QUELQUOMAT

ZEITUNG DES FB DESIGN
FH DORTMUND 2021/22
AUSGABE #2

100 POSTER BATTLE S. 18
→ Jeden Tag ein Poster. Ein Kurs von Lars Harmsen

HAUPTSACHE ITALIEN S. 24
→ Zora und Hannah im Corona-Auslandssemester

WO BIN ICH UND WENN JA WIE VIELE? S. 14
→ Homeoffice-Geschichten von Ulrike Brückner

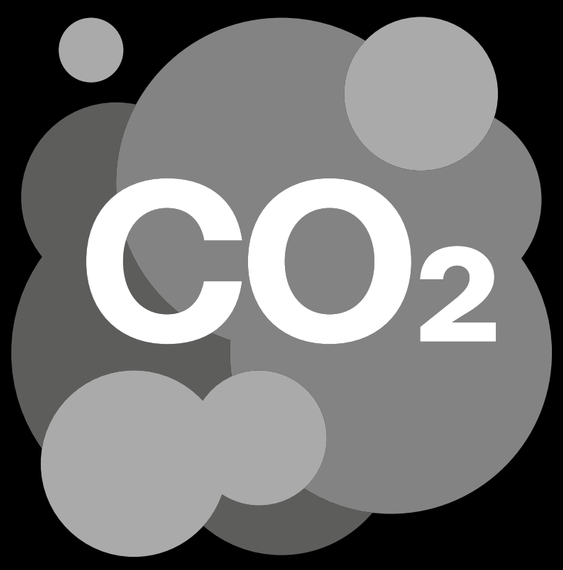
COVID-19 ALLTAG S. 6
→ Der Pandemie-Alltag unter der Lupe von Erik Wolf

FAQ JUST IN CASE S. 22
→ Eine farbenfrohe Käsefabrik aus Müll

COLFAX AVENUE S. 30
→ 80 kilometres of craziness by Aaron Craig

WAS MAN AUF ABENTEUERFAHRTEN GUT GEBRAUCHEN KANN S. 28
→ Eine Geschichte, erzählt mit taktiler Illustration und Paper Art von Sophie Feige

DO YOU KNOW YOUR



MOBILITÄT	KG CO_2
Auto, Verbrauch von:	
1l Benzin	2,3
1l Diesel	2,6

Bei 7l Verbrauch auf 100km stößt ein Auto etwa 160–280g pro Kilometer aus.

	KG CO_2/100km
Leichtkraftrad/ Moped/Motorroller bis 125 ccm = 63,81g/km	6,38
Motorrad 125–500 ccm = 77,76g/km	7,77
Motorrad > 500 ccm = 102,05g/km	10,20
E-Bike 6,0 Wh = 36g/km	3,60
U-Bahn = 55g/Pkm	5,50
Straßenbahn = 55g/Pkm	5,50
Omnibus = 80g/Pkm	8,00
Zug = 32g/Pkm	3,20
Fähre = 115g/Pkm	115
Zug (Fernverkehr) = 29g/Pkm	2,90
Fernbus = 29g/Pkm	2,90
Inlandsflug = 230g/Pkm	2,30
Fernflug = 214g/Pkm	2,14
LKW = 111g/tkm	11,10
Güterzug = 17g/tkm	1,70
Binnenschiff = 30g/tkm	3,00
Containerschiff = 15,2g/tkm	1,52

Lieber ein ganzes Jahr lang mit dem Fahrrad oder Segelboot um die Welt reisen als fünf Wochenendtrips

WASSER	GRAMM CO_2*/LITER
Leitungswasser (ca. 15 °C, Förderung, Aufbereitung und Rohre)	0,37
Erwärmen eines Liters um 1 °C:	
Hydraulischer Durchlauferhitzer (Strom)	1,48
Elektrischer Durchlauferhitzer (Strom)	1,26
Niedertemperaturkessel (Erdgas)	0,8809
Brennwertkessel (Erdgas)	0,59
Duschen (6 Min., 38 °C, 10l Schüttmenge)	840
Baden (ca. 150 Liter bei 38 °C)	2090
Waschbecken/Hände waschen (ca. 18 Liter, kalt)	6,7
(ca. 18 Liter, 38 °C)	230
Wasserhahn ohne Perlator (100l bei 38 °C)	1276
Wasserhahn mit Perlator (100l (38 °C) – 30% = 70l)	893,2
Klospülung mit Spülkasten (10 Liter)	3,7
Klospülung mit Sparspülkasten mit Spartaste (3 Liter)	1,11
Waschgang A+++ Waschmaschine (42,24 Liter bei 30 °C)	389
Waschgang A+++ Waschmaschine (42,24 Liter bei 40 °C)	639
Waschgang A+++ Waschmaschine (42,24 Liter bei 60 °C)	1137

Tipps zum CO_2-Sparen beim Wasserverbrauch:
(Duschen ist das häusliche Fliegen!)

- Beim Duschen sind Wassertemperatur und Duschdauer entscheidend: 1°C kälter und 1 Minute kürzer duschen macht viel aus: Zur Zeitkontrolle eine Sanduhr benutzen oder ein Lied singen
- Wenn man mit Strom heizt anstatt mit Gas verdoppeln sich alle CO_2 Werte.
- Duschen statt baden
- Hände mit kaltem Wasser waschen. Denn die Seife reinigt, nicht das warme Wasser
- Spareinsätze für Wasserhähne und Duschköpfe verwenden = 30% Wassereinsparung

TEE/KAKAO	GRAMM CO_2/TASSE
Wasserkocher (2200 Watt, 125ml, 0,0145 kWh)	6,015
Schwarzer Tee*	21
Weißer Tee*	53
Weißer Tee (doppelt so viel Wasser erhitzt wie benötigt)*	71
Milcherhitzung (ca. 65°C, 125ml, ca. 6 Minuten = 0,1 kWh)	40,1
Kakaopulver* (gestrichener Teelöffel = 2g)	10

Erwärme im Wasserkocher immer nur so viel Wasser, wie tatsächlich benötigt wird. So können im Jahr durchschnittlich Stromkosten in Höhe von 12 Euro und 25 kg CO_2 eingespart werden.

Fair & bio ist am besten. So unterstützt man nicht nur die Anbauenden, die fair bezahlt werden, sondern ermöglicht auch eine faire Abnahme und Anbauweise, die umweltfreundlicher ist. Bio reduziert den Einsatz von Pestiziden und sonstigen Chemikalien – diese schaden nicht nur Dir, sondern auch der Umwelt.

Für die Fortgeschrittenen: Auf in den nächsten Unverpackt-Laden! Das ganze Drumherum kann man sich auch sparen. Allgemein: Achtet auf die Verpackungen. Recycling, Papier, biologisch abbaubar, Verzicht auf Plastik, Verzicht auf Klammern beim Teebeutel. Für Tee- oder Kaffee-Junkies: Thermoskanne verwenden!

OBST/GEMÜSE	KG CO_2*/KG
Ananas, per Schiff	0,6
Ananas, per Flugzeug	15,1
Apfel, Birne	

FREIZEIT	KG CO_2
Weihnachtsbaum	3,1
Plastiktanne	48,3
Weihnachtsbaum-schmuck-Set	0,9

Eine Plastiktanne muss mindestens 17 Jahre benutzt werden, erst dann ist die Ökobilanz auf dem Niveau eines natürlichen Weihnachtsbaums.

Grillabend* (je nach Grillart)	18

Ein Grillabend entspricht etwa 120km Autofahrt.

Am klimafreundlichsten wird auf einem mit Ökostrom betriebenem Elektrogrill gegrillt, mit saisonalem Gemüse aus der Region. Wer Gemüse statt Fleisch grillt, kann pro Jahr fast 75kg CO_2 vermeiden.

BANKEN	T CO_2*/Jahr
GLS Bank (Kreditportfolio)	125.183
+ (alle Scopes)	1.192,2
Umweltbank	40.163,5
Deutsche Bank und Postbank	356.086
Tiodos Bank (alle Scopes)	2.900
+ (Investitionen)	265.000
Bezahlsystem gesamt	17.000
1 Kartenzahlung	4,6g
Münzgeldherstellung (8%)	1.360
(32%)	5.440
Banknotenherstellung (4%)	680

Das weltweite Mining von Kryptowährungen übertrifft bereits den jährlichen Stromverbrauch von Italien.

