt Menton. Dabei feiert die Gemeinde ihre qualitativ hochwertigen Zitrusfrüchte und ihren ehemaligen Status als wichtigster Zitronenlieferant Europas. Es werden Skulpturen und Umzugswagen aus Zitronen gebaut. Das Gestaltungskonzept soll die Vielfalt der Zitrone und das bunte Treiben des Festivals zum Ausdruck bringen.



Linda Sommerhalter



Kim Serden



Bei dem internationalen »World Bodypainting Festival« in Österreich dreht sich alles um Kunst, Kultur und Musik. Als Gestaltungselement für die Identität des Festivals dient die pure Materialität von Farbe. Dieses Element taucht in allen möglichen Formaten und Anwendungsbeispielen des »World Bodypainting Festivals« auf.





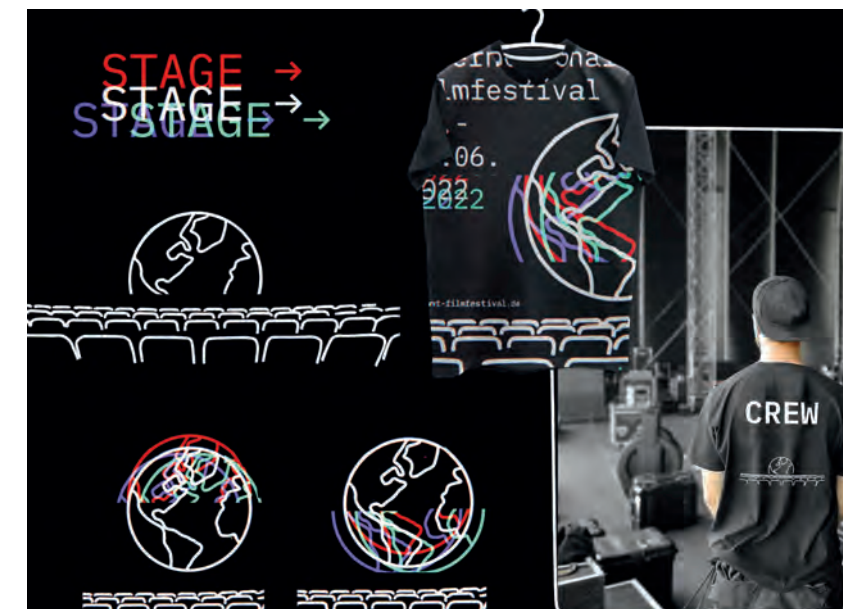
Anna-Lisa Renner



MUF, das Museumsufer-Fest in Frankfurt, findet jedes Jahr am Main statt. Rund um das Main-Ufer wird ein Wochenende lang gefeiert. Über 38 Museen, Bühnen, Musik. Veranstaltungen und Workshops werden geboten. Die Gestaltung orientiert sich am Ufer und vereint die verschiedensten Museen in einem Konzept.



Mirijam Pischel











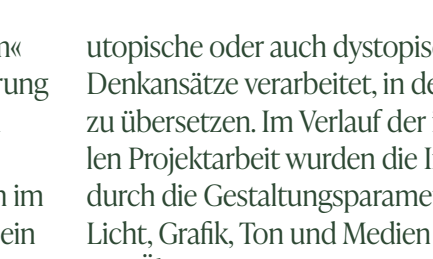
Barbara Binner



Lilli Marutschke

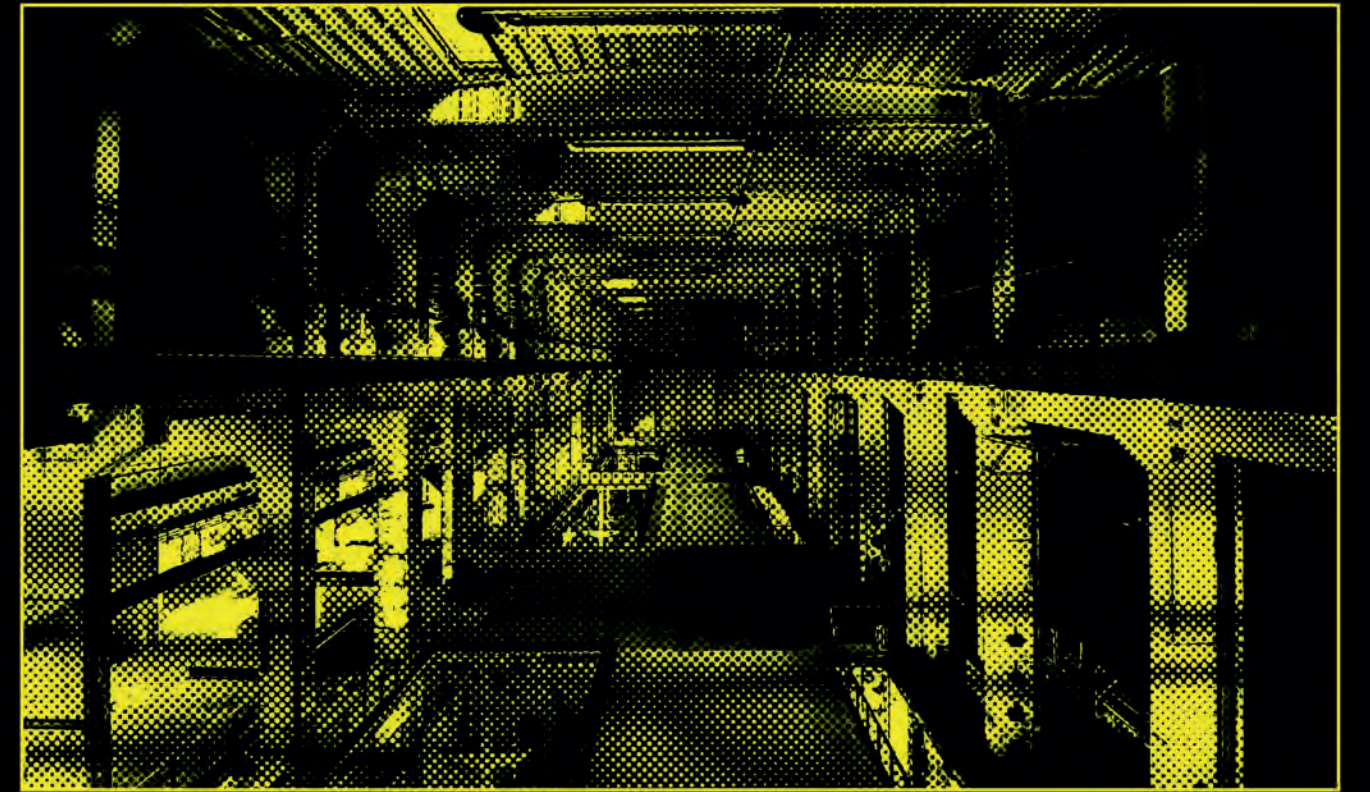


Bei der »World Tea Expo« in Hadong, Südkorea, dreht sich alles um Tee. Hauptsächlich jedoch um die Tradition und das Handwerk des Grüntees von den renommierten Teefeldern Hadongs. Die jährliche Veranstaltung präsentiert, im Zusammenspiel aller Sinne, verschiedene Ausstellungen, Performances, Teezeremonien, Märkte und viele weitere Aktionen im Bezug zur beeindruckenden Teegeschichte.

<p>1. „Picture a Vacuum“ ANFANG DER AUSTELLUNG. DUNKLER RAUM, BILDSCHIRM FLACKERN. ERSTER SONG BEGINNT. GIBERALL BILDSCHIRME BLITZEN VON MENSCHEN UND ORTEN. DAS FLACKERN FÜHRT DURCH DEN RAUM.</p>		<p>2. „Lionmouth Door Knocker“ EINFÜHRUNG IN DIE SITUATION. EINE STRASSE. EINE UHRZEIT. GIBER SCHWACHES, ENIBLISCHES UND ENDLICHE UNTERSCHIEDLICHER LESEN. EIN LETZTES FLACKERN. BILDSCHIRME ERLOSCHEN. LICHT AUF TRITTE.</p>
<p>3. „Ketamine for Breakfast“ GEMAS RAUM. AUSGERISSEN, DROGENHANDEL. GERINGER SELBST WEHR. SICHIE RACHIE ERFÜLLUNG BEI ANDEREN MENSCHEN.</p>		<p>4. „Europe Is Lost“ KLEINER RAUM. OFFER DER LEIDTUNGSSELBSTSCHAFT. ÜBER ANSETZUNG. SCHLAFLOSIGKEIT. WEISSCHMERZ. AUSWEGSLOSIGKEIT. SICHIE UNTERSCHIEDLICHE. MON. SUM. GONGWANG. POLITIKWESSEN. KRIEG. NATIONALISMUS. RASSISMUS.</p>
<p>5. „We Die“ KLEINER RAUM. GEMALT. VERLUST. SEXUELLE BELASTUNG. TRAUMA.</p>		<p>6. „Whoops“ KLEINER RAUM. GESCHICHTER. KUNSTLER MIT DROGENPROBLEMEN. SICHIE. GROSSWANDERUNG. ZURÜCKWEISUNG. EINSAMKEIT. LEBEN ZWISCHEN EXZESS UND SENSIBILITÄT.</p>
<p>7. „Pictures on a Screen“ KLEINER RAUM. LEBENS UND IDENTITÄTSKRISE. UNZUFRIEDENHEIT. FEAR OF MISSING OUT. ANGST VOR BEDEUTUNGSLOSIGKEIT UND REINE. TAUBHEIT. LEBEN ZIEHT VORBEI.</p>		<p>8. „Perfect Coffee“ KLEINER RAUM. GENTRIFIZIERUNG. OBERE SCHICHT. ALTRISMUS. LOSS OF THE SENSE OF PLACE AND IDENTITY.</p>
<p>9. „Gubby“ KLEINER RAUM. LIEBESKAMMER. ABHÄNGIGKEIT. TOXISCHE BEZIEHUNG UND TRENNUNG. ABLENKUNG MIT ANDERER PERSON.</p>		<p>10. „Brews“ KLEINER RAUM. WERDEN DUNKEL. BE SICHIE ZWISCHEN GIBER AUF DIE STRASSE. EIN STURM ZIEHT AUF. DIE MENSCHEN SIND ZU SEHR MIT SICH SELBST BESCHÄFTIGT. JEDE II SIEHT NUR DIE EIGENEN PROBLEME. STURM REIST CHARAKTERE AUS DEREN GEDANKENWELT.</p>
<p>11. „Don't Fall In“ STURM ALS ERLOSER. GEWITTER UND REISE. REISE REIST. BEGRIFFSLOS. BLITZ. WERDEN HELLER. HÖRER DEREN. HELLER. HÖRER. HÖRER. GANZER RAUM WIRD HELL.</p>		<p>12. „Breaks“ ZUSAMMENSTRESS. GEMEIN. SCHAFTSGEFÜHRE. VERBINDENHEIT. INDIVIDUELLE. SICHIE. FASCINATION. GROSSE SCHRIFT. PROJEKTIONEN VON TEXTEILEN.</p>
<p>13. „Tunnel Vision“ AUFREIF DER WANDERUNG. UTOPI- SCHE BILDFREIHEITEN ÜBERALL. RÖTTUNG. WAKE UP CALL. GEM. NACH LIEBE. GROSSE SCHRIFT ZUG. WIRRE. ER ANDE LÖRE MORE. ENDE DER AUSTELLUNG.</p>		

3. SEMESTER / KOMMUNIKATION IM RAUM / LINDA SOMMERHALTER / BARBARA BINNER

LET THEM EAT CHAOS KAE TEMPEST



PICTURE A VACUUM / LIONMOUTH DOOR / KNOCKER / KETAMINE FOR BREAKFAST / EUROPE IS LOST / WE DIE / WHOOPS / BREWS / DON'T FALL IN / PICTURES ON A SCREEN / PERFECT COFFE / GUBBY / BREAKS / TUNNEL VISION

THE EXHIBITION "LET THEM EAT CHAOS" BASED ON THE SAME-NAMED ALBUM AND LONG POEM BY KAE TEMPEST IS A THIRTEEN TRACK EXPOSITION ABOUT SEVEN TROUBLED AND DISCONNECTED SOULS WHO GET THE CHANCE TO CONNECT. THE VISITORS GET TO SEE DIRECTLY INTO THEIR LIVES GUIDED BY A LIVE LISTENING TO THE ALBUM AND A WORTH SEEING LIGHT SHOW.

KOMMUNIKATION IM RAUM

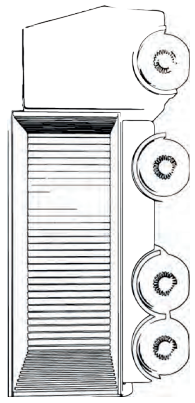
Betreuung:
Elisabeth Ramm

Der Kurs »Kommunikation im Raum« vermittelt Grundlagen der Inszenierung von Erlebnissräumen im Format von Ausstellungen für Museen, Messen, Showrooms oder als Interventionen im öffentlichen Raum. Aufgabe war es, ein selbst gewähltes literarisches Werk mit gesellschaftsveränderndem Potenzial, das ungewohnte, richtungsweisende,

utopische oder auch dystopische Denkansätze verarbeitet, in den Raum zu übersetzen. Im Verlauf der individuellen Projektarbeit wurden die Inhalte durch die Gestaltungsparameter Raum, Licht, Grafik, Ton und Medien in einzelnen Übungen interpretiert und mit verschiedenen Mitteln visualisiert.

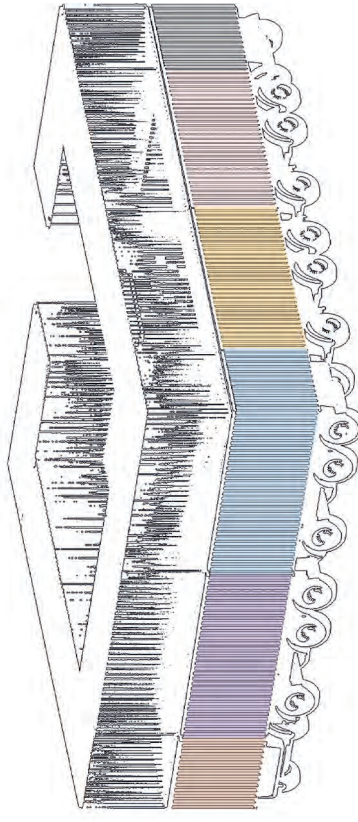
BLACKOUT

Eine Wanderausstellung



Das Escape Game
Ist dir bewusst wie abhängig unsere Gesellschaft von Elektrizität ist? Jetzt stell dir vor - in ganz Europa fällt plötzlich der Strom aus. Blackout ist ein Escape Game, alles dreht sich um das Überleben ohne Strom.

Im Untergeschoss wirst du Situationen meistern und Aufgaben lösen um erfolgreich ans Ziel zu gelangen. Das Übergeschoss widmet sich einer klassischen Ausstellung zum Thema Strom. Inmitten gibt es einen Chill & Grill Bereich um sich im Anschluss über Blackout auszutauschen.

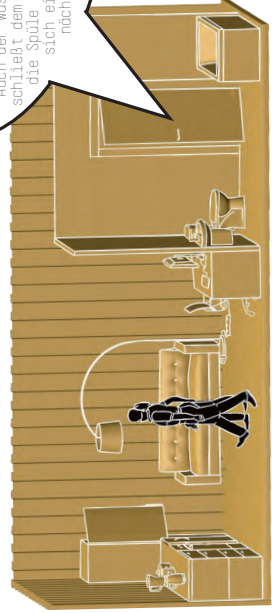


OG
Blackout
Exhibition

EG
Blackout
Escape Game

Dark

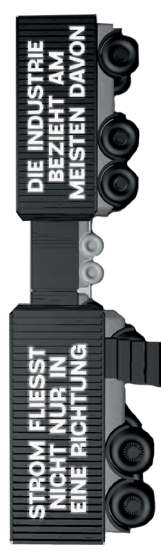
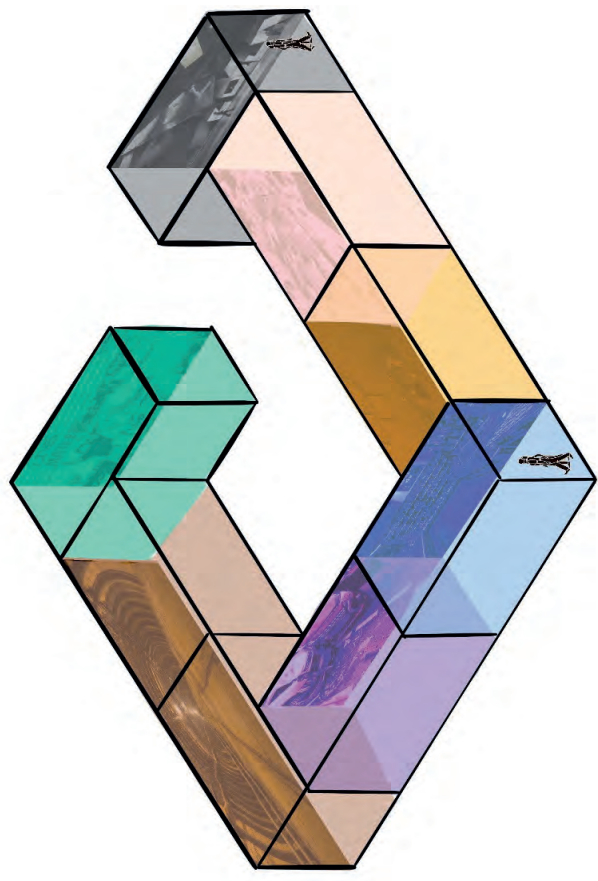
Ein langer harter Arbeitstag liegt hinter dir. Du bist fix und fertig, hast Hunger und möchtest unter die heiße Dusche und dann nur noch vor den Fernseher. Dir fällt auf dass das Licht nicht funktioniert. Du tappst im dunklen ins Bad, auch dort geht es fließt Wasser. Aber es wird immer weniger, bis es nur noch tropft. In der Küche drinnest du den Kühlschrank und schließt die Tür. Auch der Wasserhahn in der Küche tropft nur. Du be-schließt dem auf den Grund zu gehen und klicke dich unter die Spüle ein sie zu reparieren. Darunter befindet sich ein Durchgang. Nutze diesen um in den nächsten Raum zu gelangen. Weiter so!



Das Erlebnis

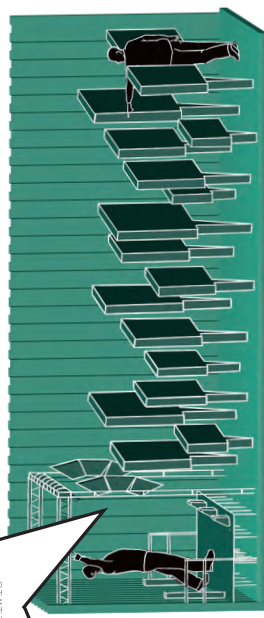
Die Storyline

BKD 3 - Kommunikation im Raum, Rosanna Munterbruch, Anna-Lisa Renner, Kim Joy Sörden



Bespielung der Container von Außen

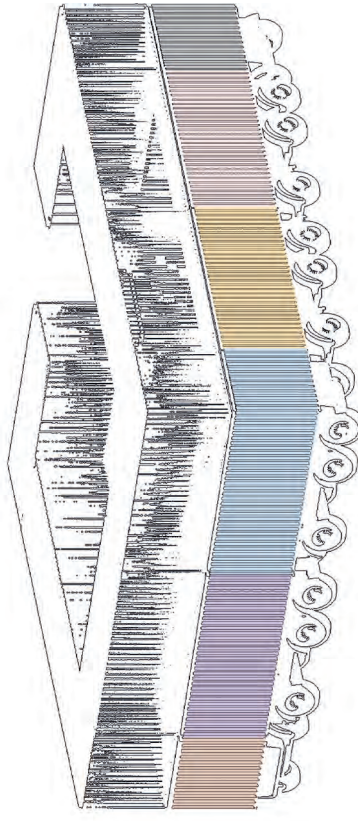
An die Spitze
Die Menschen hier machen einen Auf-stand und suchen jetzt nach Verantwortli-chen für die Probleme. Hier sind die Situationen überfordert zu sein. Hier sind alle ohne Strom überleben soll - wir Menschen sind so an den alltäglichen Luxus gewöhnt. Jetzt sind sie alle un-zufrieden und demonstrieren. Stelle Fragen die dich zum Stromausfall Verantwortlichen zu finden.
Die Lösung für dein Escape Game wird es sein, den Strom wieder zu bekommen. Du überleben wenn du das schaffst, hast du gewonnen. In der oberen Etage wirst du dann endlich allweis- send sein.



Das Escape Game

Ist dir bewusst wie abhängig unsere Gesellschaft von Elektrizität ist? Jetzt stell dir vor - in ganz Europa fällt plötzlich der Strom aus. Blackout ist ein Escape Game, alles dreht sich um das Überleben ohne Strom.

Im Untergeschoss wirst du Situationen meistern und Aufgaben lösen um erfolgreich ans Ziel zu gelangen. Das Übergeschoss widmet sich einer klassischen Ausstellung zum Thema Strom. Inmitten gibt es einen Chill & Grill Bereich um sich im Anschluss über Blackout auszutauschen.

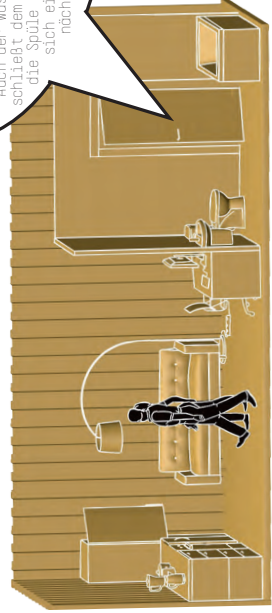


OG
Blackout
Exhibition

EG
Blackout
Escape Game

Dark

Ein langer harter Arbeitstag liegt hinter dir. Du bist fix und fertig, hast Hunger und möchtest unter die heiße Dusche und dann nur noch vor den Fernseher. Dir fällt auf dass das Licht nicht funktioniert. Du tappst im dunklen ins Bad, auch dort geht es fließt Wasser. Aber es wird immer weniger, bis es nur noch tropft. In der Küche drinnest du den Kühlschrank und schließt die Tür. Auch der Wasserhahn in der Küche tropft nur. Du be-schließt dem auf den Grund zu gehen und klicke dich unter die Spüle ein sie zu reparieren. Darunter befindet sich ein Durchgang. Nutze diesen um in den nächsten Raum zu gelangen. Weiter so!



Das Erlebnis

3. Semester - Kommunikation im Raum
Mirjam Pischel, Antonia Jürgens

Momo

Eine Ausstellung über Momo, die Menschen und die Zeit.

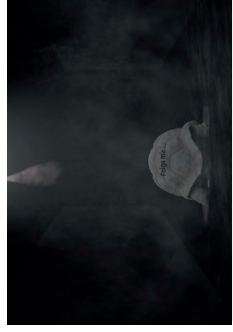
Michael Ende erzählt in seinem 1973 erschienenen Roman „Momo“ eine Geschichte von Zeit-Dieben und einem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit und damit die Freude am Leben zurückbringt.

In einer Zeit, in der wir immer in Eile, von einem Termin zum Nächsten hetzen, immer an Profit orientiert und oft kurz vor dem Burnout sind, erfährt Michael Endes Erzählung eine noch nie dagewesene Relevanz.

Tauche ein in Momos Welt. Gönn dir eine Auszeit aus deinem stressigen Alltag. Erlebe mit Momo eine einzigartige Ausstellung, die dir Zeit schenkt und deine Augen öffnet.



Das Café Stundenblume



Auf den Spuren Kassiopeias

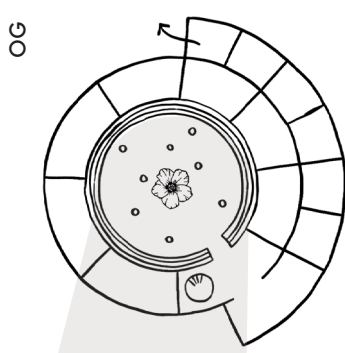


Am I one of them?



OG

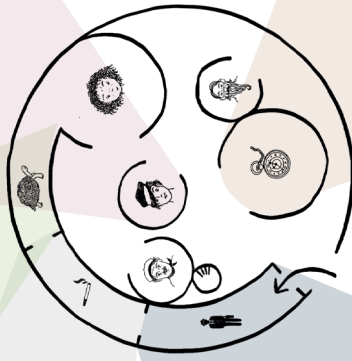
EG



OG



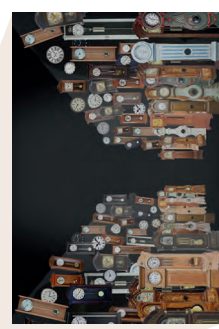
Zeit aus Kinderaugen



EG



Running through life



Der Raum der tausend Uhren

3. Semester – Kommunikation im Raum
Charlotte Osmaers, Elisabeth Schmidt, Aliana Goltstein

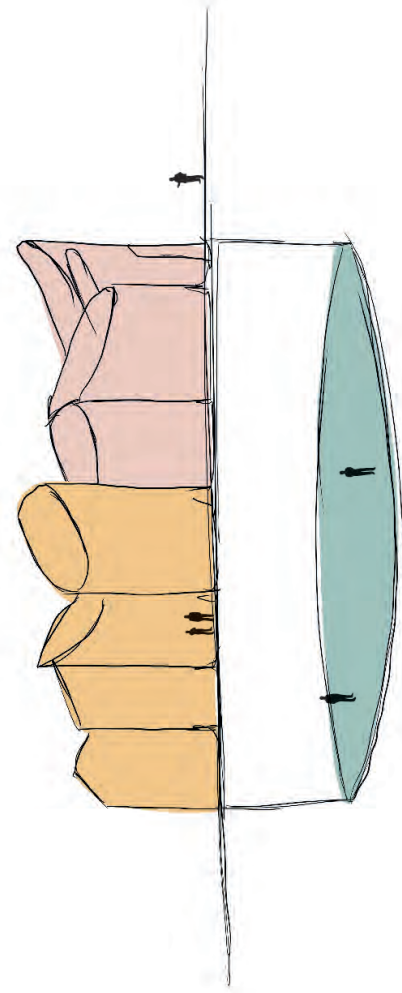
Zeit Museum

Eine kurze Geschichte der Zeit

Die Idee für die Ausstellung des Zeit Museums wurde aus dem literarischen Werk „Eine kurze Geschichte der Zeit“ von Stephen Hawking geboren. In drei Episoden wird die Zeit aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet: Aus der Psychologie, Wissenschaft und Kunst.
Durch Erlebnisräume, Experimente, Labore und Ausstellungsräume erfahren die Besucher Zeit auf eine ganz neue Art. Es ist an der Zeit, dass Sie uns besuchen.



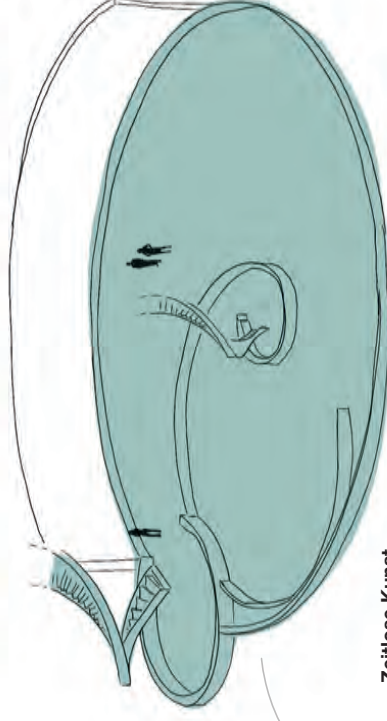
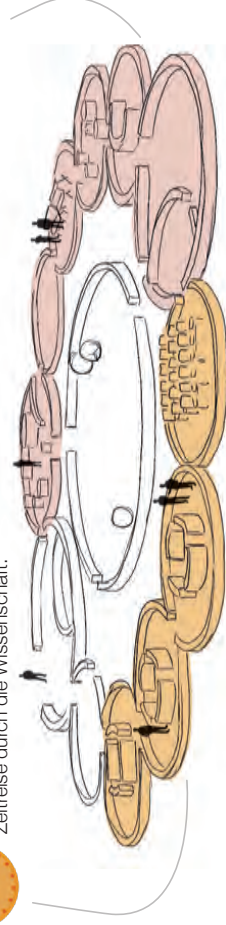
Psychologie Wissenschaft Kunst



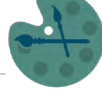
Wie ticken wir?
Zwischen subjektiv wahrnehmbar und objektiv messbar öffnet sich ein spannendes Feld der Langeweile und Kurzweile.
Finde heraus wie du tickst.



Was ist Zeit?
Von den alten Ägyptern zu Galilei und Einstein. Was ist Zeit? Was ist Raumzeit? Begib dich auf eine Zeitreise durch die Wissenschaft.



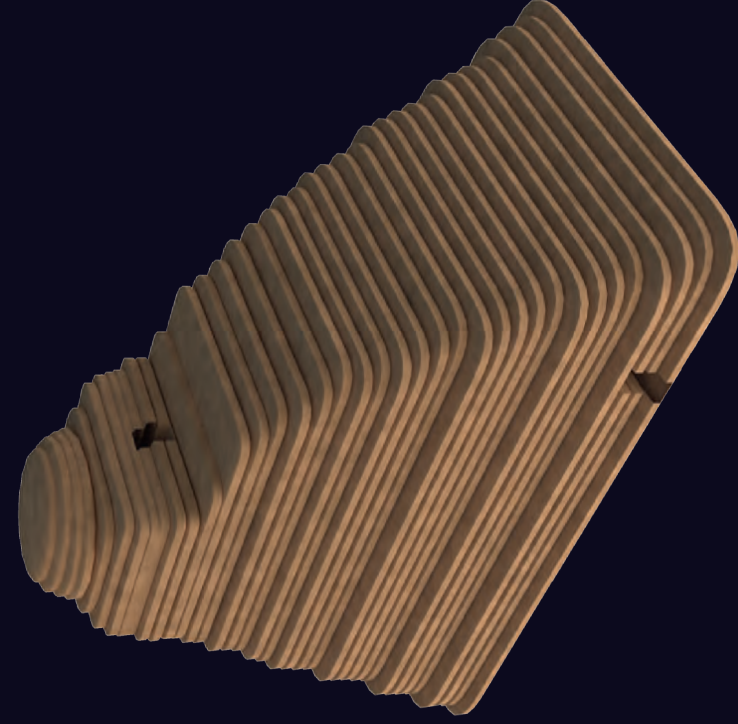
Zeitlose Kunst
Wie sehen eine Million Jahre aus? Was passiert wenn man sich mit der Zeit in einen Raum einschließt? Auf dich warten vier Künstler, die Zeit in ihrer Kunst ausdrücken.



3. Semester – Kommunikation im Raum
Lilli Mäuscheke, Pia Schmitt, Julie Beck

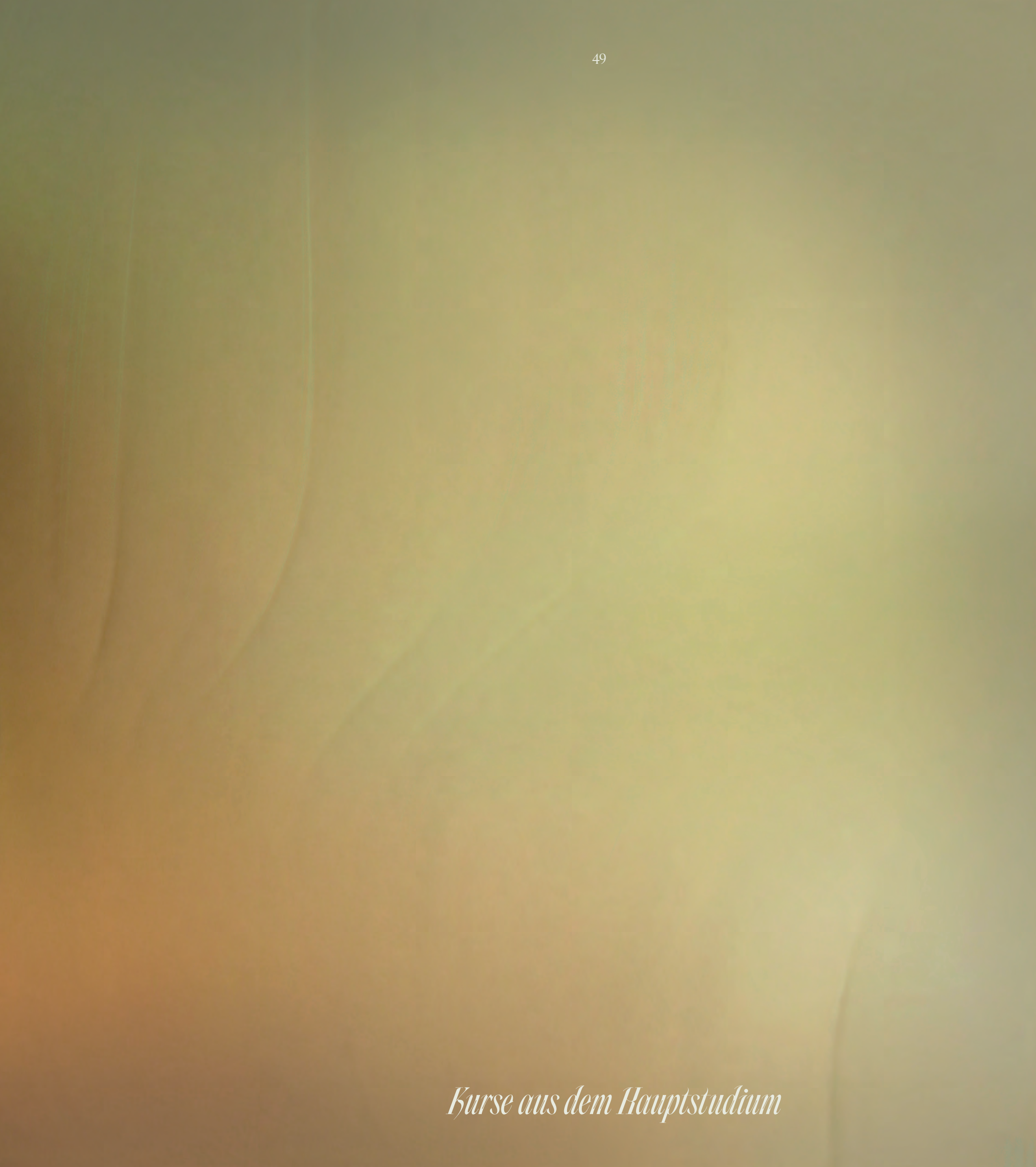
DUNE

Eine Ausstellung zum Sci-fi-Epos



Das Projekt dreht sich voll und ganz um Frank Herberts Roman „Dune“ und in Maßen auch um die beiden gleichnamigen Filmadaptionen. Mittels der Ausstellungen, versuchen wir den Besuchern die mythologischen, gesellschaftlichen, ökologischen, sowie auch die politischen Thematiken des Buches näher zu erläutern und in direktem Kontrast zur Realität zu stellen.





MAKE YOUR OWN TOOLS

Betreuung:
Prof. Brian Switzer

Hört sich erstmal gut an. Es verspricht Selbstständigkeit, Kreativität und Arbeit mit den Händen. Ja, es ist alles dabei, aber wofür werden die Studierenden die Werkzeuge machen? Die Antwort ist: Sie werden diese (analogen und digitalen) Werkzeuge bauen und nutzen, um

eine visuelle Sprache zu entwickeln. Diese visuellen Sprachen geben dann Identitäten, Plakat- oder Publikationsserien ihre grafische Form.

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQR
STUVWXYZ
1234567890

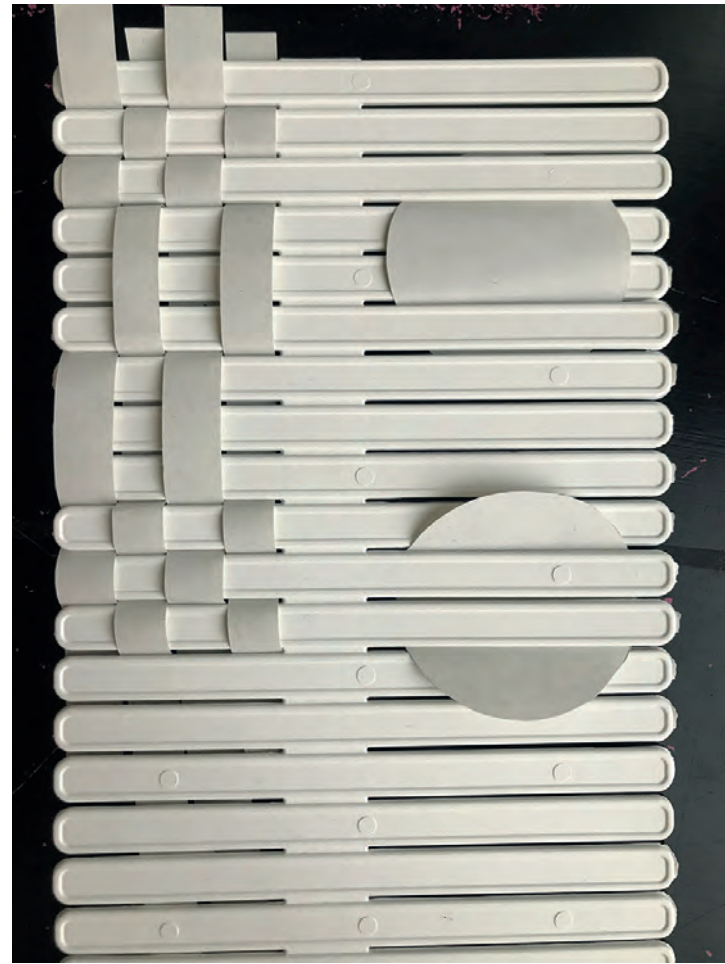
Pia Damster

The Antwerp Six

Die Antwerp Six revolutionierten in den 80er Jahren mit ihrer experimentellen Denkweise und der Dekonstruktion der Kleidungsstücke die festgefahrene Modewelt. Ihnen wird nun eine Retrospektive im MOMU Antwerp gewidmet. Im Zuge dessen werden in der visuellen Sprache, welche die Ausstellung umgibt, die Aspekte der Dekonstruktion und der Gedanke des DIY vereint.



Maya Bendel



Lara Heller

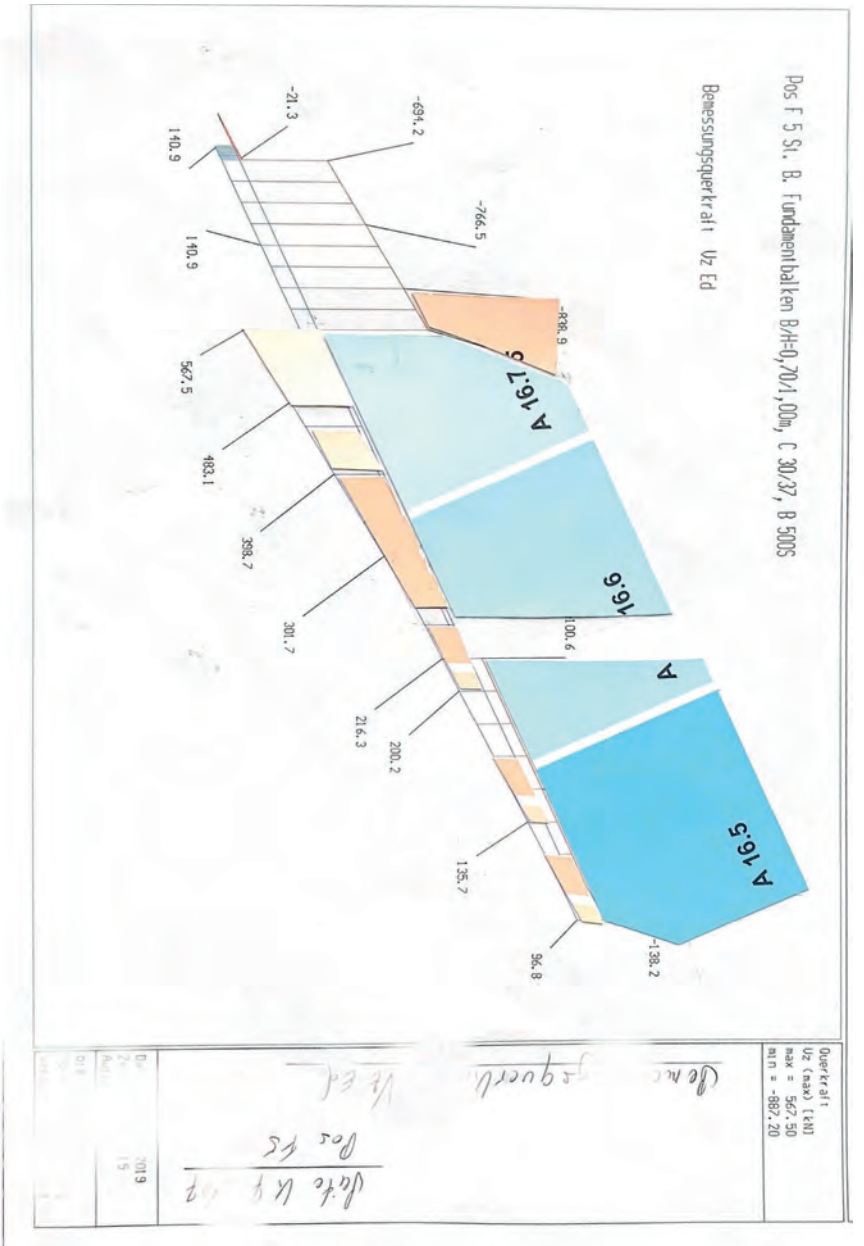
Haus der Handweberei **Webschule Verein Museum**

Kurse
 Anfängerkurs Vormittagskurs
 Wandteppichkurs Abendkurs
 Fortgeschritten Jacquardweben

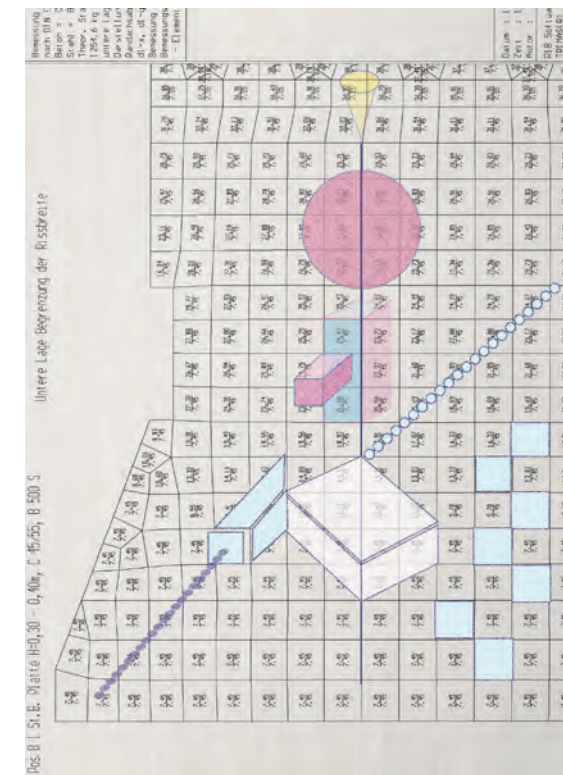
Ausbildung
 Jahresübersicht
 Kursleiter:innen

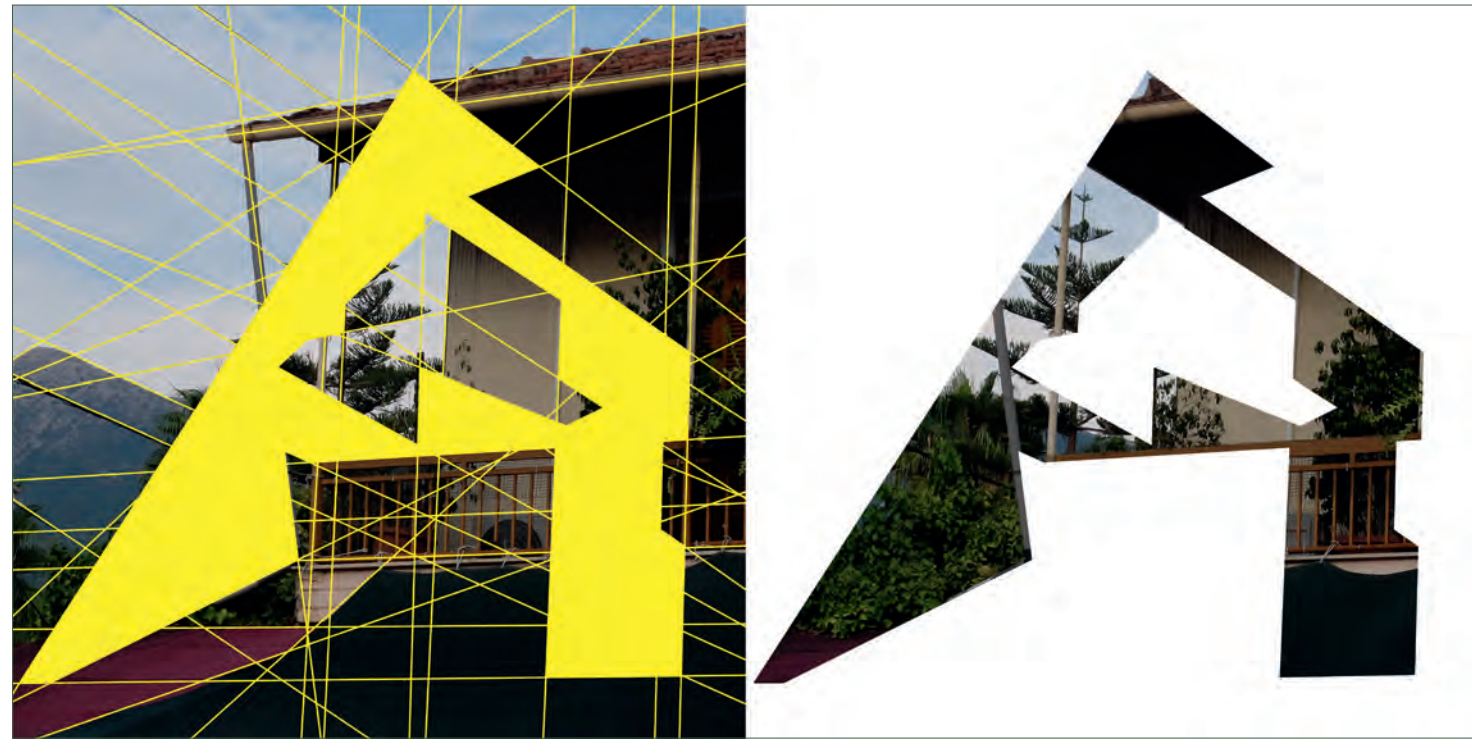
Carla Sandfort

Function and Aesthetic Value – Aus Schmierzetteln entstehen neue Gestaltungsraster, die es erlauben, Elemente in ihrem Umfeld spielerisch und intentional anzuordnen.