FLEISCH	KG CO_2/KG
Rindfleisch	12,29
Lammfleisch	7,70
Schweinefleisch	4,15
Hühnerfleisch	3,70

Bio & regional kaufen

FISCH	KG CO_2*/KG
Muscheln	2,5
Makrele	1,2
Hering	1,5
Schellfisch/Seelachs	3,9
Kabeljau, heimisch	2,2
Kabeljau, übersee	3,9
Lachs	3,5
Shrimps	10,7
Thunfisch	8,7
Sardine	0,7

Fischrechner:
seafoodco2.dal.ca

Heimische Schwarmfische, wie Hering und Makrele oder

GETRÄNKE	GRAMM CO_2/LITER
Wasser	0,35
Pet-Mehrweg Flasche, 50km Transport, 110ml Erdöl-Äquivalente x3,3	363
Pet-Mehrweg Flasche, 1000km Transport, 200ml Erdöl-Äquivalente x3,3	660
Glas-Mehrweg Flasche, 50km Transport, 120ml Erdöl-Äquivalente x3,3	396
Glas-Mehrweg Flasche, 1000km Transport, 290ml Erdöl-Äquivalente x3,3	957
Pet-Einweg Flasche, 50km Transport, 160ml Erdöl-Äquivalente x3,3	528
Pet-Einweg Flasche, 1000km Transport, 225ml Erdöl-Äquivalente x3,3	743
Orangensaftkonzentrat aus Brasilien	69
Direktsaft aus brasilianischen Orangen	71
Selbstgepresster Saft aus spanischen Orangen	65
Apfelsaftkonzentrat aus Deutschland	40

Diese »Nullnummer« hat nichts mit dem letzten Roman von Umberto Eco oder etwa einem torlosen Unentschieden im Fußball zu tun. Ihren Namen hat die neue Zeitung des Fachbereichs Design der FH Dortmund viel mehr aus dem Druckwesen entlehnt. Hier bezeichnet man eine vor der ersten offiziellen Ausgabe erscheinende Zeitung oder Zeitschrift als »Nullnummer«. Diese dient zur ersten Veranschaulichung von Gestaltung und Inhalt. Auch in Ausgabe #2 berichten die Beteiligten – Studierende, Lehrende und Angestellte der Hochschule – von den unterschiedlichsten Aktivitäten an unserem Fachbereich. Es versteht sich von selbst, dass das Geschehen eines ganzen Semesters in einer Ausgabe nicht vollständig darstellbar ist – ein unmögliches Unterfangen, betrachtet man die Vielzahl an Projekten, die binnen eines Semesters umgesetzt werden. Doch es soll ausgewählt und detailliert von einzelnen Akteur:innen der unterschiedlichen Studiengänge erzählt werden.

Genau wie an wahrscheinlich allen universitären Bildungsstätten treffen auch am Fachbereich Design Menschen mit verschiedenen Meinungen und Fähigkeiten aufeinander. Die damit einhergehende Vielfalt an Positionen und kontroversen Perspektiven sind ein Potenzial, das erst durch Austausch untereinander ein optimaler Nährboden für kreatives Arbeiten sein kann. Das gilt besonders für einen so breit aufgestellten Standort wie unseren Fachbereich. Es bedarf jedoch einer Plattform, um allen Akteur:innen die Möglichkeit zu bieten, sich einbringen und austauschen zu können. Solch eine Plattform soll die »Nullnummer« bieten und so dazu beitragen die Kommunikation innerhalb des Fachbereiches, wie auch über dessen Grenzen hinaus, zu intensivieren. So wichtig Gegensätze und eine Vielfalt an Meinungen aber auch sind, so muss bei aller Offenheit die Einigung auf einen gewissen Grundkonsens immer gewährleistet sein. Für Rassismus, Sexismus, Homophobie und jegliche andere Art der Diskriminierung ist in der »Nullnummer« kein Platz.

Genau wie das vergangene Jahr, hielt auch die erste Hälfte des Jahres 2021 ein buntes Potpourri an unangenehmen Überraschungen für die Welt bereit. Wir alle und so auch der Fachbereich Design sind weiterhin von den Maßnahmen betroffen, die zur Eindämmung der durch COVID-19 ausgelösten Pandemie ergriffen wurden. In den vergangenen Online-Semestern hangelten wir uns gemeinsam von einem WebEx Raum zum nächsten. Im Dauerlockdown schmolzen Zeit und Raum zu einer undefinierbaren Masse zusammen, die wir als unsere neue Normalität anerkennen mussten.

Doch auch in schweren Zeiten geht es weiter. Bei Euch und am geliebten Max-Ophüls-Platz. Die »Nullnummer« berichtet, was sich am Fachbereich getan hat und welche wunderbaren Projekte trotz der widrigen Umstände entstanden sind. In diesem Sinne: Passt gut auf einander auf und bleibt gesund!

→ Euer Team der Ausgabe#2

Gebhardt, Dirk 02. Oktober 2021 um 11:47

An: nullnummer@fh-dortmund.de

Hallo Alle,

nach der Veränderung ist vor der Veränderung oder wie wir lernten, dass Nichts immer so bleibt wie es war.

Die letzten eineinhalb Jahre haben uns allen gezeigt, wie sich unsere Lebensumstände kontinuierlich ändern. Das ist keine neue Erkenntnis. Nur durch die Pandemie waren diese Prozesse disruptiv und wie unter einer Lupe verstärkt sichtbar. Normative gesellschaftliche Werte wurden von allen Seiten in Frage gestellt. Sind wir nun solidarisch miteinander, sind alle gleich oder gibt es doch die gleicheren? Wie bewerten wir die Bedeutung von Eigen- und Gemeinwohl in unserer Weltgemeinschaft? In einer pluralistischen Gesellschaft gibt es darauf keine einheitliche Antwort vielleicht eine Tendenz – Gemeinwohl geht vor Egoismus.

Von der Corona-Krise überdeckt waren weltweite Bewegungen wie »Black lives matter«, »Fridays for Future« oder »MeToo«. Diese essentialisieren eine wesentliche Eigenschaft von Menschen: Sie sind a priori alle gleich und besitzen daher auch dieselben Rechte und Freiheiten. In der Pandemie wurde besonders deutlich das Partikularinteressen dem Universalismus konträr entgegenstehen. Können wir es rechtfertigen, das laut WHO 10 Länder 95% aller Impfdosen bis August 2021 verbrauchen, das 50% der Bevölkerung aufgrund ihres biologischen Geschlechts im Schnitt 21% weniger verdienen, das 1% der Weltbevölkerung 43,4% des weltweiten Vermögen besitzen. Die Liste könnte noch lange fortgesetzt werden. Durch die Pandemie haben wir vielleicht erneut feststellen können: Ein Diktat der Wirtschaftlichkeit ist nicht notwendig, Solidarität ist ein guter Weg Krisen zu überwinden und die Resilienz von Gesellschaften und Individuen zu stärken, normative Unterscheidung wie sozialer Status, Herkunft, Aussehen, Gender sind willkürlich gesetzte Werte, welche nicht über die Tatsache hinwegtäuschen können, dass der Virus jede:n von uns treffen könnte.

Eine Erkenntnis aus den letzten anderthalb Jahren könnte, wenn wir wieder persönlich gemeinsam in Seminaren, Vorlesungen und Werkstätten zusammenarbeiten, daher sein, dass wir Hochschule solidarischer, gleichgeordneter und inklusiver gestalten.

Gruß,
Dirk

MAIL AUS DER FERNE

Dirk Gebhardt

Dirk Gebhardt wurde 1969 in Köln geboren. Von 1993 bis 1995 studierte er zunächst Grafikdesign an der Gerrit Rietveld Academie in Amsterdam und wechselte nach seinem Abschluss an den Fachbereich Design der Fachhochschule Dortmund, wo er von 1995 bis 2001 Fotografie mit dem Schwerpunkt Reportage studierte. Gebhardt ist seit 1999 als freiberuflicher Fotograf für internationale Zeitungen und Magazine tätig, unter anderem für La Repubblica, den Stern, den Spiegel, das Time Magazine und Die Zeit. Seit 2007 ist er Lehrbeauftragter, seit 2011 Professor für Bildjournalismus und Dokumentarfotografie an der Fachhochschule Dortmund. Seit Anfang letzten Jahres ist er Dekan am Fachbereich Design.

GEHT WAS OFFEN

→ **Corona, Lockdown, Ausgangssperre. Das Jahr startete genau so bedrückend, wie das letzte endete! Nachdem der November-Lockdown zum Lockdown-Light und schließlich zum Dauer-Lockdown mutierte, standen viele von uns erneut vor einem übermächtigen Problemhaufen, den abzutragen unmöglich schien.**

Während die Erstsemester sich in einem dystopischen Dortmund wiederfanden und versuchen mussten im digitalen Raum Kontakte aufzubauen, um nicht völlig zu vereinsamen, kämpften sich die Absolventen durch ihre Bachelor- / Masterarbeiten ohne die Beendigung selbiger gebührend feiern zu können. Gleichzeitig verloren viele von uns ihre Jobs und mussten sich überlegen, wie man die Kohle für die nächste Miete zusammenkratzt und ob es sich überhaupt noch lohnt die Wohnung zu halten. Wofür benötigt man eine Wohnung in Dortmund, wenn man doch eh nur vor dem Rechner hängt? Selbst wenn man das Glück hatte von vielen Probleme verschont worden zu sein, stellten einen die Kontaktbeschränkungen und die daraus resultierende soziale Isolierung auf die Probe. Denn wir Menschen erleben uns selbst maßgeblich im sozialen Miteinander.

Doch anstatt einander zu begegnen, manövrierten wir völlig lost durch den digital Space.

Zusehends verschwammen Raum und Zeit. Sonntag war plötzlich Donnerstag und das WG-Zimmer die ganze Welt. Immer nur die selben Gesichter in gleichbleibender Umgebung. Und das im tiefsten Winter, der zusätzlich von einer Ausgangssperre gekrönt wurde. Super.

Die Auflistung der Komplikationen könnte man noch ewig weiterführen. Doch sei hier angemerkt, dass die Probleme dieser Zeit so divers und persönlich sind, dass man sie niemals zur Gänze repräsentieren, geschweige denn nachempfinden könnte. Wichtig ist nur, dass wir das empfundene Leid nicht in Relativierungsorgien klein reden, sondern als Probleme anerkennen und uns ihnen stellen. Denn das ist unsere Lebensrealität, welcher wir direkt gegenüberstehen. Es gab in den vergangenen Jahren selten ein kollektives Erlebnis, welches dennoch so individuell jeden Teilbereich des Lebens durchströmt und auf den Kopf gestellt hat. Lasst uns reflektieren, was diese Zeit bisher mit uns, unseren Ansichten und Einstellungen gemacht hat und uns mit den Veränderungen aktiv auseinandersetzen.

War es abseits der Pandemie besser? Nein!

Der Büffelmann und andere Irre stürmten das Capitol in Washington. In Myanmar putscht das Militär. Aufstände in Belarus wurden niedergeschlagen und friedliche Demonstrant:innen inhaftiert. Dann sorgte ein Containerschiff im Suezkanal für stockenden Welthandel. Anschließend gab es einen Raketenkrieg zwischen Israel und der Hamas. Zwischendurch brannte gefühlt die halbe Welt. Danach wurden Teile Deutschlands durch unglaubliche Wassermassen verwüstet. Im Anschluss die Küsten der USA. Zu guter Letzt endete der 20-jährige Afghanistan-Einsatz der Nato. Es dauerte keine drei Wochen, bis das Land von den Taliban übernommen wurde. Sie drehen nun langsam, aber sicher die Zeit zurück.

Angesichts dieser unfassbaren Menge an verstörenden Ereignissen war man oft mit der Frage konfrontiert, ob die Welt schon immer so ein absurd schrecklicher Ort gewesen ist oder ob man heutzutage einfach nur mehr mitbekommt. Vermutlich eine ungesunde Mischung aus beidem.

Wenn man jedoch eines über die vergangene Zeit sagen kann, dann, dass man sich und seine Lebensrealität auf intensivste Art und Weise erlebt und kennengelernt hat.

Uns wurde allen bewusst, dass es diesen Zustand, den wir zuvor als »normal« titulierten, nie wieder geben wird. Mehr noch. Es wurde klar, dass es ihn vermutlich niemals gegeben hatte.

Vielmehr wurde offensichtlich, dass das Leben ein fließender Prozess ist, den wir als Gesellschaft prägen und mitgestalten können. Denn: die wirklich großen Veränderungen stehen uns erst noch bevor.

Das Fundament unser Demokratie wird von verschiedenen Seiten attackiert. Extreme Meinungen sind plötzlich wieder salonfähig und mit dem Klimawandel wollen wir erst gar nicht anfangen...

Doch eines vereint alle aufgezählten Geschehnisse. Die mediale Vermittlung spielt bei der zunehmend politisierten Meinungsbildung eine große Rolle.

Ob man reißerische Hetze, gründliche Recherchen oder komplett ausgedachte Meldungen als Wahrheit anerkennt, bestimmte die Ansichten und somit den Alltag der Rezipierenden. Dieser Umstand gilt nicht nur in Zeiten der Krise. Wenn sich die digitale Medienzentrifuge in Zukunft immer schneller dreht, wird sich auch dieser Effekt verstärken.

Da wir uns am Fachbereich Design für die Mitgestaltung entschieden haben, wird es Zeit sich dieser Verantwortung bewusst zu werden. Lasst uns versuchen nicht in der Ohnmacht zu versinken. Lasst uns im konstruktiven Diskurs überlegen, welche Realität wir gestalten wollen und so proaktiv Einfluss auf die Zukunft nehmen. Denn nur so können wir eine Zukunft gestalten in der wir alle respektvoll zusammen leben können.

Lasst uns die mächtigen Werkzeuge, die uns im Studium an die Hand gegeben werden, nutzen und gemeinsam das Beste draus machen!

ECO LOGICAL FOOT PRINTING

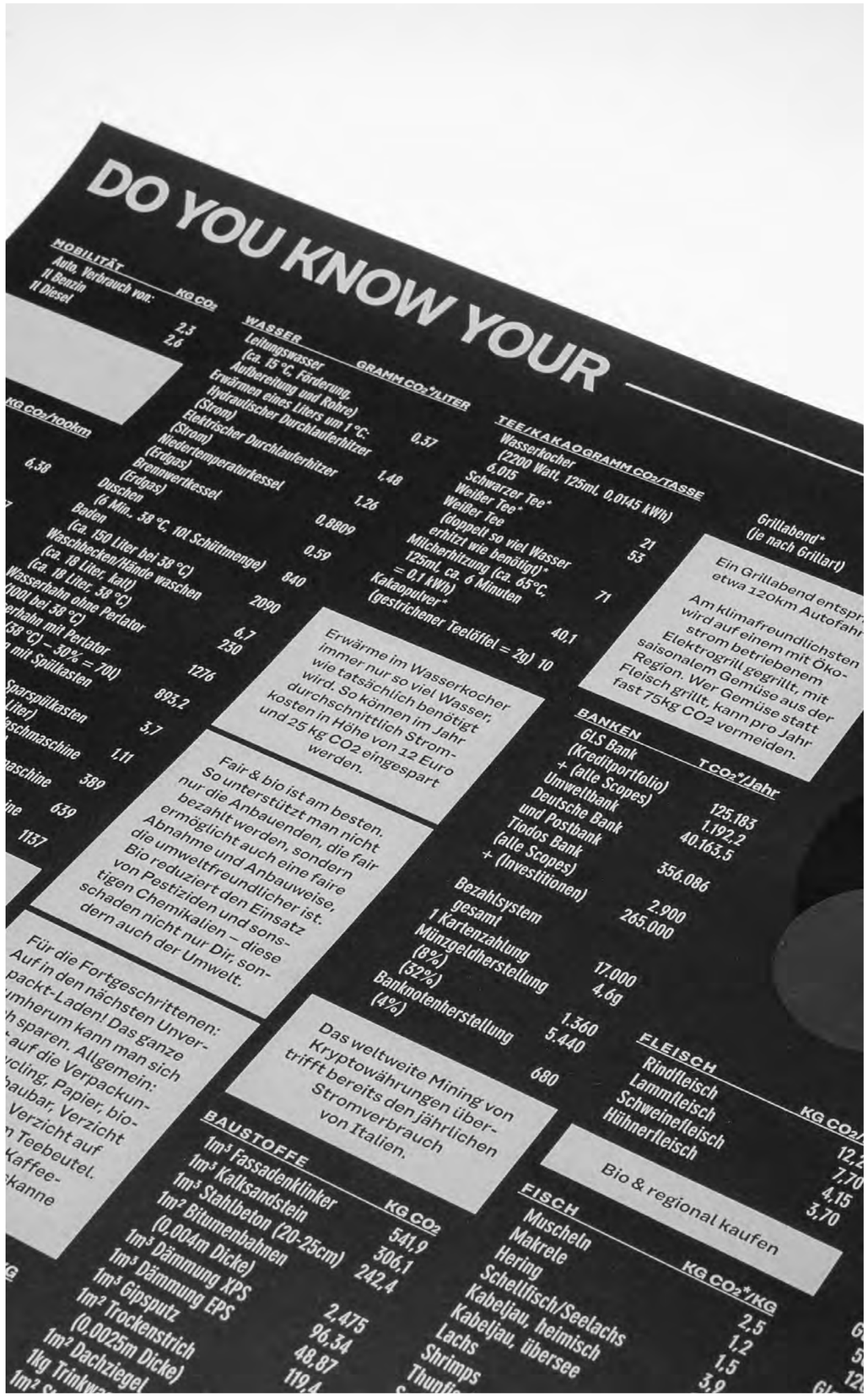
→ Aktuell etwas aus dem medialen Fokus gerückt, wird er bald wieder zum Topthema mutieren: Der durch uns Menschen verursachte CO2-Ausstoß und dessen Einfluss auf die Umwelt. In den Debatten zum verschiedentlich ausgerufenen Anthropozän wird gerne auf den ökologischen Fußabdruck anderer verwiesen – auf den von Konzernen, den SUV-fahrenden Nachbarn oder schlicht auf den von Einwohner:innen anderer Länder. Abweichend davon haben wir in dem Seminar »Ecological Footprinting« im Wintersemester 2020/21 unser eigenes Verhalten begutachtet und einen detaillierten Katalog zu unserem persönlichen CO2-Ausstoß erarbeitet.