Julia von Muschwitz

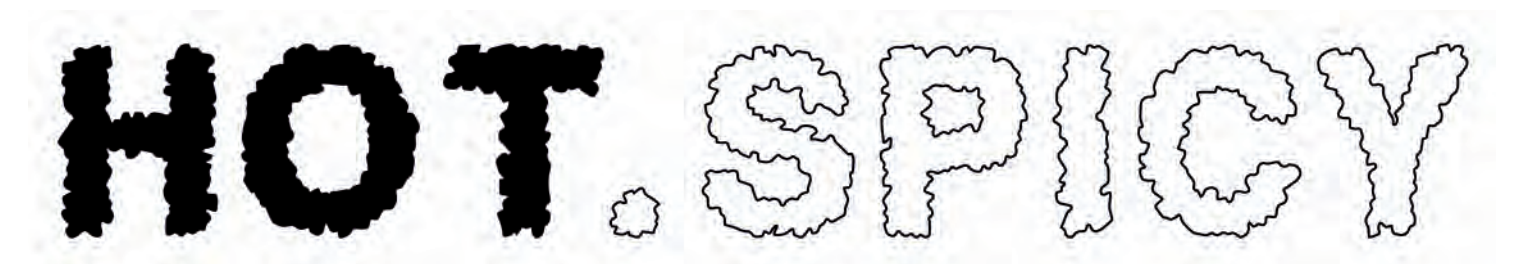
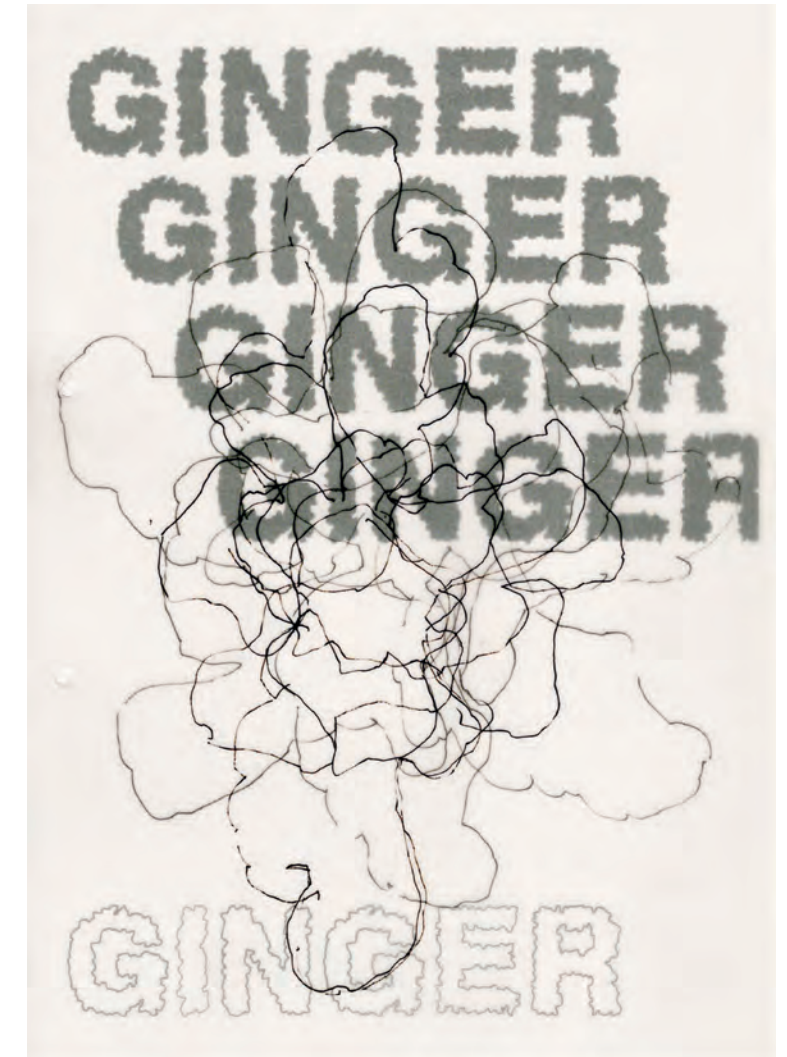


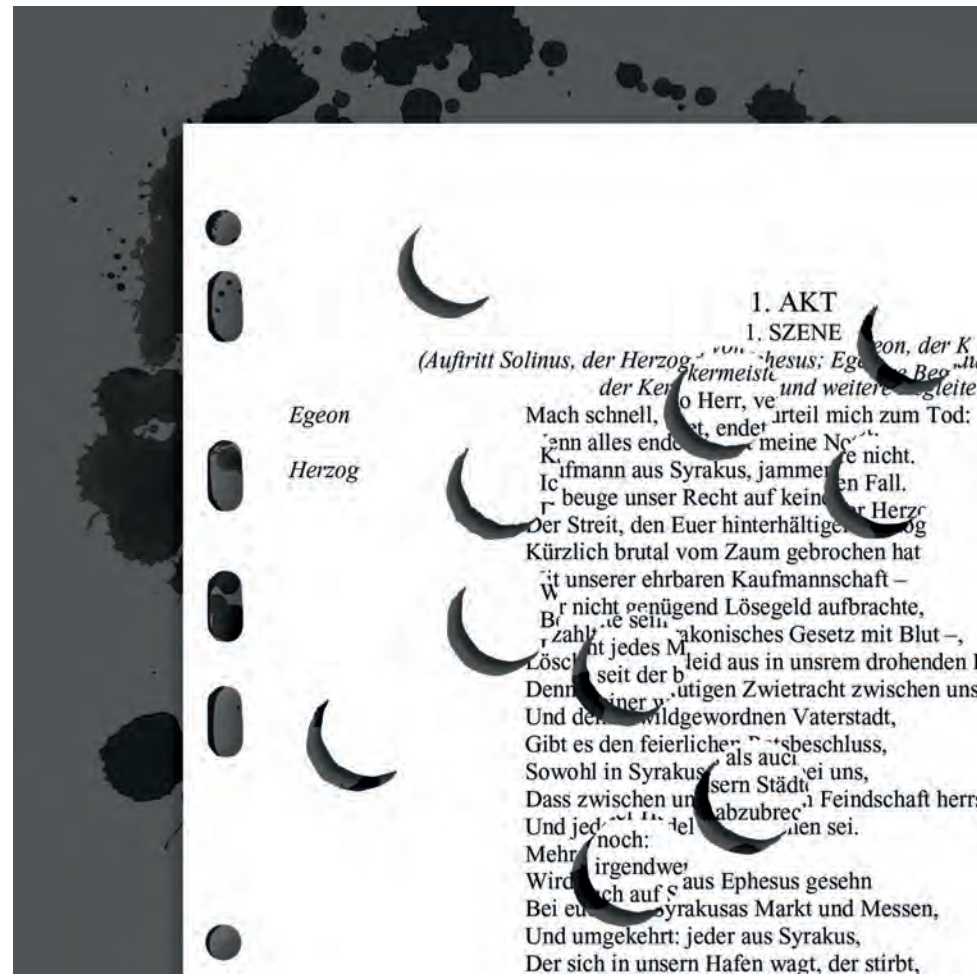


Surya Ioannidou

Bild - Raster - Buchstabenform

Sophia Carloni

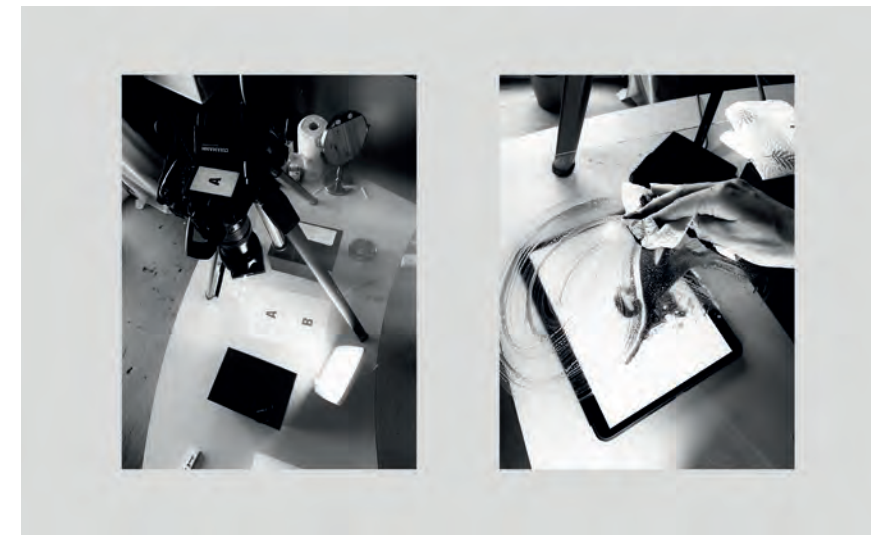




Grafische Experimente mit verschiedenen Tools



Kristina Hoerbelt



Liquid letters - experiments with oil and water



Selina Theuer





THE BILLBOARD PROJECT

Betreuung:
Prof. Eva-Maria Heinrich

Großformatige Werbeplakate auf Billboards in Amerika und die neue Plakatkunst in Europa zu Beginn des 20. Jahrhunderts können als wichtige Wurzeln des Kommunikationsdesigns gesehen werden. Unzählige historische Beispiele zeigen, wie Werbeflächen im öffentlichen Raum auf wirkungsvolle Weise genutzt wurden, um (in der Regel kommerzielle) Botschaften an breite Bevölkerungsschichten zu kommunizieren. Die zunehmende Reizüberflutung in Innenstadträumen findet ihren Gegentrend im Verbot kommerzieller Werbung im Stadtraum, wie weltweit erstmals in São Paulo 2007 und ganz aktuell in Genf ab 2025. Gleichzeitig gibt es immer wieder

Künstler*innen und Kommunikationsdesigner*innen, die sich die Effizienz des Formats zu Nutze machen, es zweckentfremden oder auf überraschende Weise transformieren. So könnten neu gewonnene Leerstellen im Stadtraum zukünftig für nichtkommerzielle, kulturelle oder soziopolitische Themen und unkonventionelle Formate öffentlicher Kommunikation genutzt werden – ein spannendes Betätigungsfeld für Gestalter*innen.

In interdisziplinärer Kooperation mit Szenografie-Studierenden der HGK Basel wurden so Konzeptideen für das Billboard von morgen entwickelt.



2CF8

Wie sieht eine Welt aus, in der Realität und Virtualität unzertrennlich miteinander verwoben sind? In der nicht ein externes Gerät das Medium zur Interaktion mit dem Umfeld ist, sondern die Sinne des Menschen selbst zum Interface werden. Welches Potenzial haben solche Technologien für Individuen, Gesellschaften und Unternehmen?

Alexander Wastl, Erik Siemund, Leon Reeb, Luis Hofstetter





HO NARRO!

Betreuung:
Prof. Andreas P. Bechtold

Ein Alien, das nach Wurst schnappt. Ein verrückter Wissenschaftler, der sich ständig verwandelt. Ein Bus fliegt von Panama zum Hemdglonker-Umzug in Konstanz. Ein Wasserkind gerät durch ein magisches Portal mitten in die Fasnacht in Konstanz.

In diesem Semester haben zwölf Studentinnen vier Filme für die Gemeinschaft der maskentragenden Vereine und Zünfte Konstanz e.V. produziert. Sie werden Kindern zwischen fünf und neun Jahren die Fasnacht (für Fachfremde: Karneval oder Fasching) näherbringen und ihnen Lust machen, bei der Fasnacht mitzumachen. In Geschichten von etwa drei Minuten wird von Geschichte und Tradition der Fasnacht erzählt, der Hemdglonker-Umzug erklärt und die freie Fasnacht erläutert, kurz die verkehrte Welt der fünften Jahreszeit beschrieben. Alles unter dem Motto: »Allen wohl und niemand weh«.

Die Fasnacht ist ein sinnliches, buntes und frohes Treiben. Deshalb wurden die Filme als Puppenanimationen im Stopptrickverfahren gedreht, das von Filmen wie »Shawn, das Schaf« oder das »Sandmännchen« bekannt ist: Zwölf Mal pro Sekunde werden die Puppen bewegt. Ein Geduldsspiel, das insgesamt 32 Drehtage gedauert hat. Auch die bunten Kulissen und die farbenfrohen Puppen wurden von den Studentinnen entworfen und gebaut.

Die Filme werden von der Gemeinschaft der maskentragenden Vereine und Zünfte Konstanz e.V. in den sozialen Medien platziert und in der Fasnachtsvermittlung in Kindergärten und Schulen eingesetzt werden.





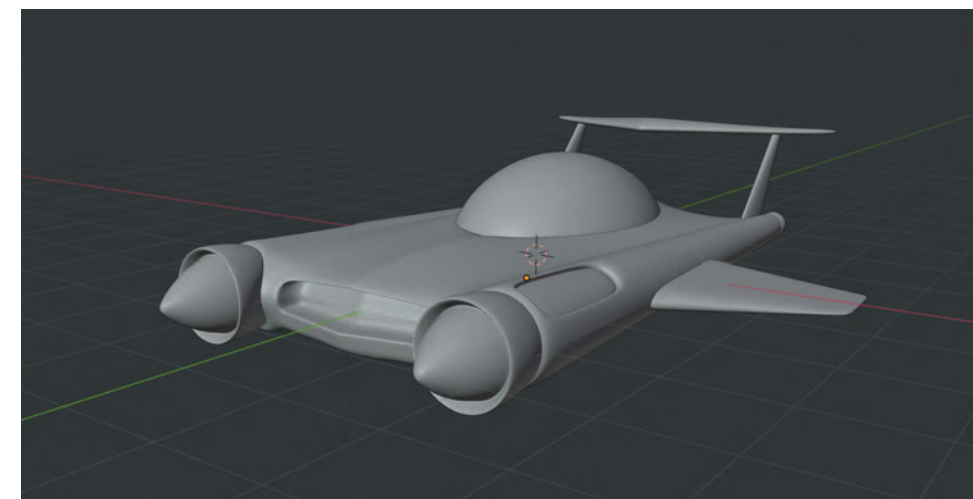
GAME DESIGN

Betreuung:
Yannic Seitz
Prof. Thilo Rothacker

Im Projekt von Prof. Thilo Rothacker und Yannic Seitz ging es darum, Storytelling und Konzept für ein Videospiel zu entwickeln, eine visuelle Welt für das Spiel zu entwerfen und Charaktere zu gestalten. Im Ergebnis war vom Weltraum-Shooter bis zu traditionellen Pixel-Art-Games alles dabei. Die Teilnehmer*innen haben illustriert und zum Teil animiert, haben Soundtracks entwickelt, Dialoge geschrieben und versucht, eine jener Welten entstehen zu lassen, in die allabendlich Millionen von Men-

schon eintauchen. Ergänzt wurde die gestalterische Arbeit durch theoretischen Input in Form von geschichtlichen Rückblicken und methodischen Analysen. Schließlich steht hinter jeder Spielidee die alles entscheidende Frage:

Was hat der Spieler davon? Und warum sollte er sich für dieses Spiel entscheiden?



Einblick in die Entwicklung des Spacecars von Cooper, dem Protagonist in »Patria – A Longing for Peace«. Stay Tuned!



Salina Theuer





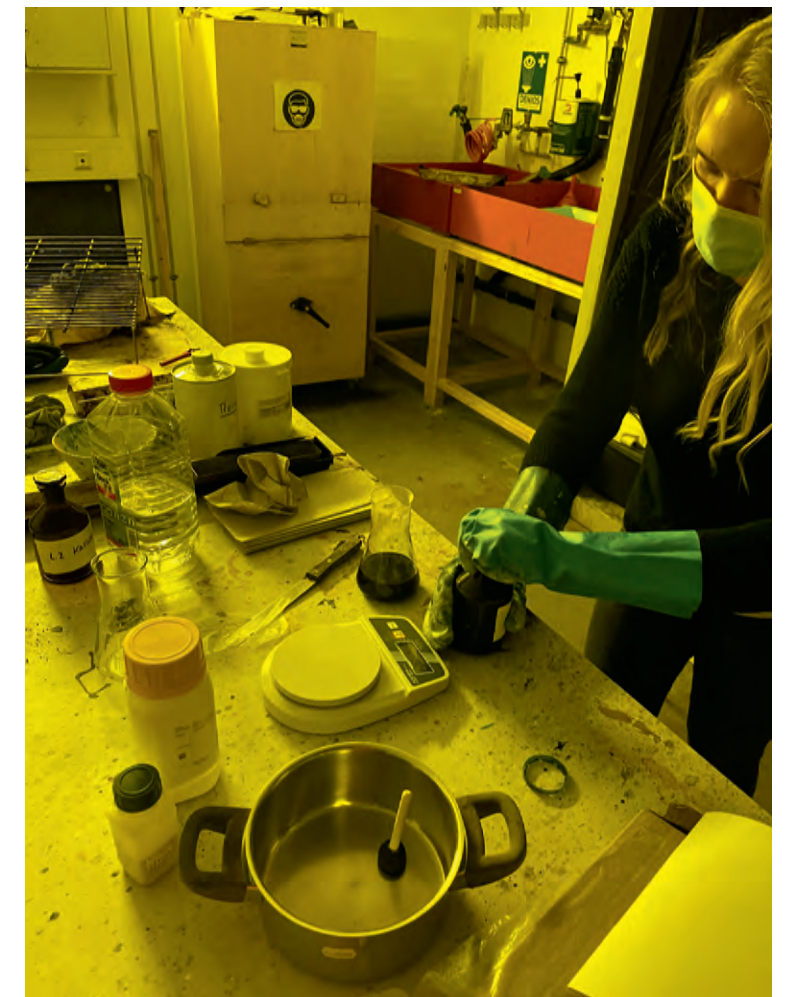
BLUEPRINT

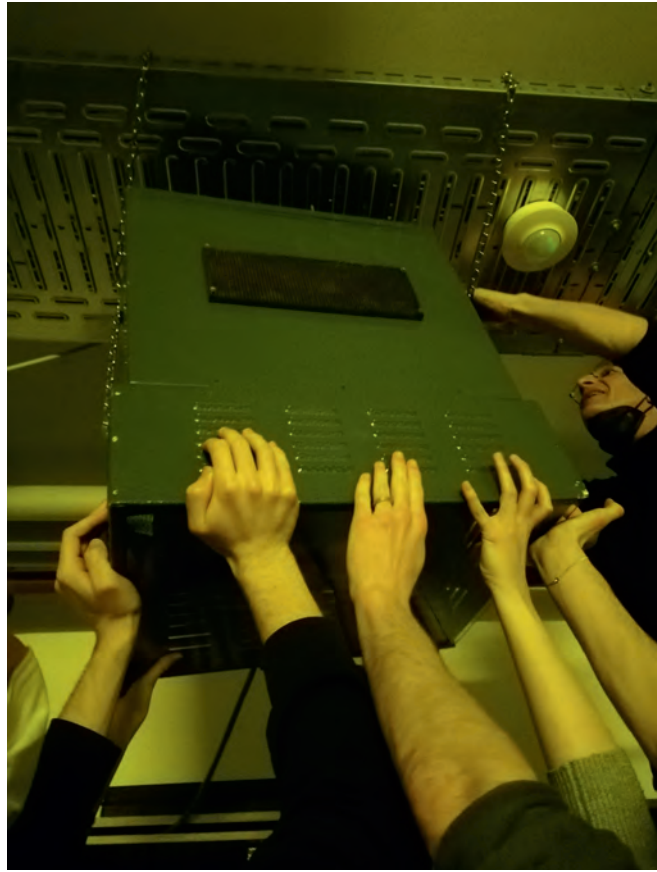
Bilder aus einer anderen Welt

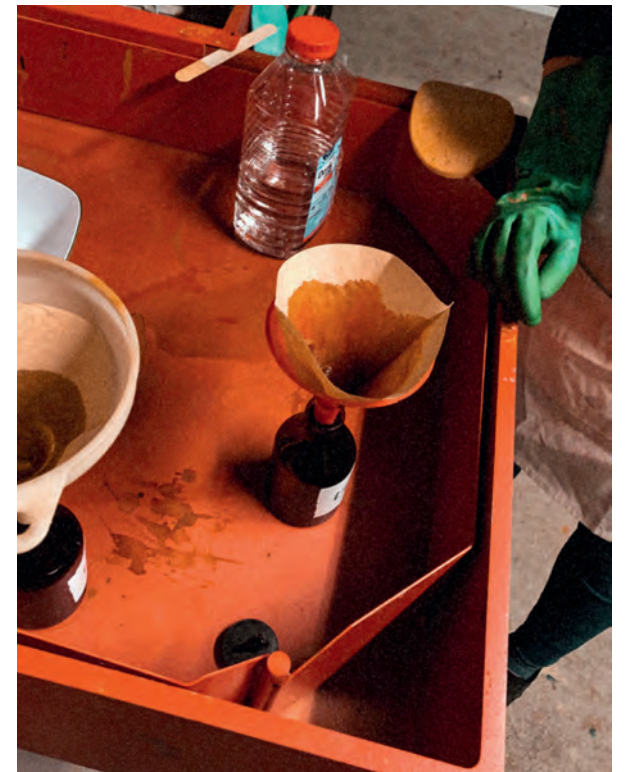
Betreuung:
Prof. Valentin Wormbs

Der englische Begriff BLUEPRINT lässt sich nur unzulänglich mit dem Wort BLAUPAUSE ins Deutsche übersetzen. Während im englischen BLUEPRINT ein utopisches, auf die Zukunft gerichtetes Moment steckt, das auf ein originales und häufig auch originelles Vorbild zielt, verweist BLAUPAUSE im Deutschen eher in die Vergangenheit, auf einen billigen, monochromen Abklatsch eines Entwurfs, der kostengünstig an Projektbeteiligte, Dienstleister und andere Interessierte verteilt werden kann. Beide Aspekte der Cyanotypie, einem der ältesten fotografischen Druckverfahren, haben sich die Studierenden zu

Nutze gemacht. Dabei wurden Ideen und Entwürfe mit allerlei unvorhersehbaren praktischen Erfahrungen aus dem Möglichkeitsraum in entschieden handfeste Bilder und Objekte übersetzt. Geringen Materialkosten stand die Beschränkung auf nur eine einzige intensive Farbe als Ausdrucksmittel gegenüber. Neben der handwerklichen Auseinandersetzung mit den haptischen Qualitäten ganz unterschiedlicher Trägermaterialien führte die gedankliche Auseinandersetzung mit bisher ungeahnten, übersehenen oder bislang unsichtbaren Welten auf eine abenteuerliche Reise ins Blaue.







FAKE

Falsch. Gefälscht. Unauthentisch

Betreuung:
Dipl. Architekt, Dipl. Grafik-
Designer Dirk Schubert

Der Ausdruck »fake« bedeutet übersetzt so viel wie »falsch«, »künstlich« und »gefälscht«. Täuschung und Manipulation von Menschen ist historisch, aber vor allem auch in der Gegenwart im Kontext von »fake news« in den sozialen Netzwerken ein sehr vielfältiges und komplexes Phänomen, das große Risiken birgt.

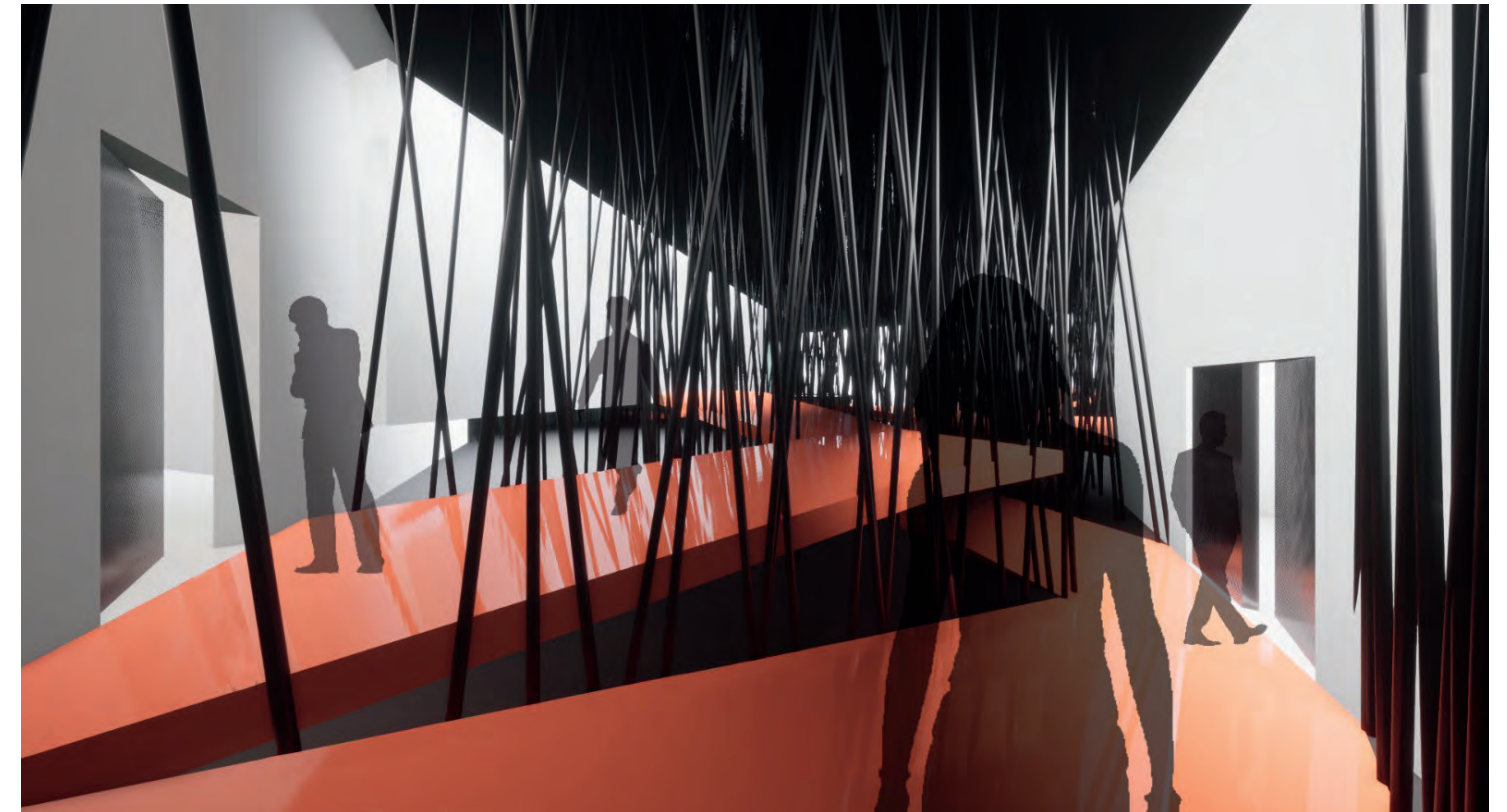
Die Parameter dieses Phänomens sollten in diesem Projekt in eine zwei- und dreidimensionale Informations-/Ausstellungsarchitektur übersetzt werden. Arbeiten, die dann im »öffentlichen« Raum Passanten/Besucher mit dem Thema konfrontieren, sensibilisieren und zum Diskurs anregen.

In einem ersten Schritt wurden (Teil-)Aspekte und Zusammenhänge analysiert, erörtert und in einem inhaltlichen Konzept zweidimensional manifestiert. In einem zweiten Schritt

werden von dieser Grundlage ausgehend dreidimensionale Strukturen entwickelt, die am Ende zu begehbaren Informations-Skulpturen/Architekturen ausgearbeitet werden sollten.

Das Projekt diente auch als Einstieg in das Thema »Corporate Architecture« (CA), das als eine Kategorie von »Corporate Identity« (CI) das Ziel bezeichnet, die Unternehmensphilosophie durch architektonische Zeichen zu demonstrieren.

Im Projekt sollten alle relevanten Gestaltungsparameter (Form, Materialität, Grafik, Licht und Medien) individuell entwickelt und definiert werden. Der Ausstellungsort konnte sich auf einen oder mehrere konkrete Orte im öffentlichen Raum beziehen oder auch offen bleiben.



Plus und Minus Symptome



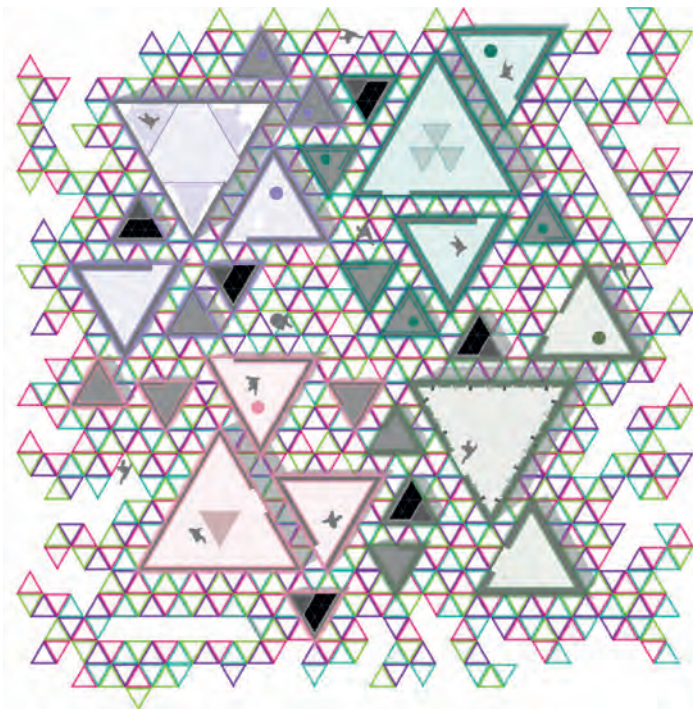
Neuronen - Gehirn - Synapsen



SYNAPSEN IM GEHIRN BESTIMMEN DIE WAHRNEHMUNG

RÄUME / KNOTEN HÄNGEN IM SYNAPTISCHEN NETZ

Mit der Ausstellung soll das Tabuthema psychische Krankheit, speziell Schizophrenie, behandelt werden. Der Besucher wird mit dem Krankheitsbild und der sich abwechselnden Plus- und Minussymptomatik in acht Räumen konfrontiert. Dabei werden abwechselnd, sich teilweise ergänzend, die Sinneswahrnehmungen Hören, Sehen und Tasten getriggert. Die acht Räume hängen dabei in einem netzartigen Gebilde, das alles zusammenhält und verbindet.



MAZE beschäftigt sich mit »FAKE in sozialen Netzwerken«. Dabei kann man die vier Themenfelder Influencer, Schönheitsoperationen, Deepfakes und Fake-Profil erleben, Fakten und Informationen erfahren und an vier Stationen selbst interaktiv ein Teil davon werden. Das Spiegellabyrinth basiert auf dreieckigen Modulen, sodass die Ausstellung temporär in Museumsräumen installiert werden kann.

Lena Hepting, Theresa Steiert

standort
 die ausstellung ist variabel einsetzbar und kann durch den modulären aufbau schnell auf- und wieder abgebaut werden. natürlich kann die ausstellung auch an unterschiedliche raumgrößen angepasst werden.
 hauptsächlich soll die ausstellung in innenräumen platziert werden, da sie nach oben hin weitgehend offen ist.
 der grundriss basiert auf einem raster aus gleichseitigen dreiecken, auf welchem die unterschiedlich großen räume angeordnet sind.
 zwischen diesen räumen sind die wände verspiegelt, um den besucher zu verwirren und ihm gleichzeitig einen spiegel vorzuführen, ganz genau nach dem thema 'fake', welche sich in den zahlreichen wänden spiegeln und somit viele optische illusionen erzeugen.

ausstellung
 die ausstellung social fake beschäftigt sich mit den fälschen und lügen der sozialen netzwerke und wie die einzelnen themen miteinander verbunden sind.
 unter anderem werden themen gezeigt wie fake in social media, worunter auch das thema influencer fällt, nach zu dem themen deep fakes und fake profile wird man aufgeklärt.
 werde selbst zum influencer, teste, mit welchen schönheitsoperationen du am besten aussehst und mache ein eigenes deep fake video, aber vorsicht verirr dich nicht in den gängen, in denen du jederzeit den spiegel vorgesetzt bekommst.
 zeit zum ausruhen und nachdenken gewöhnen die erstocken, videoboxen und mindboxen, werde dir über deine gedanken über die themen klar und lasse sie auf dich einwirken, denn manches ist nicht sehr leicht zu verstehen.
 aber nun viel spaß bei der ausstellung und lass dich nicht verwirren!

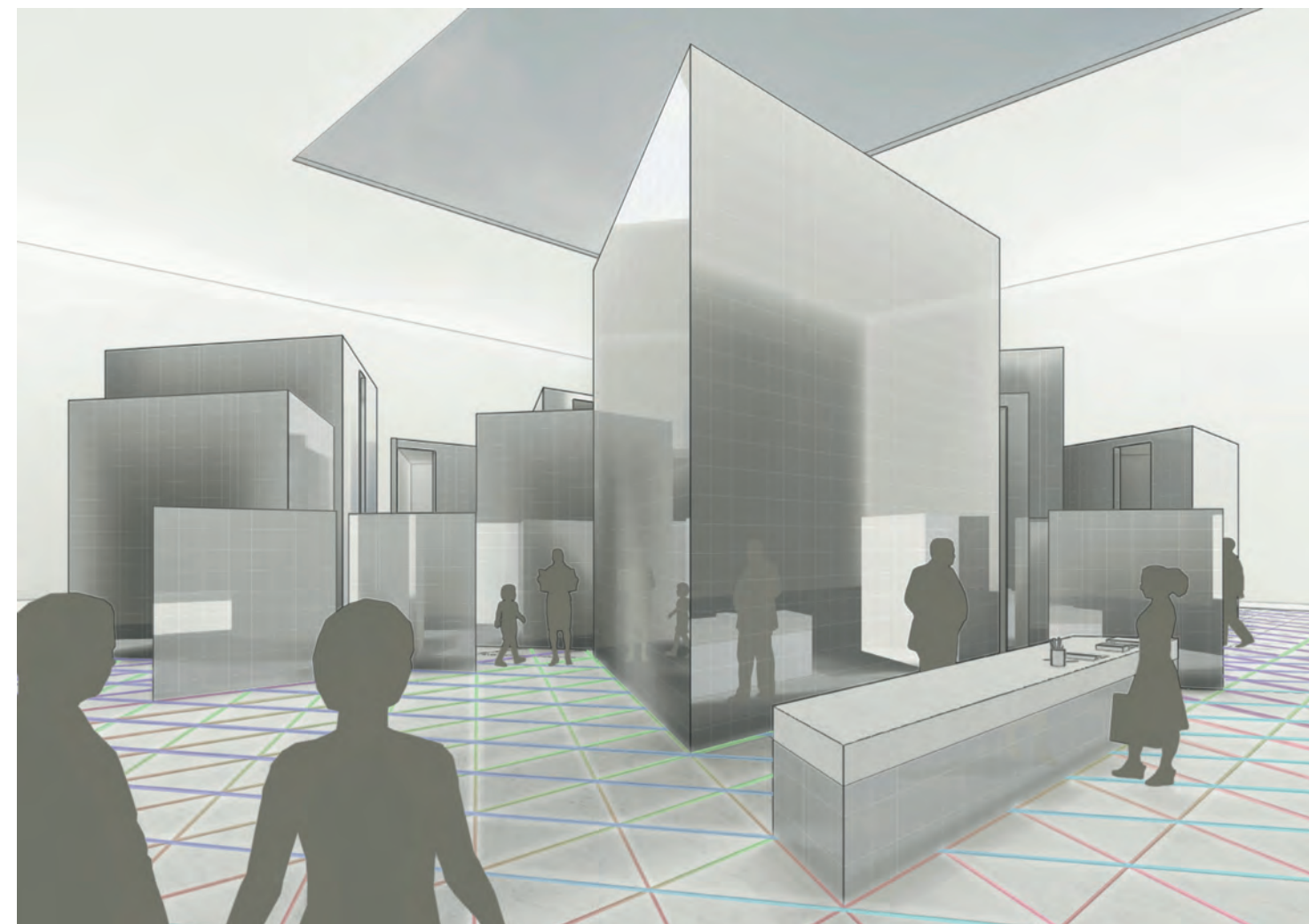
schönheitsoperationen
 die zahl der schönheitsoperationen steigt in der ganzen welt - vor allem hervorgerufen durch social media, wo es scheinbar ganz normal erscheint, wenn man sich operieren lässt; nur um sein äußeres zu verändern.
 auch durch die corona-pandemie steigt die zahl der schönheitsoperationen, da sich die menschen zuhause mehr oft ihrem selbst konfrontiert sehen und ihnen dadurch nur umso mehr äußerliche fehler auffallen.
 doch warum wollen wir immer perfekt aussehen? und welche schönheitsoperationen werden am meisten durchgeführt?
 diese und noch weitere fragen werden in der ausstellung thematisiert und kritisch betrachtet.
 hast du dich nicht auch immer schon einmal gefragt, was du an dir ändern könntest und wie du danach aussehen könntest? probier es aus!

influencer
 wer kennt sie nicht? menschen, die die sozialen netzwerke nutzen, um marken und produkte an ihre follower zu bringen und damit immer mehr follower generieren und somit auch immer mehr geld verdienen. mittlerweile sind die sozialen netzwerke so groß, dass das wort 'influencer' zu einem beruf geworden ist. es gibt eine weite spannbreite von influencer orten, von den bekannten fitness- und beauty-influencern bis hin zu den kid- und mommy-influencern. wie unterscheiden diese sich voneinander?
 ist das leben der sogenannten influencer immer so rosig und schön wie es bei den meisten dargestellt wird? oder ist alles nur fake?
 was müssen erfolgreiche influencer tun, um erfolgreich zu bleiben und wie sind sie das überhaupt geworden?
 kann jeder ein influencer sein, oder gehört dazu auch ein gewisses talent?
 tauche in die welt der influencer ein und probiere es aus!

fake profile
 mit dem aufstieg der sozialen medien kamen auch ihre schattenseiten immer mehr hervor, unter anderem zählen dazu fake profile. dabei erstellen personen gefälschte accounts mit zum teil gefälschten oder ihre erfindungen bildern und daten, um andere in die irre zu führen, von catfishing über trolls und ihre gefahren für die gesellschaft, bis hin zu cybermobbing und cybergrooming. bei denen vor allem kinder und jugendliche zum opfer werden, sind fake profile ein weitreichendes problem. oft hat es schlimme auswirkungen auf die opfer von psychischen und physischen betrübungen bis hin zu schockierenden beispielen, die in gewalt und mord enden.
 aber welche motive verfolgen die tater dabei? was verleitet eine person dazu, solche taten zu begehen? wie kann man verhindern, opfer zu werden oder anderen helfen?
 höre, sieh und fühle selbst!

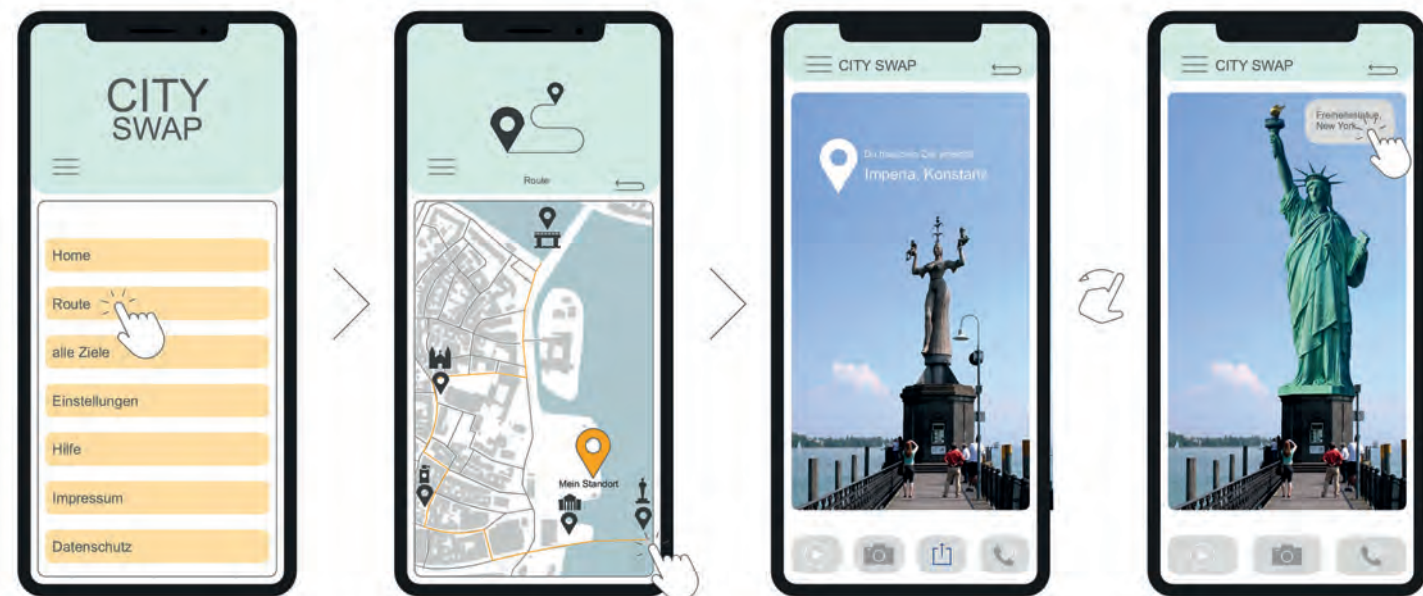
deep fakes
 in den letzten jahren kommen immer mehr medienmanipulationen einer besonderen art auf. allerdings nutzen deepfakes künstliche intelligenz und maschinelles lernen um lächerlichen fälschen aufnahmen zu erstellen, diese haben in einer kurzen zeit bereits eine große entwicklung durchgemacht und sogar einige handy-apps erlauben es, heute schon recht ansehnliche ergebnisse zu erreichen. dabei stellt sich die frage, was möglich sein kann mit einem leistungsstarken computer und einiger übung. können face swap-ping, voice swap-ping, body puppetry und dergleichen auswirkungen auf unsere gesellschaft, wirtschaft oder sogar politik haben oder entwickeln sich gar neue probleme?
 was kann man tun um ein deepfake zu erkennen? wie kann man die fatalen auswirkungen für die gesellschaft verhindern und damit eingrenzen? und gibt es vielleicht auch positive aspekts dieser neuen technologie?
 dies alles könntest du aus erster hand und am eigenen körper erfahren.

raumarten
 große räume:
 interaktive räume zu den vier themenfeldern
 mittlere räume:
 interaktive räume mit klappen und usb sticks zu den themenfeldern
 kleine räume:
 blackbox
 bildbox
 videobox
 shamesbox
 der besucher kann eigene erfahrungen mit mobbing machen
 mindbox
 room für die gedanken der besucher
 bildbox
 bilder zu den themenfeldern
 videobox
 live übertragungen aus den großen räumen
 infostände



videobox
 videobox
 werde zum influencer!
 klappenraten influencer
 blackbox
 audiobox influencer
 shamesbox
 mindbox
 klappenraten schönheits op's
 bilderbox +
 mindbox
 bilderbox +
 werde schöner! oder doch nicht?
 audiobox schönheits op's
 blackbox
 infostand I

klappenraten deep fakes
 blackbox
 werde berühmt!
 videobox III
 infostand II
 videobox II
 audiobox deep fakes
 mindbox
 videobox I
 klappenraten fake profile
 blackbox
 bilderbox
 tauche ein...
 shamesbox
 audiobox fake profile
 mindbox



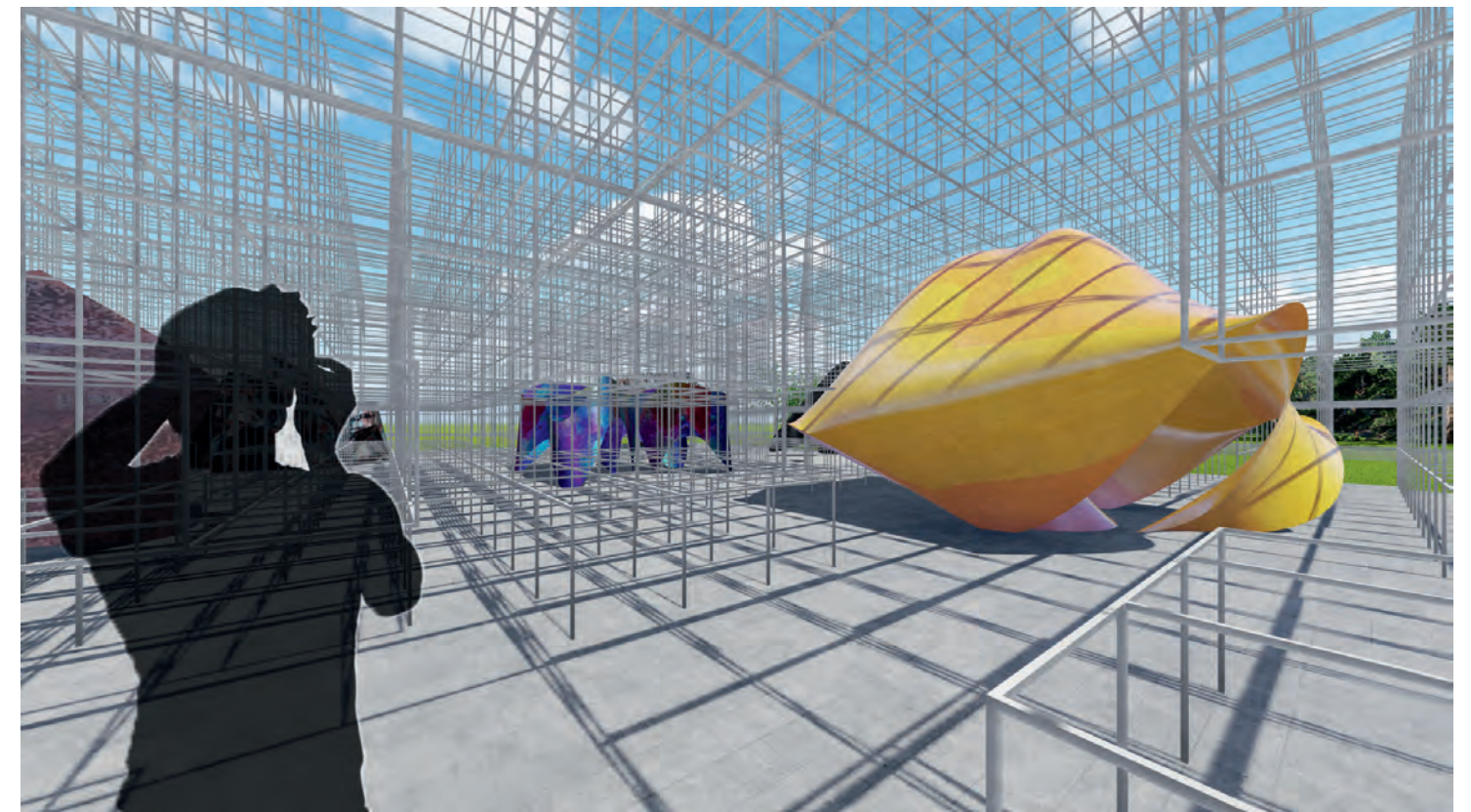
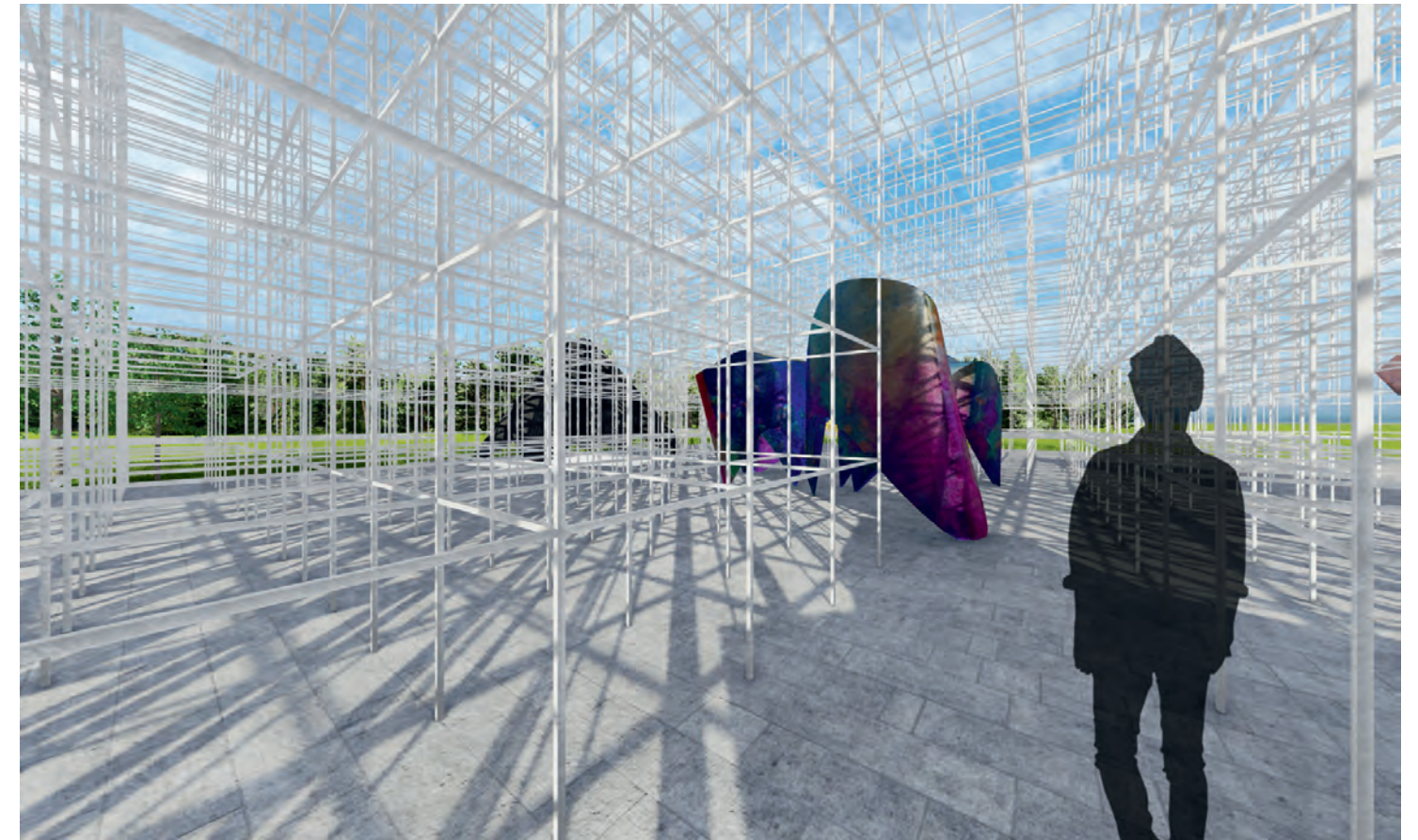
CitySwapp ist eine digitale Stadtführung in Konstanz. Diese kannst du als App auf dem eigenen Smartphone nutzen und mit Augmented Reality eine gewöhnliche Stadtführung erweitern. Zusätzlich kannst du die Funktionen der App räumlich in drei verschiedenen Pavillons erleben.