In didaktischer Hinsicht bestand das Ziel darin, Recherchetools zu erproben, Zwischenergebnisse zu argumentieren und diese zu visualisieren. Wichtiger erschien uns jedoch die gesellschaftliche Relevanz des Vorhabens. Jede Veränderung von Menschen verursachter Missstände setzt die Veränderung individuellen Verhaltens voraus. Oder kürzer formuliert: Große Veränderungen beginnen im Kleinen – und bestenfalls bei uns selber. Zwar ist es komfortabler, das Verhalten anderer zu kritisieren, aber es ist auch ein wenig heuchlerisch. Vor allem aber ist es nicht zielführend. Auf politischer Ebene schaut jede verhandelnde Instanz zunächst auf den eigenen Vorteil, und im Privaten wird der Flug zum Backpacker-Trip nach Thailand mit der veganen Ernährung aufgerechnet. Im Großen wie im Kleinen führt dies zu einer geringen Verbesserung der Situation, und außerdem zu einer etwas verschobenen Wahrnehmung: Zwar wird in Europa oder den USA mehr fürs Klima demonstriert. Zugleich aber ist der Pro-Kopf-Ausstoß an CO2 bei uns nach wie vor deutlich höher als zum Beispiel in China, Südamerika oder auf dem afrikanischen Kontinent. Kommunikation und Handeln klaffen eklatant auseinander.

Diese jüngste Variante des Euro- bzw. G7-Zentrismus reiht sich nahtlos in vorangegangene verengte Sichtweisen ein: Während im 18. Jahrhundert in Mitteleuropa Aufklärung und Humanismus gefeiert werden, unterjochen und misshandeln die aufgeklärten Menschen gleichzeitig schamlos weite Teile der restlichen Welt – und empfinden diesen Widerspruch zwischen ihrer ausformulierten Ethik und ihrem übergriffigen Handeln nicht einmal als solchen. Seit 1945 wiederum bestehen einige wenige Länder auf ihrem Status als Atommacht, den sie anderen gleichzeitig mit aller Gewalt absprechen. Heute zeigt sich diese staatlich organisierte »me first«-Haltung vermehrt in der Debatte um die Verantwortung für den CO2-Ausstoß – reduzieren sollen bitte erst einmal die anderen. Etwas aber hat sich zu früher verändert bzw. zugespitzt: die Auswirkungen des eigenen Handelns sind immer weniger unmittelbar erfahrbar. Den von mir verursachten CO2-Ausstoß bemerke ich ebenso wenig wie seine Folgen – wir leben in einem Zeitalter der Fernwirkung, einem der indirekt wirksamen Handlung. Waffen, die in meiner Nachbarschaft hergestellt werden, richten sich nicht auf mich, sondern auf Menschen, die tausende Kilometer entfernt leben; für das T-Shirt, das ich trage, wird nicht mein Grundwasser verschmutzt, müssen nicht Verwandte von mir schuften; und das Kraftwerk, das den Strom für die Serveranlagen herstellt, auf denen die Serie gespeichert ist, die ich streame, steht so weit entfernt, dass es gleich ganz außerhalb meiner Wahrnehmung liegt – ebenso wie die Weiden und Äcker, auf denen mein Steak grast oder meine Sojamilch gedeiht.

Bereits 1795, und aus seiner eingeschränkten Sicht noch nicht an alle Menschen denkend, hat Immanuel Kant in seiner »Grundlegung für eine Metaphysik der Sitten« formuliert, dass ein Mensch so handeln solle, dass die Maxime des Handelns zu einem allgemeinen Gesetz werden könne – ein vergleichbares Handeln also auch einem selbst widerfahren könne. Obwohl dieser Satz eigentlich Gültigkeit hat, funktioniert er in der Umsetzung nicht mehr. Denn wenn ich selbst gar nicht erfahren kann, wie es potentiell wäre, von meinem eigenen Handeln betroffen zu sein, kann ich gar nicht beurteilen, ob mein Handeln das aller Menschen sein könnte. Was also kann ich tun? Nun, zunächst einmal annehmen, dass ich etwas tun kann, und dabei hilft, dass ich von jeder meiner Handlungen annehme, dass sie relevante Auswirkungen hat. Diese Haltung ist übrigens designtypisch – denn gestalten wollen heißt zwangsläufig, der eigenen Handlung Bedeutung beizumessen. In einem nächsten Schritt kann ich versuchen, fernwirkende Handlungen zu minimieren; schlicht deshalb, weil ich ihre Auswirkungen und damit ihre ethische Tragweite nicht erfassen kann. Bei jeder eigenen Handlung gilt es zu fragen: Woher kommt das Objekt, das ich benutze, woher die Energie, die ich beim Streamen oder Duschen verbrauche, wer ist betroffen von meinem Tun und kenne ich diesen Menschen überhaupt? Im Umgang mit den aktuellen und zukünftigen Herausforderungen ist ein Perspektivwechsel notwendig: Der Blick auf andere Lebewesen sollte ein wohlwollender sein, der auf sich selbst gerichtete aber ein kritischer. Insofern soll die umseitige, unvollständige Liste möglicher CO2-Ausstöße keineswegs als moralischer Zeigefinger verstanden werden. Es soll eine an den Kühlschrank geheftete Erinnerung sein, die eigenen Gestaltungsmöglichkeiten mehr wertzuschätzen und damit sich selbst als verantwortungsbewusstes Individuum. Jede Handlung hat Auswirkungen – jede.

↑ Text:
Marcel René Marburger



Marcel René Marburger

studierte Kunstgeschichte, Germanistik und Philosophie an der Universität zu Köln und promovierte über die ästhetische Relevanz der Schriften Vilém Flussers. Nach einem journalistischen Volontariat war er wissenschaftliche Hilfskraft an der KHM, Co-Kurator der Simultanhalle in Köln, Lehrbeauftragter an der HBK Dresden, Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Uni Potsdam, Forschungsangestellter an der UDK Berlin sowie Vertretungsprofessur für Medientechnologie an der Hochschule Hannover; von 2016 – 2019 war er Vertretungsprofessor, seit 2019 ist er ordentlicher Professor für Designwissenschaften an der FH Dortmund.

Recherche-Team
Anna Roters
Carmen Catharina Körner
Carolin Gödeke
Felix Schmale
Friedrich Kreyenberg
Hannah Bünemann
Jil Pauline Seidel
Julia Meya
Kerstin Lauks
Patricia Chodacki
Tim Kaszik
Tim Klinger
Vinzenz Neugebauer

↑ Grafik:
Kerstin Lauks

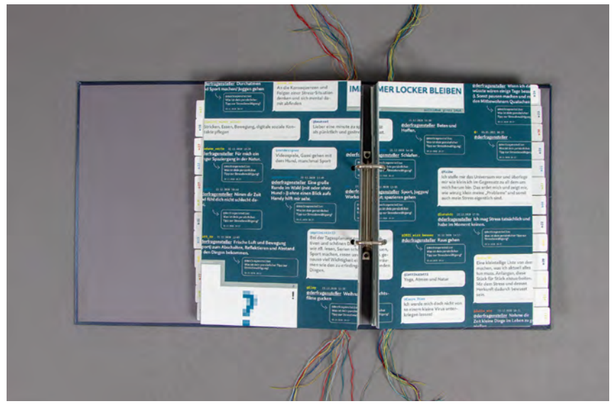
↑ Bild:
Redaktion

COVID-19 ALLTAG

DER PANDEMIE-ALLTAG UNTER DER LUPE

→ Enstanden ist eine umfangreiche Sammlung an Datensätzen, visualisiert in einer einheitlichen Gestaltungssprache, welche sich an der steigenen Digitalisierung der Pandemie orientiert.

↑ Text & Bilder:
Erik Wolf



Die Pandemie forderte bis dato 3,8 Millionen Todesopfer (Stand 14.06.2021) und viele Menschen mussten ihre Liebsten auf ihrem letzten Weg begleiten. Auch wer nicht direkt betroffen ist, nimmt zwangsläufig neue Erfahrungen mit.

Regeln wie »Abstand halten«, »Hände waschen« und »Mund-Nasenschutz tragen« sind inzwischen schon fast Normalität.

Der erste Lockdown zu Beginn des Jahres 2020 brachte einige neue Facetten und Probleme in das Leben der Menschen. Neben der »Schule von zu Hause« mussten und müssen weiterhin eine große Menge an Berufstätigen im Homeoffice arbeiten und zur selben Zeit auf ihre Kinder achtgeben.

Persönlich habe ich diese Zeit als sehr durchwachsen erlebt. Vielen Freizeitaktivitäten konnte man aufgrund der Eindämmungsmaßnahmen nicht nach gehen und der Uni-Alltag über Webex hat ebenfalls nicht dazu beigetragen, dass ich das Haus öfter verlassen habe. Spaziergänge im Wald sind mir da eine willkommene Abwechslung gewesen, bei der man mit Freunden nicht nur digital kommunizieren konnte, sondern Neuigkeiten persönlicher austauschen konnte.

Aus der Frage heraus, wie andere Menschen mit dem Pandemie-Alltag umgehen, ist das Thema für meine Bachelorarbeit entstanden. Mit Hilfe einer Umfrage habe ich Eindrücke gesammelt, die verschiedene Bereiche des Lebens anreißen und einen Gesamtüberblick der Personen zeigen. Es war für mich beruhigend zu sehen, dass auch andere Teilnehmer es nicht so leicht in dieser Zeit hatten. Einerseits gab es Berichte darüber, dass der Ausgleich der sozialen Kontakte über soziale Medien oder Video-Telefonate gut funktioniere und manche ihr Leben – so normal wie es die Umstände zulassen – weiter führen. Andererseits haben Teilnehmer ebenfalls geschildert, dass Ihnen der Umgang mit dem neuem Leben viel Stress und Unbehagen gebracht hat. Nicht ohne Grund also ist die Bewegung gesellschaftliche Tabuthemen wie Depressionen oder soziale Isolation zu entstigmatisieren, seit Pandemiebeginn noch mehr in den Vordergrund geraten. Weiter haben viele Teilnehmer offenbart, dass einige Freundes-Beziehungen den Test der Pandemie nicht überstanden haben, sich also viele Wege trennten. Hierbei sticht ein Beispiel besonders hervor, bei der Freunde eines Arztes darum baten eine medizinische Bescheinigung zu fälschen, sodass die Person vom Tragen einer Maske befreit ist.

Gestalterisch habe ich es mir zum Ziel genommen, bedeutsame Aspekte der Pandemie, wie bspw. die Wichtigkeit der Medizin und die stetig wachsende Digitalität im Leben, als Einflüsse zu verwenden und so eine einheitliche Gestaltungssprache zu entwickeln.

Das Format des Buches basiert auf den Maßen meines Zimmers, sodass die Leser im übertragenen Sinne zu mir eingeladen werden.

Die Schilderungen jeder Person werden im Buch in jeweils einer Akte abgebildet, welche durch eine Naht zusammen gebunden wird.

Einzelne Aspekte aus der Umfrage werden gesondert taktil dargestellt und als Fotos integriert: Viele gefragte Produkte aus der Pandemiezeit (Klopapier, Desinfektionsmittel, etc.) veranschaulichen Statistiken und bedruckte Klopapiere zeigen Kommentare zum Rückblick auf das Jahr 2020. Schließlich bieten Fachtexte zu Themen wie Depressionen Einblicke in die Symptomatik und den Verlauf solcher Krankheitsbilder und sollen zur Aufklärung beitragen.

Typografisch grundlegend für das Projekt sind die beiden Schriften LFT Etica Mono und LFT Etica Condensed von dem Studio Leftloft. Letztere ist in

Erik Wolf

Erik Wolf, geboren 1998, ist gebürtiger Dortmunder und hat während der Schulzeit seine Leidenschaft für Grafik Design über Photoshop entdeckt. Nach dem Abitur in 2017 hat er seinen Bachelor in Kommunikationsdesign erfolgreich in diesem Jahr abgeschlossen. Zur Zeit arbeitet er als Grafiker in einer großen deutschen Tischtennisfirma, strebt aber ein Masterstudium mit Beginn im nächsten Jahr an. Wo es eines Tages enden soll steht noch nicht fest, besonders interessieren jedoch unter anderem die Bereiche Editorial Design und taktile Illustrationen.

↘ @erik_wolf98

ihrem Erscheinungsbild so angepasst, dass sie die Fragmentierung des Lebens aufgrund die Pandemie durch Freiräume in den Buchstaben symbolisieren soll. Ergänzend wurden noch die Schriften Quire Sans Pro vom Studio Monotype und die Warnock Pro von Adobe Originals verwendet.

Das »Metapaper Rough warmwhite« soll die medizinischen Aspekte in den Akten aufweichen und freundlicher wirken lassen. Zudem wurde in den Akten das Transparentpapier »Lucida« eingesetzt, um in Verbindung mit Löchern im Papier die Anzahl der Kontakte in verschiedenen Lebensbereichen aufzuzeigen.

Die Sammlung hat einen Umfang von 314 Seiten und beinhaltet für die Leser in einem Fach Reflektionskarten, mit denen sie einen kleinen Teil der Umfrage selber ausfüllen und einen Tagebucheintrag vornehmen können. Abgerundet wird das Projekt durch einen Schuber, welcher sich mit Hilfe eines Gummibandes wie eine Maske öffnen lässt und so diesen Alltagsgegenstand in eine neue Form bringt.

Abschließend möchte ich besonders allen Personen danken, die an der Umfrage teilgenommen haben und mich während dieses Projektes auf den verschiedensten Wegen unterstützt haben!

Papier
Metapaper Rough warmwhite
Transparentpapier Lucida
Umfang
314 Seiten
Typefaces
LFT Etica Mono/Codensed
Quire Sans Pro

↑ Text & Bilder:
Erik Wolf

ÜBERBLICK | 2020 RECAP

EIN ÜBERBLICK DER TEILNEHMER

104
Teilnehmer ausgewertet

67x weiblich
37x männlich

24,56 Jahre
Ø Alter

12x	77x	12x	2x	1x
<20	20-29	30-39	40-49	60-69

Farbe F
Am häufigsten gewählt

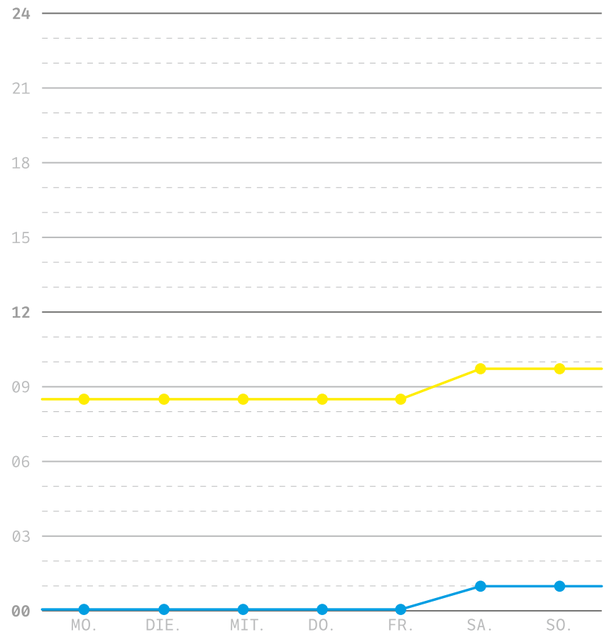
14x	21x	11x
Farbe A	Farbe B	Farbe C
16x	15x	27x
Farbe D	Farbe E	Farbe F

19:22 min.
Ø Bearbeitungszeit

SCHLAFRHYTHMUS

NÄHERUNGSWERTE [Ø aller Teilnehmer]