Laura Strasser, Kim Willmann

Aufgedeckt - Fit für den Einkauf!

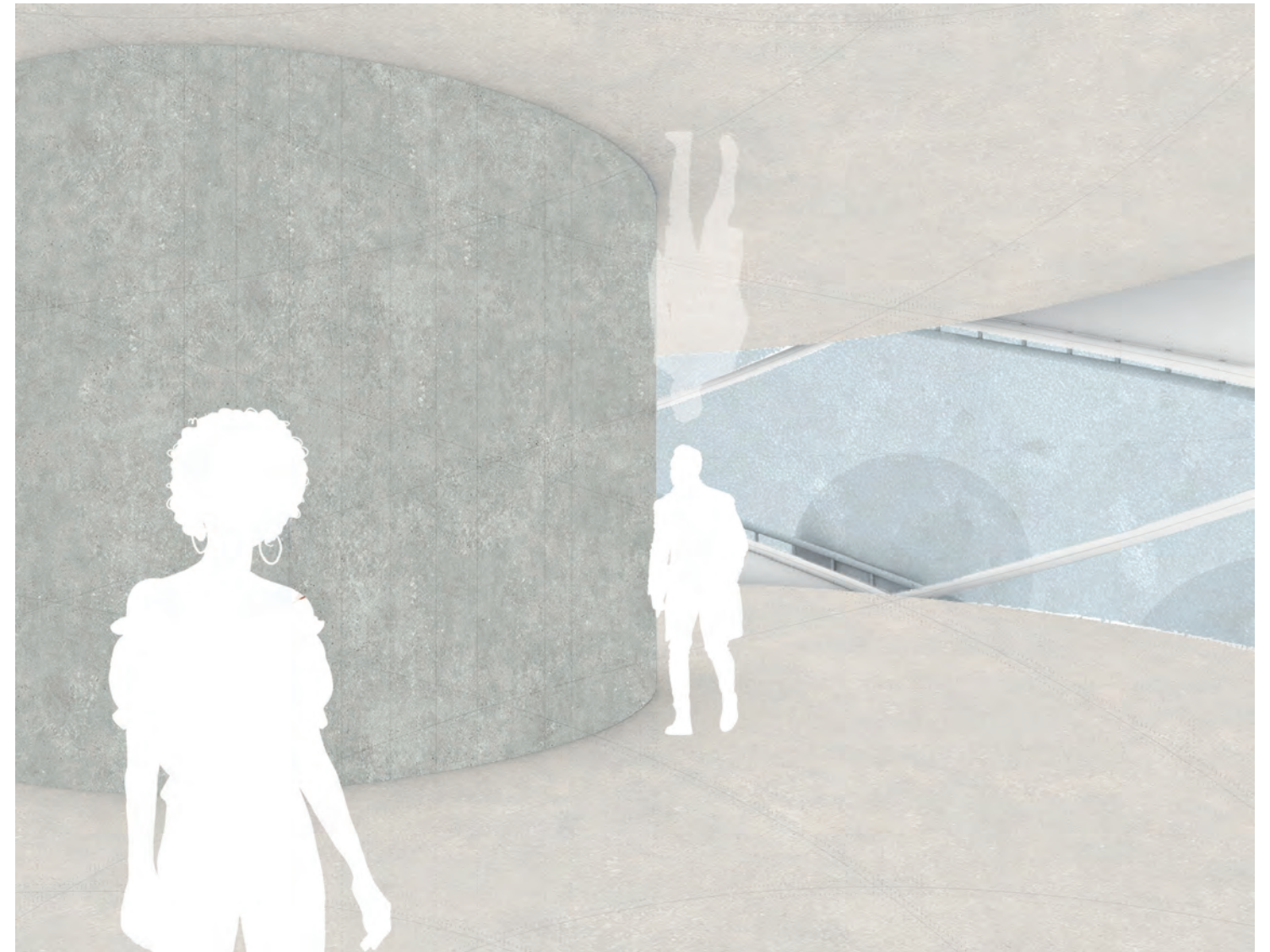
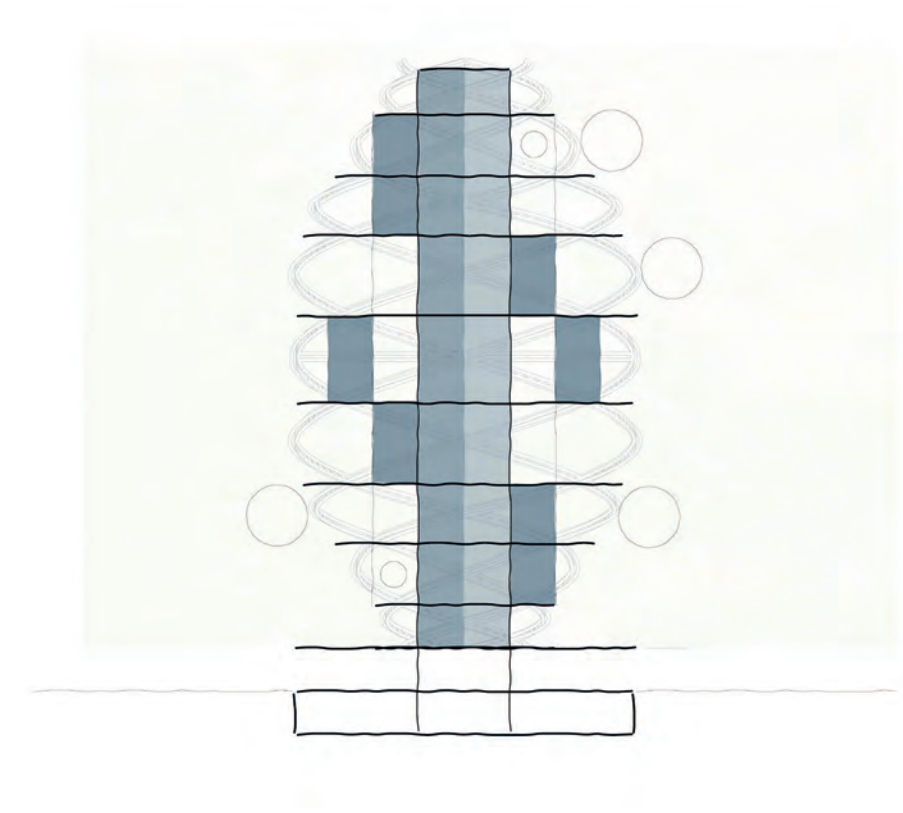
Die Ausstellung beschäftigt sich mit der Frage, wie wir beim Einkaufen beeinflusst werden. Anhand verschiedener Stationen, die den Bereichen im Supermarkt entsprechen, kann der Besucher Tricks und gezielte Manipulationen der Branche erleben.

Aufgaben, die durch das Einscannen von Produkten zur Ermittlung des individuellen Einkaufstyps führen, bringen auf spielerische und teils überspitze Weise die Themeninhalte näher. Zusätzlich werden in jeder Station passende Verbraucherinfos vermittelt.



Bei dem Projekt »Experience the power of Gravity« handelt es sich um eine Architektur, in der der Besucher die verschiedenen Kräfte der Physik erleben soll. Unter anderem durch Aktivitäten wie einen Freifall-Elevator soll der Zustand von Schwerelosigkeit erzeugt werden. Die Ausstellung soll Besucher über verschiedene physikalische Phänomene informieren.

*Marc Dietrich, Maximilian Moser,
Johanna Zellerhoff*





April Greiman wurde 1948 in New York geboren und hat Grafikdesign studiert. Sie entdeckte die gestalterischen Möglichkeiten der Computertechnik und schöpfte diese als eine der ersten Designerinnen voll aus. Ganz im Stil des New Wave kombiniert sie Texturen, Farben und Schriften auf mehreren Ebenen und arbeitet dabei abseits der Design-Normen.

Caroline Loebmann

FEMALE ROLE MODELS

In Communication Design

Betreuung:
Prof. Eva-Maria Heinrich

In der Geschichte des Kommunikationsdesigns lassen sich bemerkenswerte Gestalterinnen finden, die diese relativ junge Disziplin mit geprägt haben. Das ist umso erstaunlicher, als es die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen vor 150 Jahren Frauen kaum erlaubten, eine höhere Ausbildung oder ein Studium zu absolvieren, noch (fair bezahlt) berufstätig zu sein. Erst nach und nach veränderte sich die gesamtgesellschaftliche Situation und so auch das Gesicht von Kommunikationsdesign.

Wir beschäftigen uns mit ausgewählten weiblichen Vorbildern, Pionierinnen, Wegbereiterinnen und ihrem Oeuvre und widmen ihnen eine Heft- und Plakatreihe. Wie sind sie Gestalterinnen geworden? Wer hat sie in ihrer Entwicklung unterstützt und gefördert, wer mit ihnen zusammengearbeitet? Unter welchen Bedingungen entstanden ihre Arbeiten? Was war das außergewöhnliche an ihrer Gestaltung? Wie konnten sie erfolgreich sein? Wurden sie öffentlich wahrgenommen? Welche Widerstände hatten sie zu überwinden? Und was können wir heute daraus lernen?



Giorgia Lupi (*1981, Italien) ist eine Informationsdesignerin und seit 2019 Partnerin bei Pentagram (New York) sowie Gründungsmitglied der Agentur Accurat, die sich auf Design und Information fokussiert. Seit 2018 ist sie als Director's Fellow Mitglied des MIT Media Lab und wurde als eine von „Fast Company's 100 Most Creative People in Business“ ausgezeichnet. Ihre Arbeiten sind Teil der permanenten Ausstellung im Museum of Modern Art (New York) und Smithsonian Design Museum.

Giorgia Lupi ist bekannt für ihren humanistischen Zugang zu Daten, indem sie deren Unpersönlichkeit infrage stellt. Ihre ansprechenden visuellen Erzählungen verbinden Zahlen und Daten wieder mit den Geschichten, Menschen und Ideen, die dahinter stehen. Dabei nutzt sie Daten als Werkzeug, um Konzepte von Zeit durch eine Mischung aus analogen, handschriftlichen und digitalen Methoden zu erforschen und illustrieren.

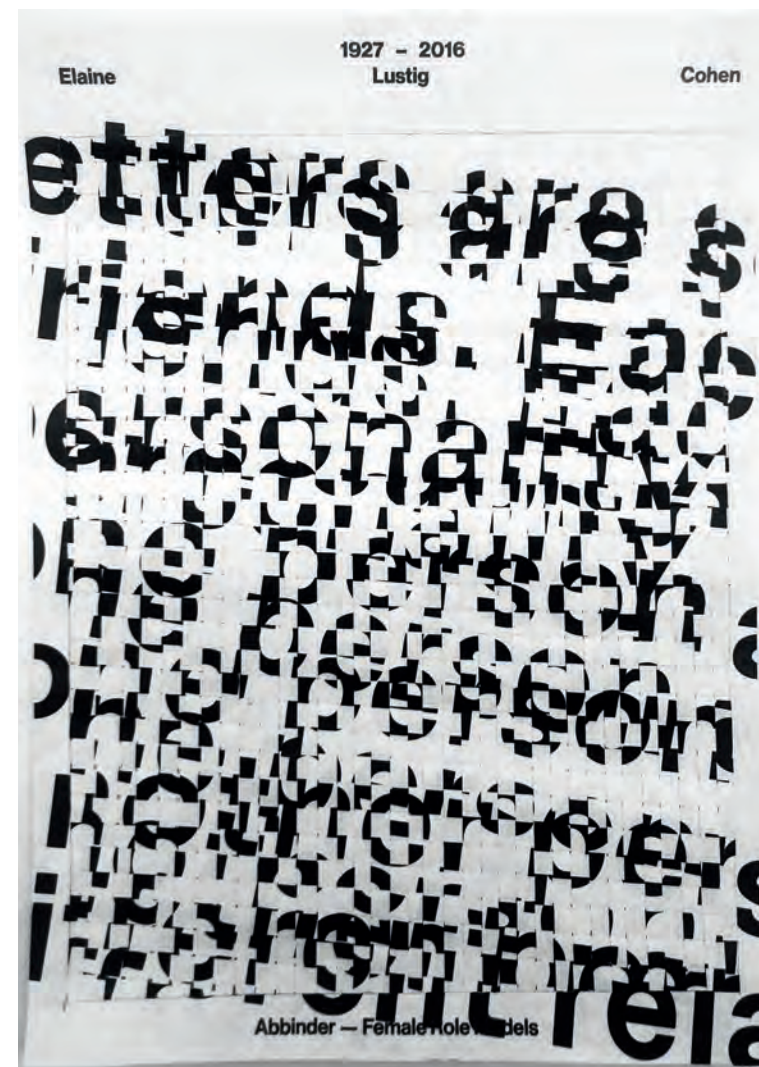
Anna Carlotta Ellegast





Elaine Lustig Cohen (1927 – 2016) war eine in New York lebende Künstlerin, Grafikdesignerin und Händlerin seltener Bücher. Zu Beginn ihrer künstlerischen Laufbahn in den späten 1960er-Jahren gestaltete Elaine mittels ausdrucksvollen, farbenfrohen geometrischen Abstraktionen. In den 1990er-Jahren entwickelte sich ihr Werk zu verspielten Kompositionen, die Collage, Fotografie und Typografie einbeziehen. Einprägsam ist vor allem die Heiterkeit und unbeschwerte Stimmung in ihren Kompositionen. Viele ihrer Arbeiten erinnern an ein Puzzle und laden zum Spielen ein. Mit kräftigen Farben, lauten auffälligen typografischen Elementen bringt sie ihre Betrachter zum Schmunzeln.

Julia von Muschwitz



Lara Heller

Susan Kare (*1954) ist eine US-amerikanische Grafikdesignerin und Künstlerin, die vor allem für ihre Beiträge zur Gestaltung der grafischen Benutzeroberfläche des ersten Apple Macintosh bekannt ist. Als frühe Pionierin der Pixel-Art und der grafischen Benutzeroberfläche wurde sie als eine der bedeutendsten Technologinnen der modernen Welt gefeiert.

Kares Designprinzipien sind Bedeutung, Einprägsamkeit und Klarheit.





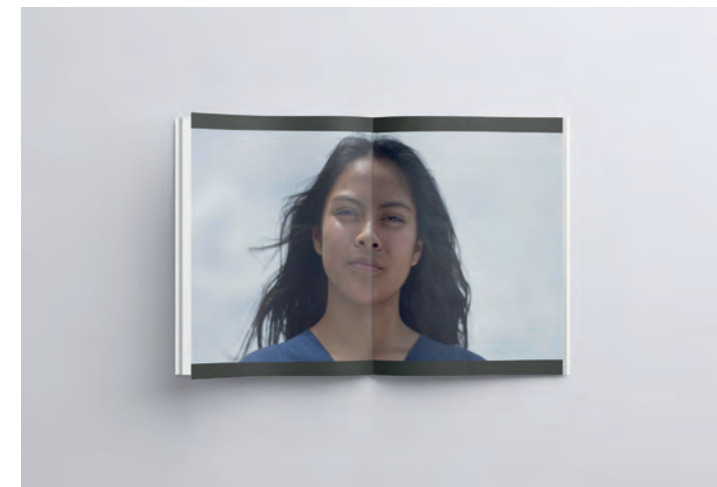
Malika Favre wurde 1982 geboren und ist eine französische Illustratorin, die in Barcelona lebt. Ihr Stil beschreibt sich als purer Minimalismus, gepaart mit Pop Art und Optical Art. Sie arbeitet gerne mit Vektor-Grafiken, die Objekte simpel in ihren Basics darstellen. Das erlaubt ihr, komplexen Ideen eine visuelle Einfachheit zu verschaffen. Ihre Illustrationen sind dabei meist farbenfroh und knallig. Malika Favre meint, dass Farben immer sensibel ausgewählt werden müssen, weil sie die Bedeutung und das Feeling einer Illustration ändern können. Doch sie arbeitet nicht nur mit knalligen Farben. Denn manchmal, wenn zum Beispiel die Formen die Geschichte erzählen, werden keine Farben mehr benötigt. Malika bildet am liebsten Frauen ab, befasste sich im Laufe der Zeit aber auch mit Themen wie Architektur und Reisen. Während ihrer Karriere arbeitete sie mit Marken zusammen wie z.B. Sephora und Penguin Books, oder auch der Vogue, der New York Times oder der Vanity Fair.



Lea Engler

Magdalena Link

Rebeca Méndez ist Wissenschaftlerin, Künstlerin und Designerin. Ihre Arbeit umfasst Fotografie, Film, Video und Installation und beschäftigt sich mit kritischen Ansätzen zu öffentlichen Identitäten und Landschaften sowie künstlerischen Projekten, die auf Methoden der Feldforschung basieren. Um Méndez' Arbeiten umfassend darzustellen, entstand ein Bewegtbild und ein Heft, das dem Aufbau und der visuellen Form eines Films nachempfunden ist.

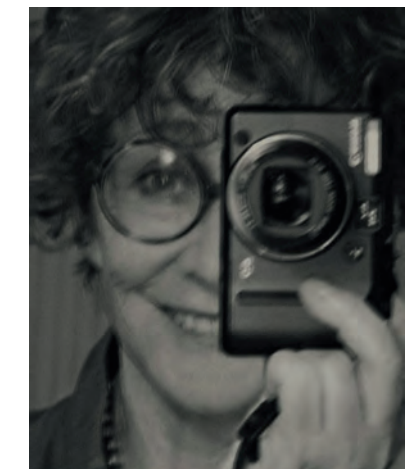


»Ellipses create a place for difference, for listening. They mark the place between one speaker and another in a conversation. Ellipses make a kind of place out of absence, give a location to lost meanings or lapsed connections. They mark the place between my graphic voice trailing off and the viewer's imagination carrying on.«

- Sheila de Brettville



Nadine Wetzel



Sarah Moon
*1941 Vernon

Sarah Moons Karriere begann als Model. Als sie ihre Kolleginnen fotografiert, erregen ihre Bilder Aufmerksamkeit. Sie erhält Aufträge. Im Laufe ihrer Karriere fotografiert sie unter anderem für Modehäuser wie Chanel oder Dior. Anstatt wie viele ihrer Kollegen auf »Sex, Gloss & Glamour« zu setzen, sind ihre Bilder poetisch, verschwommen und mysteriös. Sie zeigen oft flüchtige Augenblicke.

Sarah Jansky







UNBOYING HYBRID

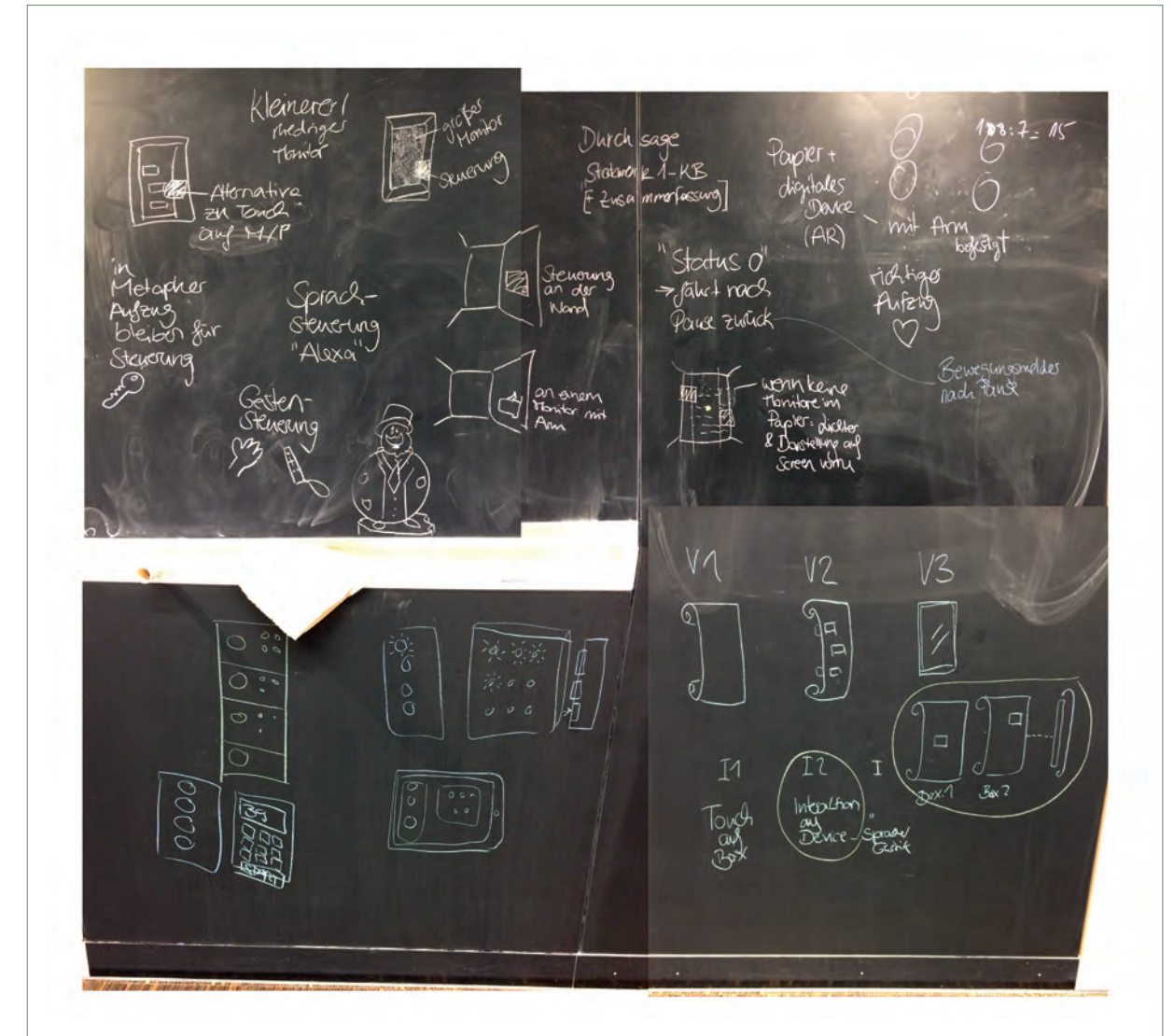
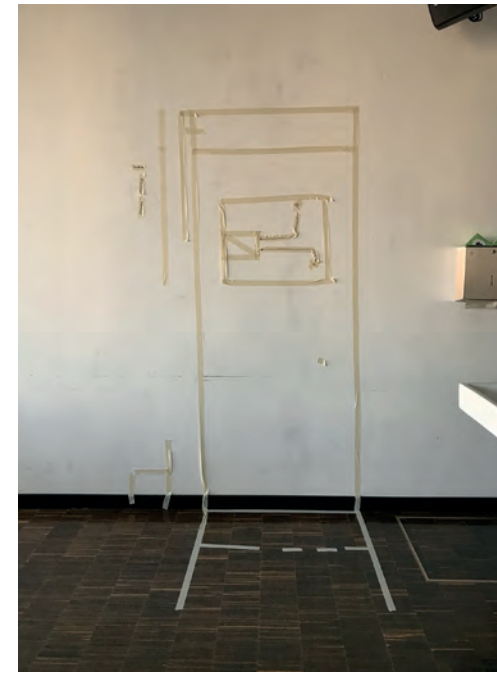
Betreuung:
Prof. Jo Wickert
Vanessa Schätzle

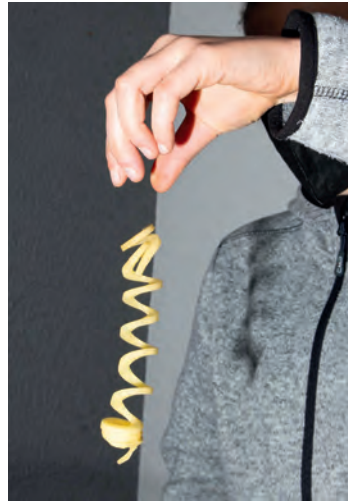
Welches Geschlecht hast du, lebst du oder fühlst du? Die Antwort darauf ist nicht immer einfach, denn sie erfordert das Ausbrechen aus fixen Denkmustern und dem damit verbundenen stereotypischen Bild von männlich und weiblich.

Die modulare Wanderausstellung »Raum für...« hinterfragt Heteronormativität, macht Mut zu sein, wer man ist und hilft den Besuchenden dabei die Perspektive zu wechseln, Denkgewohnheiten zu verändern und genauer hinzusehen.

Konzipiert als begehbare »Denkräume«, zeigen acht Boxen beispielhaft, wie machtvoll gesellschaftliche Räume und konkrete Orte die sexuelle Identität und unsere Alltagspraxis einschränken

oder ermöglichen. Diese bestehenden Denkräume werden in dem Kurs um eine weitere Box ergänzt. Die »Fahrstuhlbox« vereint die Inhalte aller acht Boxen in einem hybriden Konzept, welches sowohl analog als auch digital funktioniert. Das Konzept hat den großen Vorteil, dass die Inhalte der gesamten Ausstellung auch bei geringen Platzkapazitäten den Besuchenden zur Verfügung gestellt werden können.





FRITTENBUDEN

Eine exemplarische Auseinandersetzung mit dem Spannungsfeld von Food und Gender

Betreuung:
Prof. Karin Kaiser
&
Laura Haensler
Larissa Holaschke,

(Zürcher Hochschule der
Künste)

Bestandteil des grenzübergreifenden Kooperationsprojekts »Unboxing 2.0«, Leitung Prof. Kaiser, Förderlinie »Wissenskommunikation und -transfer« 2021 der Internationalen Bodenseehochschule IBH.

Wie materialisieren sich Geschlechterrollen auf dem Schokoriegel, wie männlich ist mein Müsli? Welchen Einfluss haben Werbespots auf unser Essverhalten? Dieser Workshop drehte sich darum, erst einmal uns selbst und im nächsten Schritt einem Publikum geschlechtsspezifische und reduktionistische Kodierungen, Bilder und Darstellungen im Foodsegment deutlich zu machen. Methoden wie Mapping, Dekodieren, Transfer von Genres und Parameter-Hacking wurden zur Analyse

und zur kreativen Intervention genutzt. Analysehäppchen und Gespräch, kombiniert mit einer praktischen Herangehensweise – Theorie kann so crisp sein! Die Frittenbude als haptischer und subversiver Schauplatz machte uns Gestalter*innen bewusst, wie vielschichtig die Geschlechtercodes sind, wie stereotyp selbst subtile Designprinzipien sein können und wie schnell wir sie oberflächlich reproduzieren.

Entwicklung und Zubereitung fünf verschiedener Arten von Pommes Frites, basierend auf zuvor untersuchten Produkten und Lebensmitteln, sowie Speisekarte, Manifest & Fettpapier, Publikumsevent.



Um den wahren Spaß zu genießen musst du nur diesen einfachen Regeln folgen: 1. Nimm die Fritte zwischen Daumen und Zeigefinger deiner rechten Hand. (Chui macht das Spaß) 2. Stelle dich in eine vorteilhafte Pose und zeig deine Schokoladenseite (du hast dabei viel Spaß) 3. Reinige dir deine Zähne mit dem vorhandenen Zahnpulver 4. Lächle! (Aber zeige nicht zu viel Zahn) 5. Poste das bearbeitete Foto auf Instagram 6. Benutze die Hashtags: #Fun #surprise #fritten #curelady 7. Beiße in die Surprise-Fun-Fry 8. Leche unbeschwert — aber nicht zu laut! 9. Falls es komisch schmeckt, lass dir nichts anmerken, was denken sonst die anderen?

Fitness Fritte

Die Fitness Fritte eignet sich ideal als kleiner Snack, Powerriegel oder als Mahlzeit perfekt für die proteinreiche Ernährung. Sie ist durch Ihre 3-fach Frittier Methode super knusprig. Für ein einfaches Handling ist die Fitness Fritte aus einer massiven Kartoffel geschnitzt und die Soße ist via Molekular Technik bereits integriert. Ein Snack. Eine Mahlzeit. 24h Power!

1,99 €



MANIFEST

GEGEN STEREOTYPISIERUNG UND DISKRIMINIERUNG IM DESIGN

WIR MACHEN UNS BEWUSST * WER GESTALTET * FÜR WEN GESTALTET WIRD * DASS JEDE GESTALTUNG UNS BEEINFLUSST * DASS ES KEINE NEUTRALITÄT GIBT * WIE UND VON WEM DESIGNGESCHICHTE GEPRÄGT IST WIR SEHEN * DIVERSITÄT ALS GESTALTUNGSRAUM * VEREINFACHUNG NICHT ALS LÖSUNG DES PROBLEMS * DASS IN GESTALTUNG WERTE UND PRÄGUNGEN VERINNERLICHT SIND WIR HINTERFRAGEN * REPRODUKTIONSMECHANISMEN * UNSERE PRIVILEGIEN * UNSERE ERWARTUNGSHALTUNG AN DESIGN * SICHTBARKEIT VON DESIGNER*INNEN WIR WOLLEN * DAS POTENZIAL VON GESTALTUNG NUTZEN * WELTEN AUFBRECHEN * FÜR MACHTMECHANISMEN UND HIERARCHIEN VERÄNDERN

Design zeigt sich in allen Facetten unserer Alltagswelt und prägt unser Zusammenleben. Dabei agiert Geschlecht als irreduzibler Bestandteil: Alles, was uns umgibt, unterliegt einer bewussten oder unbewussten Vergeschlechtlichung. Patriachale Strukturen werden einerseits gefestigt und können andererseits aufgebrochen und verändert werden. Wir als Designer*innen sehen diese Gestaltungsaufgabe als Potential für eine geschlechtersensible und vielfältige Welt.

Lisa Klatt * Emelie Hohl * Sarah Prestel * Karina Bohl * Sophia Hummler * Louise Krank * Felix Lohwasser * Sandra Petzold * Katharina Schönberger * Adonai Tewolde * Pia Thalmann * Ella Vargas * Selina Vix * Laura Haensler * Larissa Holaschke

RIVERSIDE CAMPUS

Betreuung:
Prof. Brian Switzer
Prof. Eberhard Schlag

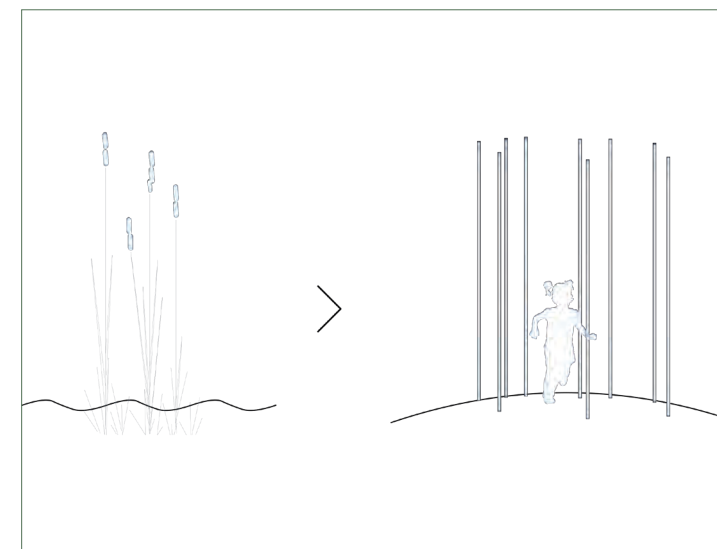
Der Webersteig ist ein wichtiger öffentlicher Stadtraum für Konstanz und seine Bewohner*innen und die zentrale Verbindung der HTWG Konstanz zum Seerhein. Aktuell wird der Webersteig dieser Bedeutung gestalterisch und funktional in keiner Weise gerecht.

Die Stadt Konstanz hat versuchsweise den Bereich vor der Strandbar verkehrsberuhigt und mit gebrauchten Stadtmöbeln ausgestattet. Diese Maßnahme ist jedoch nur eine Interimslösung auf dem Weg zu einer dauerhaften Verbesserung der Situation.

Im Rahmen dieses Projektes haben wir in einer fundierten Nutzung- und Bedarfsanalyse die Potentiale dieses Stadtraums für seine Nutzer*innen ausgelotet:

Die Bedeutung des Raumes für die Studierenden und Mitarbeiter*innen der HTWG, für die Bewohner*innen des Paradies, als Verbindung zwischen den Stadtteilen und für die visuelle Identität des Campus der HTWG Konstanz. In Teams aus Architekt*innen und Designer*innen wurden Entwurfskonzepte entwickelt, die den Stadtraum gestalterisch nachhaltig aufwerten, die Ergebnisse der Bedarfsanalyse in eigenständige Nutzungs- und Raumkonzepten umsetzen und den Campus der HTWG in ein gestalterisches Gesamtkonzept einbeziehen.

Vertreter*innen der HTWG und der Stadt Konstanz wurden zu Konsultationen hinzugezogen.



Tschall, Huber, Yaqoob, Yelkenkayalar



Der »Riverside Campus« lädt zu einer naturnahen Erholung ein und öffnet sich dem Stadtraum. Großzügige Zonen mit unversiegelten Flächen, schattenspendenden Bäumen und Sitztreppen am Wasser sind zum Essen, Arbeiten und Entspannen gestaltet. Vertikale Stangen und ein einheitliches Farbkonzept schaffen entlang der Uferpromenade eine visuelle Identität für die Hochschule.

Der Campus für alle ist ein Ort der Gemeinschaft, der Bildung und Freizeit nach außen trägt und die Stadt in den Campus holt. Die Biodiversität wird anhand von reduzierten Eingriffen erhalten und erweitert, städtische Plätze öffnen den Raum. Durch Bürgerbeteiligung entwickelt sich der Ort aus dem Ort heraus.



Sarah Gersema, Malin Thalheimer, Salome Weißer



Lena Meschenmoser, Paula Demerath, Clara Beumer



Das Entwurfskonzept »LinkedCampus« verbindet Stadt mit Campus und schafft einen Ort für Kultur, Bildung und Miteinander. Der Stadtraum Webersteig wird so nicht nur optisch sondern auch funktional aufgewertet und durch ein grünes Band – durchgehende Grünflächen – visuell zusammengefasst. Dieses grüne Band ist nicht nur identitätsstiftend sondern auch variabel bespielbar.

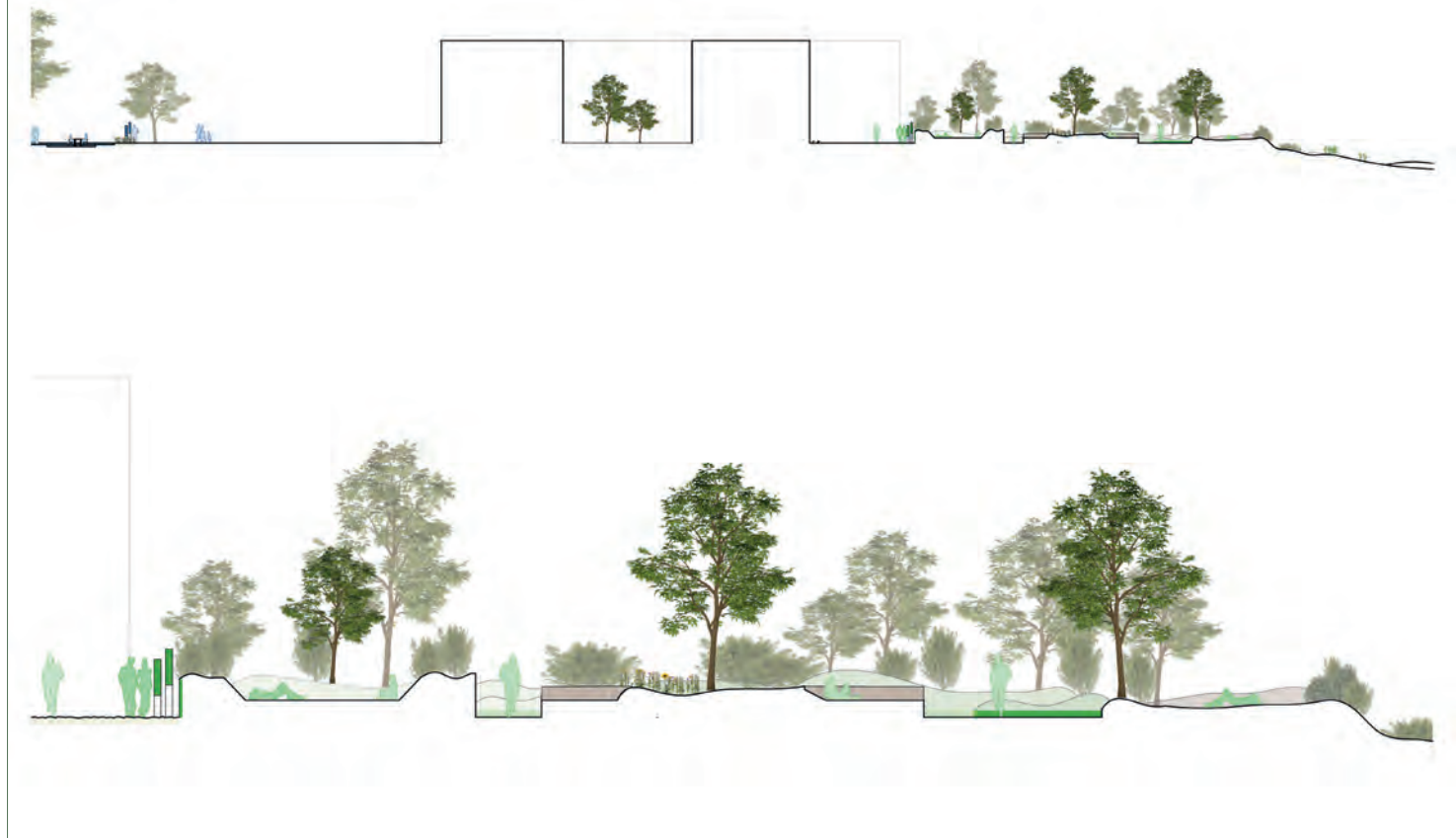
»On the beaten path« – nach diesem Motto leiten gezielt platzierte Hinweise wie Farbelemente im Straßenraum, Informationsbeschilderungen, Möblierungen und Straßenmarkierungen die Menschen aus dem Stadtteil Paradies auf ihren Weg zum Webersteig. Der Fokus liegt hier also auf der Gestaltung der Querverbindungen und der Endpunkte am Uferweg als Zielort.



Lena Conrad, Alina Lohr, Ana Vidal

INSELHOPPING

Schnitt Campus west: Naturlagune

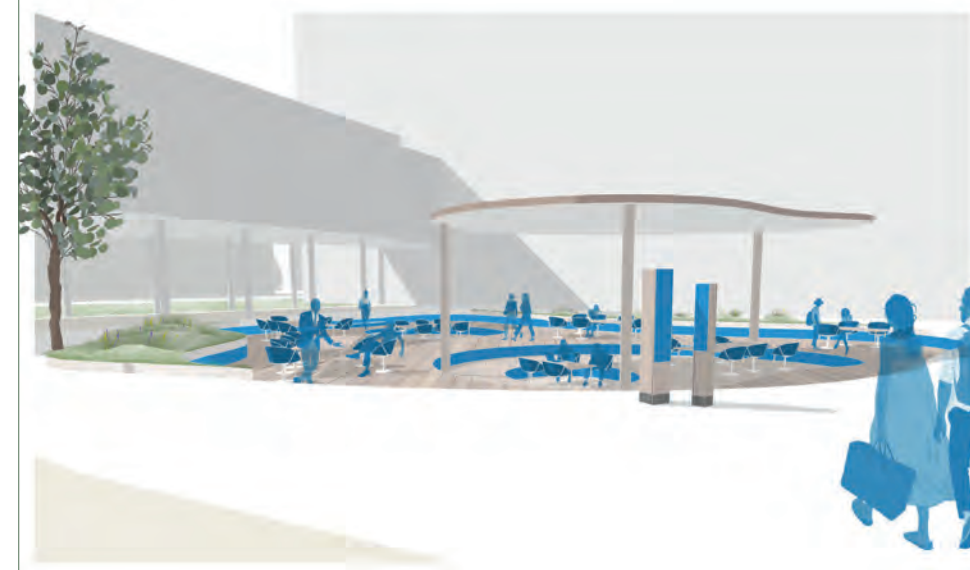


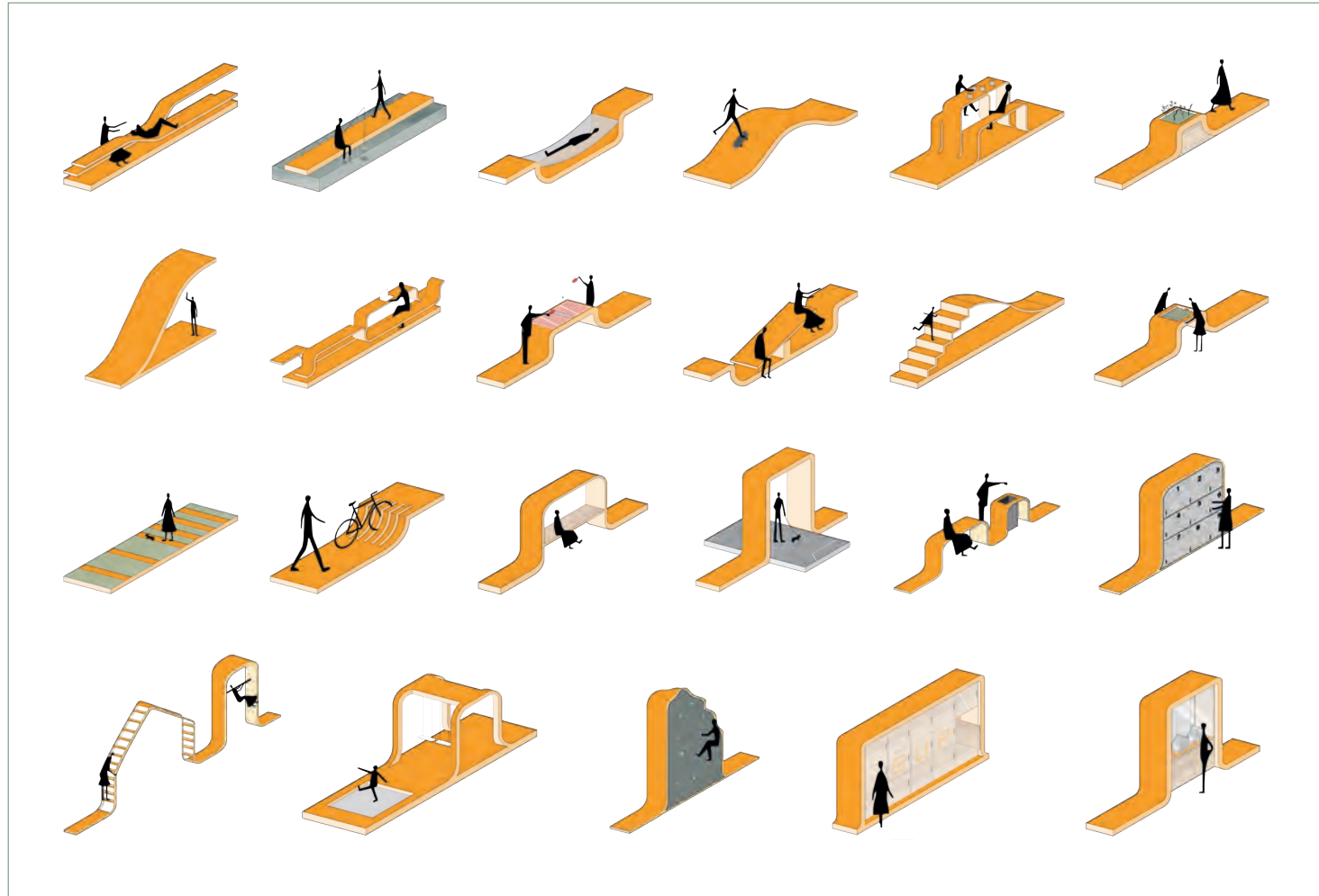
Kubiena, Sollermann, Ivanovas

In unserem Konzept »Inselhopping« entsteht eine individuell an die Umgebung angepasste Insellandschaft. Wir schaffen neue Anziehungsorte mit hoher Aufenthaltsqualität. Angepasst an die Bedürfnisse der Nutzer*innen, gestalten wir sechs Inseltypen: der Sportfelsen, das Gruppenatoll, die Badeinsel, die Naturlagune, die Bistro-Bucht und das »Kap der Konzentration«.

INSELHOPPING

Visualisierung: Kap der Konzentration





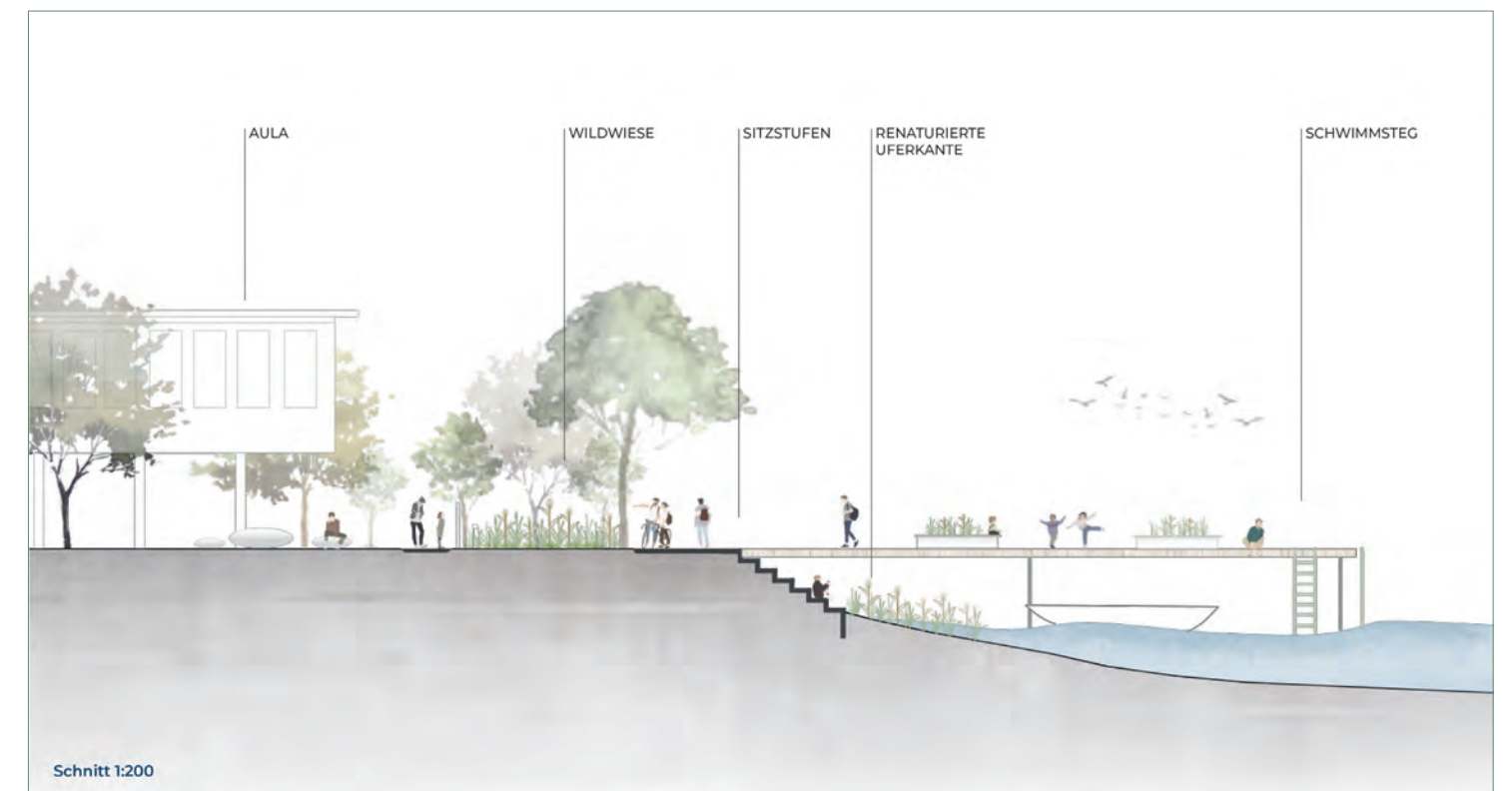
Rebecca Bader, Sarah Bastigkeit,
Pauline Klafke

Um für den »Riverside Campus« einen Ort der Begegnung zu schaffen, der Individual- sowie auch Gemeinschaftsraum fördert, entwickelten wir durch das Element des Bandes einen linearen Modulbau. Dieser ist entlang der Uferpromenade flexibel gestaltbar und lässt an verschiedenen Orten des Bandes Räume entstehen, die die Bedürfnisse der unterschiedlichen Interessengruppen verkörpern.



Franziska Sachse, Nico Gumpel,
Dennis Kulbe

Unser Konzept »Rhein erleben« verbindet lebendigen urbanen Raum mit ruhigen Parkanlagen und bietet somit Naherholung und zwischenmenschliche Interaktion. Der HTWG-Campus wächst an den Fluss heran und wird selbst grüner. Dem Ufer vorgelagert entstehen sonnige Aufenthaltsmomente nah am Wasser. Durch die gezielte Renaturierung der Uferböschung und von Teilen des Webersteigs entsteht die fehlende grüne Verbindung zwischen Boden- und Untersee.





KD-LOUNGE

Pia Thalmann
Leon Reeb
Erik Siemund
Jil Huss
Katharina Schönberger

Die KD-Lounge ist eine Vortragsreihe, die Studierende der Studiengänge Kommunikationsdesign selbst initiiert haben. Ziel der Vortragsreihe ist es, Expert*innen aus den Bereichen der Gestaltung und Kommunikation eine Bühne zu bieten, um einen persönlichen und umfangreichen Einblick in ihre Arbeit, sowie in ihre Denk- und Herangehensweisen zu bekommen.

Dieses Semester wurden die Vorträge unter dem Thema »Balance of Perspectives« abgehalten. Neben den unterschiedlichen Disziplinen der Vortragenden und ihrer Person selbst, standen immer dieselben Fragen über die Zukunft und das Wesen der Gestaltung im Mittelpunkt. Die vielfältigen Perspektiven, aus denen heraus ein Thema

betrachtet werden kann, wurden so aufgezeigt.

Zu Gast waren:

Grafikdesigner
Basile Fournier (Paris),

Creative Coder
Andreas Refsgaard (Kopenhagen),

das Grafikdesignbüro
Bureau Est (Leipzig)

Illustratorin
Friederike Hantel (Hamburg).

Und: Vielen Dank an Ida für die tollen Fotos und Felix für den krassen Sound! Sheeesh





KD—LOUNGE 2021/22

SEASON 17
BALANCE OF PERSPECTIVES

THE KD—LOUNGE IS A PUBLIC LECTURE SERIES ABOUT DESIGN AND ITS RELATED DISCIPLINES

BASILE FOURNIER

19th of November
26th of November
2nd of December
13th of January
19th of January
tba

LSC
BASILE FOURNIER
ANDREAS REFSGAARD
LEONHARD LAUPICHER
& SOPHIA BRINKGERD
BUREAU EST
FRIEDRIKE HANTEL

BAR FROM 19:00 - 21:45 CET

19:30 CET — L007

26th of Nov.

KD—LOUNGE
2021/22

SEASON 17
BALANCE OF PERSPECTIVES THE KD—LOUNGE IS A PUBLIC LECTURE SERIES ABOUT DESIGN AND ITS RELATED DISCIPLINES.

👁️👁️👁️

ANDREAS REFSGAARD

19th of November
26th of November
2nd of December
13th of January

LSC
BASILE FOURNIER
ANDREAS REFSGAARD
LEONHARD LAUPICHLER
& SOPHIA BRINKGERD
BUREAU EST
FRIEDRIKE HANTEL

BAR FROM 19:00 - 22:00 CET

19:30 CET — L007

2nd of Dec.

KD—LOUNGE
2021/22

SEASON 17
BALANCE OF PERSPECTIVES THE KD—LOUNGE IS A PUBLIC LECTURE SERIES ABOUT DESIGN AND ITS RELATED DISCIPLINES.

👁️👁️👁️

LEONHARD LAUPICHLER & SOPHIA BRINKGERD

19th of November
26th of November
2nd of December
13th of January

LSC
BASILE FOURNIER
ANDREAS REFSGAARD
LEONHARD LAUPICHLER
& SOPHIA BRINKGERD
BUREAU EST
FRIEDRIKE HANTEL

BAR FROM 19:00 - 22:00 CET

19:30 CET — L007

13th of Jan.

KD-LOUNGE
2021/22

SEASON 17
BALANCE OF PERSPECTIVES THE KD-LOUNGE IS A PUBLIC LECTURE SERIES ABOUT DESIGN AND ITS RELATED DISCIPLINES.

👁️👁️👁️

BUREAU EST

19th of November
26th of November
2nd of December
13th of January

LSC
BASILE FOURNIER
ANDREAS REFSGAARD
LEONHARD LAUPICHLER
& SOPHIA BRINKGERD
BUREAU EST
FRIEDERIKE HANTEL

BAR FROM 19:00 - 21:45 CET

19:30 CET - L007

19th of Jan.

KD-LOUNGE
2021/22

SEASON 17
BALANCE OF PERSPECTIVES THE KD-LOUNGE IS A PUBLIC LECTURE SERIES ABOUT DESIGN AND ITS RELATED DISCIPLINES.

👁️👁️👁️

FRIEDERIKE HANTEL

19th of November
26th of November
2nd of December
13th of January

LSC
BASILE FOURNIER
ANDREAS REFSGAARD
LEONHARD LAUPICHLER
& SOPHIA BRINKGERD
BUREAU EST
FRIEDERIKE HANTEL

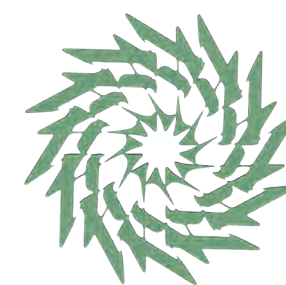
BAR FROM 19:00 - 21:45 CET

19:30 CET - L007

26th of Jan.



ANKE Westphal



Als sie angefangen hat zu studieren, wusste Anke eigentlich gar nicht so richtig, was »Kommunikationsdesign« wirklich ist. »Ich geh später zum Film!« hat sie damals immer gesagt. Jetzt, neun Semester später, steht sie an einem völlig anderem Punkt in ihrem Leben - sie ist vier Jahre älter und hat in den letzten Jahren im L-Gebäude (oder auch digital von zu Hause aus) nicht nur extrem viel über das Gestalten, Konzipieren und Erklären im gestalterischen Sinn gelernt, sondern auch im »Gestalten« und »Erklären« von sich selbst. »KD und das Leben hängen irgendwie oft zusammen«, das ist

ihr Eindruck... Anke verlässt die vertraute HTWG mit zwei weinenden Augen und hat doch gleichzeitig das Gefühl, dass die Zeit für den nächsten Schritt gekommen ist - also nicht nur den Kokon zu verlassen, sondern irgendwie auch loszufliegen... Oder flattern... Die Angst davor abzustürzen ist jetzt auf jeden Fall deutlich kleiner als noch vor vier Jahren.



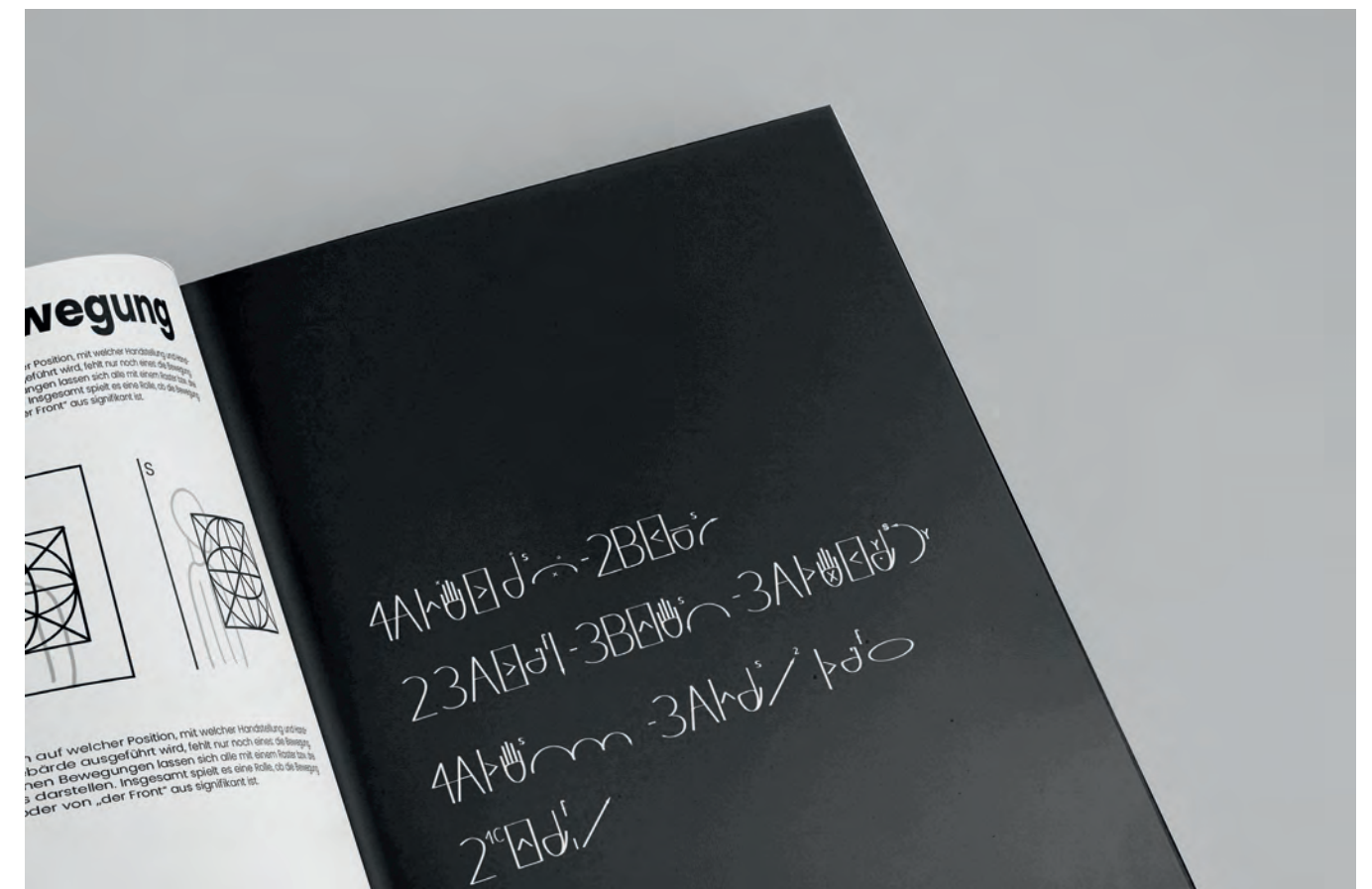
CONNECT

Mit den Händen zwei Welten verbinden

Betreuung:
Prof. Jo Wickert
Prof. Andreas P. Bechtold

Kommunikation ist ein grundlegendes Bedürfnis der Menschen. Doch was ist, wenn einer Gruppe von Menschen schon von vornherein Barrieren in den Weg gelegt werden, da die Kommunikation in der Lautsprache für sie nicht so funktioniert wie für den Großteil der Bevölkerung? 200.000 Menschen sind, alleine in Deutschland, auf die Gebärdensprache angewiesen - aber nur ein Bruchteil der Hörenden beherrscht die »deutsche Gebärdensprache«, kurz DGS. Im Rahmen ihrer Bachelorthesis hat Anke Westphal eine Strategie ent-

wickelt, die den hörenden Menschen den Einstieg in die Gebärdensprache erleichtert und sie hat einen Ansatz für ein Notationssystem entworfen, mit dem sich Texte in (manuelle) Gebärden übersetzen lassen. Ein Traum wäre, damit nicht nur Sensibilität, sondern auch Interesse für die bunte und offene Welt der Gebärdensprachcommunity zu wecken und die Gebärdensprache für viele Menschen zugänglich zu machen. Von der Sprache ohne Laute haben nämlich auch hörende Menschen etwas ...





ANDRIN

Hess

Als kleine Raupe dürr und schwach,
Brach Andrin ab vom Zürcher Ast.
Ohne Plan und ohne Ziel,
Nichts für ihn, kein Blatt, kein Stiel.

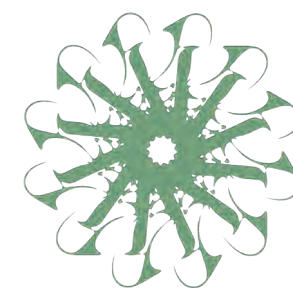
Doch regt' sich da in nächster Ferne,
Ein hübscher Strauch, im Saft und Grün.
Jäh spürt' Andrin eine Wärme,
Plötzlich ward die Raupe kühn.

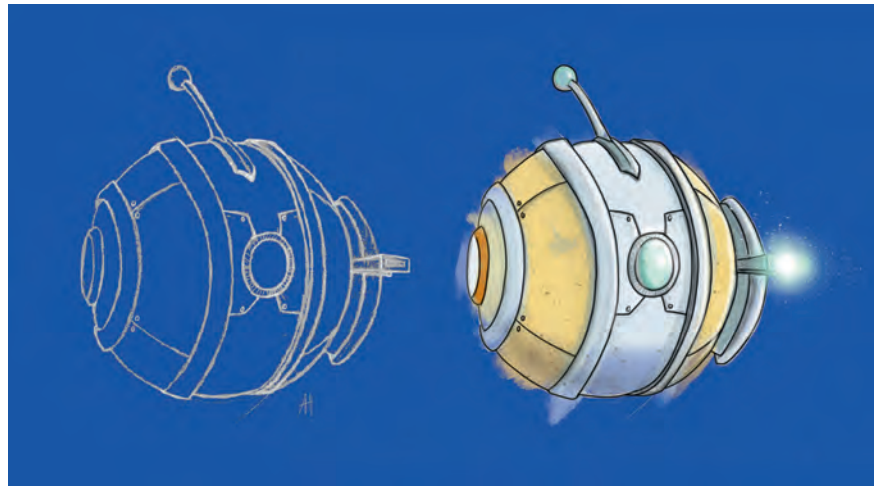
So schnell er konnt' kroch er heran
Und macht' es sich gemütlich.
Voller Neugier und Respekt,
Tat sich am Seerhein gülich.

Zeichnen und auch Film,
so stellte er sich's vor.
Doch hängen blieb er in VR
und vor dem Monitor.
Gierig schlang er Blatt und Blätter,
Auch bei Nacht und schönem Wetter.
Fand eine Nische, seinen Sinn,
Nie wollt' er woanders hin.

Ehe Andrin sich versah
Verwob er sich in Wonne.
Voll der Freud' und voll Genuss,
Ihm fehlt' nicht mal die Sonne.

Sich aus dem Gewebe windend
Fühlt er sich nun wohl und reich.
Mit schwerem Herzen lässt zurück,
Den Kokon - heimatgleich.





NATIVE EDUCATION

Edufiziertes Gaming in einer virtuellen Umgebung.

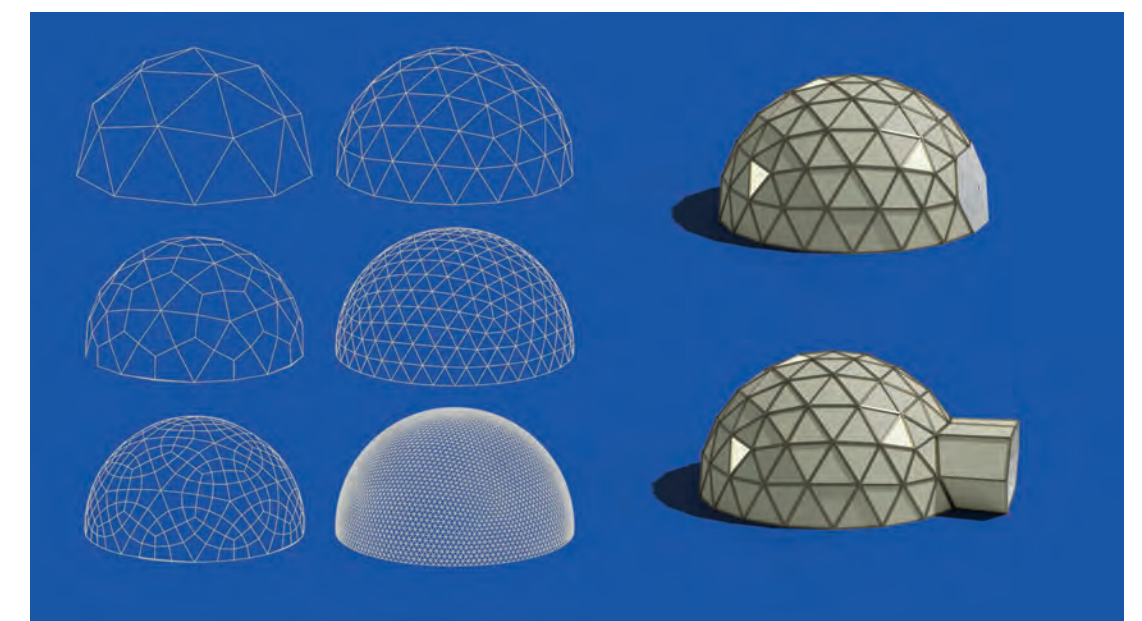
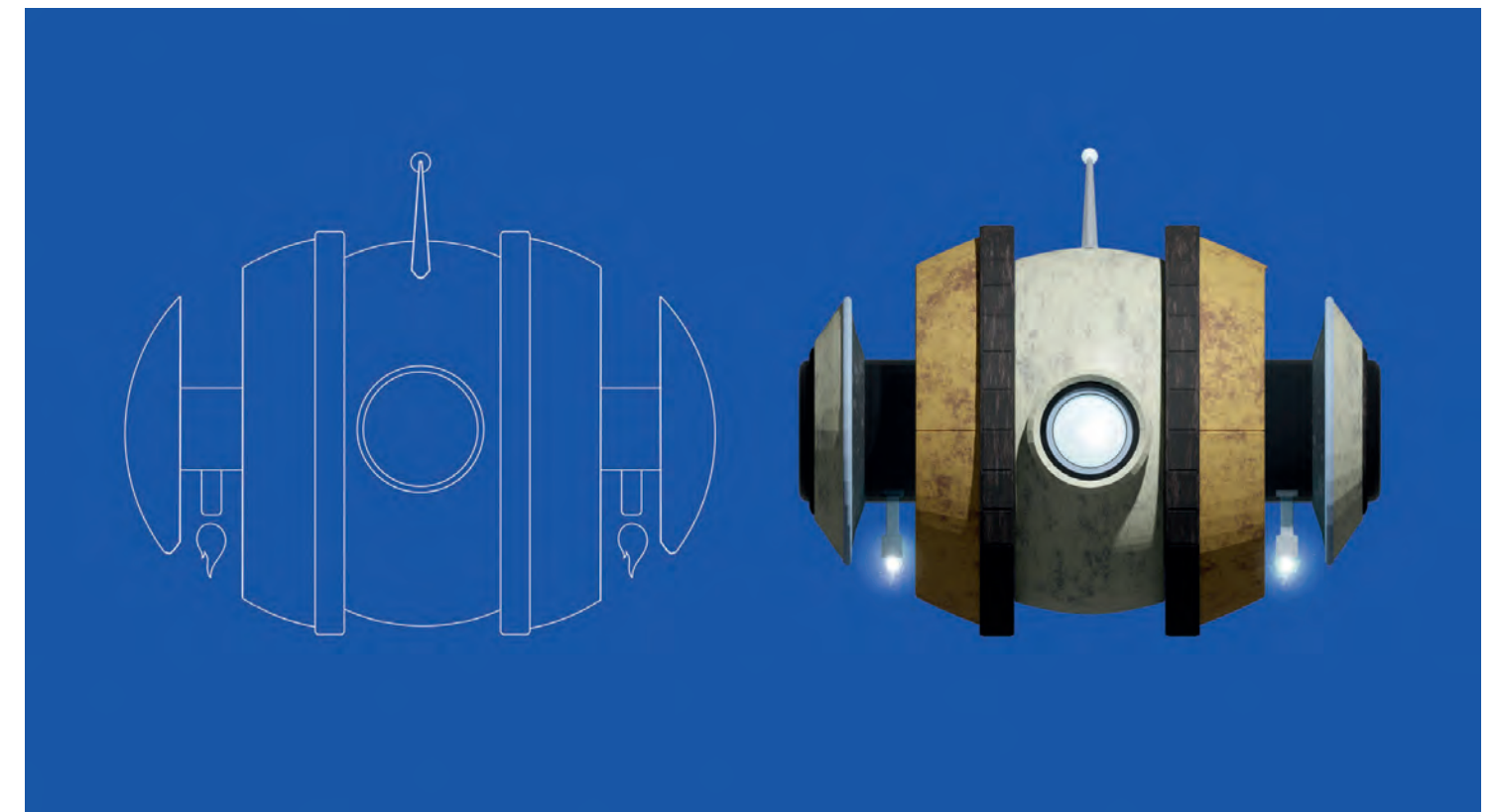
Betreuung:
Prof. Jo Wickert
Prof. Andreas P. Bechtold

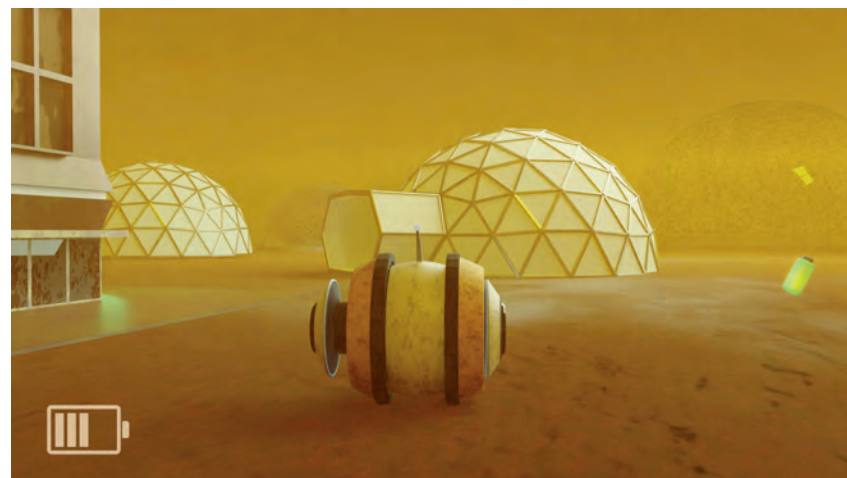
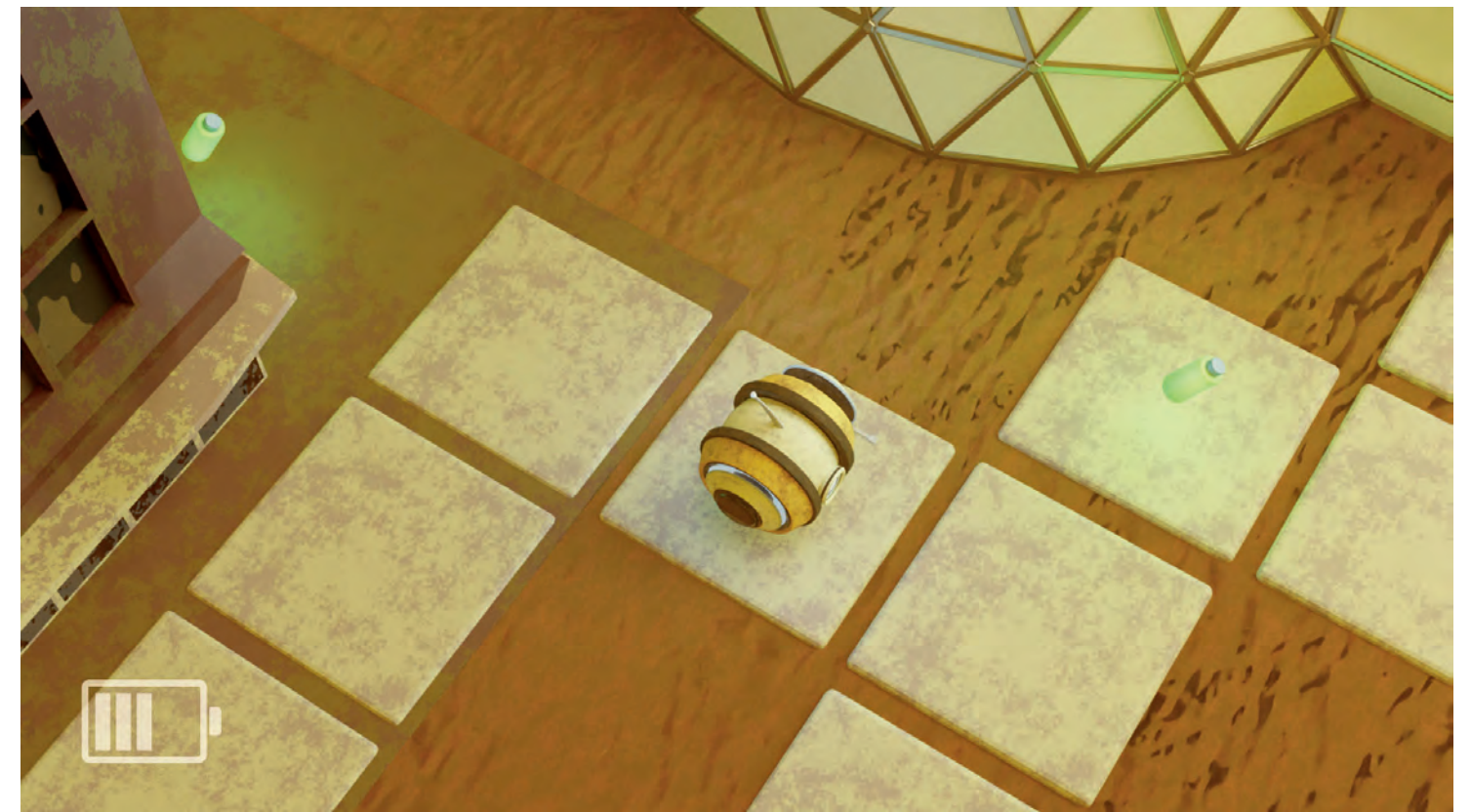
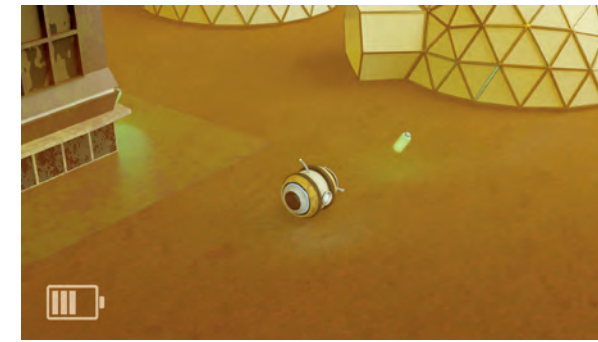
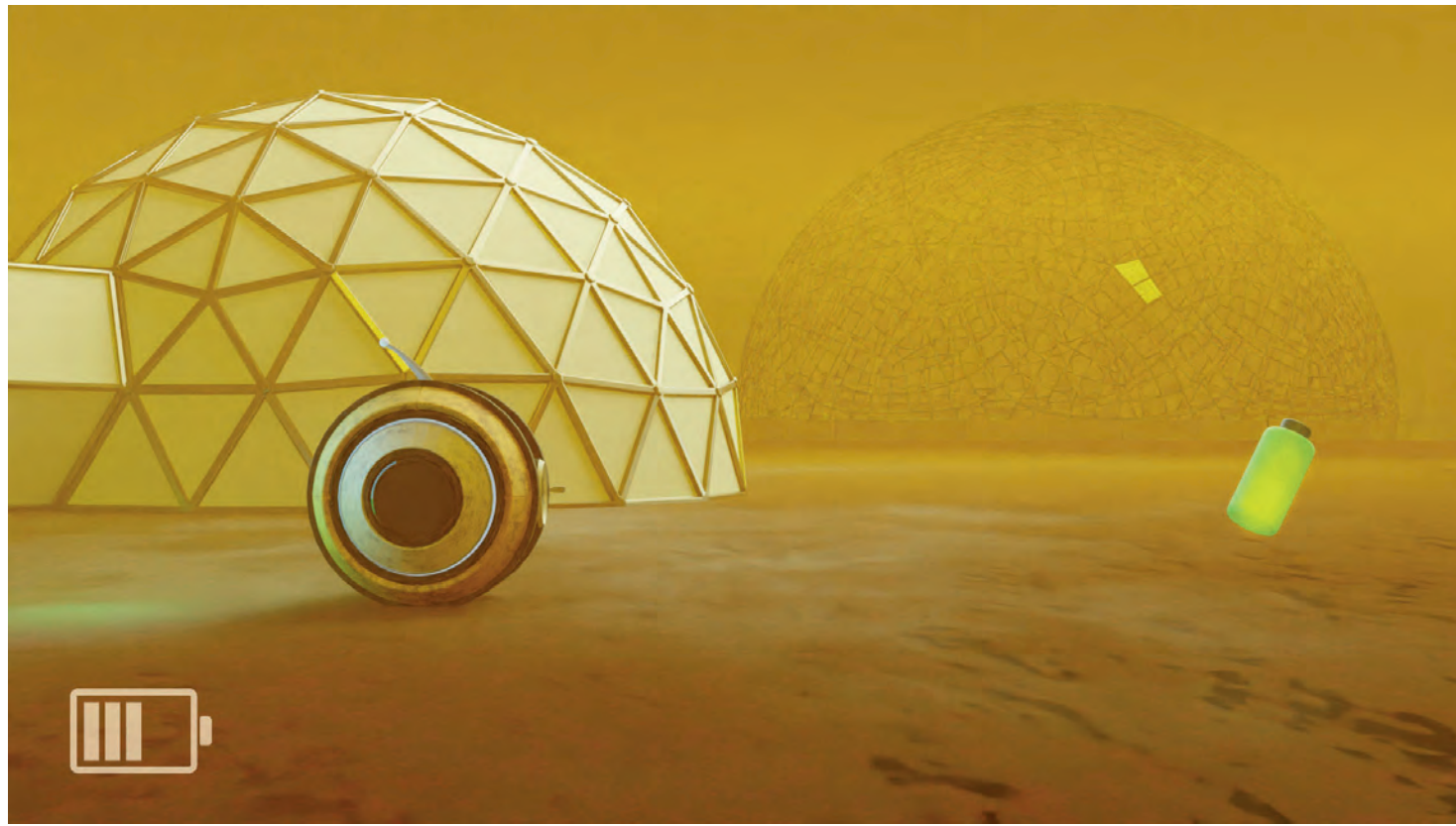
Die Arbeit »Native Education« beschäftigt sich mit Lehre in einer vertrauten Umgebung. Ziel ist es, zu zeigen, wie Mainstream-Videospiele – der Inbegriff intrinsischer Motivation – für die Lehre und die Allgemeinbildung genutzt werden können.

Basierend auf einer qualitativen Inhaltsanalyse zum Gaming-Verhalten in Deutschland und einem beispielhaft konzipierten Spiele-Prototyp, werden Möglichkeiten zur Implementierung von Lehrinhalten in Videospiele untersucht. Die Arbeit etabliert zudem den Begriff »Edufizierung«, sprich: die Übertragung von Lehre in lehrfremde

Zusammenhänge. Ziel dieser Methode ist es, das Spielerlebnis und den Spaß in den Vordergrund zu rücken. Die Lehre wird also so in das Spiel integriert, dass sie in ihm aufgeht. Sie ist nicht als Lehre zu erkennen, verbirgt sich aber in der Mechanik, dem Narrativ und der Spielwelt selbst.

Als Resultat werden verschiedene Möglichkeiten und Hindernisse beschrieben, die für eine erfolgreiche Edufikation berücksichtigt werden müssen. Die Ergebnisse werden in einem dokumentierten Entwicklungsablauf für einen edufizierten Spiel-Prototyp zum Thema »Energie« festgehalten.

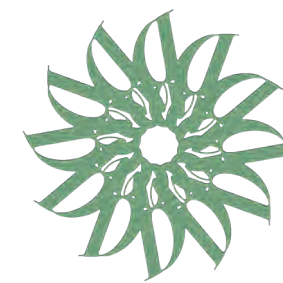






BENITA

Hüster



Nach drei Jahren rebellischer Flucht ins Ausland hat Benny es im November 2017 endlich geschafft, ihren ganzen Mut zusammenzunehmen, um eine Mappe samt Bewerbung abzugeben. Voller Versagensängste machte sie für ihr »One-Shot-Wonder« einfach die »Angst« selbst zu ihrem Thema und sicherte sich so einen Platz im schönsten Kokon Deutschlands. Angetrieben durch ihre rastlose Freude an Gestaltung schaffte sie es, auch ohne Kalender, plausible Rechtschreibung und jegliche Organisation immer wieder fristgerecht im Ziel zu landen. Ob mit unscharfen Handyfotos, einer

Klopapierkampagne oder Stimmungsringsen, Benny tobte sich stets mit unkonventionellen Ideen aus und schockte zugleich mit ihren widersprüchlich sauberen Layouts. Oft fand man sie auch außerhalb des Kokons, da »machen statt labern« und die Umsetzung für sie der beste Weg für ihre Entwicklung waren. Mit einem Bein im Berufsleben und einem kleinen Zeh im L-Gebäude durfte sie bis zum Ende lernen, was es heißt, authentische und nahbare Projekte umzusetzen.



DIE GESTALTUNG DER BIBEL.

Vom Layout-Experiment bis hin zur Neuauflage.

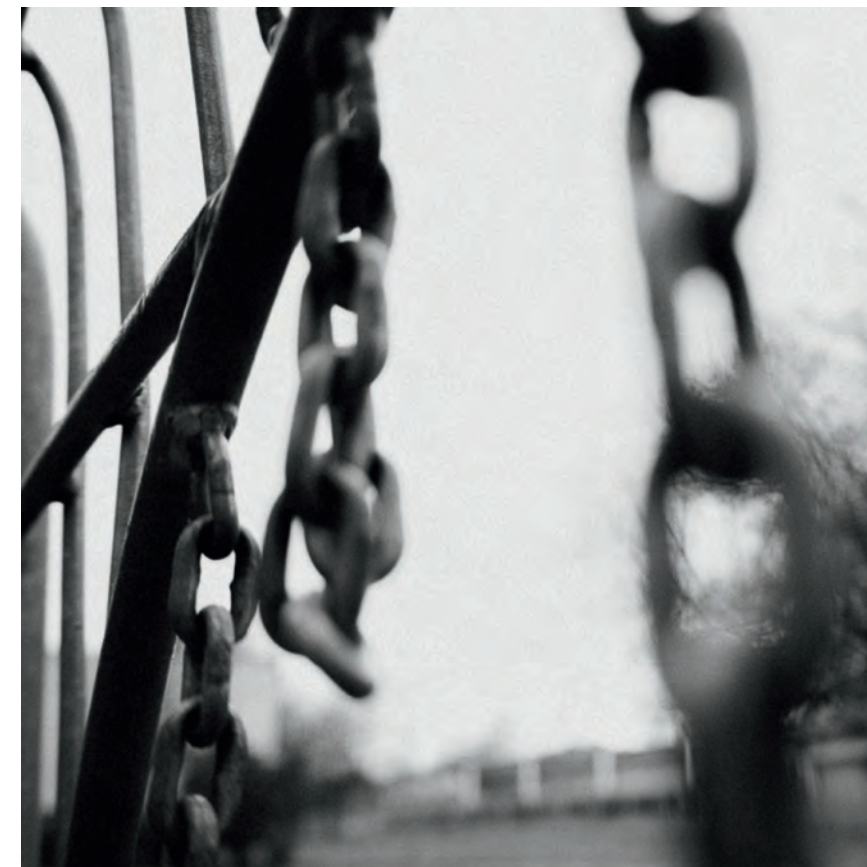
Betreuung:
Prof. Brian Switzer
Prof. Valentin Wormbs

Kein Buch wurde so oft produziert und überarbeitet wie die Bibel. Sie ist mit Abstand das wohl meistverkaufte Buch weltweit, die Auflage wird insgesamt auf 2,5 Milliarden Exemplare geschätzt. Die Bibel revolutionierte den Buchdruck und zählt nicht nur wegen ihrer Poesie zu den eindrucklichsten Werken der Menschheitsgeschichte. Die Frage ist und bleibt jedoch: „Was ist eine gute Bibel und wo finde ich sie?“

Der Besitz einer Bibel war einst Luxus. Heutzutage ist sie verfügbar, für fast jeden. Aber spricht sie auch jeden an?

Denn das Ziel, die Bibel als preiswertes Massenprodukt verfügbar zu machen, wurde irgendwann wichtiger als eine liebevolle Gestaltung. Man denke nur an die Mönche, die die Bibel bis zur Erfindung des Buchdrucks einst penibel abschrieben.

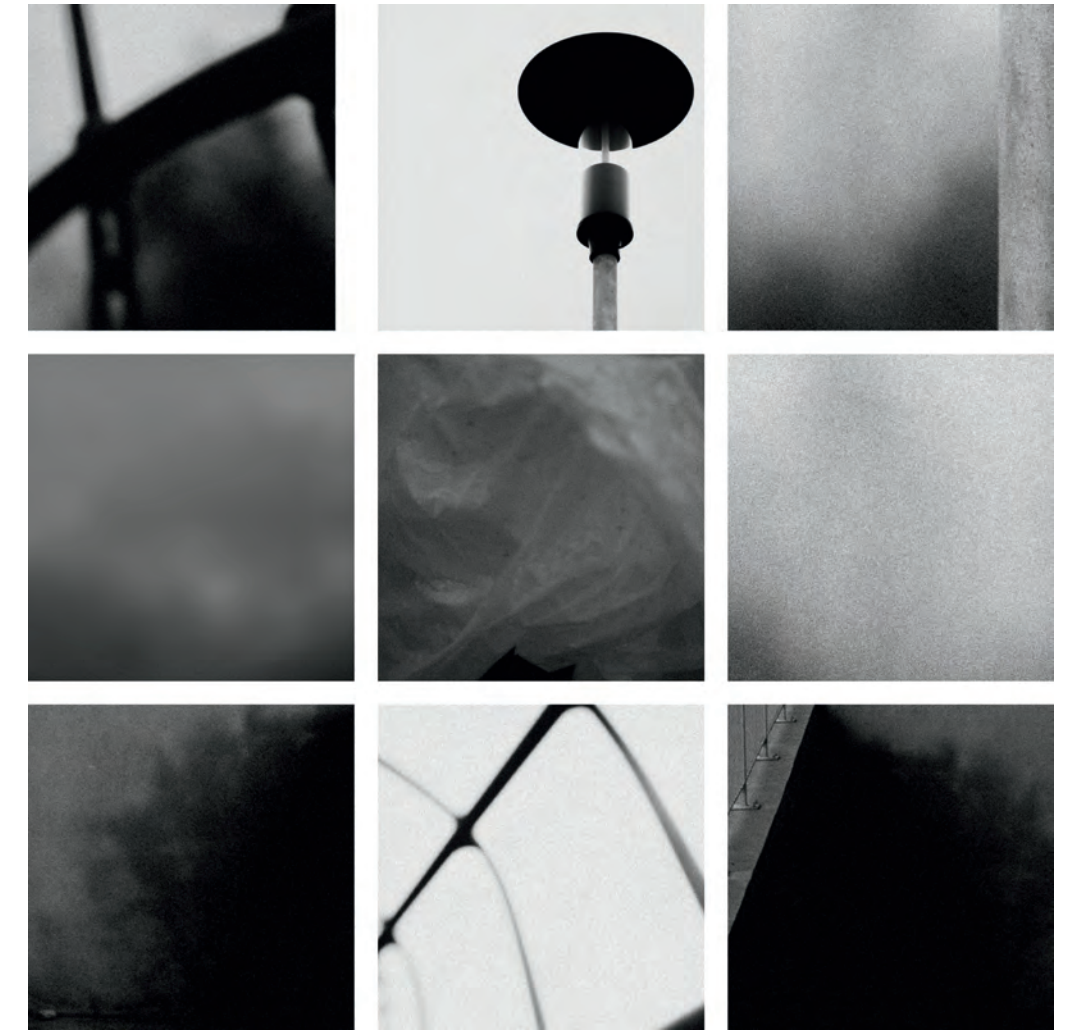
Dieses Projekt und die dazugehörige Neu-Gestaltung der Bibel ist ein Versuch, ein Werk zu schaffen, das am Puls der Zeit ist, als Alltagsgegenstand funktioniert und in der Gestaltung zumindest ansatzweise den vergangenen Meisterwerken gerecht wird.





**ICH BIN DAVON
 ÜBERZEUGT, DASS
 DIE BIBEL IMMER
 SCHÖNER WIRD,
 JE MEHR MAN
 SIE VERSTEHT.**

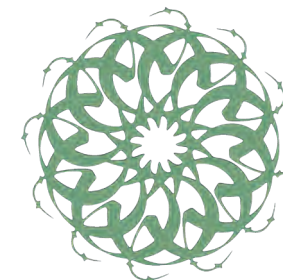
- Johann Wolfgang von Goethe





CELINA

Benedict



Celina verbrachte die Zeit im KD-Kokon damit, vielerlei Design-Disziplinen kennen- und zu ihrer Enttäuschung nur teilweise lieben zu lernen. Während des Grundstudiums probierte sie sich freudig an Print und digitalen Medien aus. Doch während andere nach und nach ihre Passion fanden und bereits wussten, welche Disziplinen sie später zu ihrem Beruf machen wollten, irrte Celina noch eher hilflos umher und suchte nach etwas, das sie begeisterte. Der Kokon bekam erste Risse und fühlte sich nicht mehr so sicher an wie zu Beginn. Doch Celina erkannte, dass der Kokon nicht der einzige

Bestandteil ihrer Welt war und wagte es, einen Fuß auf neues, ihr unbekanntes Territorium zu setzen. Dort entdeckte sie Disziplinen, die es im Kokon nicht gab und die ihr Herz höher schlagen ließen. Mit neuem Mut begab sie sich zurück in den Kokon und bereitet sich seitdem auf ihre Entdeckungsreise nach draußen vor.