MO. – FR. Ø 8h 34min Schlaf
SA. & SO. Ø 8h 43min Schlaf

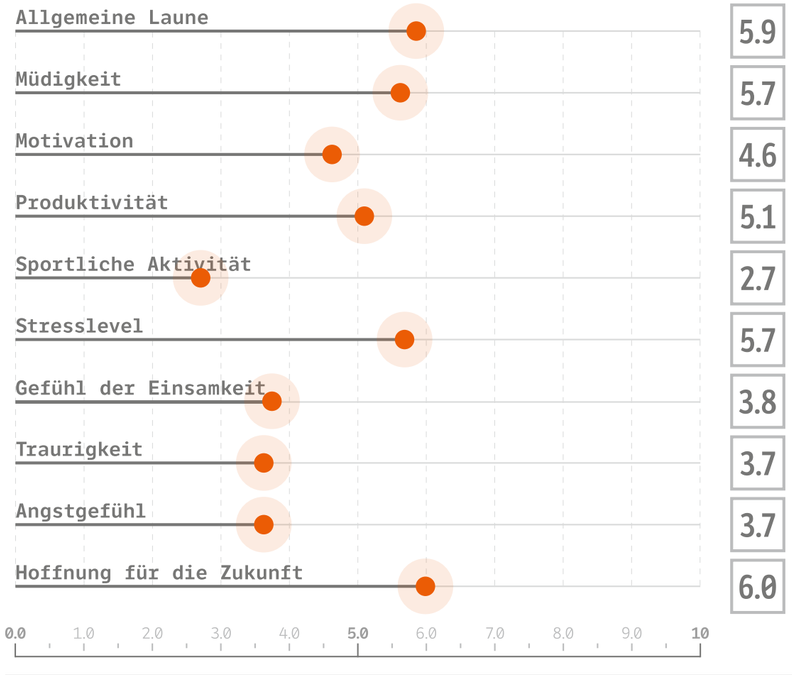


08.35 Aufstehzeit **Werktags**
09.44 Aufstehzeit **Wochenende**
00.01 Schlafenszeit **Werktags**
00.59 Schlafenszeit **Wochenende**

ALLTAG Covid-19

WIE GEHT ES DIR HEUTE?

STAND: **21.12.2020 – 05.01.2021** [Ø aller Teilnehmer]



ÜBERBLICK | 2020 RECAP

EINDRÜCKE AUS DEM JAHR 2020

@sunflower_R.8.28
Ich habe das Gefühl, dass dieses Jahr meinen Charakter sehr geschult hat (im positiven).
22.12.2020 09:12

@_Smileforyourself_
Ich bin gewachsen und geschrumpft gleichzeitig. Ich habe versucht zu fliegen und bin stecken geblieben.
05.01.2021 16:34

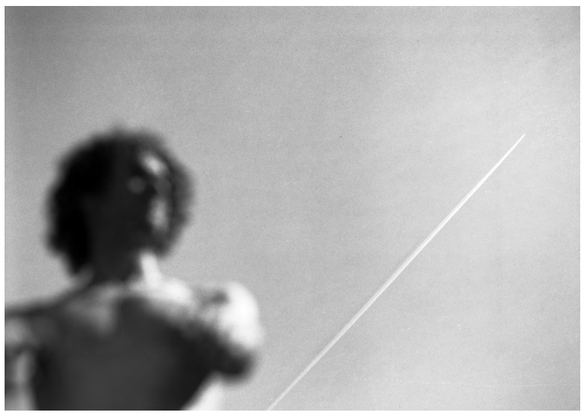
@Rotti1984
Man hinterfragt viele Dinge stärker. Ist der eigene Aufwand, den man betreibt, gerechtfertigt? Freundschaften werden hinterfragt, etc.
23.12.2020 21:36

@madame_verte
Ich habe gelernt, die Zeit mit meinen liebsten Menschen noch mehr zu schätzen. Ich habe ein paar verstaubte Hobbys wieder aufgenommen. Ich habe mich durch enges Zusammensein mit meinem Partner innerhalb meiner Beziehung weiterentwickelt.
22.12.2020 10:17

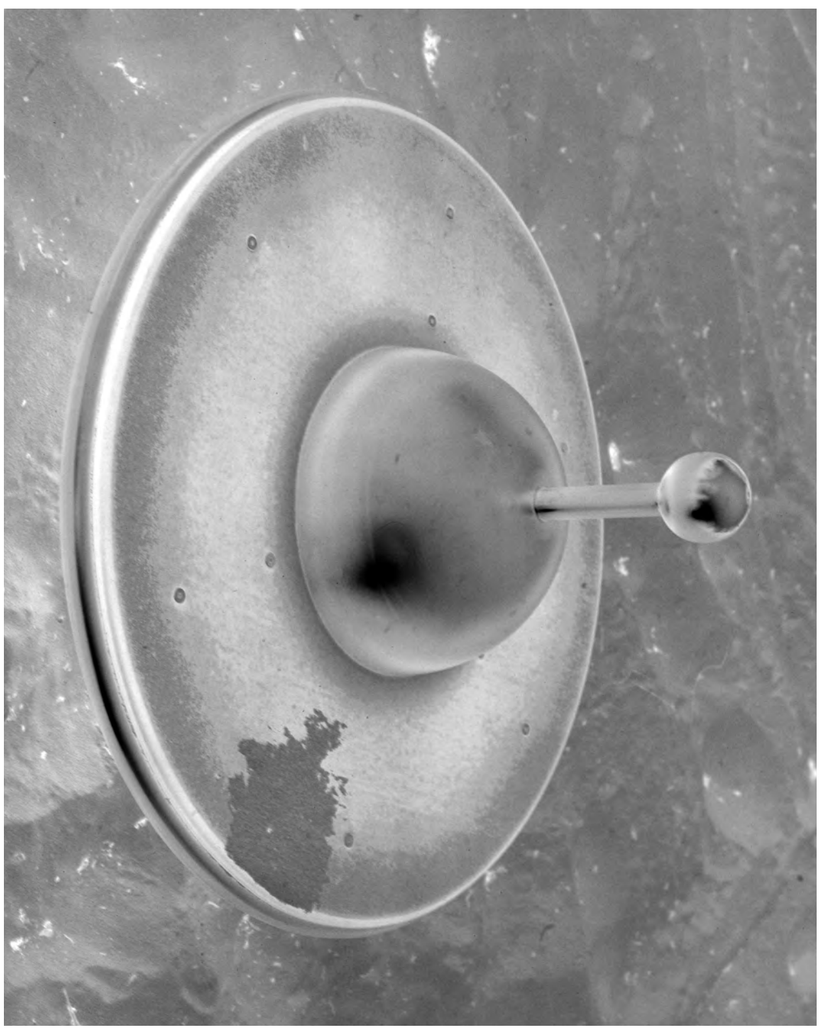
↑ Infografik:
Erik Wolf

↑ Text und Bilder:
Agnes Zimmermann

DIE DEKONSTRUKTION DES ALLTAGS



→ »Die Dekonstruktion des Alltags« beschäftigt sich mit der subjektiven Wahrnehmung der alltäglichen und selbstverständlichen Umgebung, und wie sich diese auf unterschiedliche Art und Weise zu einem Mythos transformieren kann. In der heutigen Zeit, in welcher der Alltag, und die damit verbundene Struktur und Repetition scheinbar unabdingbar und notwendig ist, entsteht der Wunsch, sich davon zu lösen. In unvorhersehbaren Momenten wird man daran erinnert, aufmerksamer zu sein und Veränderungen zu sehen und anzuerkennen. Scheinbar bedeutungslose und gewöhnliche Orte, Gesten, Worte und zwischenmenschliche Interaktionen bekommen einen neuen Geist, Dynamik, und Wert. Der französische Philosoph Jacques Derrida gründete in der Dekonstruktion von Texten den Versuch, Zeichen und Worte anders zu verwenden, dessen Bedeutung aufzubrechen und somit dessen Wirklichkeit kritisch zu hinterfragen. Ich wollte dieses Prinzip auf meine Bilder, die in verschiedenen Kontexten entstanden sind und einen Teil meines Alltags darstellen, anwenden, dessen vermeintlich inhaltliche Aussage aufbrechen und sie somit in einem neuen, assoziativen Zusammenhang bringen. Die Dekonstruktion und Modifikation des Bildmaterials wurde unter anderem durch das Verbrennen des analogen Bildmaterials erzeugt, was in der Verschmelzung und Verformung des Motives resultiert. Außerdem experimentierte ich mit dem Stilmittel der Umkehrung, indem ich das eingescannte Bild digital wieder in ein Negativ invertierte. Zuletzt arbeitete ich mit dem Zufall und ließ Chemikalien auf einem unbelichteten Stück Fotopapier ein abstraktes Bild erzeugen. Diese Experimente am Bild kontrastierte ich mit unbearbeiteten Schwarz-Weiß Bildern, die als Verweis auf das Gewöhnliche, Eintönige gesehen werden können. Diese fotografische Narrative brachte ich in einem handgebundenen Fotobuch, das 92 Seiten umfasst und 198 × 245 mm groß ist, mit einer offenen Fadenheftung zusammen. Der Buchdeckel wurde mit einem Siebdruck eines Motives aus dem Buch versehen, welches nur noch fragmentarisch und in seinen gröbsten, grafischen Elementen erkennbar ist. Ich benutze die Schriftart »Archivo« und ließ die Bilder auf 120 g Metapaper Extrasmooth White drucken.