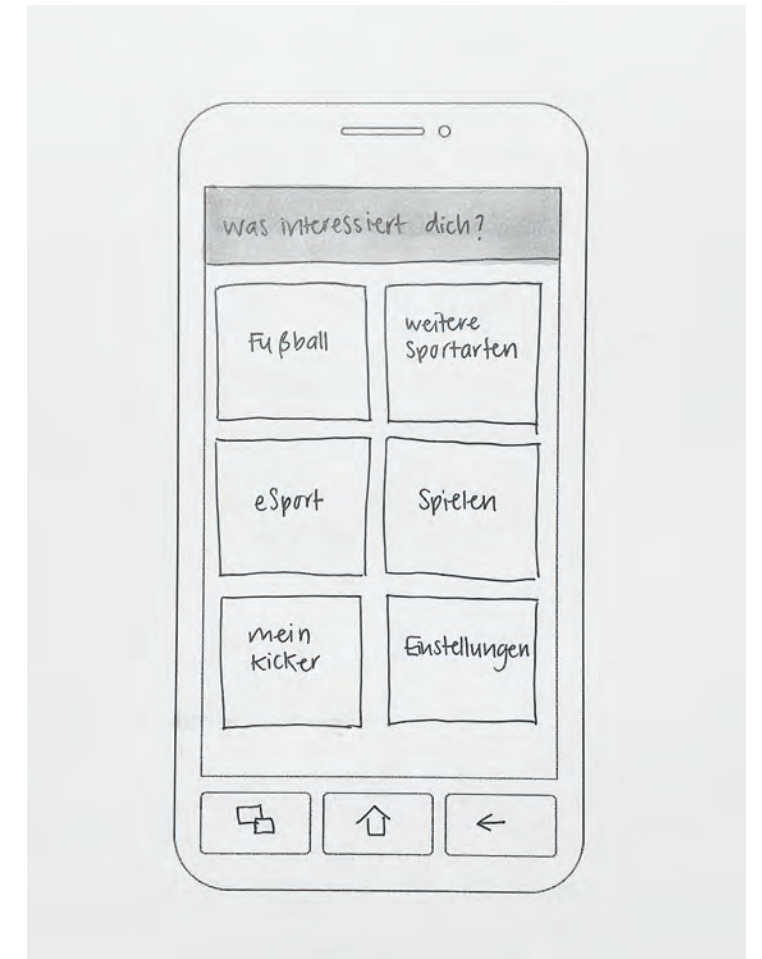
DESIGN FOR THE ELDERLY

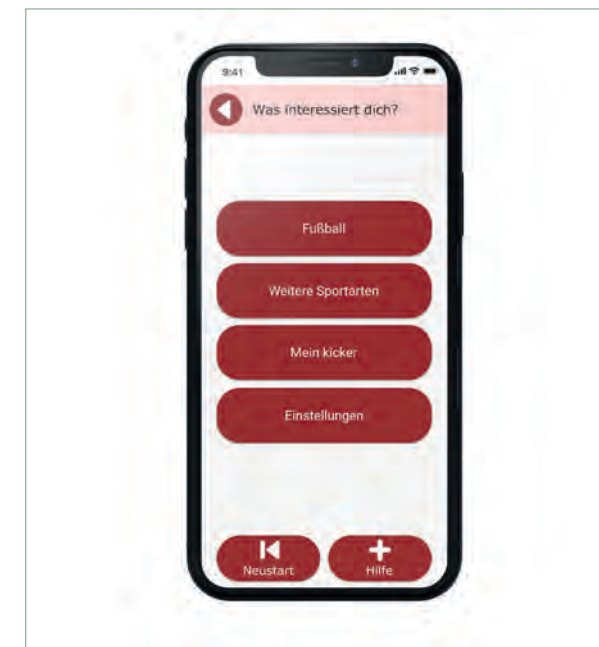
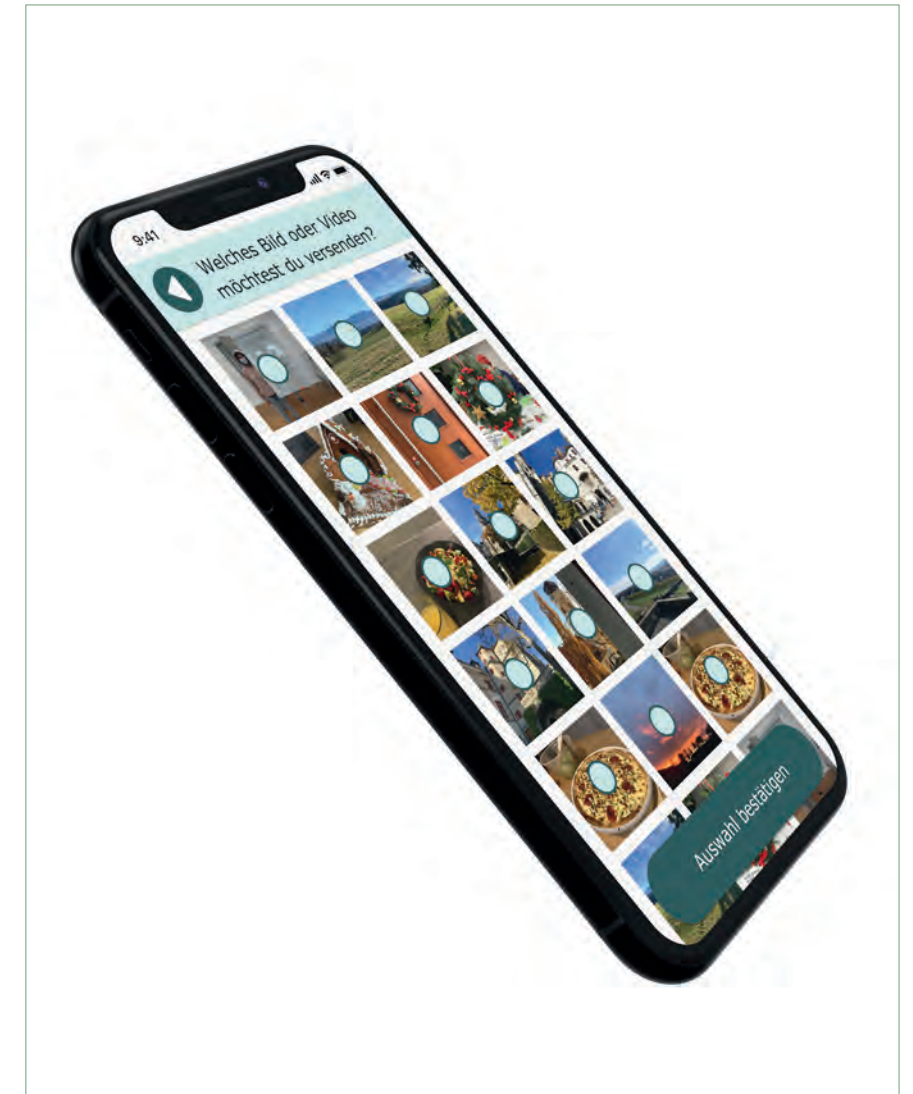
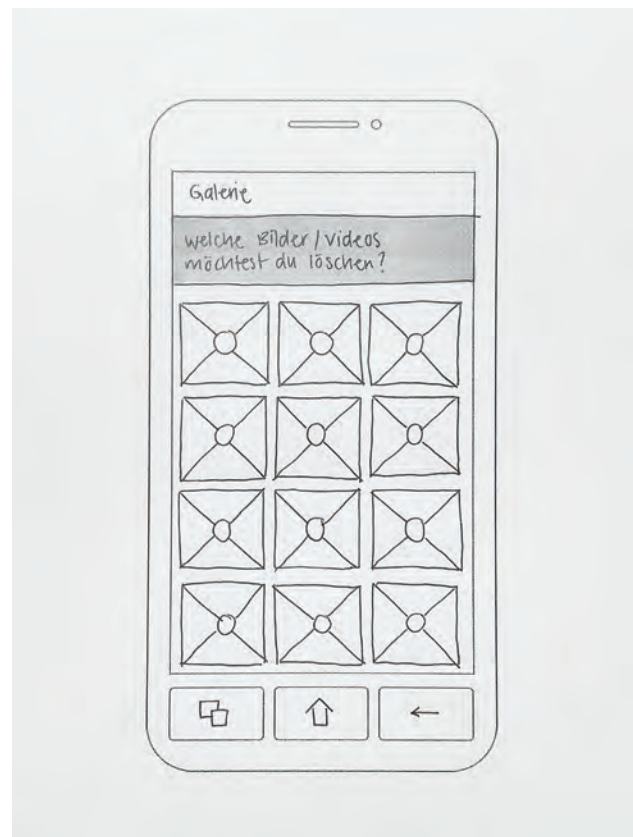
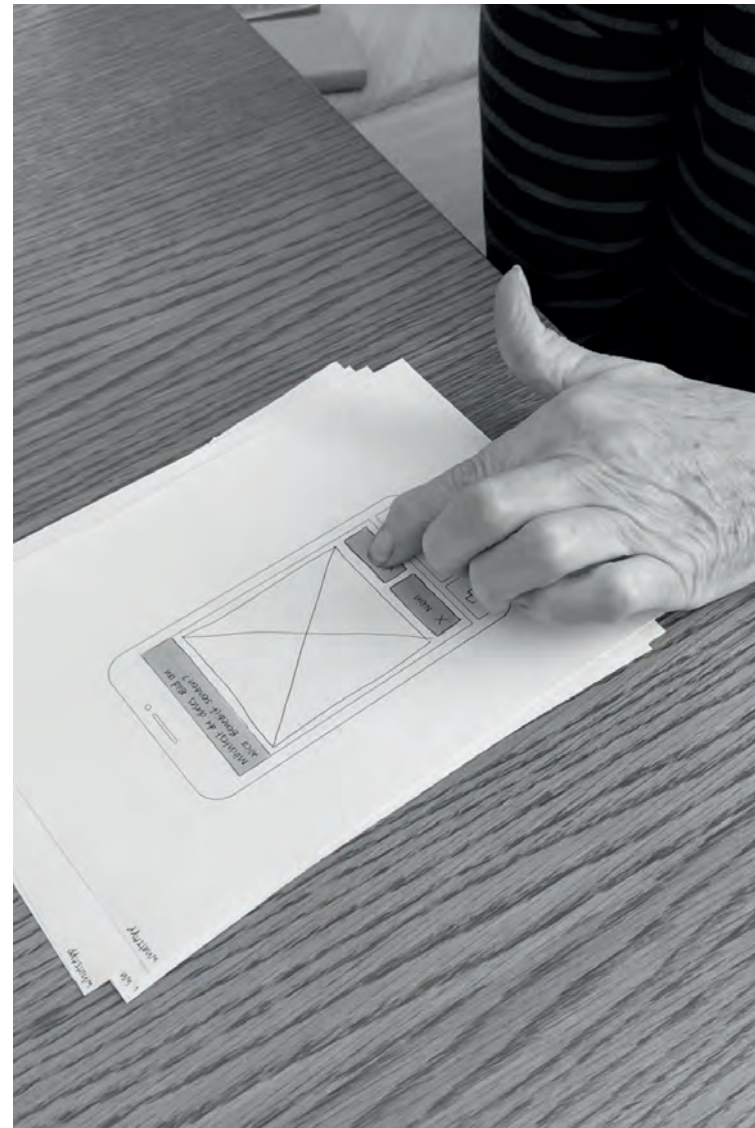
Optimierung bereits existierender User Interfaces für ältere Menschen

Betreuung:
Prof. Brian Switzer
Prof. Jo Wickert

»Design for the Elderly« – das ist Celina Benedicts Versuch, bereits vorhandene User Interfaces für ältere Menschen zu optimieren. Für ältere Menschen gibt es inzwischen Smartphones, die besonders einfach zu bedienen sind, und App Launcher, die das User Interface vergrößern und die Nutzung vereinfachen sollen. All das ist jedoch nutzlos, wenn die App, die Ältere nutzen möchten, nicht auf ihre Bedürfnisse angepasst ist. In ihrer Bachelor-Thesis beschäftigt sich Celina deshalb mit der Frage: Wie müssen User Interfaces für ältere Men-

schen aussehen, damit diese sie eigenständig und im besten Fall ohne externe Hilfe nutzen können? Dafür konzentriert sich Celina auf drei spezifische User Flows in WhatsApp, der Galerie und in der »Kicker«-App. Mithilfe vieler User Tests, in denen sie sowohl User Flows analysiert hat als auch Papierprototypen und UI-Elemente getestet hat, konnte Celina wichtige Erkenntnisse gewinnen und Maßnahmen zur Neugestaltung von User Interfaces definieren.

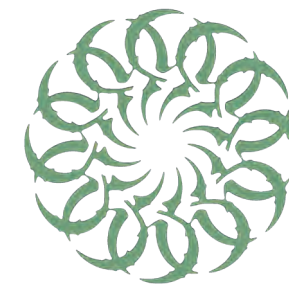






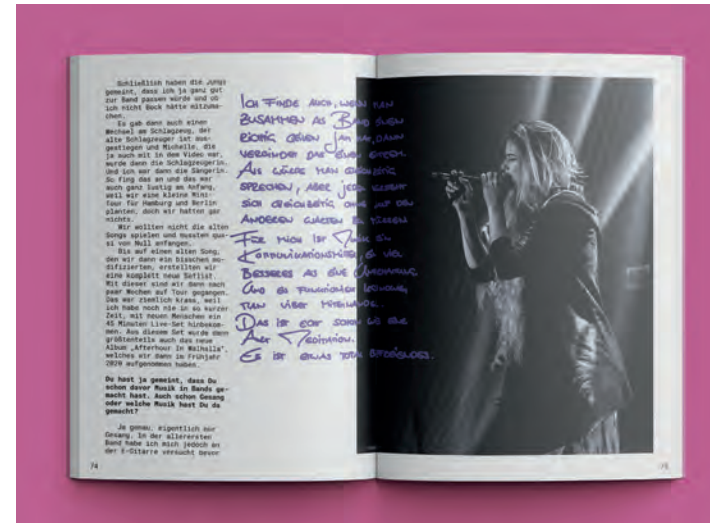
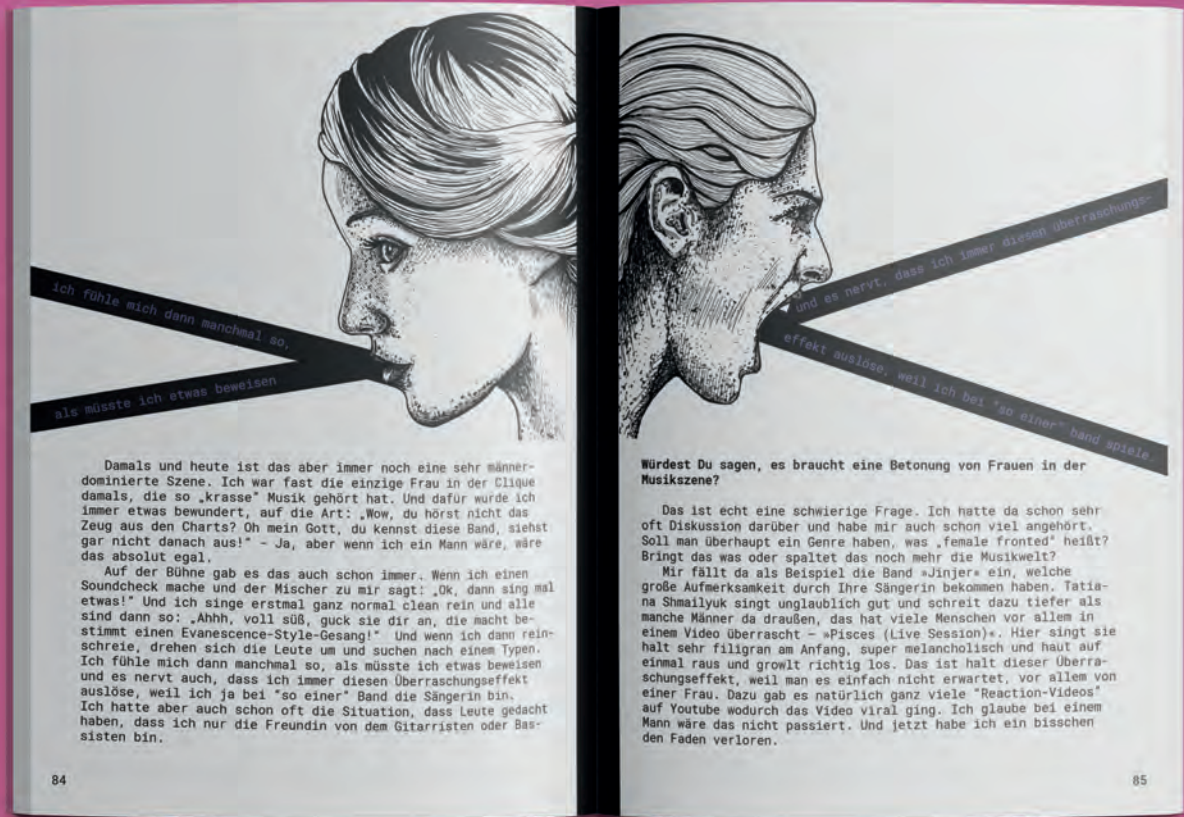
CHARLOTTE

Gaßel



Vier Jahre lang war sie eingehüllt in diesem weichen warmen Kokon, der schützend, aber manchmal auch ziemlich beengend sein konnte. Aber beginnen wir doch am Anfang, als die weichen Fäden gerade frisch gesponnen waren und sich langsam um den Körper herumwickelten. Als Charlotte sich im November 2017 bewarb, hatte sie ehrlich gesagt überhaupt keine Ahnung, auf was sie sich da einlassen und was sie erwarten würde. In ihrem Kopf herrschten unklare Vorstellungen von Illustrationen und Videos, und vor allem war es ein letzter Versuch, doch noch einen Platz in der Welt zu

finden. Belohnt wurde sie mit einem schützenden Kokon, der sie nicht nur die nächsten Jahre begleiten sollte, sondern auch für immer ein Teil von ihr bleiben wird. Auch wenn der KD-Kokon jetzt gesprengt wird, hat er sich doch fest in ihrer Persönlichkeit verankert – und sie wird den ein oder anderen Faden mitnehmen auf die nächste Reise.



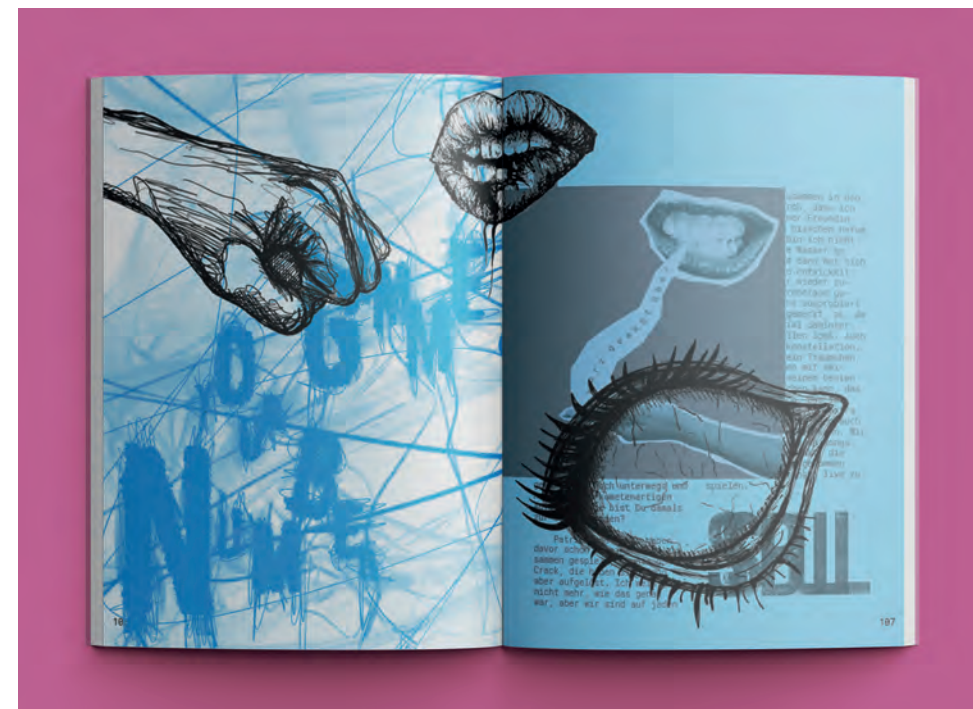
GIRLSVOICE

Betreuung:
 Prof. Thilo Rothacker
 Prof. Judith M. Grieshaber

Von über 100 eingeladenen Künstler*innen sind auf dem »Rock am Ring«-Festival in Deutschland 2022 nur zwei weiblich. Frauen sind in der Musikszene deutlich unterrepräsentiert - wie stark das im deutschsprachigen Raum der Fall ist, ist unbekannt, da offizielle Studien fehlen. Aber auch ein Blick in den internationalen Raum zeigt, dass Frauen in der Musikbranche kaum sichtbar sind. Egal, ob in der Klassik, im Hip-Hop oder im Grunge - Männer sind in der Überzahl. Woran liegt das? Dieser Frage geht

Charlotte Gagel mit ihrer Bachelor-Arbeit auf den Grund. Sie zeigt die Problematik auf und macht deutlich, wie sehr es an weiblichen und diversen Vorbildern auf den Bühnen fehlt. Das am Ende entstandene Zine will weibliche Künstlerinnen sichtbar machen. Frauen aus unterschiedlichen Genres wurden interviewt und erzählen ihre Geschichte - vom Struggle, sich in der Branche behaupten zu können, aber vor allem von der identitätsprägenden Macht von Musik und der Freude am Musizieren.

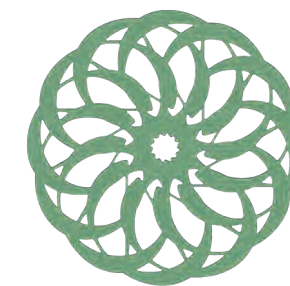






ELISA

Gröger



Ein Kokon bietet Schutz, so dass sich die Jungtiere, die sich darin befinden, in Ruhe entwickeln können. Elisa kam mit wenig Vorahnung, was sie erwarten würde, an die HTWG. Weder Photoshop noch Indesign waren ihr vertraute Begriffe. Doch in ihrer neuen Schutzhülle wurde sie mit vielen Leckereien gefüttert, so dass sie weiter wachsen und gedeihen konnte. Es gab auch zunächst schwer Verdauliches, wie das Programmieren einer Homepage. Doch von der Fotografie konnte sie gar nicht mehr genug bekommen. Jetzt ist sie bereit für ihre Metamorphose und kann in die weite Welt hinaus fliegen.



unSICHTBAR

Fotomagazin

Betreuung:
 Prof. Valentin Wormbs
 Prof. Andreas P. Bechtold

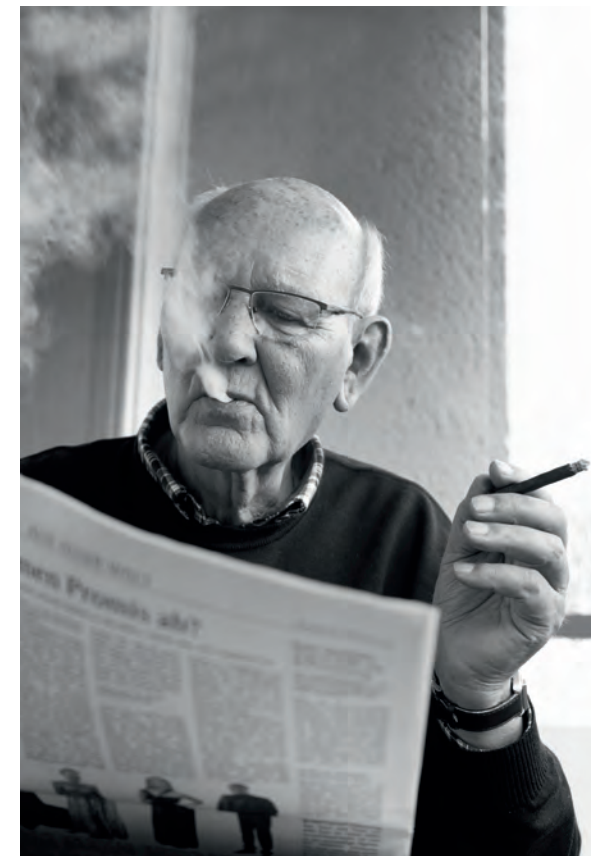
In einer Gesellschaft, in der alles durch Kommunikation bewegt wird, kann sich niemand mehr dem Zwang zur Erzielung von öffentlicher Aufmerksamkeit entziehen. Anderenfalls ist man vergessen und verloren. Wer sich nicht gut darstellen kann, hat in der Gesellschaft keine Chance. [1]

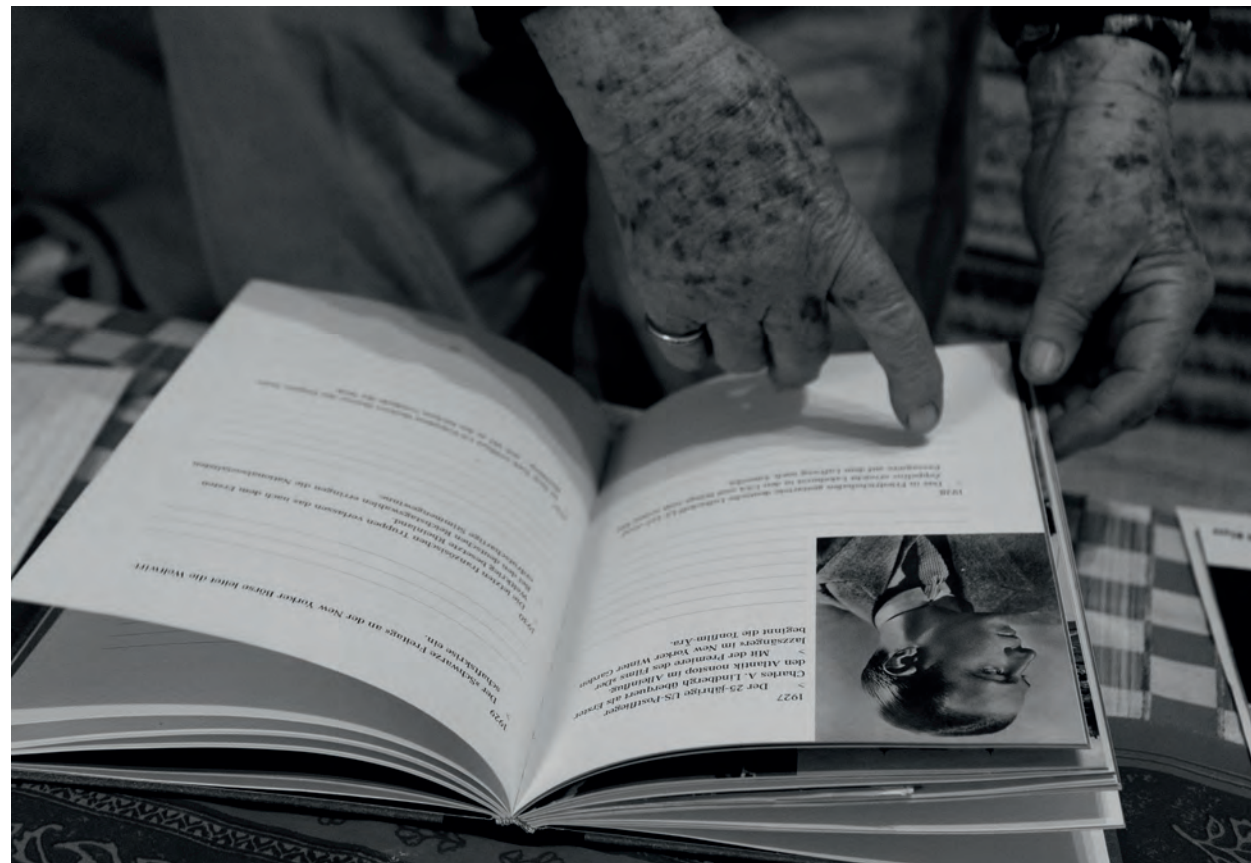
Elisa Grögers Bachelorthesis beschäftigt sich mit dem Problemfeld der sozialen Ungleichheit. Dabei liegt ihr Fokus auf marginalisierten Menschengruppen, die in der Gesellschaft nicht genug wahrgenommen sowie unzureichend wertgeschätzt werden. Elisa setzt sich

fotografisch mit diesem Thema auseinander und befragt betroffene Personen. Sie sollen dabei in ihrer Schönheit als Menschen gezeigt und ihnen soll eine Stimme gegeben werden - die Arbeit soll sie sichtbar machen.

Das Fotomagazin unSICHTBAR befasst sich pro Ausgabe mit einer marginalisierten Menschengruppe. Die erste Ausgabe thematisiert Menschen im hohen Alter.

[1] Münch, R. (1991) : Dialektik der Kommunikationsgesellschaft, Frankfurt | Main, S.17.







HANNAH

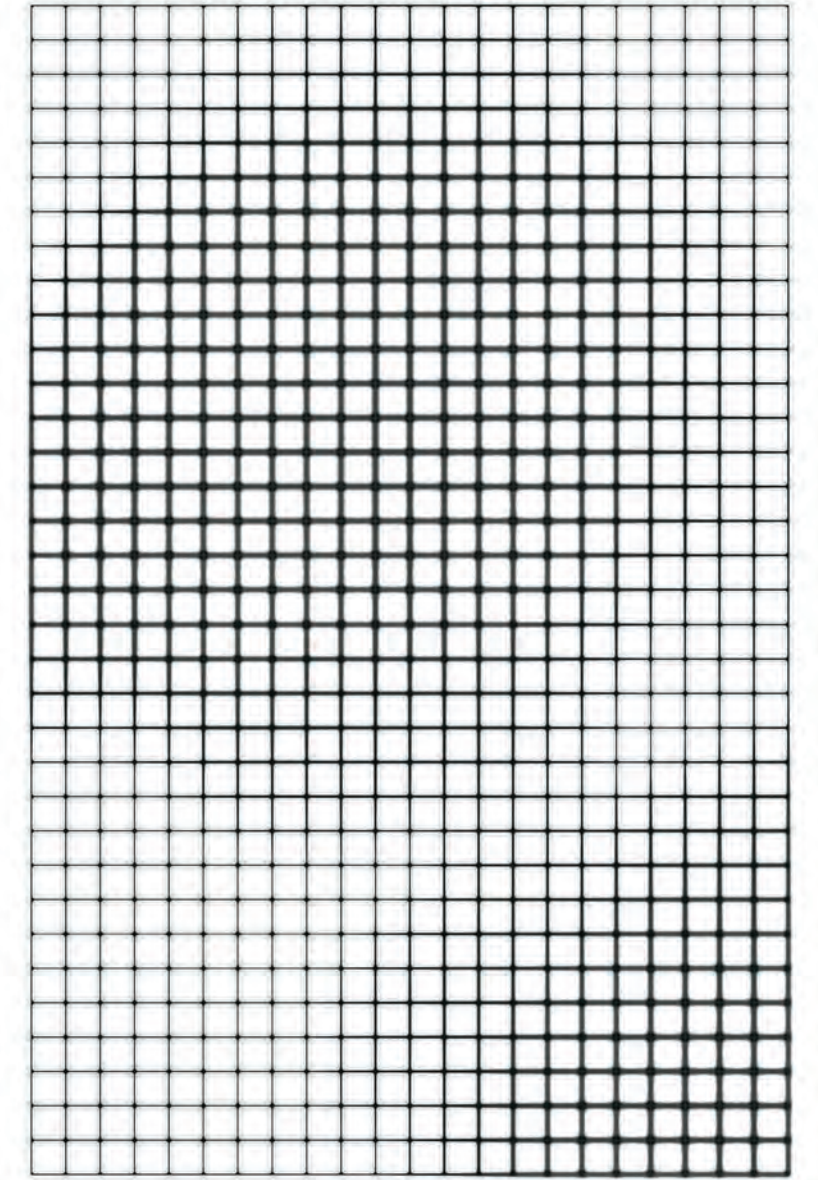
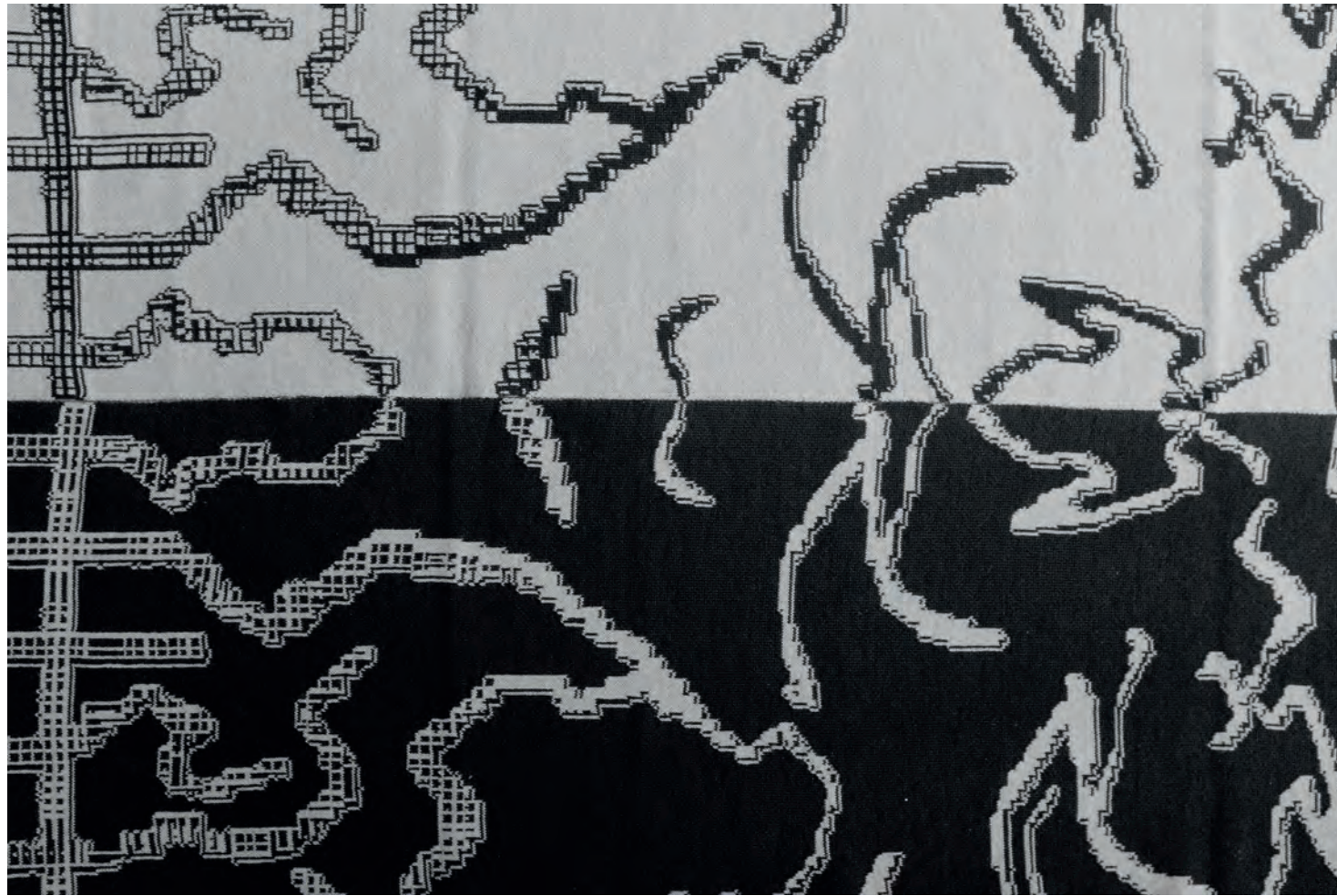
Fischer

Dieser Text baut sich Satz für Satz auf durch Menschen, die Hannah über die Jahre begleitet haben:

Mit einer brennenden Leidenschaft für Autoschilder, Avocado-Toasts und Alliterationen spaziert Hannah nicht nur den Seerhein, die Seestraße und den (Boden-)See entlang, nein, ihre Reise führt sie nicht selten auf ein Floß aus Büchern durch den Fluss des Wissens. Und da sie die Hüterin eines ganz besonderen Schlüssels war, konnten wir, wenn wir nicht gerade mit einem Vino-Abend beschäftigt waren, in der Bibliothek über die Tische kugeln. Ihr fragt euch,

wie sie zur großartigen Designerin wurde? Sie stand schon immer auf den großen Bühnen, bzw. gestaltete diese. Im stürmischen Wind schaut sie dich mit funkelnden Augen an, bereit zu geben, dir Momente zu geben, die bleiben. Bleiben würde Hannah aber am liebsten im warmen Portugal – mit einem Abo für Mais und alberne Socken. Dort würden wir sie finden, am Strand sitzend. In der einen Hand ein gutes Buch, in der anderen ein erfrischendes Lifestyle-Getränk.





INTER EXTREMUM

Zwischen rationalem und intuitivem Design

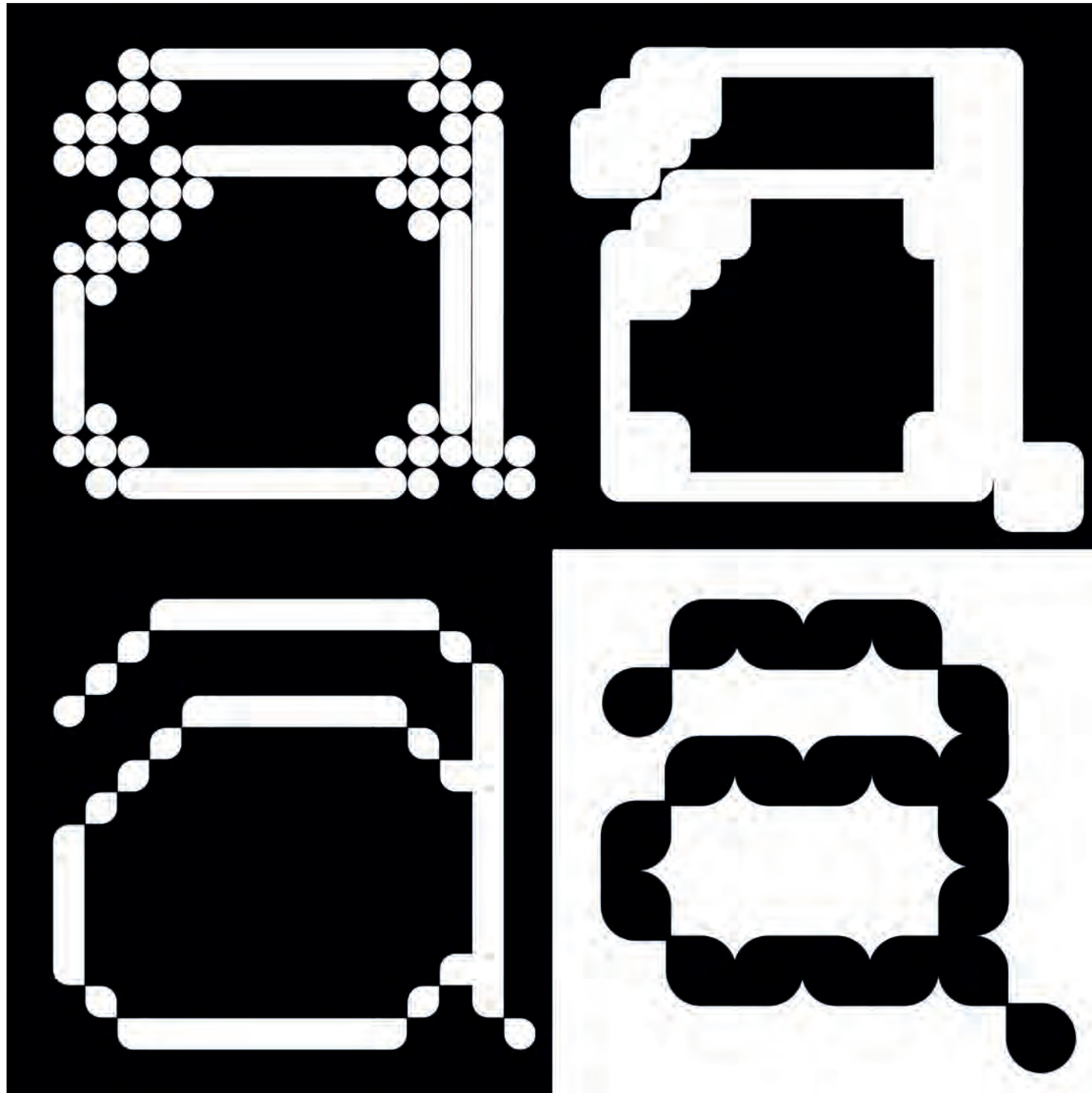
Betreuung:
Prof. Valentin Wormbs
Prof. Eva-Maria Heinrich

Polarität ist das Trennen und Unterscheiden in zwei sich gegenüberliegende Teile. Um komplexe Strukturen zu verstehen, versucht man diese auseinanderzunehmen. Die Aufteilung in zwei Pole lässt sich auch im Design durchführen. Der Verstand, der durch logisches Denken und aufeinander aufbauende Entscheidungen zu einer Gestaltung findet, steht dem gegenüber, was durch die Intuition

des Designers zustandekommt. »Der schöpferische Geist nimmt die Mitte zwischen beiden Polen ein, aber nicht etwa einen vorsichtigen mittleren Kurs einschlagend, sondern auf einer höheren Ebene keinem der beide Pole ausweichen und beide beherrschend.«

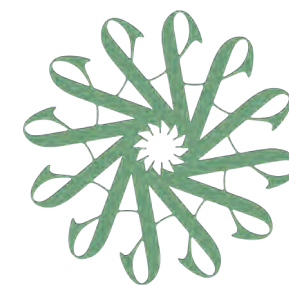
– Oscar Adolf
Hermann Schmitz







JESSE Layne



Jesse hat sich an der HTWG beworben, ohne zu wissen, wo Konstanz war. Was Kommunikationsdesign war, wusste er auch nicht. Er wollte halt „was mit Kunst machen.“ Nach dem er den Eignungstest bestanden hatte, in dessen Mittagspause er geweint hat, zog er nach Konstanz. Das erste Semester fing an und er hatte keine Ahnung davon, wie er auch nur ein einziges Adobe-Programm zu nutzen hatte. Unglücklicherweise gibt es Beweise dafür. Durch gute Freunde, die auch talentierte Gestalter waren, fand er seinen eigenen Stil sowie seine Art und Weise, an Projekte heranzugehen.



ECHO

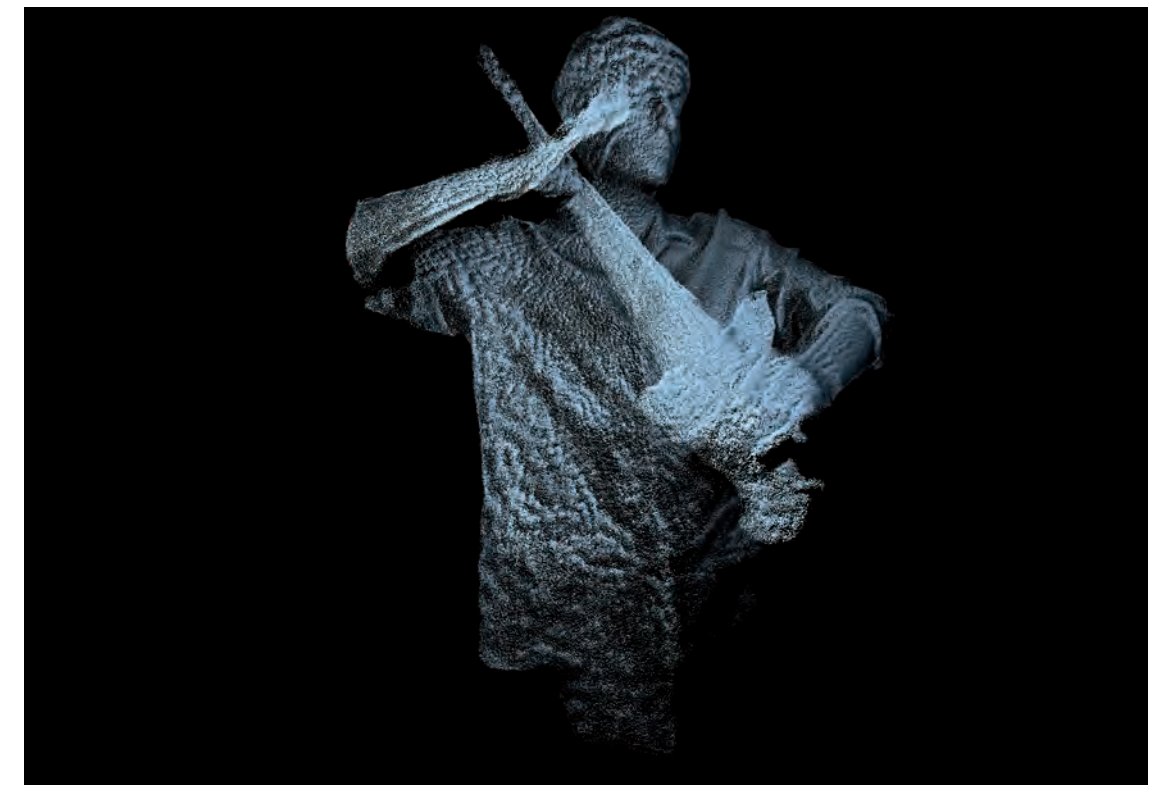
Shame and validation in the gay man's identity

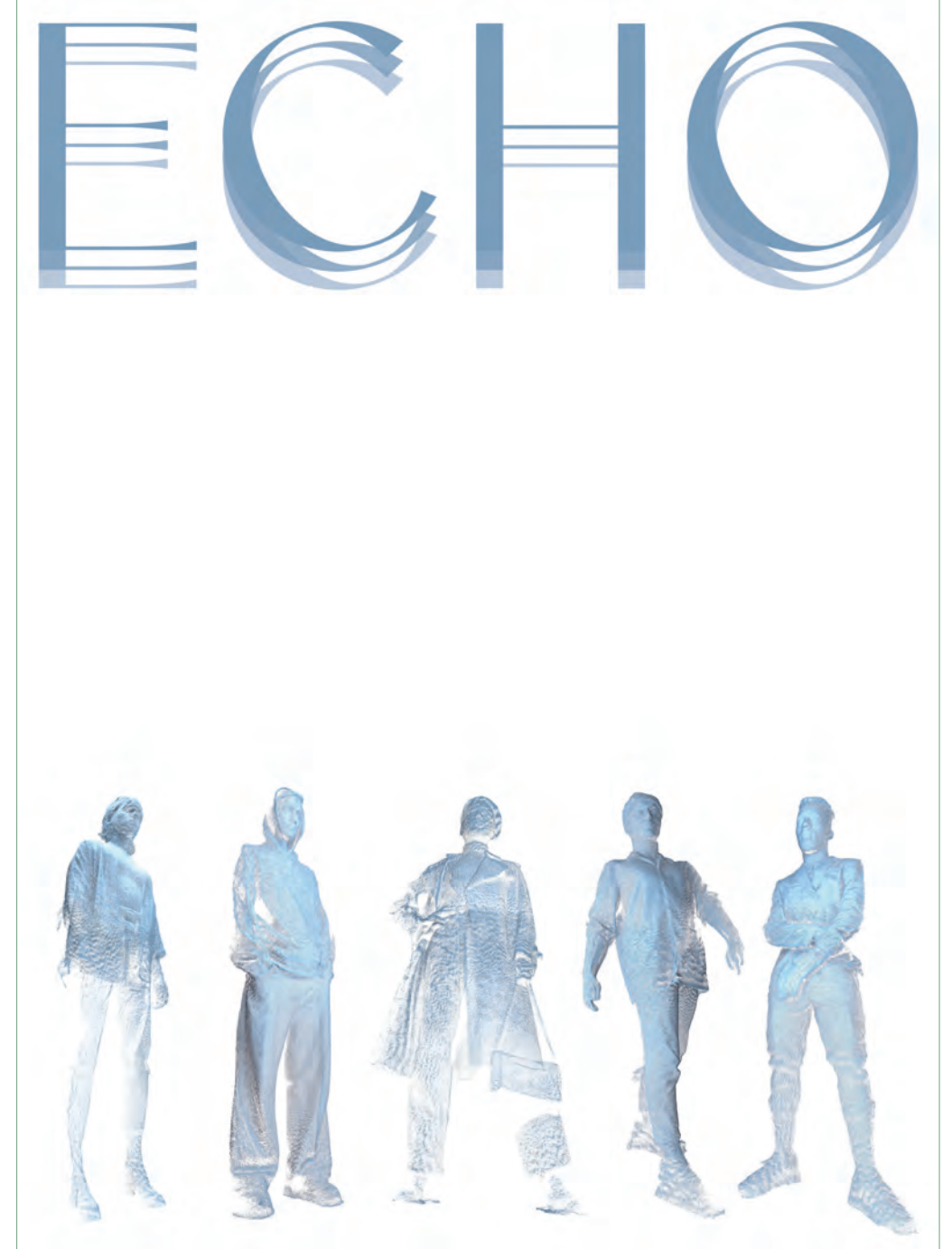
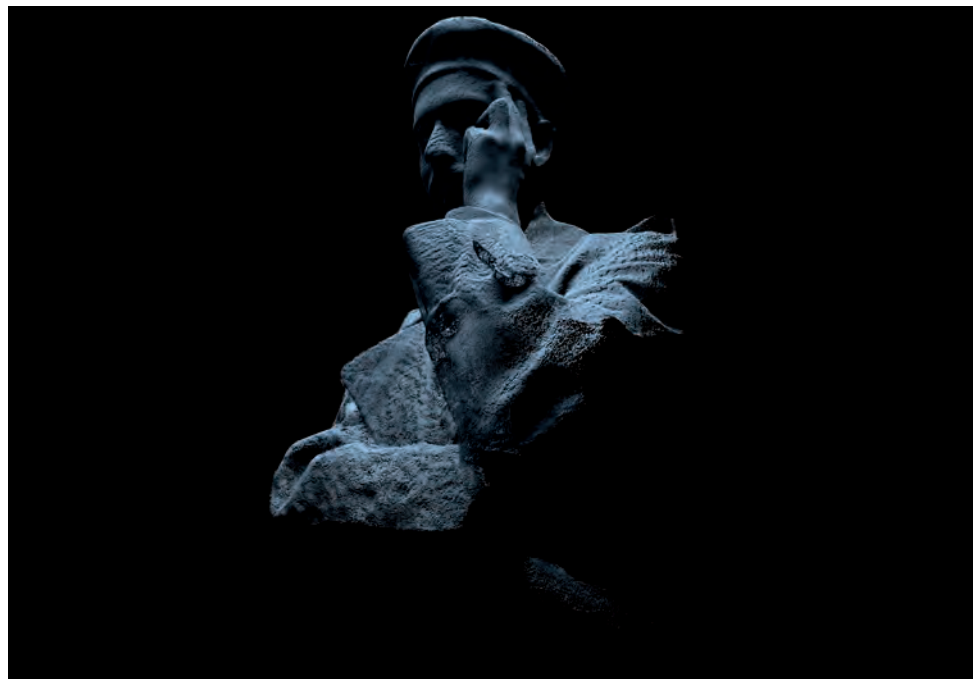
Betreuung:
 Prof. Valentin Wormbs
 Prof. Judith M. Grieshaber

Shame and validation affect gay men's identities very differently than they do straight men. Although in most cases adolescence is a complex and difficult time, a gay teenager's life is filled with even more uncertainty, confusion and internalized hatred.

Most go through life without having anyone to help navigate through this important phase of self-discovery and end up scarred and traumatized. Even straight men are already struggling to live up to an ideal image of masculinity but fail to meet the expectations. It is almost impossible for a gay man to display his love for another man without having his masculinity denied by society.

Many developmental milestones that straight teenagers usually go through during their adolescence are experienced much later in life by their gay counterparts, rendering them juvenile in their adult lives. Oftentimes parents of gay children unknowingly further the child's image of being an outcast and different in a way that cannot be fixed. Five young gay men have shared their experiences during childhood and adolescence, displayed and documented through interviews and 3D scans, to help gay youths but also adults understand that they are not alone trying to navigate through this straight world by coping healthily with the inherent shame that is woven into the identity of a gay man. It also gives parents of gay sons a sneak peek into the reality of being gay.

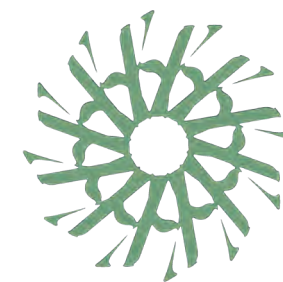






KENDRA

Schlegel



Kendra wird den meisten im Gedächtnis bleiben für Illustration und Animation. Und für ihre bunten Haare, von rot zu lila, blau, weiss, rosa und jetzt zum Ende hin schwarz. Obwohl sie lieber zu Hause in Jogginghosen arbeitet, haben der Studiengang und vor allem die anderen Studierenden sie aus ihrem Schneckenhaus heraus geholt. Seien es die KD-Projekte des Studiengangs selbst, Projekte des Studiengangs Architektur, das Hochschulradio, Psychologiekurse der Uni oder die vielen verschiedenen Veranstaltungen und heiteren Nächte im L-Gebäude. Auch für andere Dinge

verließ Kendra immer wieder ihre Komfortzone, zum Beispiel für ihre Freelancearbeit, unter anderem an einem animierten Kinofilm, oder für die Tätigkeit als Werkstudentin im Bereich UI-Design. All das half ihr langsam, ihren Hang zum Perfektionismus zu überwinden, ihre Arbeiten nicht mehr hinter dem Vorwand »nicht gut genug« zu verbergen und Mut zur Unvollkommenheit zu zeigen. Mit einer Sache wird sich die Schweizerin allerdings nie anfreunden: dem ß!



CIRCE

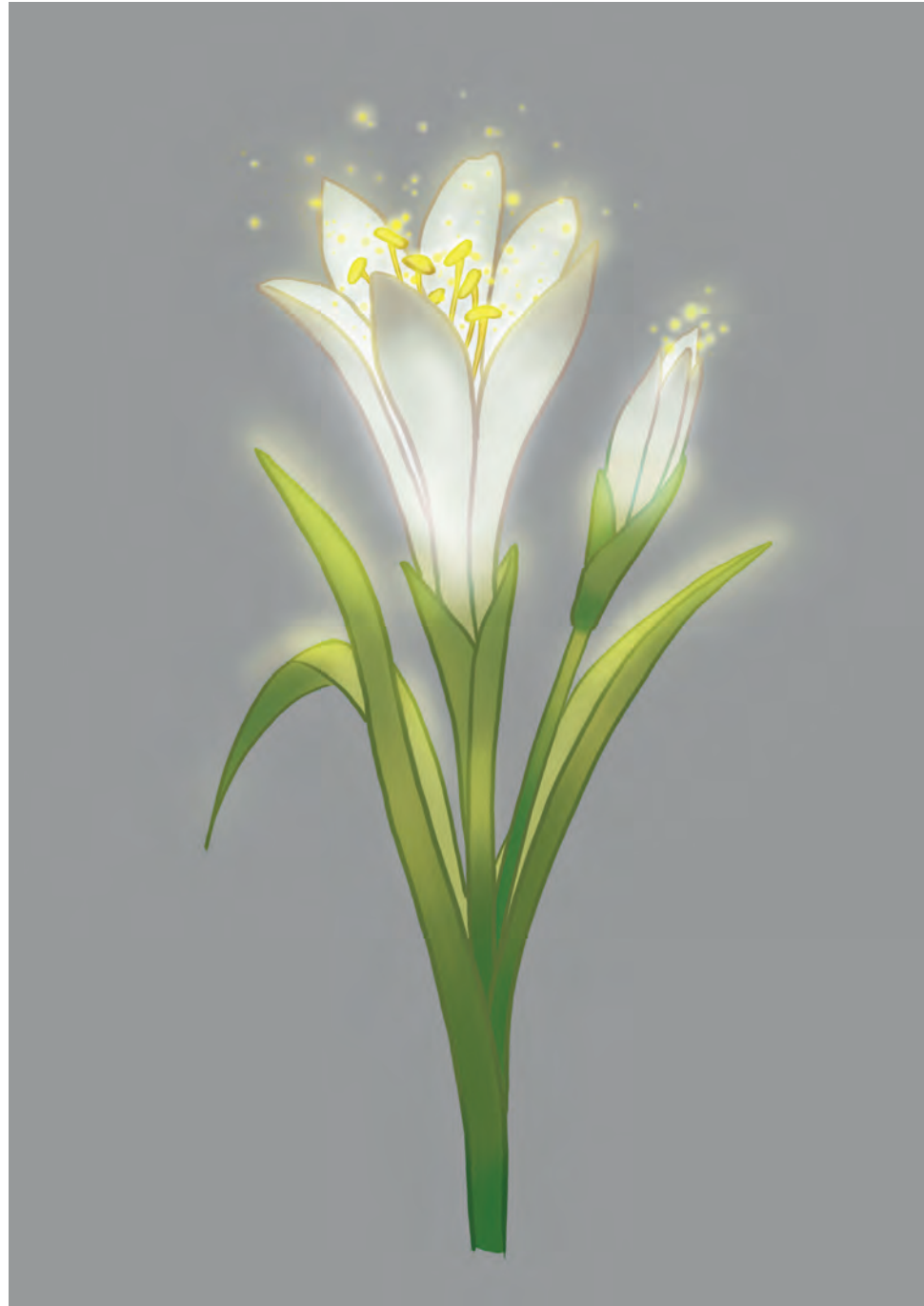
Ein Visual Development Projekt

Betreuung:
Prof. Jo Wickert
Prof. Andreas P. Bechtold

Kaum eine Epoche fasziniert die Menschen bis heute so sehr wie die Antike. Immer noch beziehen wir uns auf ihre Kunst, Architektur und ihre Art, Geschichten zu erzählen. Vor allem die Odyssee von Homer gilt als eines der einflussreichsten Epen der abendländischen Kultur. Odysseus, Zeus, Hera, Achilles... all diese Gestalten kennen wir nur zu gut. In Kendra Schlegels Bachelorarbeit soll es aber um eine Figur gehen, die weniger bekannt ist, obwohl sie für Odysseus' Reise eine wichtige Rolle spielt: Die auf der Insel Aiaia lebende Hexe und Halbtitanin Circe.

Ihre Geschichte, zusammengetragen aus den über sie bekannten Erzählungen und Legenden, sowie frei ergänzt und erweitert, wurde visuell umgesetzt. Es ist eine Arbeit entstanden, die nicht nur die Handlung, sondern auch den Subtext illustriert und damit ein sogenanntes Look and Feel, zu Deutsch eine Anmutung, vermittelt. Character-Design, Worldbuilding, Propdesign und Setdressing ermöglichen es, die Welt von Circe zu verstehen und in sie einzutauchen.







KIM-MARIE

Pautzke



Kim hat sich in den letzten viereinhalb Jahren weiterentwickelt, logischerweise. Mit großer Anstrengung konnte sie das Rotwerden bei direkter Ansprache minimieren und hat inzwischen so viel Selbstvertrauen, dass sie sich manchmal in ihrer ganzen Größe aufrichtet (ein Meter dreiundachtzig). Im »Institut für professionelle Scheiben« hat sie eine Menge gelernt, über sich selbst und ihre Mitmenschen, vor allem aber hat sie Freunde fürs Leben gefunden. Nebenbei hat sie eine gestalterische Ausbildung erfahren und wird ab sofort keine »Comic Sans« mehr für ihre Geburtstagskarten benutzen, denn

sie weiß nun, dass diese Schrift nicht gut spationiert ist. Auch wenn das L-Gebäude für sie ein weiteres Zuhause geworden ist, ist sie nun bereit, loszufliegen und die Umgebung draußen mit der einen oder anderen Illustration zu bereichern. Manchmal fällt ihr das Loslösen schwer, trotzdem ist sie guter Dinge, dass sich da etwas Spannendes ergibt. Also verabschiedet sie sich mit einem frohmütigen »Ciao!«.



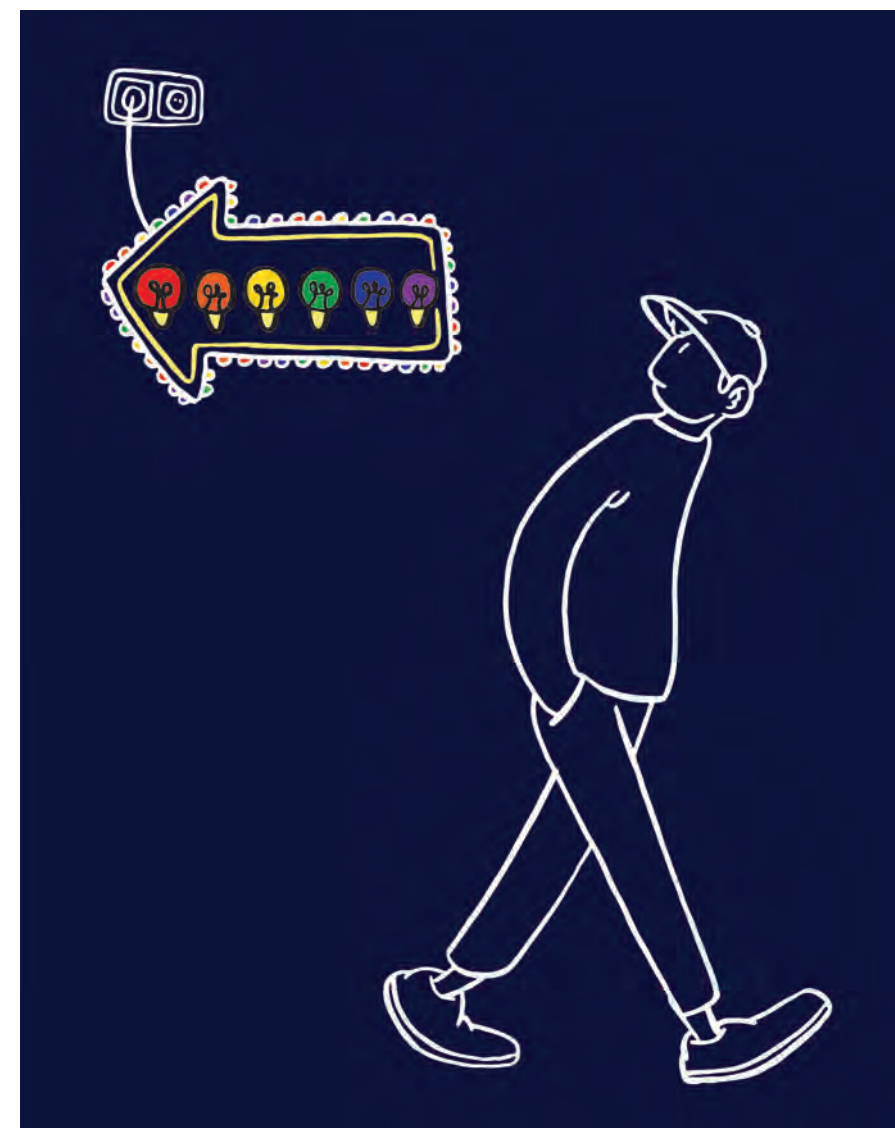
VON INNEN UND AUSSEN

Eine Sammlung von Coming Outs

Betreuung:
Prof. Andreas P. Bechtold
Prof. Thilo Rothacker

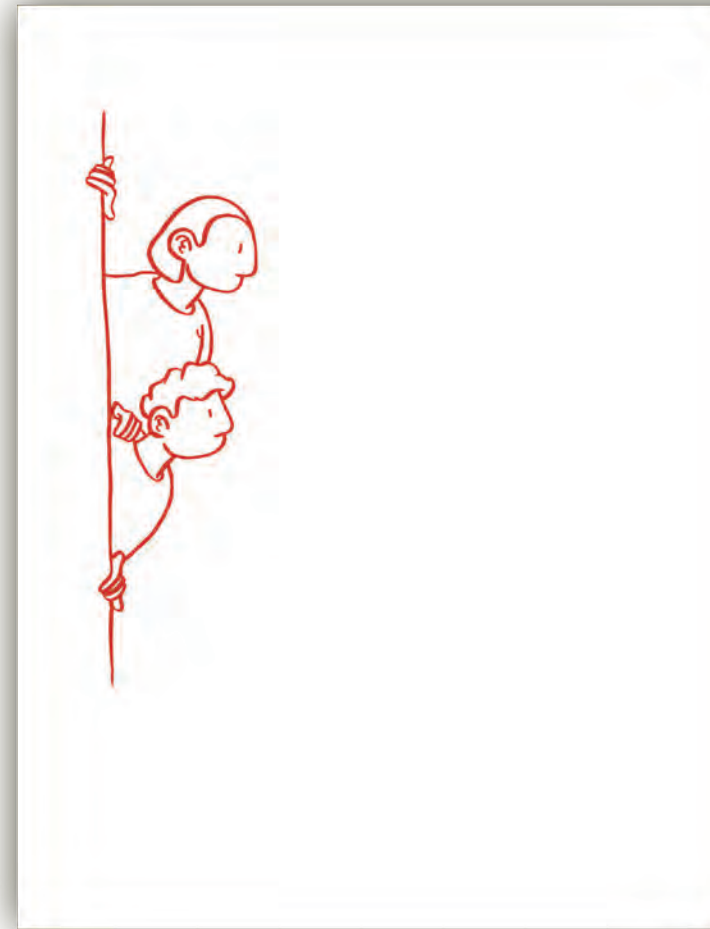
Die eigene sexuelle Orientierung zu outen erfordert Mut. Gerade, wenn sie eben nicht der heterosexuellen Norm entspricht und selbst in einem liberalen und toleranten Umfeld noch etwas Ungewöhnliches darstellt. Doch was bedeutet es, sich »zu outen«? Welcher Prozess steckt dahinter und wieso »müssen« das queere Leute eigentlich tun? Um ein authentisches und ehrliches Bild von betroffenen Personen zu zeigen, wurden in »Von Innen und Außen« unterschiedliche LGBTQIA* zu ihren Coming-Out-Erfahrungen interviewt

und somit porträtiert. Mithilfe von humorvollen und ehrlichen Illustrationen, die sich am Text orientieren, aber auch im Kontext frei gestaltet wurden, wird das Thema und der Text bildlich ergänzt und lässt sich greifbarer erfahren. »Von Innen und Außen« soll das Thema »Coming Out« mit klarer Haltung vertreten, es kann möglicherweise Menschen begleiten und denjenigen Mut machen, die sich gerade im Prozess befinden oder sich bisher noch nicht geoutet haben.





WAS IST DENN ÜBERMUT? ... DANIEL DIDINE, 52 ... KANN MAN DAS DENN ÜBERHAUPT DEFINIEREN?

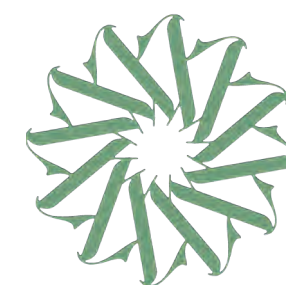


KAPITEL 7
„LEB WILD, MUTIG UND GEFÄHRLICH!“
(Gegen das Patriarchat und Gartenzwerge im Vorgarten)



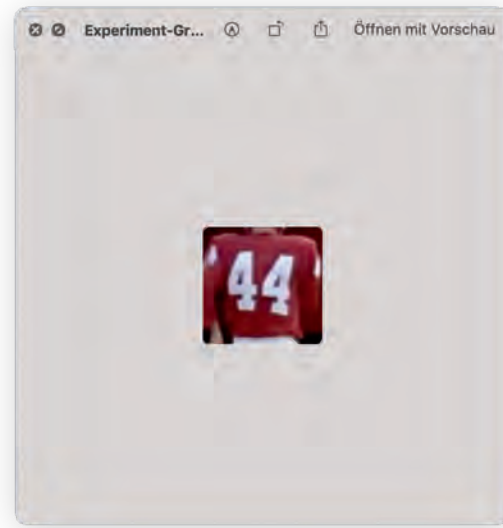
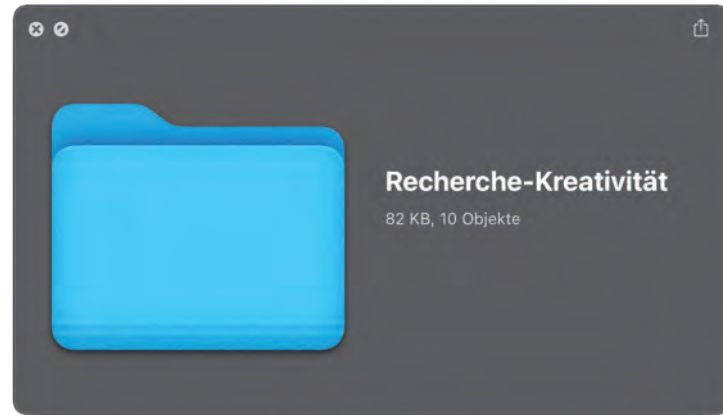
LENA

Auer



Lena hat sich noch nicht entschieden, was sie aus all den letzten vier Jahren gerne erzählen möchte. Von ihren »Aha!«-Momenten oder doch all den »Hä's«? Von Tagen, an denen zusammen gefrühstückt, gegrillt und gevespert wurde, oder solchen, an denen die Klänge von »Born in the U.S.A.« das Gebäude erfüllten und sich das Licht im Seerhein lange noch nicht satt gesehen hatte. Sie hat sich außerdem noch nicht entschieden, ob sie der Geschichte mit dem Hundekäfig wirklich traut, so, wie sie sich noch nicht entschieden hat, ob sie das Verschwinden der Tischkicker schon verkraftet

hat. Vielleicht muss sie das aber auch noch nicht. Ein bisschen Zeit bleibt noch. Ein bisschen Zeit, um danke zu sagen und noch eine kurze Weile weiter durch die Konstanzer Straßen zu flanieren, vorbei am Café für ein Softgetränk. Paulaner Spezi oder Club Mate? Wer weiß. Aber eins ist sicher: Den Gebäudeführerschein trägt sie mit großem Glück und voller Erinnerungen mit sich! Ciaole.

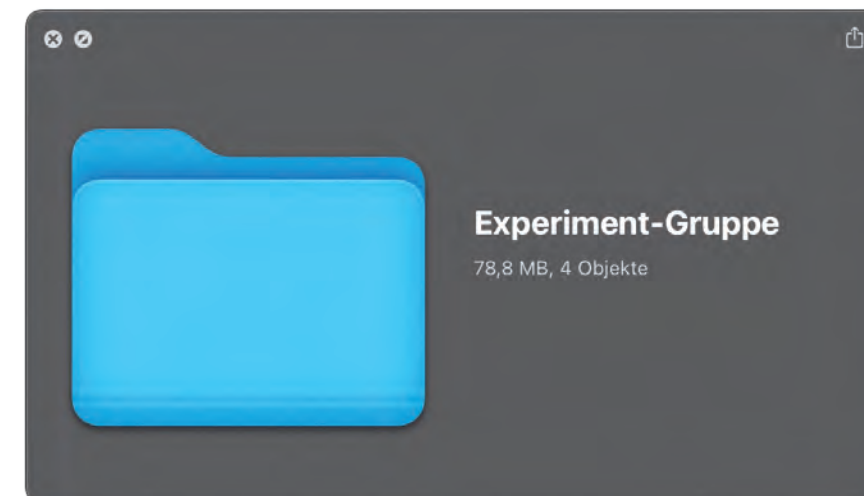


DAS ENDE EINER LANGEN WEGE

Betreuung:
Prof. Jo Wickert
Prof. Judith M. Grieshaber

Wer sich an die Grenze der Kreativität wagt, der wird irgendwann merken, dass er sich auch mit seinen eigenen Grenzen konfrontiert sieht. Denn der kreative Schöpfungsraum, der sich fortlaufend im Individuum entwickelt, entsteht aus der Aufnahme seiner Umgebung und Umwelt. Damit unterliegt die Kreativität der größten Grenze: Sie wird durch das Individuum selbst begrenzt. Durch seine Aufnahme, durch entwickelte Gewohnheiten und Denkmuster. Es kann nur schöpfen aus dem, was in ihm ist. Kann das Individuum

die eigenen Muster überwinden und vielleicht sogar im kreativen Sinne aus seinem individuellen Schöpfungsraum ausbrechen? Kann dies zu neuen Ausgangsformen und Methoden für die Gestaltung führen? Und wovon spricht man eigentlich genau, wenn es um Kreativität geht? Durch eine Recherche, begleitet von zwei Versuchen mit jeweils 12 teilnehmenden KD-Student*innen, die sich sowohl einzeln als auch in Gruppen für 30 Minuten einer bestimmten Aufgabe zuwandten, wurde dies näher beleuchtet.



Forest Gump

Koffer
 er hat fast immer einen Koffer
 er trägt fast immer einen Koffer
 er hat fast immer einen Koffer

Wohlfühl
 blau trübe
 braun/burg
 schenkt
 große Typo

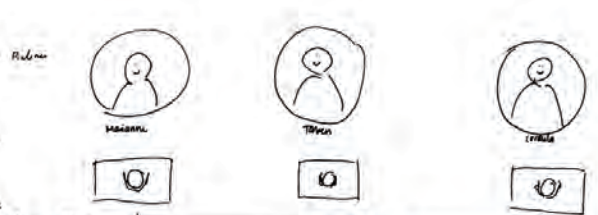
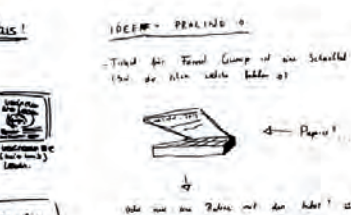
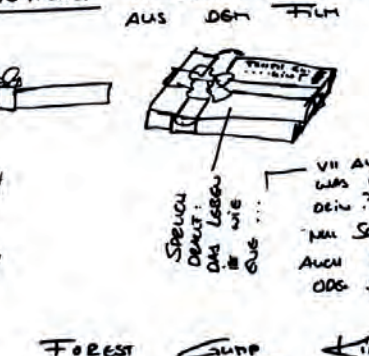
er hat fast immer einen Koffer
 er hat fast immer einen Koffer
 er hat fast immer einen Koffer

FOREST = INSPIRATION

= TAUCH GEFÜHLE
 = ZUFACHSER
 KLUB BEWÄHRT
 = HILF GEGENSCHENK
 TAUCH

desensu wie Gump! - wichtig

- Do what you love
 - Being can be beautiful
 - don't be afraid to try new things
 - Don't take yourself too seriously
 - Stay optimistic
 - appreciate life while you have it
 - pain can be character if something
 - you have really know what you're capable of
 - truly being someone means they're going
 - childhood trauma can stay with you for life
 - money doesn't make you happy
 - accept change don't always come straight away
 - sometimes it's worth talking to a stranger
 - intelligence isn't everything
 - Life is like a box of chocolates, you never
 - know what you're going to get.



- 1. 01. Gump**
1. Hosen
 2. Koffer mit Vietnam
 3. Anwesen
 4. Tote Anwesen
 5. Sulfone Koffer
 6. Zitat

HIER GIBT ES FOREST GUMP BIR

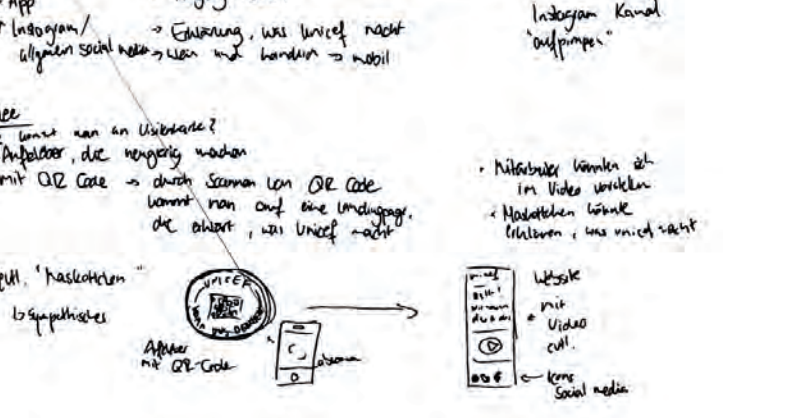
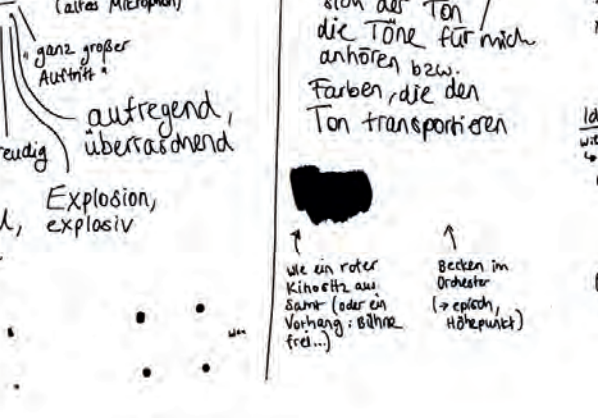
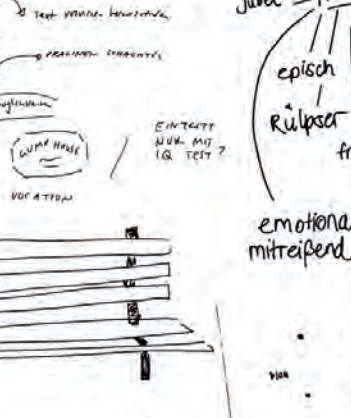
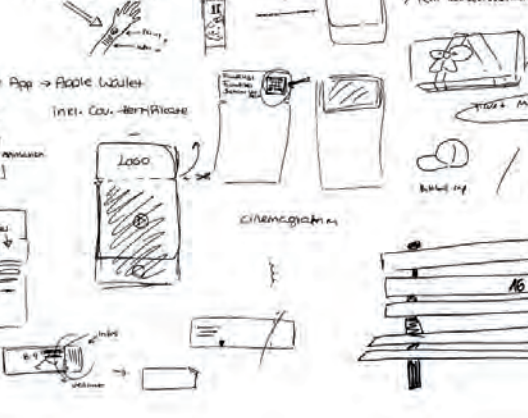
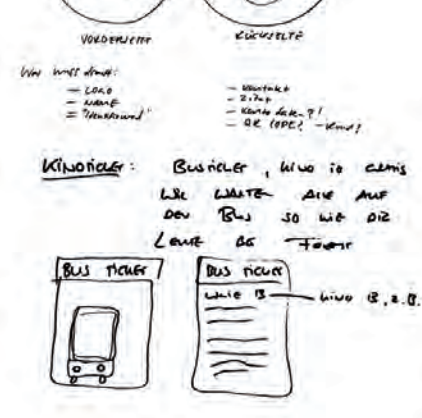
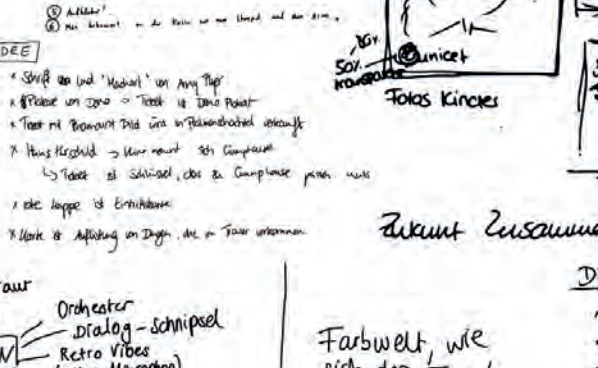
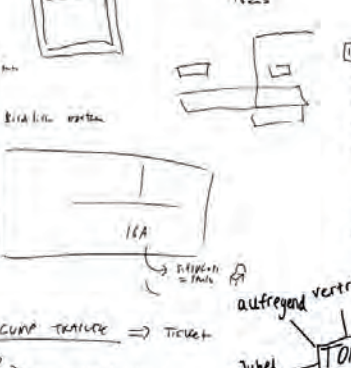
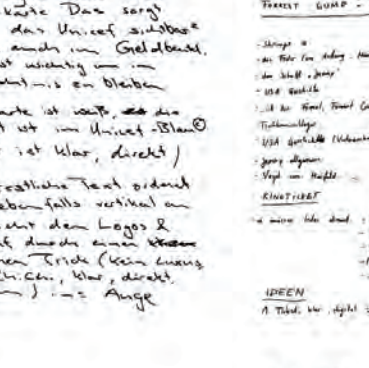
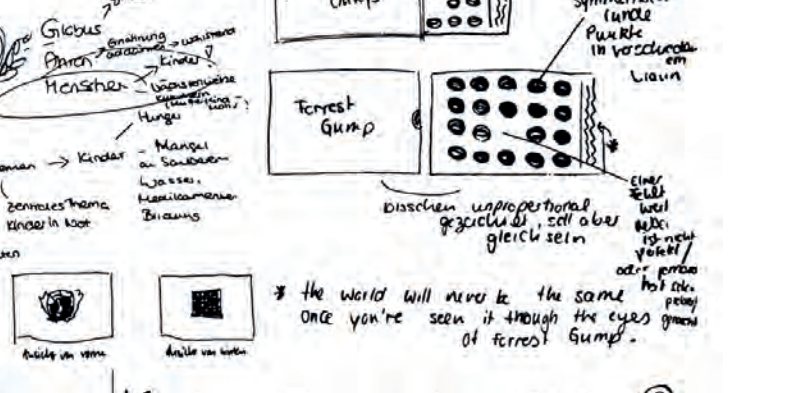
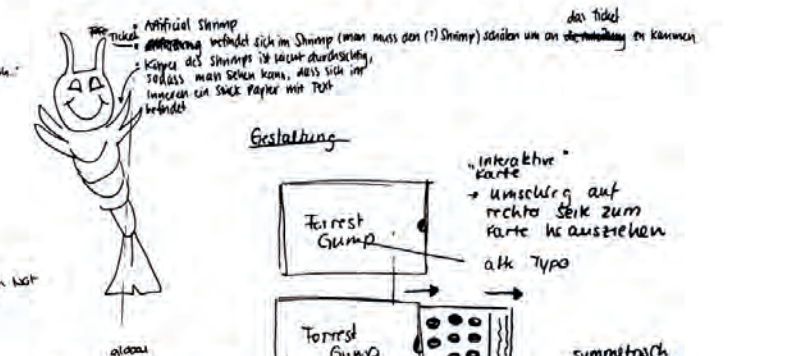
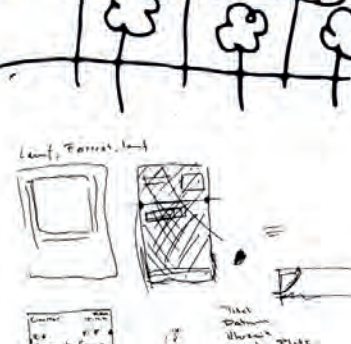
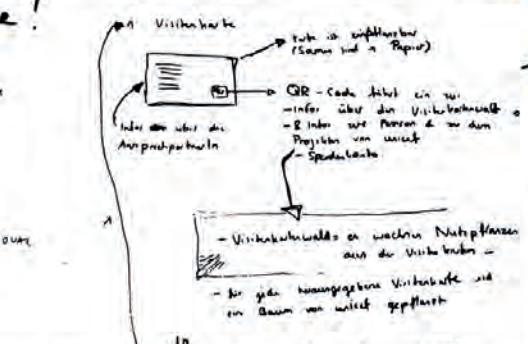
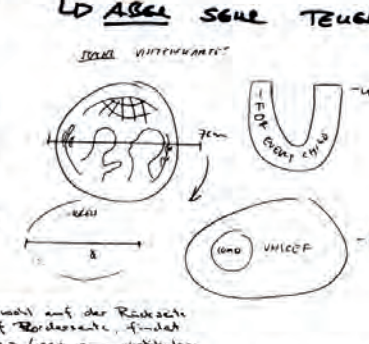
Puzzle ... TICHER

ERSTELLEN GESCHICHTE
 WIE EIN SPIEL...
 WOERTERN
 DAUFEN KINO - TICHER?



FOREST GUMP Kinoticker

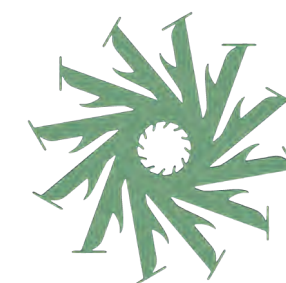
- > SCHWACHER PERLINEN
- > BESONDERES TICHER...
- > HOLOGRAM?
- > WASSER LEUTE ANLOCKEN
- > WARUM KOMMST DU AUS KINO?
- AL. LEHMANN, SAND, SIE, UNABGELEHNT FIM
- SCHAUEN LD ABEL SEHE TEUER!





LILJANA

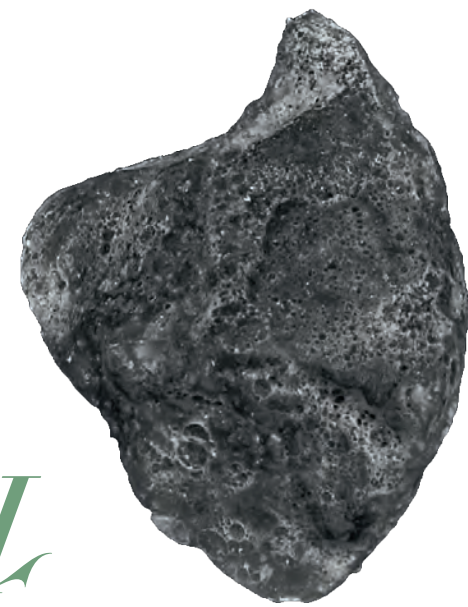
Susuri



Motiviert von dem Wunsch nach Ausbruch und dem Gedanken an das Fliegen, begibt man sich eigentlich nicht in einen Kokon. Die Parameter scheinen zu verbindlich. Raum, Zeit und Bedeutung wirken eng. Doch Liljana war neugierig und zaghaft zugleich, wagte einen für sie ungewöhnlich linear wirkenden Schritt, um dann zu merken, wie flexibel diese Parameter in Wirklichkeit sind. Wie die Zeit für sie da war, um ihr Geduld zu lehren, bei Mühsal auf sich aufmerksam machte und sich bei Leidenschaft verflüchtigte.

Wie der Raum sich dehnte, um wachsen zu lassen, um Begegnungen zuzulassen. Und zuletzt die Bedeutung. Wie unbekannt sie einem zu Beginn ist und wie einzigartig sie wird, wenn man mutig genug ist, um sich dem hinzugeben, was für einen selbst bedeutsam ist. So verflüchtigt sich der Kokon, aber nicht die neuen Perspektiven, die in ihm entstanden sind.

SUBSTANZIELL

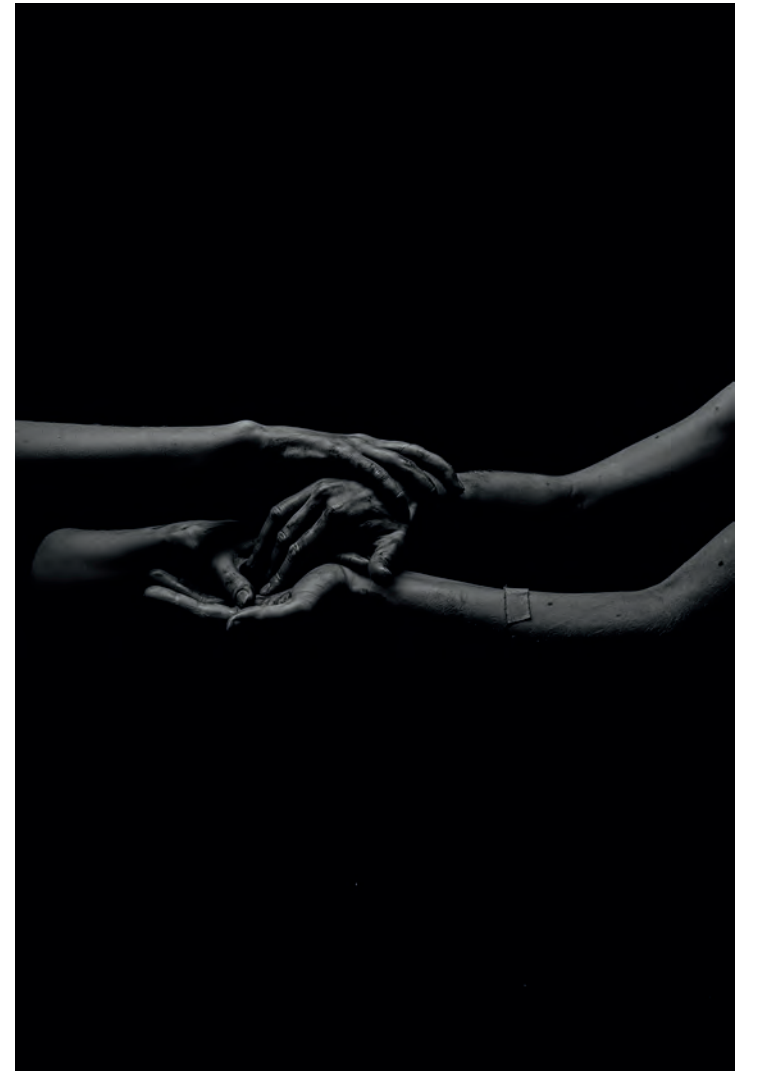


*Betreuung:
Prof. Valentin Wormbs
Prof. Jo Wickert*

»substanziell« fokussiert sich auf den Wert der Körperpflege, die oft als oberflächlich oder ausschließlich zweckgemäß betrachtet wird. Wenn das Thema Körperpflege zur Sprache kommt, wird es häufig mit Ästhetik oder Hygiene gleichgesetzt. Doch obwohl diese Themen nah beieinander liegen und ineinander greifen können, missachtet man durch die alleinige Betrachtung dieser Themenbereiche eine weitaus tieferen Aspekt: Der Genuss, den wir bei Tätigkeiten empfinden, wenn wir unseren eigenen oder den Körper anderer pflegen, beruht zum großen Teil darauf, (über)leben und sich

verbunden fühlen zu wollen. Damit ist er deutlich fundamentaler, als es ihm in der Regel zugesprochen wird. Die entstandene Arbeit ist, wie die Körperpflege selbst, darauf ausgelegt, Inhalte sinnlich zu vermitteln. Deshalb werden Betrachtende durch reduzierte Fotografien und Haptiken für Details sensibilisiert. Das Buch spiegelt die Wiederholungen wieder, die der täglichen Körperpflege innewohnen. Rationale Informationen und Begründungen befinden sich nur versteckt im Cover, damit der fundamentale, emotionale Wert bei »substanziell« im Mittelpunkt steht.

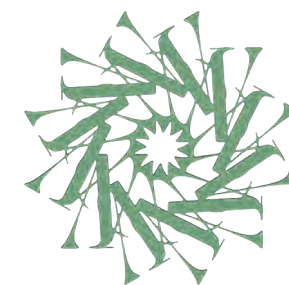






MARLENE

Müller



Neugierig auf Design und mit einer großen fotografischen Blockade hat Marlene sich in den KD-Kokon begeben. Ihre Freude am Fotografieren hatten die drei Jahre Foto-Berufsausbildung zuvor fast vollständig gekillt. Deshalb sucht sie zunächst nach anderen Gestaltungsmitteln, um ihre Ideen aus dem Kopf zu lassen. Im Verlauf der ersten drei Semester entsteht eine unbändige Begeisterung für witzige kleine Illustrationen. Illustration ist für Marlene ein Ventil geworden, um Stress abzubauen und Ideen schnell aufs Papier zu bringen. All die Semester schlummerte da aber noch immer etwas,

das ans Licht wollte: Die Überzeugung, dass Fotografie mehr kann als »schöne«, homogen ausgeleuchtete Bilder zu produzieren. Im vierten Semester kamen, im Rahmen des »Akkumulatio-Kurses«, die Begeisterung, Liebe und der Mut zurück, sich kreativer, experimenteller, ehrlicher und persönlicher mit Fotos auseinanderzusetzen. Ihr absoluter Schlüsselmoment. Ab da sind ihr Flügelchen gewachsen. Sie ist jetzt be(f)reit zu fliegen.



HAST DU'S MAL MIT YOGA VERSUCHT?

Betreuung:
Prof. Valentin Wormbs
Prof. Karin Kaiser

Stress ist in unserer leistungsorientierten, ableistischen Gesellschaft längst Alltag. Wer mithalten will, muss abliefern. Wer pausiert oder gerade mal nicht funktioniert wird abgehängt. Das baut Druck auf. Gleichzeitig versprechen uns Positiv-Denker, Life-Coaches und Yoga-Gurus einfache Lösungen für komplexe Stress-Probleme. Gut gemeinte Ratschläge werden uns förmlich aufgedrängt. Das fördert den Glaubenssatz, zu jeder Zeit positiv denken zu müssen. Im schlimmsten Fall führt das dazu, dass wir die Alarmsignale unseres Körpers ignorieren und vor lauter Stress sogar krank werden.

Wie wir Stress wahrnehmen ist individuell, Wahrnehmung ist subjektiv. Allgemein gültige Lösungen kann es daher nicht geben. Ein positives Mindset allein kann weder chronischen Stress und Burnout noch Krankheit und Traumata heilen. Mit ihrer Bachelor-Thesis möchte Marlene Müller auf genau dieses Problem aufmerksam machen. Sie setzt sich fotografisch mit den Themen »Stress« und »Toxic Positivity« auseinander. Die Arbeit ist als Kritik, vielleicht sogar Satire zu verstehen, keinesfalls als Ratgeber.

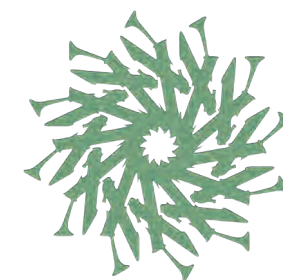






MORITZ

Diepffen



Nach dem Abitur hat Moritz ein Jahr lang in Meersburg gemalt, gezeichnet und experimentiert, um dann 2017 den Sprung über den See nach Konstanz zu machen und dort sein Kommunikationsdesignstudium zu beginnen. Im Laufe der Jahre am Seerhein hatte er Gelegenheit sich auszuprobieren und sich selbst wieder einmal neu kennenzulernen. Sein gestalterischer Werkzeugkasten wuchs Jahr um Jahr und besonders im technischen Bereich fühlt er sich dieser Tage wohl. Auch als Mensch genoss er Raum und Zeit sich zu entfalten.

Auch wenn die zweite Hälfte seines Studiums etwas anders aussah als er das gehofft hatte, macht er für sich das Beste daraus, und freut sich jetzt auf was auch immer als Nächstes auf ihn zukommt.