Agnes Zimmermann

Agnes Zimmermann, geboren 1998, lebt in Münster und studiert seit 2018 im Bachelor Fotografie an der FH Dortmund. Ihr Schwerpunkt liegt auf künstlerisch-konzeptioneller Fotografie und Dokumentarfotografie. In ihren Projekten, dessen Ausgangspunkt das subjektive Empfinden ist, befasst sie sich mit dem Unterbewusstsein und alltäglichen Phänomenen der menschlichen Wahrnehmung. Dazu recherchiert sie und ergänzt ihre eigene Position durch philosophische, psychologische, historische oder mythologische Ansätze zu der jeweiligen Thematik. Neben dem Experimentieren mit den eigenen Bildern, arbeitet sie häufig mit Text, Found Footage und dem Fotobuch als mediale Umsetzung.

↘ @agneszim
↘ www.agneszim.com

AC:DES›AI‹GN

2021: NO AC?

→ »The best way to predict the future is to create it!« – diese (Binsen-)Weisheit, die sich im Internet seit Jahren als Meme verbreitet, zitiere ich zur Zeit selbst auch gerne, nämlich immer dann, wenn ich gefragt werde, wie es denn nun mit den Künsten und dem Design ›nach Corona‹ weiterginge.

Moment mal: Vielleicht gibt es aber gar kein ›danach‹ mehr, kein ›after Corona‹ (AC), wie ich noch in der Nullnummer #1 schrieb.

Vielmehr leben wir doch längst im Zeitalter der globalen Dauerkrisen, Katastrophen und Pandemien. Vielschichtige Netzwerke aus menschlichen und nicht-menschlichen Akteur:innen bestimmen zunehmend unsere Existenz: CO2 und Coronaviren gelten für Viele als solche nicht-menschlichen Akteure, die gegenwärtig zu gewaltigen Veränderungen führen. Dicht gefolgt von ›der Digitalisierung‹ – ein seltsames Buzzword für all jene, die längst post-digital, mit Quantencomputern experimentieren… Damit nähern wir uns aber auch dem wahren Gamechanger unserer Zeit an, der Künstlichen Intelligenz! Jede neue Technik hat bislang auch neue Ästhetiken und Rhetoriken hervorgebracht. Digitalisierung und die damit einhergehende Künstliche Intelligenz (KI) bringen gegenwärtig auch im Design eine technisierte Ästhetik hervor, die in der Disziplin zum Thema und Ausdruck ihrer selbst wird: Digitale Gestaltungen, die mithilfe von Machine Learning (ML) und intelligenten Algorithmen hergestellt werden, lassen sich jedoch weniger als Werke denn als Aktualisierungen eines computerbasierten Netzwerkes verstehen.

Wie halblebendige Viren verändern heute künstliche neuronale Netzwerke und intelligente Algorithmen alles: Die Forschung mit Künstlicher Intelligenz (KI) zwingt Menschen nicht nur besser zu verstehen, was Intelligenz und Bewusstsein ist, sondern lässt sie auch neu über Kreativität im Allgemeinen sowie über Kunst und Design im Besonderen nachdenken. Sind kreative Fähigkeiten und Leistungen etwa primär an einen empfindungsfähigen biologischen Körper oder an ein menschliches Bewusstsein mit freiem Willen gebunden? Oder sollten wir nicht-menschlichen intelligenten Akteur:innen als unseren neuen Gefährt:innen nicht auch Kreativität zugestehen? Kann KI Kunst und Design? Müssen wir mit der Digitalisierung und Industrie 4.0 nicht unsere Konzepte von Kreativität grundlegend überdenken, und wenn ja, wie? Wie unterscheidet sich überhaupt menschliche von nicht-menschlicher Kreativität? Ist Künstliche Intelligenz für Designer:innen nur ein Tool oder Thema? Stehen automatisierte künstlerisch-gestalterische Produktionen, die von smarten Maschinen (mit-)kreiert und durch algorithmitisierte Prozesse gestaltet werden, kulturell gesehen auf der gleichen Skurrilitätsstufe wie jene ›malender Affen‹ oder machen sie etwa Designer:innen bald überflüssig? Was bedeuten die technologischen Quantensprünge in der KI-Entwicklung für die Designausbildung? Was sollen Designer:innen heute und zukünftig können und wollen? Ist der (Quanten-)Computer für den Menschen inzwischen nicht schon längst kreativer Ko-Produzent oder gar schon bald ganz autonom kreativ? Und wie verhält es sich eigentlich mit der Autor:innenschaft in diesen neuartigen Kooperationen und kreativen Kollaborationen?

Was gerne übersehen und im Studium kaum thematisiert wird: Im Alltag ist KI bereits allgegenwärtig, wenn auch in digitale Technologien integriert und damit unsichtbar. Beispielsweise wenn wir uns mit körperlosen persönlichen Sprachassistenten wie Apples Siri, Microsofts Cortana oder Amazons Alexa unterhalten oder der Navi-Stimme beim Autofahren vertrauen. Auch personalisierte Werbung im Internet kennen inzwischen viele. Einer breiten Masse dienen intelligente KI-unterstützte Softwareprogramme wie etwa Artbreeder und DeepDream Generator, ebenso wie populäre Smartphone-Apps für Style Transfer, Face Filter und Face Swaps, zur spaßigen Unterhaltung und alltäglichen Spielerei – ›Platform Art‹ der Digitalmoderne, gegenwärtig ganz so gefragt wie Crypto Art und NFTs für superreiche Tech-Geeks.

Smarte Algorithmen ermöglichen heute schon jedem die digitale Manipulation, Koloration und Animation von vorgefundenem Bild- und Filmmaterial. Mithilfe von KI lassen sich etwa Deepfakes, d. h. täuschend echte, weil überaus realistisch wirkende Bilder generieren, die nicht mehr als Fälschung und Täuschung, sondern vielmehr als für wahr und authentisch wahrgenommen werden. Auf vielen Internetseiten und in der Werbung begegnen uns außerdem Menschen, die niemals gelebt haben, sondern von einer KI täuschend echt simuliert werden. Wer braucht im post-digitalen Zeitalter der Non-human Photography dann überhaupt noch Fotodesigner:innen?

KI begleitet und gestaltet folglich längst in tief greifender Weise unsere Wirklichkeit mit.

In der Historie der Film- und Populärkulturen dient sie dagegen gerne als gruselige Bedrohung und unheimliche Auslöschung der Menschheit. Ihr verkörpertes Zerstörungspotenzial wirkt hier – angefangen bei Fritz Langs Maria in Metropolis (1927) über Stanley Kubricks HAL 9000 in 2001: A Space Odyssey (1968) bis hin zu James Camerons Terminator (1984) oder den menschenähnlichen Robotern (Hosts) der HBO-Serie Westworld (2016) – dystopisch bis destruktiv. ›Menschmaschinen‹ – vom Cyborg über humanoide Roboter bis hin zum menschenähnlichen Androiden – werden hier in der Science Fiction sowohl als dienliche Helfer als auch als eine nicht mehr steuer- und kontrollierbare Bedrohung der Menschheit imaginiert. Ich meine aber, KI-basierte technische Einheiten werden bald vielleicht die besseren Designer:innen sein: KI kann in der Realität bereits sehen, hören, sprechen und singen, lesen, schreiben, fühlen, riechen, tanzen und vor allem empathisch erscheinen.