AUGMENTED EDUCATION

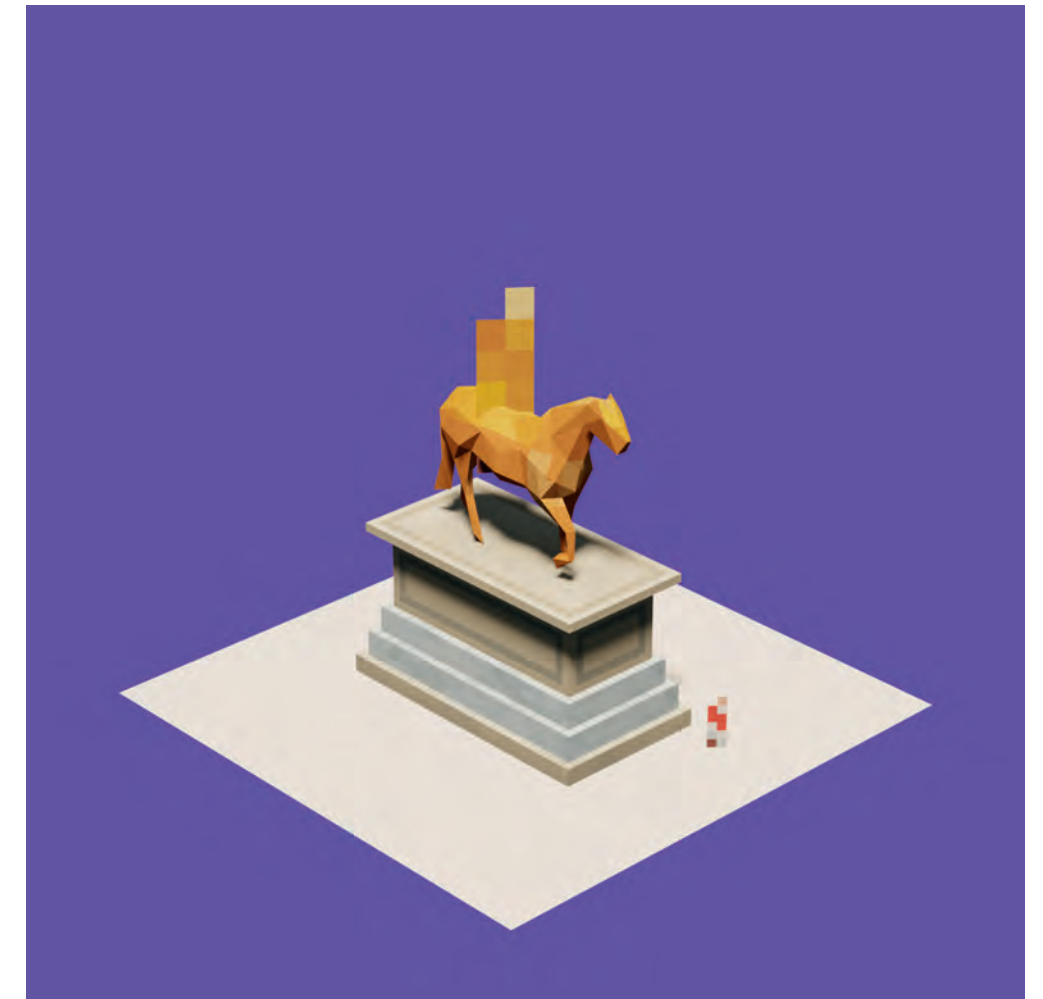
Betreuung:
Prof. Jo Wickert
Prof. Andreas P. Bechtold

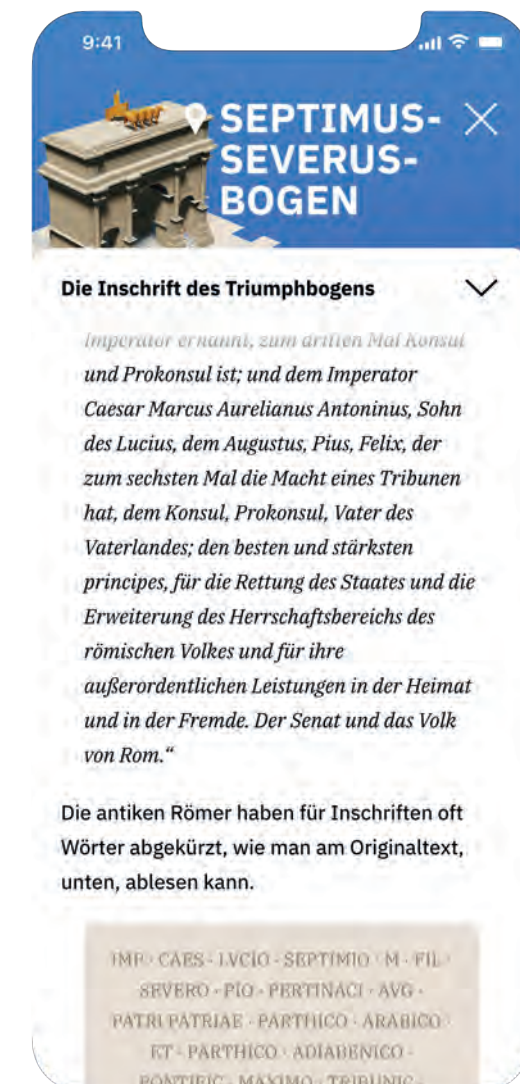
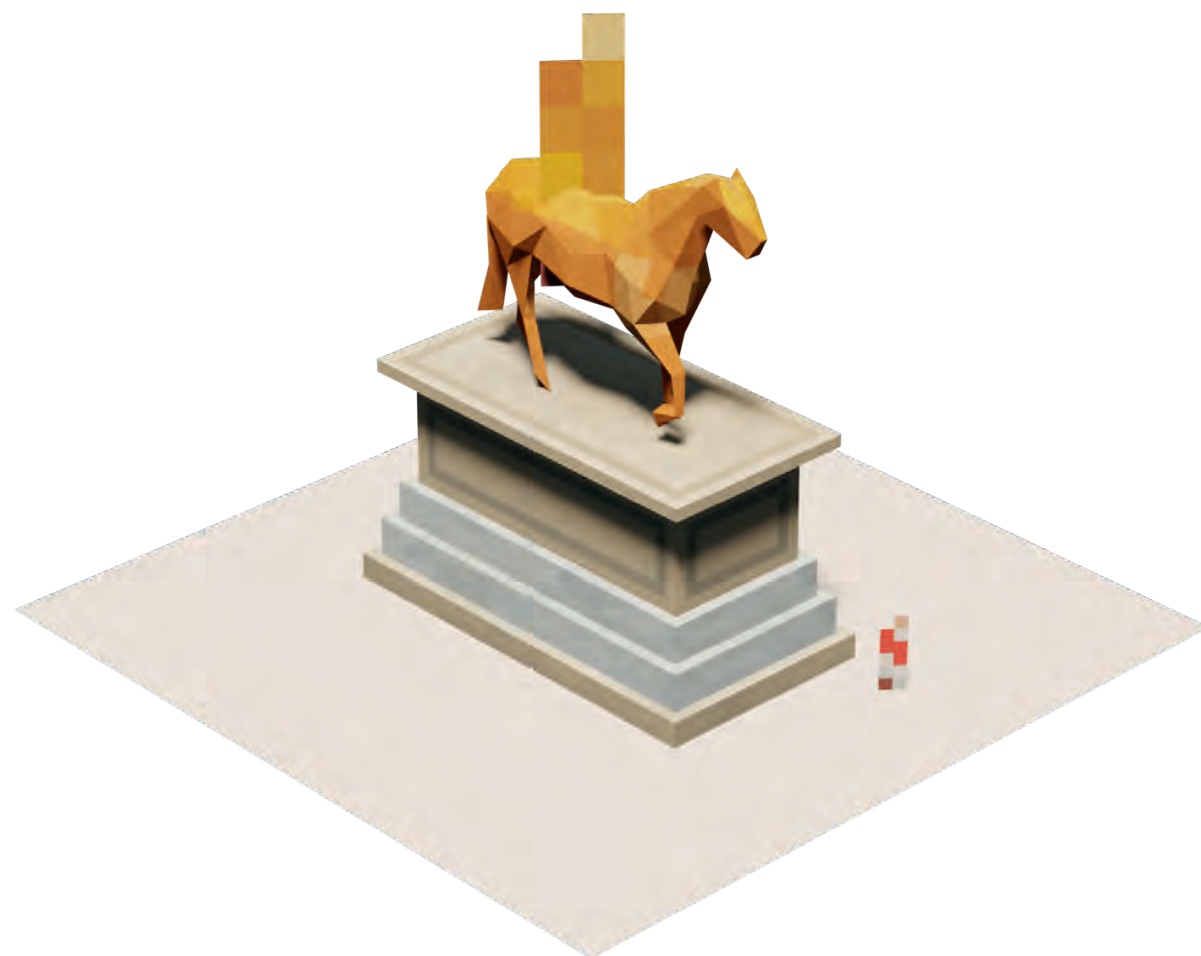
Als ein Kind, das viel Zeit am Computer verbracht hat, hat Moritz Dieppen geglaubt, dass Schule uns in Zukunft mit digitalen Mitteln um die ganze Welt tragen wird. In die Tiefsee, zum Vesuv, ins antike Rom und zum Sturm der Bastille, in das komplexe Innenleben einer Zelle oder die Weiten des Weltraums.

Warum also bedeutet Digitalisierung an deutschen Schulen, abgesehen vom Kommunikationsweg Videokonferenz, oft eine direkte Übertragung der altbekannten Arbeitsblätter und Übungshefte auf den Bildschirm?

Schließlich gibt mittlerweile beinahe jedes Smartphone die Möglichkeiten her, die digitalen Mittel auszureizen. Es ist lange nicht mehr die Technik, die uns daran hindert, mehr als Multiple-Choice-Fragen umzusetzen. Woran könnte es also liegen? Und wo bringt das auch einen Mehrwert?

Moritz Dieppen ist mit seiner Bachelorarbeit diesen Fragen nachgegangen. Am Beispiel des Forum Romanum zeigt er, was bereits möglich ist.

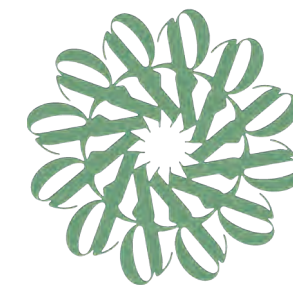






SARAH- JULIE

Rudelt



Sarah-Julies Zeit in ihrem Kokon waren wertvolle, prägende Jahre, die es ihr ermöglicht haben, weitere Interessen und Leidenschaften zu erforschen. Sie lässt sich gerne von der Welt um sie herum inspirieren und hat eine ausgeprägte Begeisterung für Details. Als Kind etwas ängstlich, überhaupt einen Beruf zu wählen, und nervös bei dem Gedanken, sein ganzes Leben nur einer Sache zu widmen, ist sie jetzt mit ihrer Wahl als Designerin zufrieden, denn hier ist sie nicht auf eine einzelne Disziplin festgelegt, sondern dieser Beruf bietet mehrere Möglichkeiten. Sie ist eine Person,

die einen Lebensstil sucht, in dem sie sich selbst treu bleiben kann. Der Kokon hat ihr die Freiheit und Möglichkeit geboten, ihren Stil entwickeln zu können, bereits Gelerntes zu vertiefen und sie auf die Welt, die sie erwartet, vorzubereiten. Jetzt ist sie soweit, ihren Kokon zu verlassen und weit zu fliegen.



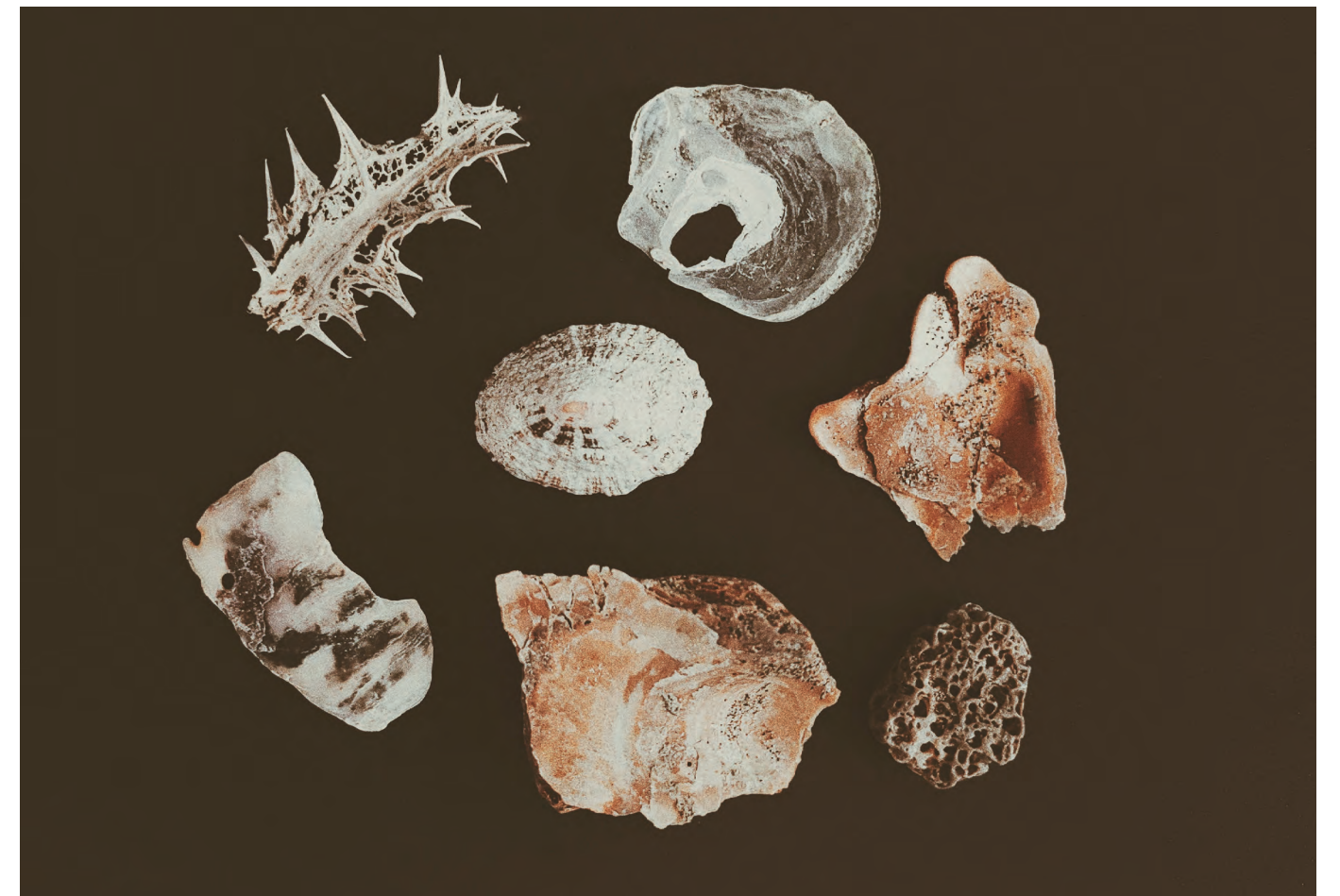
REFUGE

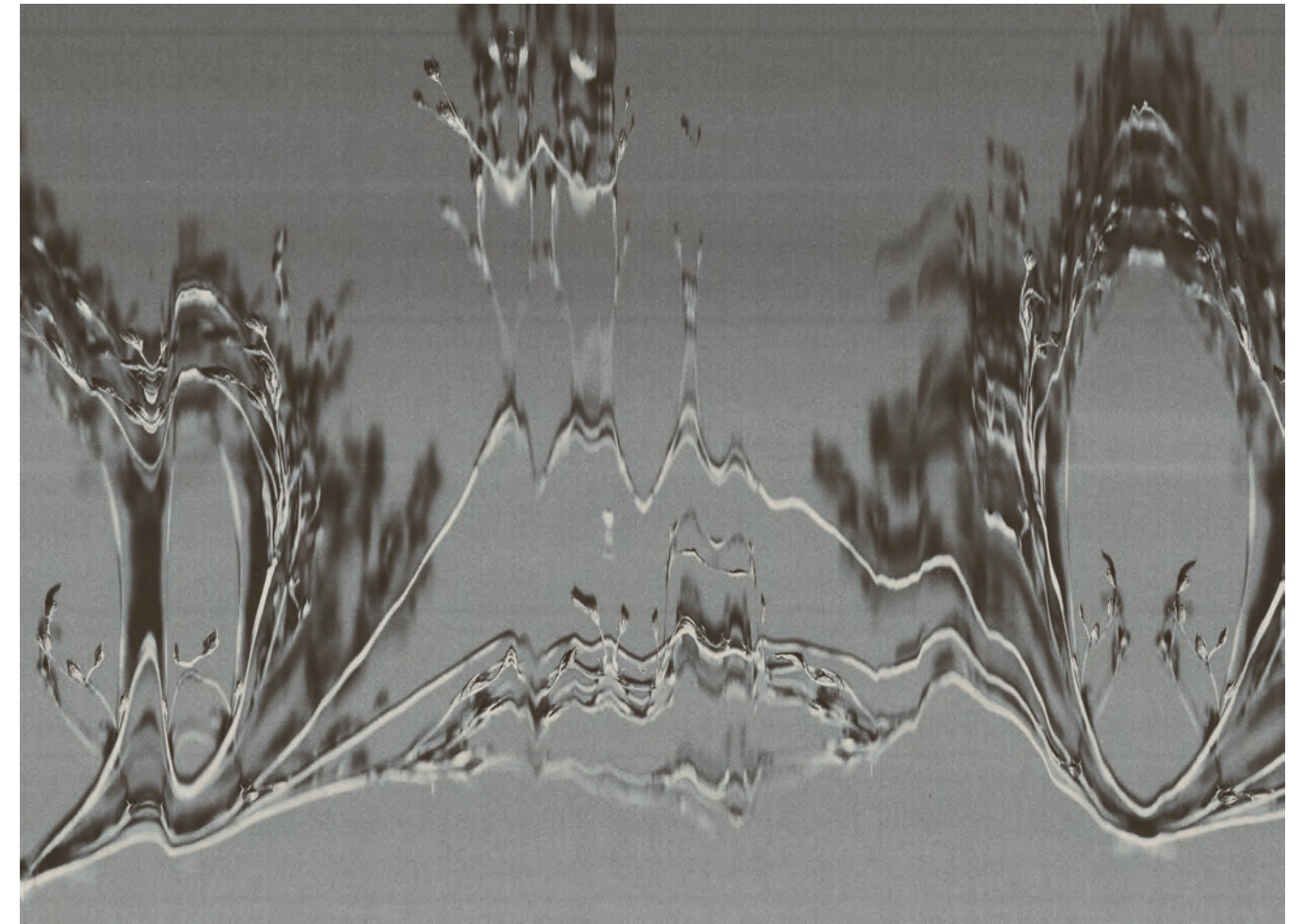
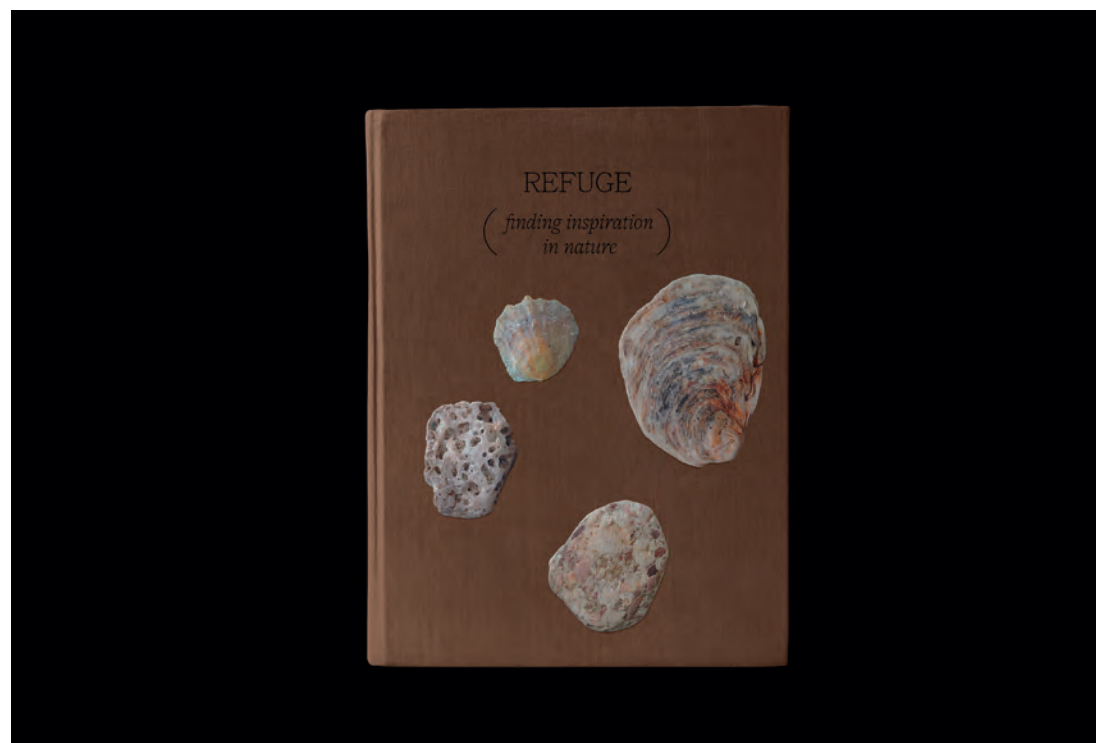
Zusammenspiel von Mensch, Natur und Kreativität

Betreuung:
 Prof. Valentin Wormbs
 Prof. Judith M. Grieshaber

»Refuge« versucht uns daran zu erinnern, woher wir kommen, und gibt Anreize dazu, wieder unsere Wurzeln zu spüren. Es ist eine Erkundung des komplexen Zusammenspiels von Mensch, Natur und Kreativität. Wir alle verspüren das Bedürfnis, uns mit der Natur zu verbinden. Die Natur hat die Fähigkeit, kreatives Denken zu fördern, indem sie uns neugieriger, fähiger und flexibler in unserem Denken macht. Die Natur hilft uns auch dabei, unsere gezielte Aufmerksamkeit wieder aufzuladen, die wir bei der Analyse und Weiterentwicklung von Ideen brauchen. Ein Experi-

ment, in dem die Autorin probiert, neue und ungewöhnliche Ideen zu finden, das aber gleichzeitig ihren eigenen Stil ausdrückt und findet, ohne Einfluss von fertigen Designs, die man – wenn man nach Inspiration sucht – im Internet finden könnte. Die Botschaft ist einfach: Geht raus in die Natur! Das Buch ist eine Sammlung, in der Bilder als einzelne Kunstprojekte präsentiert werden, die die unverfälschte Schönheit der Natur offenbaren, angereichert mit Fotografien, grafischen Elementen und Mustern. »Refuge« wendet sich an all diejenigen, die von und mit ihrer Kreativität leben.

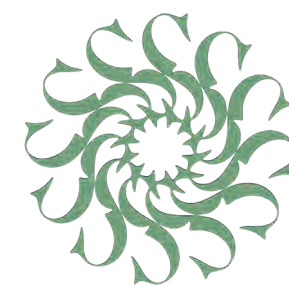






SARAH

Rollar



Sarah hat sich bei ihrer Entwicklung im Kokon nach einer langen identitätslosen Raupenphase noch einmal komplett neu erfunden. Dabei hat sie viele Sachen ausprobiert, von denen ihr nicht alle gefallen haben, und hat auch lange Tiefs erlebt, auf die aber glücklicherweise jedes Mal wieder ein Hoch folgte. Durch das viele Auf und Ab ist sie nun bereit, den Kokon zu verlassen und sich mit ihren neuen Flügeln neue Höhen zu erschwingen und Tiefen zu bezwingen.



DER WEG ZUR ANERKENNUNG

Entwicklung der LSBTIQ* -Bewegung in Deutschland

Betreuung:
 Prof. Valentin Wormbs
 Prof. Karin Kaiser

Vor fünf Jahren wurde die Ehe für alle eingeführt, 1994, vor nicht einmal 30 Jahren, wurde das Gesetz gestrichen, das Homosexualität über ein Jahrhundert lang in Deutschland strafbar gemacht hat. Der Weg zur Anerkennung war lang und musste hart erkämpft werden. Trotzdem wissen wenige von diesen Errungenschaften, auch queere Menschen. Vieles ist verloren gegangen und was erhalten blieb ist oft schwer zu finden, in der Schule wird das Thema oft gar nicht behandelt.

Wie sind wir an dem jetzigen Punkt angelangt und wer hat sich dafür eingesetzt? Was können wir aus dem, was vor uns war, lernen? Mit ihrer Bachelorthesis will Sarah Rollar in dem am Ende entstandenen Buch die LSBTIQ*-Geschichte Deutschlands sichtbar machen. Dabei werden wichtige Ereignisse mit unterstützenden Illustrationen kurz erklärt, damit sich Leser einfach einen Überblick über die queere Geschichte Deutschlands verschaffen können.



Karl Heinrich Ulrichs

**28. August 1825, † 14. Juli 1895, deutscher Jurist, Journalist, Verleger, Schriftsteller, Pionier der Sexualwissenschaft*

Karl Heinrich Ulrichs, unter Anderem Pionier der Sexualwissenschaften und der erste Schwulenaktivist der Welt und damit Urvater der LSBTIQ*-Bewegung, setzte sich aktiv für die Abschaffung des § 175 und anderen antihomosexuellen Gesetzen ein. Am 29. August 1867, vier Jahre bevor §175 offiziell eingeführt wurde, forderte er auf dem Juristentag in München die Abschaffung eben solcher Gesetze, woraufhin er von anderen Teilnehmern nieder geschrien wurde. Seine Bemühungen nach Straffreiheit für gleichgeschlechtliche sexuelle Handlungen blieben jedoch ohne Erfolg, weswegen er sich 1880 nach Italien ins Exil begab, wo er 1895 letztendlich verstarb.

1897 wurde erneut versucht gegen den Paragraphen vorzugehen. Das Wissenschaftlich-humanitäre Komitee unter der Leitung des Arztes Markus Hirschfeld sammelten in einer Petition 6.000 Stimmen zur Streichung des §175, aber Erfolge blieben erneut aus. Auch in der Weimarer Republik gelang die Abschaffung nicht, und der Paragraph blieb weiterhin bestehen.



DDR

Nach § 175 Verurteilte galten nicht als Opfer des Nationalsozialismus und wurden deshalb auch nicht entschädigt. Nach einigem Hin und Her wurde 1946 §175 in der Verfassung der Weimarer Republik übernommen. Der neue §175a wurde unverändert aus der NS-Zeit übernommen, mit der Begründung, dass er die Gesundheit vor „sozialschädlichen homosexuellen Handlungen qualifizierter Art“ schützen würde. 1958 wurde §175 durch das Strafrechtsänderungsgesetz faktisch außer Kraft gesetzt und es von Strafvorfällen abgesehen werden. 1968, mit der Einführung eines neuen Strafrechtbuchs, verschwand §175. Stattdessen wurde §151 eingeführt, der Sex zwischen gleichgeschlechtlichen Erwachsenen und Jugendlichen unter 18 verbietet, beahftet mit bis zu drei Jahren Freiheitsstrafe auf Bewährung. Durch die neue Formulierung betraf dieses Gesetz auch lesbische Frauen, nicht mehr nur den schwulen Mann. 1968 wurde auch dieser Paragraph abgeschafft, damit waren Homo- und Heterosexualität in der DDR endlich gesetzlich gleichgestellt.

BRD

Im Gegensatz zur DDR hielt die BRD an der Nazi-Version von §175 und §175a fest, die auch rigoros angewendet wurden. Gegen ca. 100.000 Männer wurde ermittelt, die Hälfte davon wurde verurteilt. Spätere Begründung dafür, warum man das Gesetz in dieser Fassung erhalten habe, besahe, dass es „einen Damm gegen die Ausbreitung eines lasterhaften Treibens“ errichte. Damit sollte „eine gesunde und natürliche Lebensordnung im Volk“ vor Homosexualität geschützt werden. Trotz Kritik blieb diese Fassung des Paragraphen bis 1969 bestehen. Die erste Reform am 1. September 1969 beschränkte nach langer Zeit auch erste Erfolge für Homosexuelle in der BRD. Jetzt verbot §175 nur noch Sex mit Unter-21-jährigen, Prostitution und Ausnutzung von Verhältnissen, §175a fiel weg. Die zweite Reform am 23. November 1975 überholte den Paragraphen komplett, die Sprache wurde neutraler und es blieb nur noch das Verbot von Sex mit Minderjährigen mit einem Schutzalter von 18 Jahren. Allerdings wurde 1986 ein Streichen von §175 abgelehnt mit wenig Aussichten auf eine weitere Reform, wie man an der Aussage von Bundeskanzler Helmut Schmidt: „Ich bin Kanzler der Deutschen, nicht Kanzler der Schwulen“, deutlich erkennen konnte.

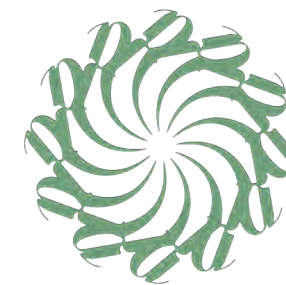
Frei 1994 wird im Rahmen der Rechtsangleichung nach der Wiedervereinigung §175 endlich in allen Bundesländern ersatzlos gestrichen und die Regierung und das Gesetz nahmen endlich wahr, was die Gesellschaft schon viel früher akzeptiert hatte. Nach 123 Jahren Strafverfolgung konnten Homosexuelle jetzt endgültig in allen Bundesländern straffrei leben.

Rehabilitierung und Wiedergutmachung des Staates gegenüber Opfern lies jedoch auf sich warten. 2002, acht Jahre nach der Streichung, wurden nur die in der NS-Zeit Verurteilten rehabilitiert. Erst 2017, weitere 15 Jahre später, wurde ein Gesetz verabschiedet, das alle Urteile nach 1945 für ganz Deutschland aufhob und die noch lebenden Opfer entschädigte.



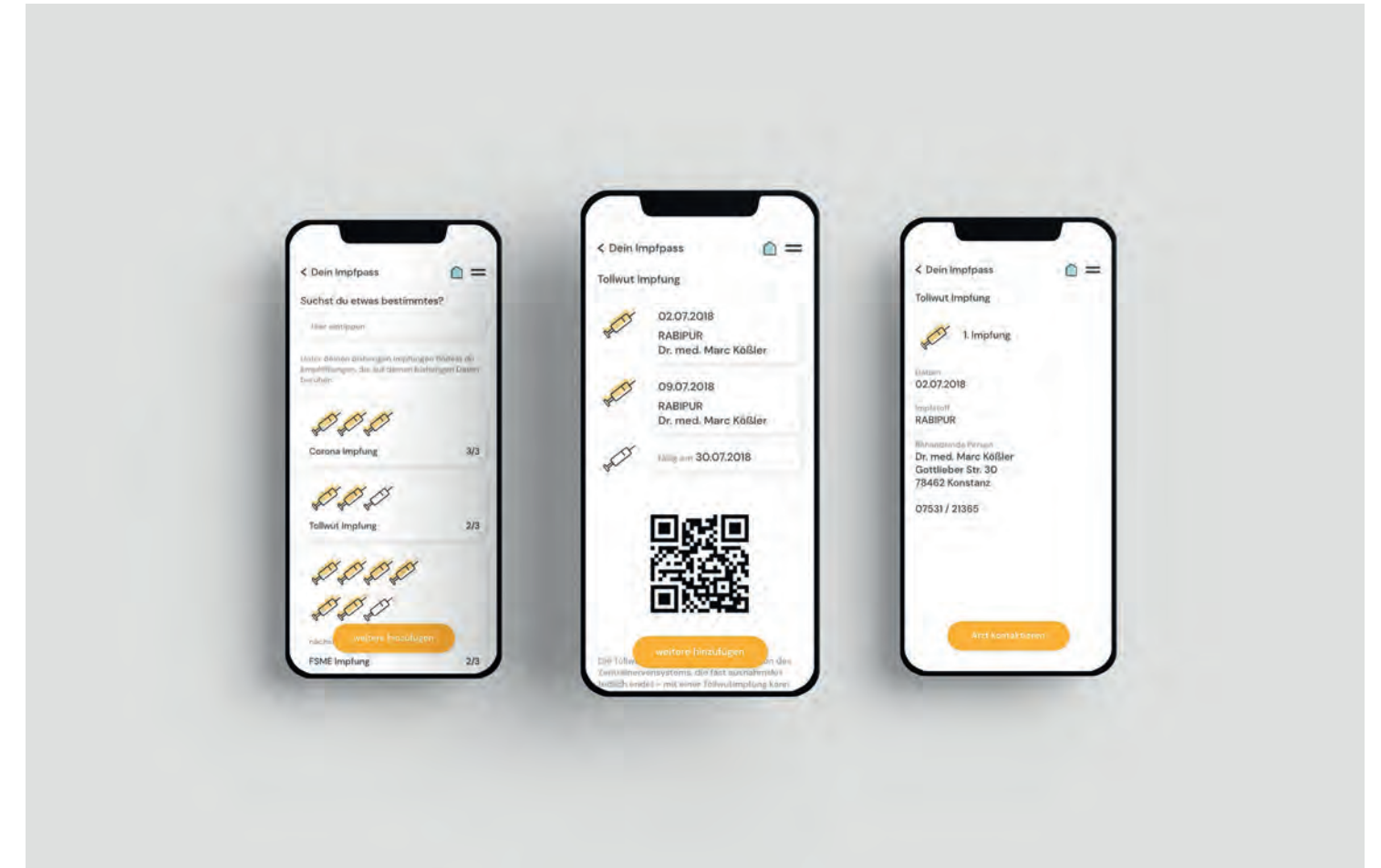
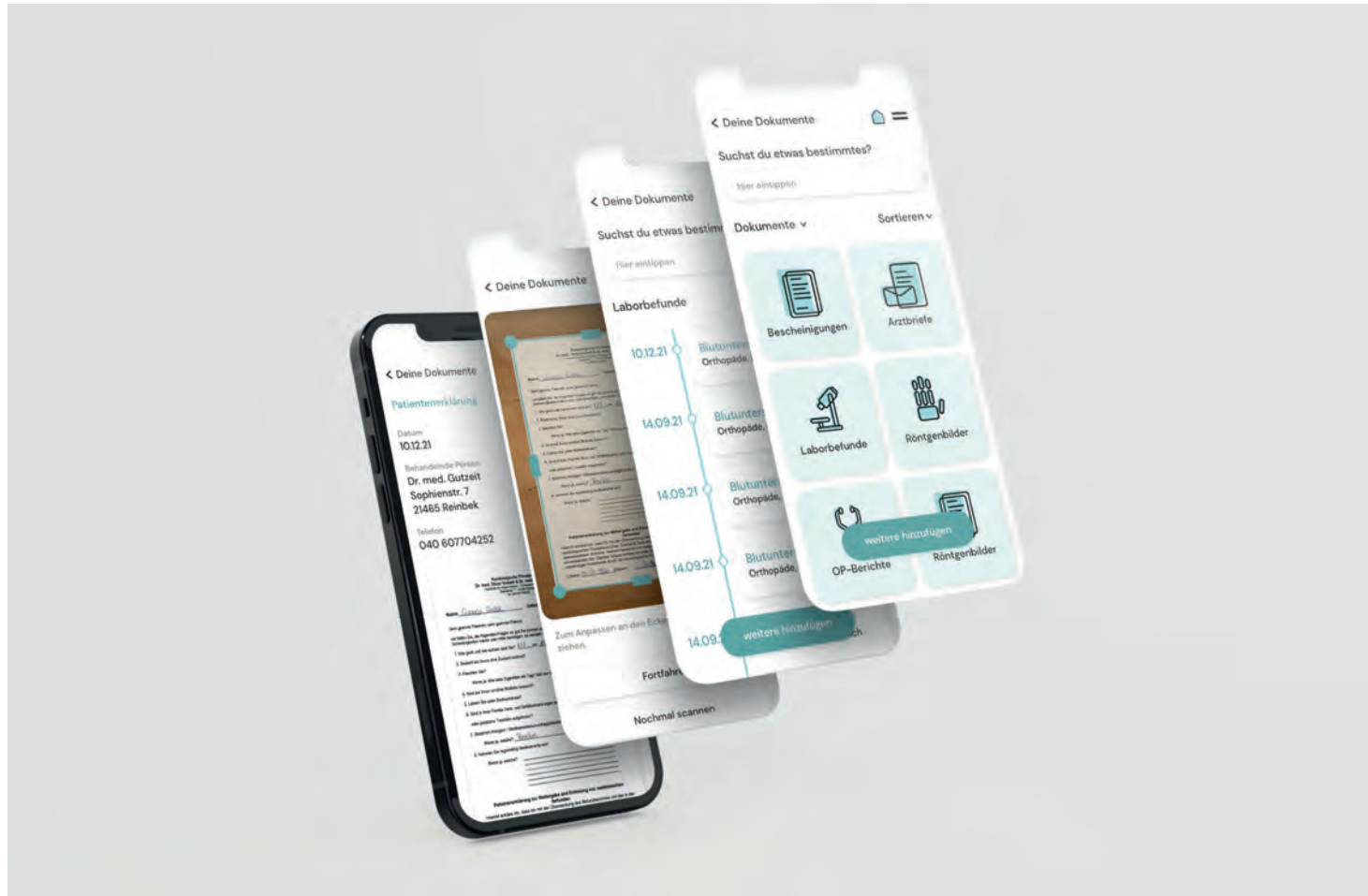
SOPHIE

Rothweiler



Während ihrer Zeit im L-Gebäude hat Sophie nicht nur ihre Liebe zu Paulaner Spezi und Weißräumen entdeckt, sondern auch gelernt, was es bedeutet, an Kritik zu wachsen und dass Photoshop eigentlich doch gar nicht so schlimm ist. Früh stellte sich heraus, dass Sophies Vorliebe nicht im Bereich der Printmedien, sondern vielmehr in der digitalen Welt liegt. Dort fühlt sie sich zwischen VR-Brillen, UI & UX Design und After Effects pudelwohl. Während ihrer Studienzeit ist Sophie nicht nur ihr MacBook ans Herz gewachsen, ebenso hat sie auch ein paar neue Freunde kennen

und lieben gelernt. Nach einigen Hochs und Tiefs, die aber anscheinend jeder mal während des Studiums durchmachen muss, ist Sophie nun bereit, den Schritt ins Ungewisse zu wagen und zu schauen, was die Welt sonst noch so für sie bereit hält.



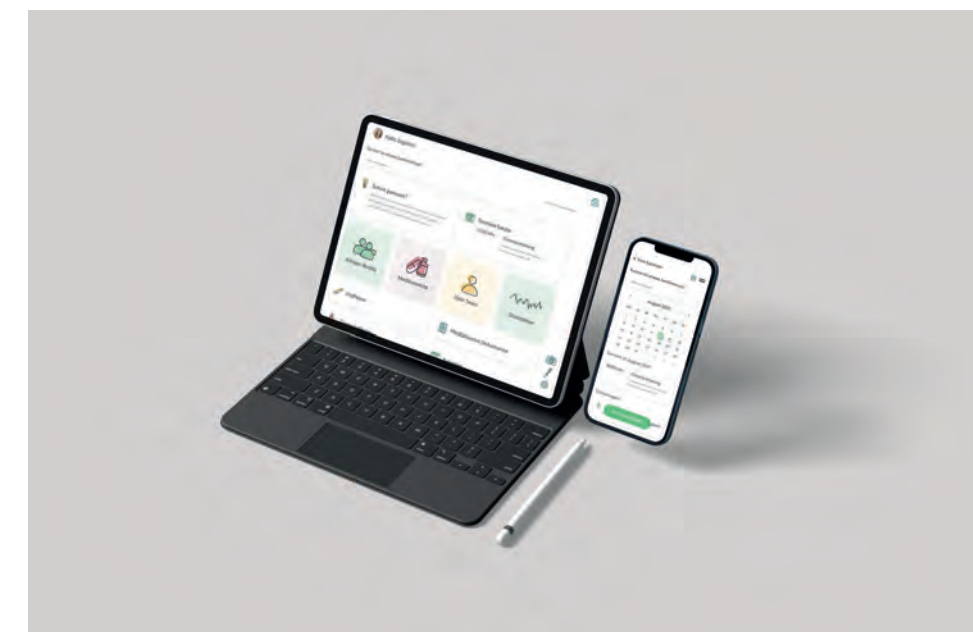
GLIO

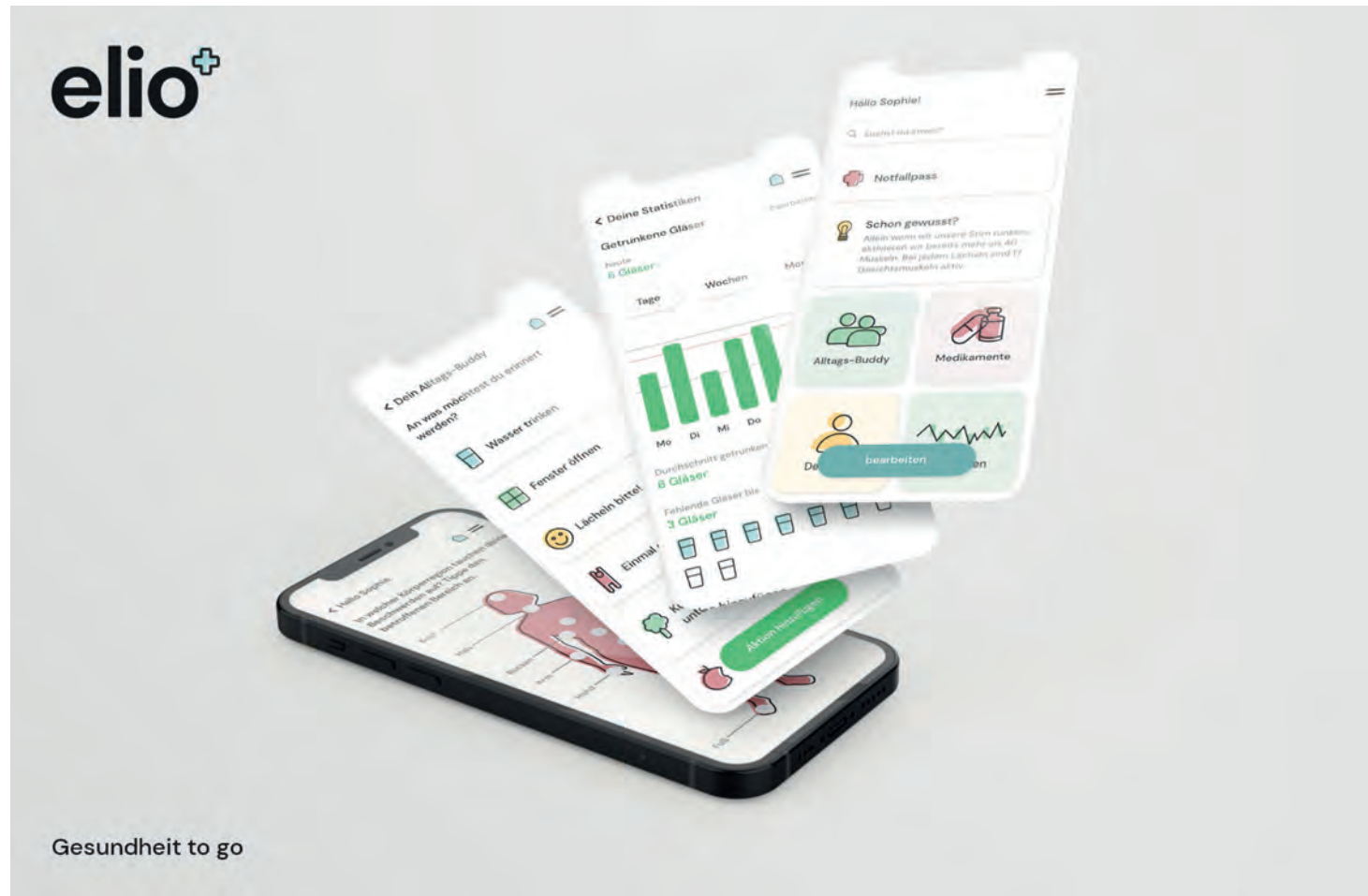
Gesundheit to go

Betreuung:
Prof. Jo Wickert
Prof. Brian Switzer

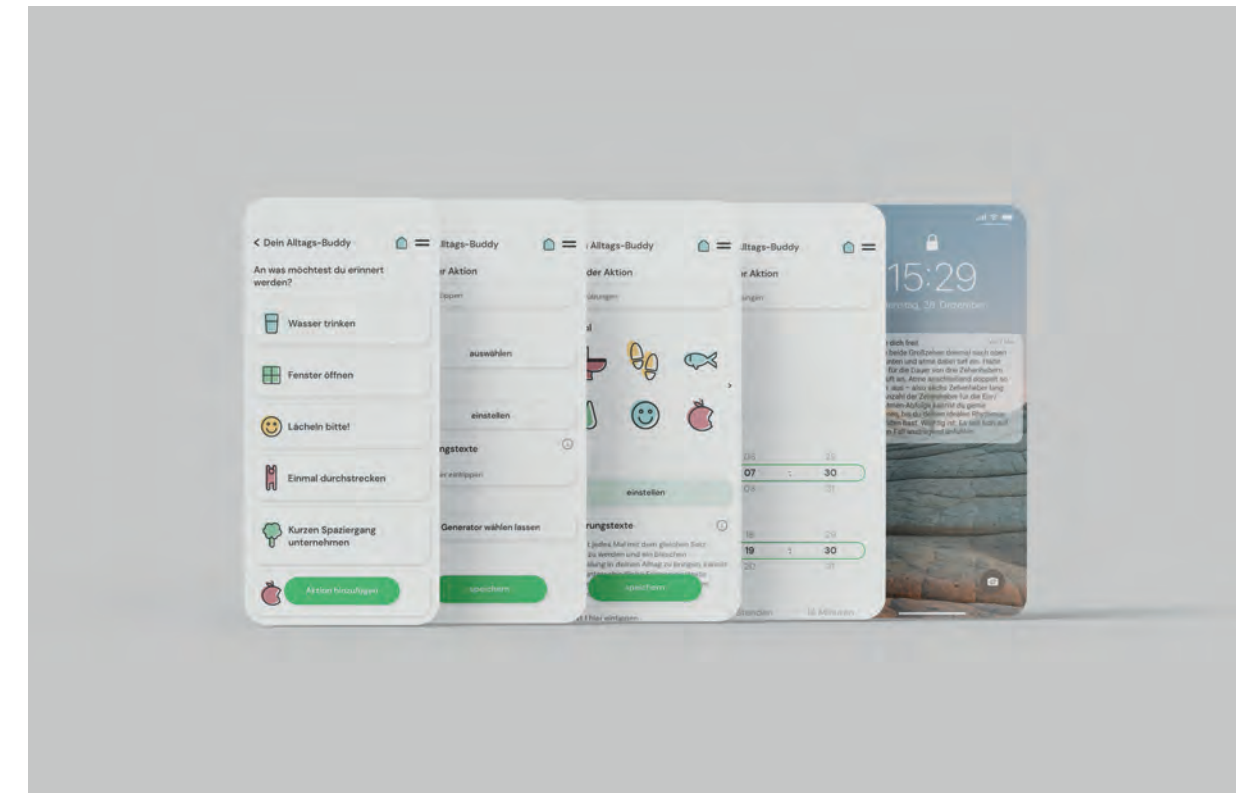
Obwohl die Deutschen im Schnitt 17 Mal pro Jahr zu medizinischem Fachpersonal gehen und Deutschland im Vergleich zu vielen Ländern ein starkes Gesundheitssystem hat, liegt es in der Digitalisierung weit hinter anderen Ländern zurück. In vielen Praxen stapeln sich analoge Krankenakten, und viele Patient*innen schrecken vor dem ganzen Papierkram zurück. Um hier eine Lösung zu schaffen, hat sich Sophie Rothweiler in ihrer Bachelorarbeit mit der Konzeption und Gestaltung einer digitalen Anwendung beschäftigt,

mit deren Hilfe die Menschen ihre Gesundheit besser im Blick haben. »elio« soll als treuer Begleiter im Alltag fungieren und gleichzeitig die Kommunikation im Gesundheitswesen vereinfachen. Die App beinhaltet viele unterschiedliche Module, wie beispielsweise einen Diagnosefinder, einen Notfallpass und einen Impfpass, die an die Bedürfnisse der Nutzer*innen angepasst werden können. So können sie die Hürde, sich mit der eigenen Gesundheit zu beschäftigen, nehmen.





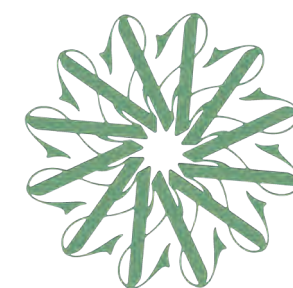
Gesundheit to go





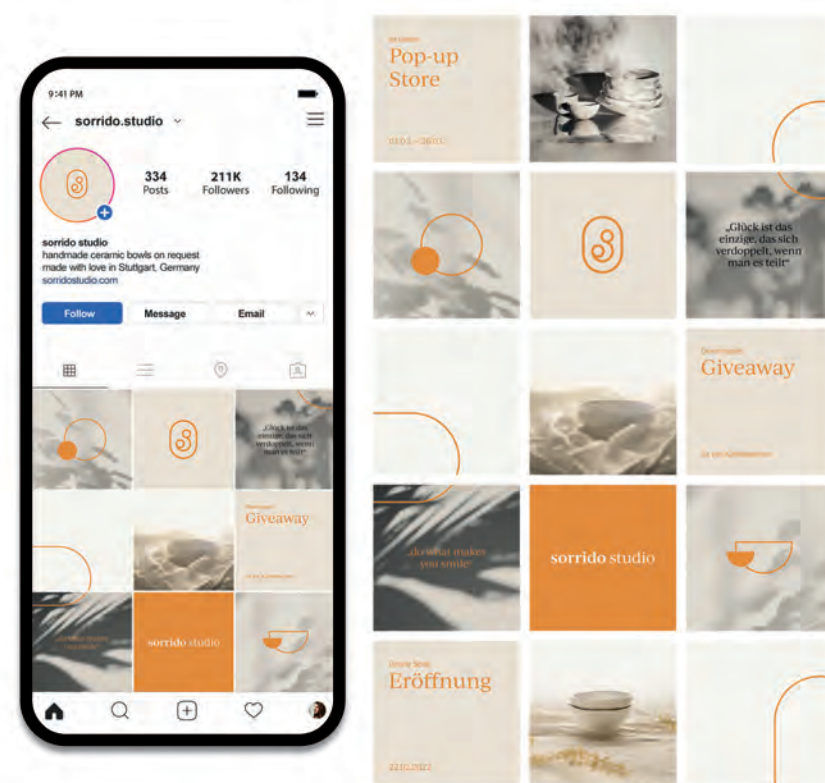
ZOE

Makrogiannoudis



Zoe geht den Dingen gerne auf den Grund und beschäftigt sich intensiv mit dem, was sie interessiert. Sie ist naturverbunden, lebensfroh und genüsslich. In den letzten Jahren hat sich Zoe nicht nur inhaltlich intensiv mit dem Studium befasst, sondern ihre Fühler in viele verschiedene Richtungen ausgestreckt. Sie tastete, lief, tanzte, schlurfte, kletterte und sprang durch ihre Studienjahre. Was mit zaghaften Schritten begann, endet nun mit einem befreiten Sprung und den ersten Flügelschlägen.

Instagram Auftritt



SORRIDO STUDIO

Entwicklung einer Marke

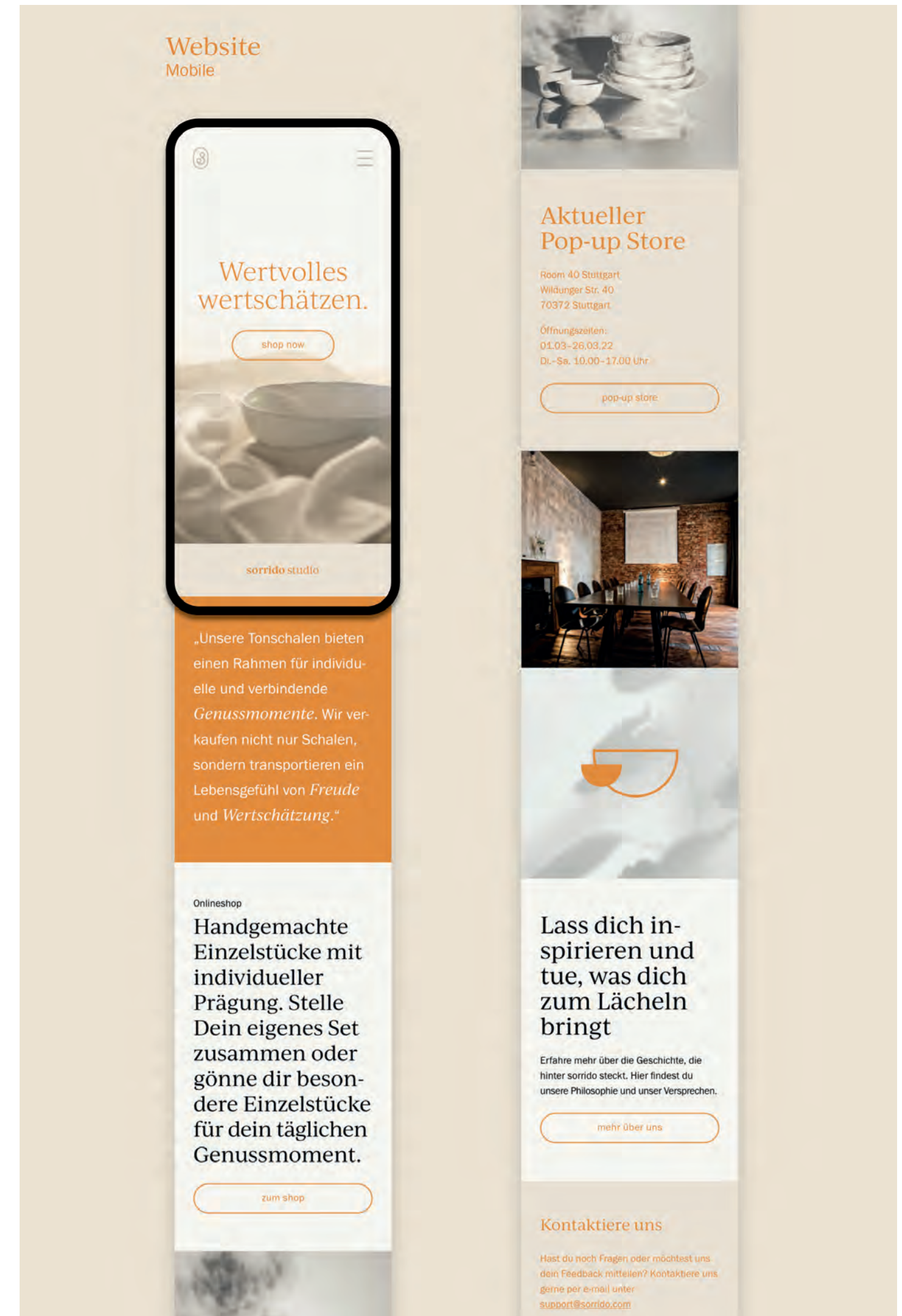
Betreuung:
Prof. Jochen Rädiker
Prof. Andreas Bechtold

Aktuell verkauft „sorrído studio“ handgetöpferte Schalen auf Nachfrage und bisher nur im erweiterten privaten Umfeld. Der Gründer möchte sich damit offiziell selbstständig machen und aus seiner Tätigkeit eine Haupteinnahmequelle generieren. Der Markt an handgetöpferem Geschirr ist gesättigt. Ohne Markenauftritt hat „sorrído studio“ also eine geringe Chance, auf dem Markt überlebensfähig zu sein. Das liegt nicht an der Qualität der Produkte, sondern an der nicht vorhandenen Corporate Identity (CI). Ohne CI gibt es keine klare Positionie-

rung. Diese braucht man jedoch, um überhaupt von der gewollten Zielgruppe wahrgenommen zu werden und gezielt Aufmerksamkeit zu erregen. Die Corporate Identity und das dazugehörige Corporate Design wird anhand einer strategischen Methode, das Tripple-Diamond-Modell (durch eine Phase erweitertes Double-Diamond-Modell des British Design Council, 2007) erarbeitet und entwickelt. Ziel des Projektes ist es „sorrído studio“ so zu positionieren, dass es auf dem Markt eine ernsthafte Chance auf Etablierung und Wachstum hat.



sorrído studio

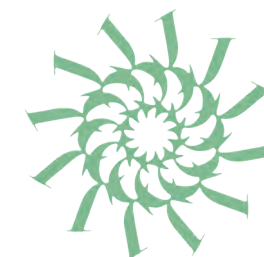






FELIX

Eisele



Am Anfang fühlte sich Felix wie ein Punkt auf einer leeren Seite, mit keinerlei Form oder Orientierung. Durch pures Glück fand er das Studium, das ihm den Sinn geben sollte, nach dem er suchte: Kommunikationsdesign. Über die folgenden Semester probierte er sich an den verschiedensten Techniken der Gestaltung aus. Auch als Mensch hatte er eine Metamorphose vor sich, denn nur durch die Inspiration von den Menschen in seiner Umgebung war es ihm möglich, seine Stärken, Schwächen und Interessen kennenzulernen. Nach den fünf Jahren der Verwandlung im Schutz seines Kokons schlüpft nun ein interdisziplinärer

Gestalter mit einem Hang zu Interface Design, Animation und Creative Leadership. Seine gestalterische Herangehensweise ist analytisch und organisiert, jedoch bedacht darauf, hier und da ein paar experimentelle Ansätze einzuschleusen. Denn letztendlich gilt, was ihm einst einer seiner Mentoren mit auf den Weg gab: »Design needs to be fun.«

Einen Auszug seiner Arbeiten gibt es unter felixeisele.com.

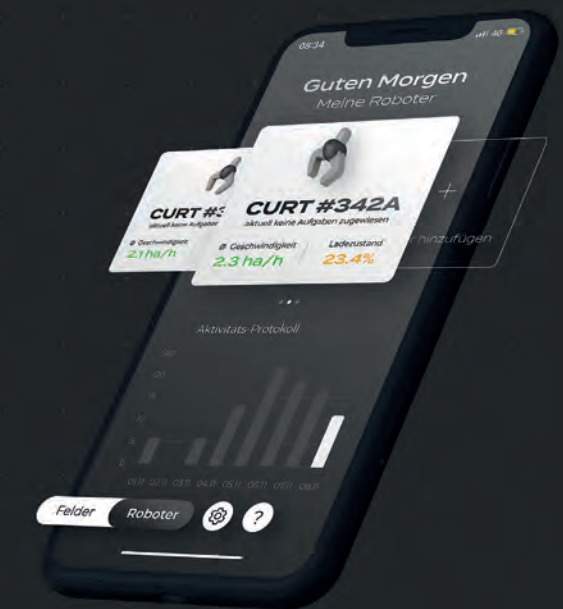
INTERFACE DESIGN FÜR AGRARROBOTER

Betreuung:
Prof. Brian Switzer
Prof. Jo Wickert

Viele Landwirt*innen sind heutzutage mit einer steigenden Nachfrage an Bio-Lebensmitteln konfrontiert, die sie mit konventionellen Anbaumethoden nicht decken können. Ein limitierender Faktor ist die dabei Unkrautbekämpfung. Die Recherche dieser Masterarbeit hat ergeben, dass Landwirt*innen eine zuverlässige und kosteneffiziente Lösung benötigen, die mit minimalem Aufwand die maximale Unkrautreduzierung ermöglicht. Einen Lösungsansatz dafür haben wir in Kooperation mit dem Fraunhofer-Institut am Beispiel des Farmroboters »CURT« entwickelt. Der Farmroboter kann mithilfe einer

digitalen Applikation für die Unkrautbekämpfung eingesetzt werden und diese so in wenigen Klicks automatisieren. Die Applikation wurde mit Landwirten auf ihre Nutzbarkeit geprüft und liefert intelligente Hinweise, um Fehlern im Prozess vorzubeugen. Das responsive Design ermöglicht einen ortsunabhängigen Zugriff, egal ob sich der Nutzer im Büro oder auf dem Feld befindet. Die Größe der Bedienelemente ist auf die Bedingungen auf dem Feld angepasst. Die in dieser Masterarbeit entwickelte Applikation macht Farmroboter zugänglicher und trägt so zur Zukunft der ökologischen Landwirtschaft bei.

Nie wieder Unkraut jäten
statt Familienurlaub.

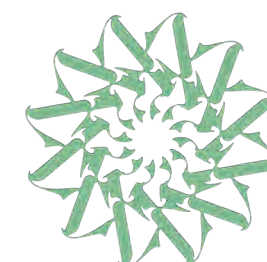






JULIAN

Ehrenstrasser



Julian ist eigentlich immer da, auf der blauen Couch direkt rechts im KD-Café. Damit gehört er schon fast zum Inventar und man muss aufpassen, dass er nach der Werkschau nicht versehentlich mit in den Keller veräumt wird. Aber auch wenn Julian es sich hier im L-Gebäude ziemlich gemütlich gemacht hat, liebt er es, über den Tellerrand zu blicken: Und so findet er neben Theater, Radio, Bouldern, Klettern, Lindy-Hop, Slacklines und KD-Band tatsächlich auch ab und zu noch Zeit für sein Studium ... so zwischen drei und vier Uhr morgens ... am Donnerstag.

Mit einem Fuß in der Programmierung, dem anderen Fuß in der Gestaltung und etwas Psychologiewissen von der Uni im Gepäck macht er sich nun aber Schritt für Schritt auf in die Erforschung von neuen Interaktionsmöglichkeiten zwischen Mensch und Maschine, zwischen analog und digital, zwischen Gesellschaft und Technologie.



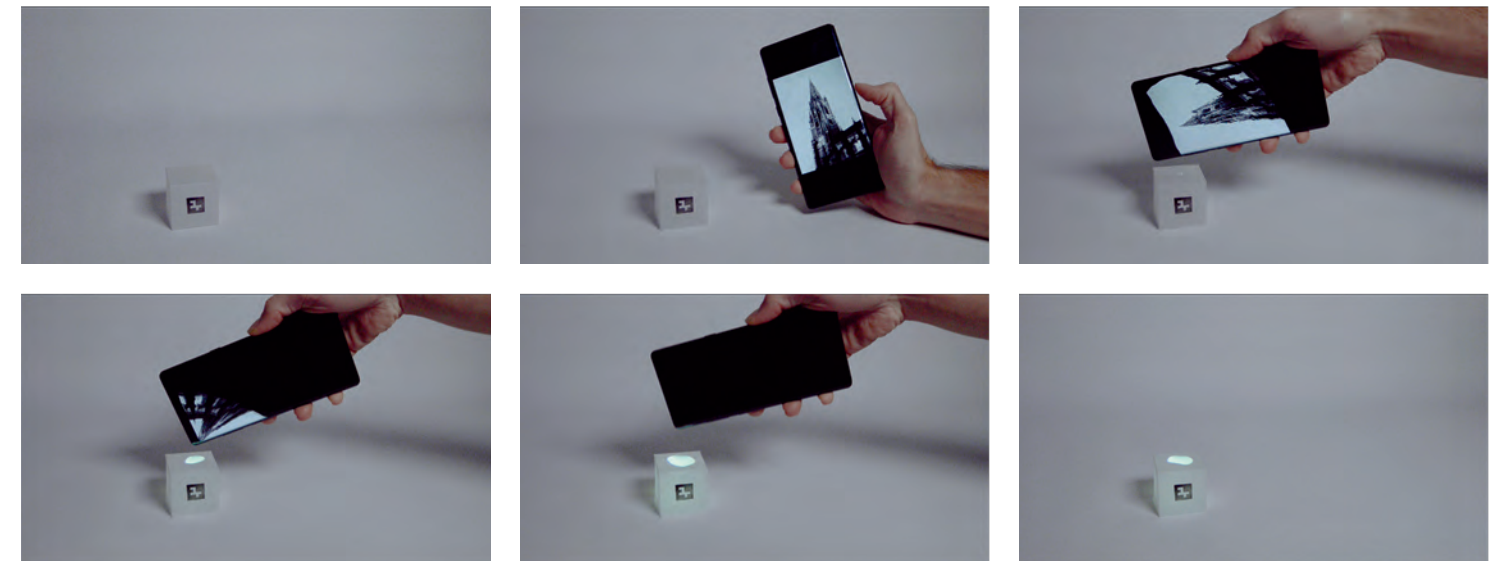
UNFOLDING INTERACTION

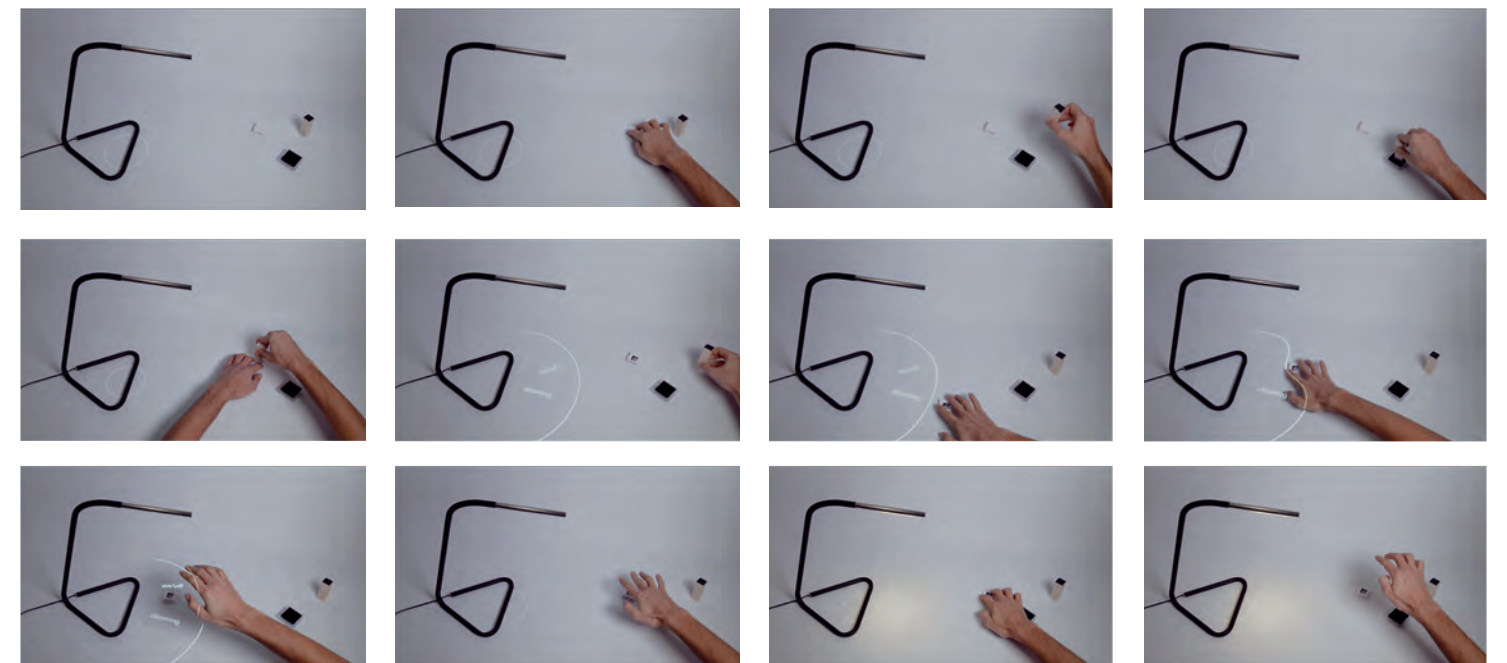
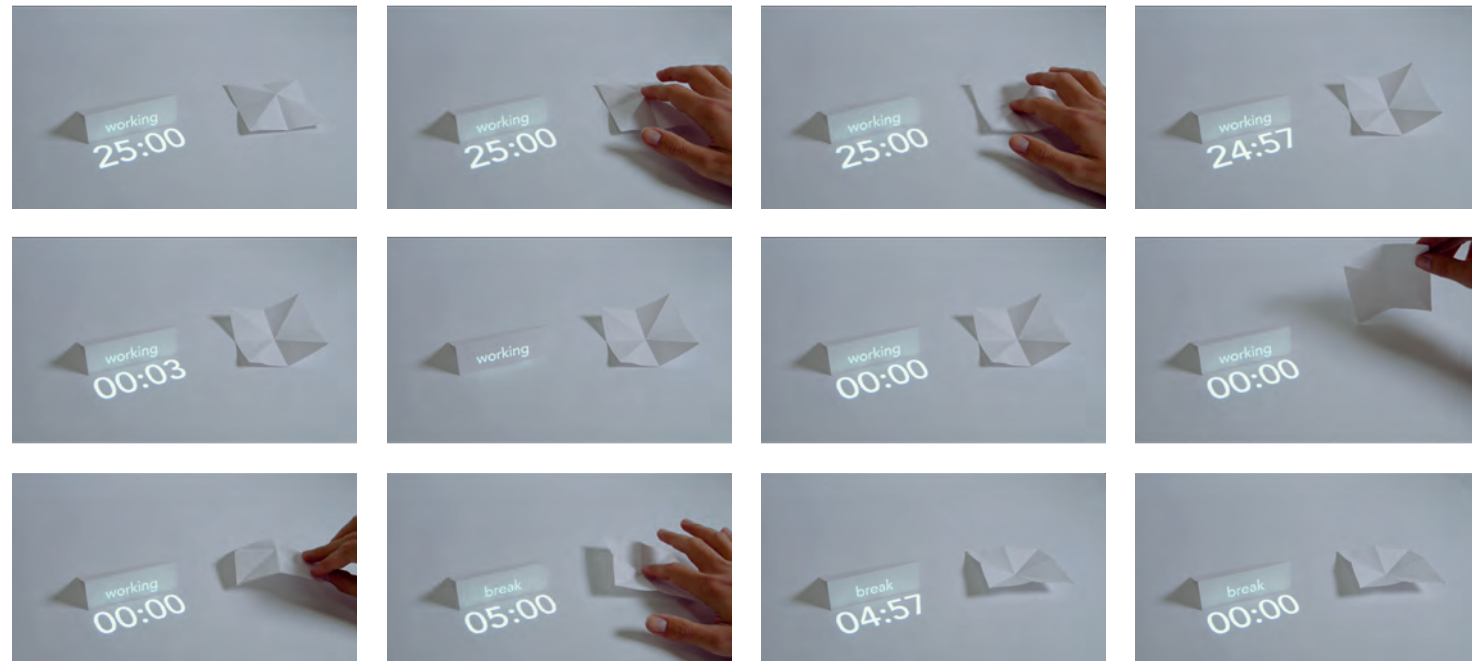
Exploration of paper-based user interfaces

Betreuung:
Prof. Jo Wickert
Prof. Brian Switzer

Ein Notizzettel kann angefasst, beschrieben, irgendwo hingeklebt, zerknüllt und weggeworfen werden. Damit ist er einer Notiz-App, die sich hinter einem Touchscreen verbirgt, einen Schritt voraus, denn er ist körperlich erfahrbar. Nicht zuletzt deswegen sind Papier und analoge Medien bei Workshops und Seminaren nach wie vor kaum wegzudenken. Dabei gehen aber die Vorteile, die die digitale Welt mit sich bringt, verloren. Wie könnte eine Interaktion mit digitalen Medien im analogen Raum aussehen? Was passiert, wenn wir durch das Papier selbst mit digitalen Medien interagieren?

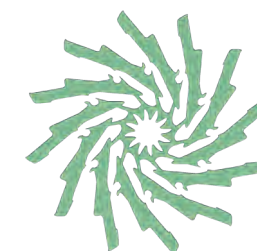
Es ergeben sich neue Interaktionskonzepte, über Stempel und Bilderkennung wird das Papier zum Leben erweckt und damit zum Interaktionsmittel. Es entsteht ein Raum, in dem geraschelt, zerrissen, geknüllt und gefaltet wird. Durch Videoskizzen und Prototypen wird gezeigt, welche Interaktionsmöglichkeiten sich insbesondere im Seminar- und Kollaborationskontext ergeben, wie so ein System aussehen könnte, wie es sich anfühlt und welche Bausteine in der Entwicklung dafür benötigt werden.







MARCEL Riedel



Marcel ist 28 und kommt aus dem Raum Reutlingen. Vor seinem Bachelor- und Masterstudium absolvierte er eine duale Ausbildung als Mediengestalter für Printmedien. In dieser Zeit entdeckte er sein Faible für analoge Medien, das er auch während seinem konzeptionell-digitalen Bachelorstudium an der Hochschule Furtwangen beibehielt. Hier begeisterte er sich darüber hinaus für UX und UI Design. Durch den Master of Arts in Kommunikationsdesign möchte er beide Schwerpunkte zusammenführen und in einem Abschluss manifestieren.

UX 4 NEWCOMERS

Ein Ratgeber für Neulinge in der Branche des UX

Betreuung:
Prof. Karin Kaiser
Prof. Jo Wickert

UX ist in aller Munde. Als Designer*innen bietet es uns die Möglichkeit, ein moderates Jahresgehalt hinter uns zu lassen und neue Sphären zu erklimmen. Doch was in der Theorie durchaus verlockend klingt, hat in der Praxis seine Tücken: Ein undurchsichtiger UX-Arbeitsmarkt, der weder durch einheitliche Berufsbezeichnungen und erforderliche Qualifikationen glänzt sowie Studienabgänger*innen, die nicht 100prozentig wissen, was sie beim UX-JobEinstieg zu erwarten haben.

Um diese Lücken zu schließen, wurden im Rahmen der Masterarbeit zahlreiche Interviews geführt: Fachkräfte aus verschiedenen Berufsweigen legen dar,

worauf es im UX wirklich ankommt, mit welchen Aufgaben bzw. Tools sich diese beschäftigen, wie in den interdisziplinären Teams gearbeitet wird und welche Fähigkeiten Studienabgänger*innen mitbringen sollten.

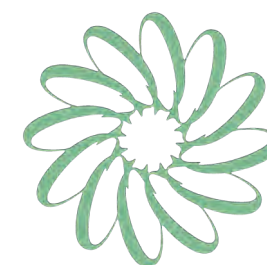
Auf Basis dieser Interviews sowie theoretischer UX-Grundlagen wurde ein Ratgeber konzipiert. Dieser zeigt Studienabgänger*innen Empfehlungen für mögliche Berufszweige im UX auf und regt außerdem zu gewinnbringenden Weiterbildungsmöglichkeiten an. So soll die Problematik des Arbeitsmarktes aufgeschlüsselt und das Entscheidungsprozedere vereinfacht werden.







MIRA- CATERINA Schmitz



Mira saß im Kokon. Es drückte. War zu eng und eigentlich zerschlissen, aber nach außen hin schillernd und weit. Innen sah sie immergleiche Muster; das faserige Material wand sich schlingend um ihre Haut. Doch sie verrenkte ihren Kopf, entdeckte Schlupflöcher, verwinkelte Nischen und folgte merkwürdigen Einkerbungen. Sie rieb an der rissigen Fassade, bemerkte ihre Konstruktion, stemmte sich fragend dagegen und spürte, wie der Kokon nachgab, wie er rumorte, sich bewegte. Sie tanzte, und während sie tanzend mit den Füßen stampfte, bebte der Kokon: das Fundament ihres Wissens

brach stellenweise ein, neue Formationen bildeten und veränderten sich wie die Fragmente eines Kaleidoskops. Das Gewebe bekam Risse, Dellen und Auswüchse durch den ringenden Körper im Innern. Es dampfte, zischte, zog sich zusammen, blühte auf, erstarrte und erwachte zeitgleich wieder zum Leben. Das Korsett zerriss und Mira trat hervor: erschöpft, dankbar, frei.



MACHTARTEN

Über die Verflechtung von Intersektionalität und Design

Betreuung:
Prof. Brian Switzer
Prof. Karin Kaiser

Alles ist miteinander verflochten. Was wir wahrnehmen, was wir senden, wie wir uns verhalten — es bedingt sich wechselseitig. Die Masterthesis von Mira Schmitz bietet Einblicke in intersektionale Theorien, die sich mit der Überschneidung mehrerer Diskriminierungsformen auseinandersetzen. Die Konzepte werden verständlich für Gestalter*innen aufbereitet und Reflexionsfragen regen zum Hinterfragen internalisierter Denkmuster und Verhaltensweisen in der eigenen Branche und Lehre an. Die Arbeit umfasst plurale Perspektiven aus Soziologie, Medien- und Kulturwissenschaften, Anthropologie, Critical Studies und kritischer

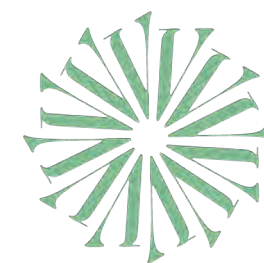
Designtheorie. Sie untersucht die Verantwortung von Gestalter*innen und beleuchtet neben Kritik am Status Quo diversitätsgerechte alternative (Aus-)wege. Darüber hinaus werden Aktivist*innen und prägende Denker*innen vorgestellt, die in der herkömmlichen Geschichtsvermittlung ausgeblendet wurden. Das Buch sensibilisiert Gestalter*innen für soziale Ungleichheiten und lässt sie ihre eigene Praxis kritisch reflektieren. Nimm dir gern einen Moment Zeit: Welche Botschaften nimmst du auf, welche sendest du? Wen berücksichtigst du bei deinen Entwürfen? Wie vielfältig stellst du Lebensrealitäten dar?





SELINA

Vix



Ein Jahrzehnt, drei Kokons und 1000 Fragen – gut Design will Weile haben: In Innsbruck lernte Selina, Häuser zu bauen und Zelte abubrechen. In Mannheim lernte sie, was Design nicht ist und Gleichgesinnte kennen. In Konstanz lernte sie, Graustufen zu lieben, sich mehr an Prozessen zu orientieren und designzuforschen. Es rappelt im Kokon. Laut und lachend. Wer sonst? Selina, als was entpuppst du dich? »Keine Ahnung. Mehr Dickkopf-Falter als Schmetterling«. Kann jemand schöner bodenständig abheben? Ciao, Kokon – du harte Schale mit weichem Kern.



KIOSK KIOSK KIOSK

Infrastruktur, Spielraum, Möglichkeit.
Bühne, Rahmen, Plattform.
Podium, Ort, Versuch, Kiosk.

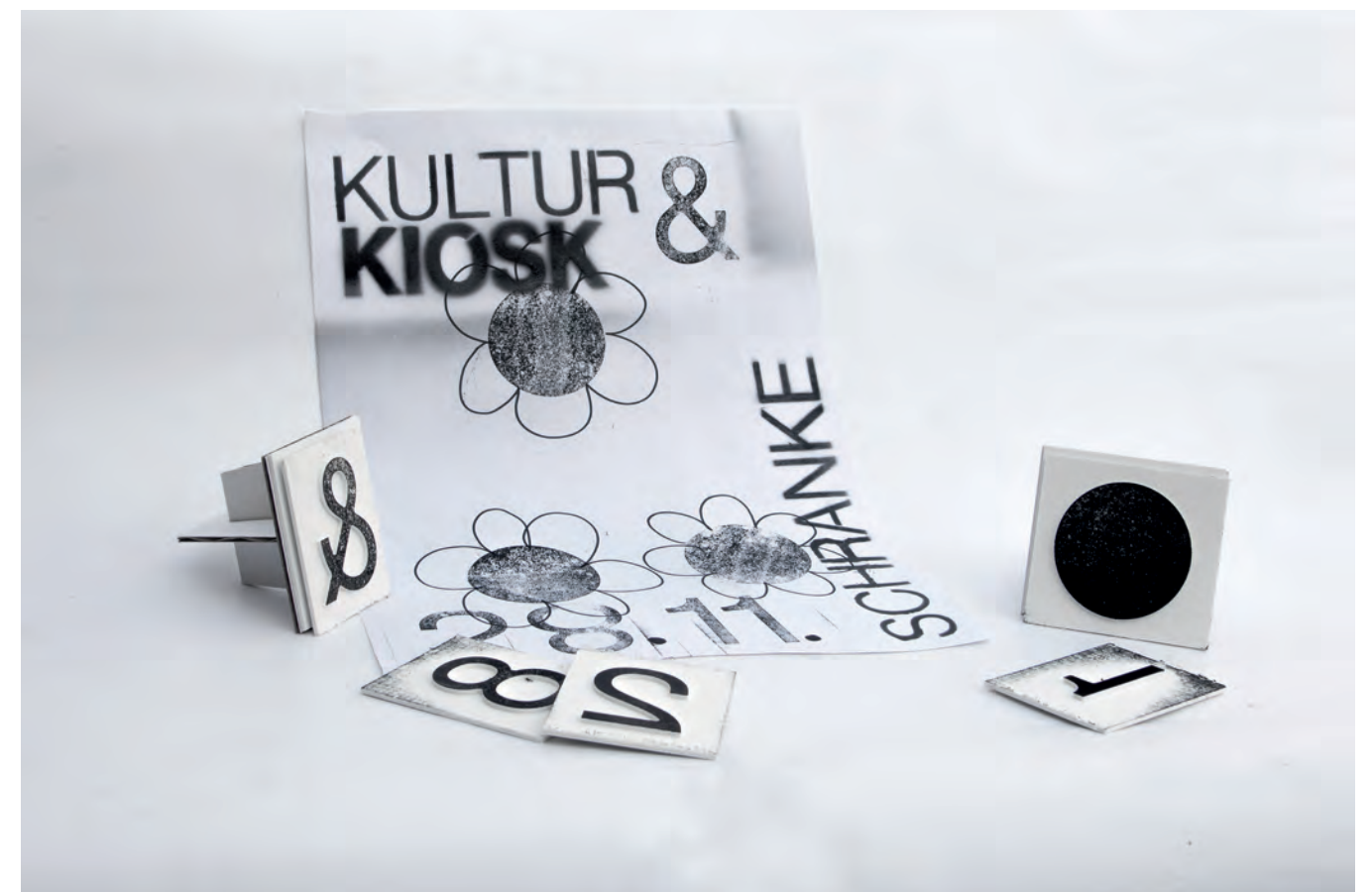
Betreuung:
Prof. Valentin Wormbs
Prof. Brian Switzer

Die Masterarbeit begleitet den »Kulturkiosk Schranke« in Petershausen-West in Konstanz vom Kauf bis durch die ersten Wochen nach der Eröffnung. In einer explorativen Feldforschung wurde die Nachbarschaft und der Typus »Kiosk« erkundet. Was beschäftigt die Menschen in Petershausen-West? Inwiefern sind Kioske in Konstanz bereits Orte gesellschaftlichen Austauschs? Welche gemeinsame Visionen für das Viertel gibt es? Und: Wie lässt sich durch Kommunikationsdesign Teilhabe (mit-) ermöglichen? Mit verschiedenen Designmethoden und -interventionen wurde versucht, die Nachbarschaft von Beginn an in den Gestaltungsprozess

mit einzubeziehen, um den Ort gemeinsam so zu verändern, dass er werden kann, was er sein soll: Ein Treffpunkt im Viertel mit dem Fokus auf gesellschaftlicher Teilhabe, sozialer Nachhaltigkeit und Stadtteilgestaltung. Das entstandene Material – u.a. Beobachtungen, Interviews, Tools und Analysen – wird in einem Lab-book sortiert und dokumentiert.

www.kulturkiosk-schranke.de

PS: Bitte, bitte keine Mails mit Anfragen für Mathe-Nachhilfe. Das ausgefüllte »Talentkärtle« dient nur als Beispiel.





∞ formigas

lichtBlick
Fotofachgeschäft
KONSTANZ

Lachenmann Art
Frankfurt KonstanZ


HOMBURGER & HEPP
BUCHHANDLUNG

oddity

studierendenwerk bodensee
seezeit

SCHINDLER PARENT

Spumate



Ihr Druckhaus am See
Druckhaus Müller
LANGENARGEN

raze-cat
PROFESSIONAL SKI TUNING

ZEBRA KINO

Silo!

BACKLADEN & CAFE
Stadtkind
KONSTANZ

werbeGreis
WERBETECHNIK + DIGITALDRUCK


Theater
Konstanz

THEATER
HOCHSCHULE
KONSTANZ

DANKE, LIEBE SPONSOR*INNEN

*Liebes Druckhaus Müller, Jäger&Jäger,
Lichtblick, Raze-cat, formigas, Spumate,
Theater Konstanz, Seezeit, Schindler
Parent, oddity, Werbegreis, Zebrakino,
Stadtkind, Homburger & Hepp, Silo,
Lachenmann Art, Hochschultheater
und Unitheater Konstanz,*

In Ihren Händen halten Sie den Katalog,
dessen Produktion ohne Ihre Unterstüt-
zung niemals möglich gewesen wäre.
Ein großes Dankeschön an Sie, für Ihr
Vertrauen, für Ihr Engagement.

Theater
Konstanz



Kunstvoll chillen
mit dem Kulturticket

Das ganze Semester freier Eintritt im Theater
– für Studierende der Uni Konstanz und HTWG Konstanz
– 1 Stunde vor Beginn an der Theaterkasse
mit gültigem Studierendenausweis

Plätze nach Verfügbarkeit. Für alle hauseigenen Produktionen,
Gastspiele und Sonderveranstaltungen auf Anfrage.

www.theaterkonstanz.de/kulturticket



Spumate



frisch aus der flasche.
eiskalt genießen

auf www.spumate.de oder auf instagram @spumate
spumi hat euch lieb!

Sturmwarnung über Vancouver?



Wie wenig 8.000 km sind und was man am besten bei Sturmwarnung macht: jobs.jaegerundjaeger.de

studierendenwerk bodensee
seezeit



Studieren für alle!

Du suchst ein WG-Zimmer oder einen Nebenjob? Du willst gut und günstig Mittagessen? Du hast Fragen zu BAföG, Studienfinanzierung oder Kinderbetreuung? Oder du brauchst einfach jemanden, der dir zuhört?

Wir sind rund ums Studium für dich da!

Alle Infos auf seezeit.com

 **A FRIEND CALLED FUTURE**

Erinner dich an deine Zukunft – mit dem oddity Karrierekärtchen zum Ausschneiden. See you when you're ready! odt.net

oddity



Leica Store Konstanz & Leica Galerie Konstanz

Gerichtsgasse 14 [gegenüber dem Landgericht Konstanz] | 78462 Konstanz | +49 (0)7531 916 33 00

www.leica-store-konstanz.de | www.leica-galerie-konstanz.de



GALERIE STORE



KAFFEE BLENDE 8

Das gemütliche "Kaffee Blende 8" mit Leichter und mit direktem Zugang zum Leica Store & zur Leica Galerie Konstanz.

Vier wechselnde Ausstellungen im Jahr
falk brvt - wer bist du und wenn ja, wie viele?
08. Januar bis 02. April 2022

LichtBlick
Fotofachgeschäft
KONSTANZ



Nikon Profishop | Canon Profishop | Sony ProDealer | Olympus ProDealer
Panasonic ProDealer | Fujifilm ProDealer | Phase One | Hasselblad
Ricoh-Pentax | Fernglas- und Spektiv-Zentrum uvm.

Augustinerplatz 11 | 78462 Konstanz | +49 (0)7531 29362

www.lichtblick-foto.de

SCHINDLER PARENT

WER IN DIE
KÖPFE WILL,
MUSS DEN
BAUCH
ANSPRECHEN.

Schindler Parent kommuniziert schwere Kost leicht verständlich.

schindlerparent.de



raze-cat

PROFESSIONAL SKI TUNING



“KANTEN
SCHLEIFEN
WO UND
WANN IMMER
DU WILLST.”

Steidle Drehteile GmbH
Bahnhofstr. 19
78549 Spaichingen
Telefon: 07424 / 4131

www.shop-raze-cat.com

Anzeige
Druckhaus
Müller

Co-creating the future
by tech-driven innovation_

📍 KONSTANZ, GERMANY

Du möchtest schon heute an den Herausforderungen von Morgen arbeiten?
Kannst Du haben! In unseren co_labs bringen wir Forschung & Entwicklung,
Innovationstrategie und Experience Design zusammen. Mit den neuesten
Technologien entwickeln wir mutige Lösungen für die digitale Gesellschaft.

www.formigas.de

G werbeGreis
WERBETECHNIK + DIGITALDRUCK

AUTOBESCHRIFTUNGEN **G** BANDENWERBUNG

FASSADENBESCHRIFTUNG **G** FIRMENSCHILDER

FOLIENSCHRIFTEN **G** GRAFIK **G** TEXTILDRUCK

PLAKATE **G** FAHRZEUGVOLLVERKLEBUNG

Konstanz Rheingutstr. 7 Tel. 07531/66105

www.werbegreis.de

Du liebst Kino?
Dann bist du bei uns genau richtig!

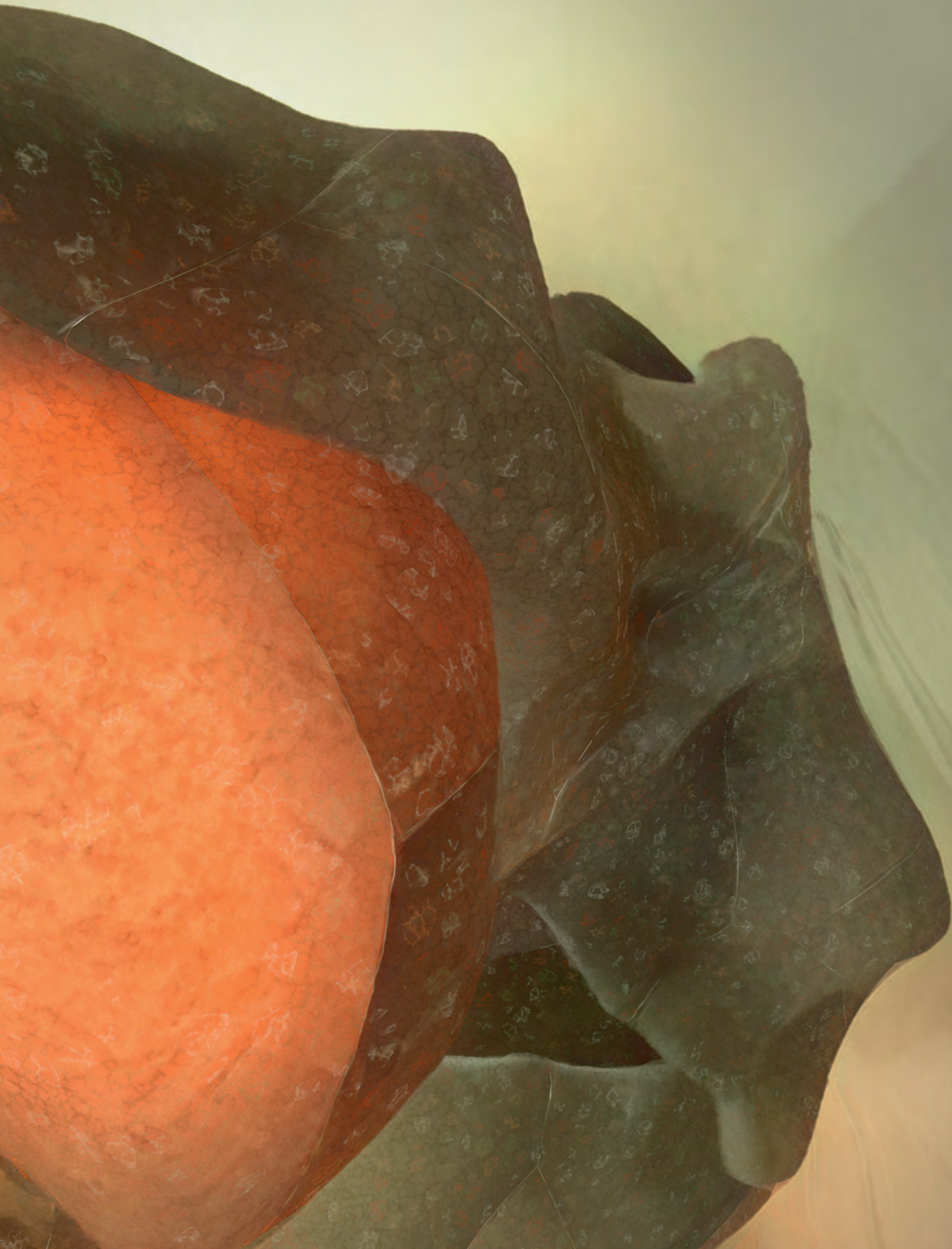
ZEBRA KINO

Das Kino mit den besonderen Streifen

Bei uns kann Jede*r mitmachen!

Schreib uns einfach auf Instagram
oder per Mail an bueero@zebra-kino.de

Joseph-Belli-Weg 5
78467 Konstanz
www.zebra-kino.de
@zebrakino



DANK, DANK

*An unsere Schlüpfhelfer*innen, die uns von Anfang bis Ende bei dem Prozess der Metamorphose begleitet haben*

Karin Kaiser

für gute Ratschläge und Wegweiser, wenn wir uns zu sehr in unserem Kokon versponnen haben.

Bettina Schröm

für die tatkräftige emotionale, organisatorische und redaktionelle Unterstützung, zu jeder Tageszeit.

Thilo Rothacker

für das beflügelnde Vorwort.

Stefan Lohwasser

für die unermüdliche Beratung und Ermöglichung unserer Vorstellungen.

Manuel Fleig,

der den virtuellen Einblick in unseren Kokon ermöglicht hat.

Hannah Fischer & Lena Link

für das Fotografieren unseres Teamfotos.

Dirk Wirths,

weil du immer für uns da bist.

Christine Kaufmann & Carmen Fuchs

für das geduldige Beantworten unserer Fragen.

Dem 2. Semester

für die schöne Zusammenarbeit und das Ausbauen unseres Kokons.

Allen Studierenden

die mit ihren Projekten das bunte Treiben in unserem Kokon zum Leben erweckt haben.



“With Love from”
MOON

Impressum

*Redaktion, Konzeption und
Gestaltung*
Antonia Denzler
Felix Steidle
Juliane Ebinger
Moritz Ernst
Betreuung
Prof. Karin Kaiser

Schriften
Faust & Mephisto von Bouk Ra
IvyPresto von Jan Maack
Druck
Druckhaus Müller Langenargen
Auflage
100 Stück
Februar 2022

Papier
Umschlag, 350 g/m²
Chromosulfatkarton
„Ensocoat“ beidseitig gestrichen
Inhalt, 80 g/m² h` frei weiß matt
Bilderdruck „Magno Volume“ 1.1
www.werkschau-konstanz.de

*Für inhaltliche Aussagen
übernimmt das Werkschau-Team
keinerlei Verantwortung.*
HTWG Konstanz
Studiengänge
Kommunikationsdesign
Alfred-Wachtel-Str. 8
78462 Konstanz