KI und avancierte Robotik, die zunehmend für die Planung und Produktion in der Industrie 4.0 und globalen Wirtschaft eingesetzt werden, lassen zudem Formen optimierter oder bislang ungeahnter Kreativität erwarten. Aus KI resultieren neue spektakuläre Formensprachen und technisierte Ästhetiken wie sie beispielsweise in den spektakulären Szenografien und immersiven Installationen von OUCHHH oder Refik Anadol zu erleben sind. Letzterer setzt u. a. die technisch größten LED-Leinwände und Algorithmen von GoogleAI zur Quantenberechnung in seinen ›instagramablen‹ Werken ein. Daten werden hierbei zum Pigment, Algorithmen zum Pinsel. Big Data ist der Rohstoff für große KI-Träume, und Datenvisualisierung und Netzwerkästhetik gelten bereits als neue kreative Disziplinen. Die Demütigung und Kränkung, dass der Kreativitätsbegriff jetzt deutlich auch auf nichtmenschliche Akteure ausgeweitet werden will und dabei in einem vielschichtigen Netzwerk technisierte Formen- und Klangsprachen entstehen, beunruhigt und begeistert das Publikum zu gleichen Maßen. Mithilfe von KI werden jedenfalls bereits en masse Grafiken und Gemälde geschaffen und inszeniert, 3D-Print-Skulpturen entworfen, Gedichte und Romane verfasst, Nachrichten geschrieben und versendet, Texte übersetzt oder zusammengefasst, Filme editiert, Gebäude, Möbel und Schmuck (mit-)entworfen, Mode kreiert, Musikstücke komponiert und aufgeführt, Popsongs und Musikvideos produziert, Sportreportagen und Twitter-Botschaften erstellt, verlorene Kunst- und Kulturwerke rekonstruiert oder realitätsecht animiert, historische Schwarz-Weiß-Fotos und -filme in HD-scharfe Farbbilder gewandelt, Choreografien und Szenografien entwickelt, Ausstellungen (mit-)kuratiert und vieles anderes mehr. Und gerade in den Künsten begegnen uns derzeit zahlreiche humanoide Roboter, menschenähnliche Avatare und lebensähnliche Androiden, die tanzen und singen, malen und zeichnen oder performen.

Ist KI vielleicht schon die letzte kreative Schöpfung des Homo sapiens, bevor sie ihn evolutionär überholt und ablöst?

Es geht hier letztlich mehr als nur um ›all the cool things we do with computers.‹ Darüber möchte ich gerne in welchen Lehrformaten auch immer – im alten Hörsaal, via WebEx-Videochat oder im gestreamten Mozilla-Hub – mit Euch Designstudierenden diskutieren, denn Ihr seid es, die Zukunft gestalten, wenn auch vielleicht nur noch gemeinsam mit Euren nichtmenschlichen Ko-Kreat(e)uren… deal with it!

Ich möchte aber mit einem Zitat von Arthur I. Miller schließen: »KI ist kein Werkzeug, sondern ein hoch entwickeltes Instrumentarium, das in der Lage ist, mit einem Künstler zusammenzuarbeiten. Kollaboration entsteht, wenn beide die Stärken des anderen ausspielen«, um etwas Neues, Originelles und Innovatives zu schaffen. So geht vielleicht Ko-Kreativität!

Pamela Scorzin

Auf der Visitenkarte von Pam Scorzin steht »Theorist/ Traveler/ Transhumanist«. Geboren in der Palladio-Stadt Vicenza (Italien), studierte Europäische Kunstgeschichte, Philosophie, Geschichte und Anglistik/ Amerikanistik; 1992 Magistra Artium und 1994 Promotion zum Dr. phil. an der Universität Heidelberg. Nach Assistenz 2001 Habilitation am Fachbereich Architektur der TU Darmstadt. Anschließend diverse Dozenturen und Professurvertretungen an den Universitäten Siegen und Frankfurt am Main sowie an der Staatlichen Akademie der bildenden Künste in Stuttgart. Zugleich freie Arbeit als Kunstkritikerin. Mitglied der AICA seit 2006. Seit 2008 Professorin für Kunstwissenschaft am Fachbereich Design. Zahlreiche Veröffentlichungen zur Kunst- und Kulturgeschichte des 17. bis 21. Jh.s. Aktueller Forschungsschwerpunkt: Künstliche Intelligenz im Design. Seit Dezember 2020 ist sie die Prodekanin des FB Design und lebt, arbeitet und forscht in Dortmund, Mailand und Los Angeles. Für die Nullnummer #2 hat eine AI App sie cartoonifiziert.

↘ @levanialehr

↑ Text:
Pamela C. Scorzin

↑ Illustrationen:
Claudia Müller

WO BIN ICH UND WENN JA WIE VIELE?

GESCHICHTEN AUS DEM HOME OFFICE ODER *LOST IN TRANSPORTATION*[1]

→ In den letzten Monaten war ich unter anderem in Portugal und in Sibirien auf Designkonferenzen unterwegs, digital versteht sich. Es waren viele Menschen eingeloggt mit Namen, die mit Fernweh an das Land erinnerten, in dem ich mich nur theoretisch befand. Die Veranstaltungen wurden ein bisschen moderiert von Personen, die irgendwo im schlichten Büro sitzen und nicht in einem gestalteten Event-Bereich oder auf einer Bühne.

Es waren interessante Vorträge dabei und damit ist schon viel gewonnen. Solche, ins Digitale gehievte Veranstaltungen sind seltsam trocken. Der eigene Vortrag wirkt wie in ein schwarzes Loch hineingesprochen. Es gibt auch keinen Applaus, sondern nur digitale Stille, die schnell zum nächsten Vortrag führt. Trotzdem ist es ja im ersten Moment aufregend und auch spannend. Man bereitet sich vor, wie auf einen analogen Vortrag, man erbringt die gleiche Leistung und es hören auch (hoffentlich) real existierende Menschen zu. Interessant sind auch die Gesichter oder die Einrichtungen im Hintergrund (Ist das ein Büro oder bei jemand zu Hause? Wie sieht die Uni aus? Und man kann nebenbei auch mal schnell den Handwerker reinlassen etc.)

Im direkten Anschluss habe ich diese Veranstaltungen erstmal als unbefriedigend wahrgenommen. Symposien dienen eigentlich nicht nur dem Wissensaustausch sondern auch dem Netzwerken. Ganz unerwartet hatte sich nach dem Festival in Portugal eine Hochschule aus Madrid bei mir gemeldet, zwecks Kooperation. Aha, es hat also doch etwas gebracht, ich fühlte es nur nicht. Diese Erfahrungen waren genau so nüchtern wie schräg und damit auch schon wieder reizvoll...

Fast schon vergessen hatte ich meinen kurzen Aufenthalt, quasi in Düsseldorf, in der digitalen Antifotobar von Katja Stuke und Oliver Sieber. Die Bar fand in grob zusammengezimmerten virtuellen Räumen statt – das hatte schon mal etwas. An den Wänden waren Filme oder Fotos zu sehen und man selbst musste sich einen ebenso schön grob zusammengebastelten Avatar aussuchen, um teilnehmen zu können. Ich bin also als irgendwas Drachenähnliches mit Namensschild herumgestolpert. Auch das kann ja charmant an analoge Barmomente erinnern. Tatsächlich fand die Orientierung im Raum akustisch statt. Ich konnte hören, wo ungefähr sich die Leute befanden und redeten. Ich versuchte mich dahin zu navigieren, bewegte mich aber zu schnell und fiel geradezu in die Gesprächsgruppe hinein. Was seltsam lustig war und sofort zu einem Gespräch führte. Ich habe mich an dem Abend mit zwei Leuten unterhalten können, bevor ich aus technischen Gründen immer wieder aus der Bar flog.

Nochmal schnell zurück nach Sibirien – auch eine schöne Lost in Trans-whatever Situation gab es auf dem dreitägigen Workshop an der Universität in Nowosibirsk, der kurz nach meinem Vortrag dort begann. Den Workshop hatte ich für zehn sibirische Studierende geplant, die sich in meinen WebEx-Raum einloggen sollten. Im Vorfeld hatte ich sie gebeten etwas vorzubereiten, um mehr Zeit für den Workshop zu haben. Die Teilnehmer waren dann allerdings erstmal gar nicht vorbereitet und auch nicht bei mir eingeloggt. Dafür waren wohl sämtliche sibirische Lehrende bei mir eingeloggt und die Studierenden saßen analog alle zusammen in einem Raum und eine Kamera war auf sie gerichtet. Ich war kurz schockiert. Wie sollte ich denn mit denen arbeiten?! Das war natürlich nicht so schlimm, da sie eben auch nichts zum Zeigen dabeihatten. Nach dem ersten Schreck musste ich improvisieren und habe dabei wieder etwas gelernt: Niemals das eigene kleine Workshop-Verständnis (egal ob digital oder analog) in anderen Ländern als selbstverständlich voraussetzen.

Am zweiten Workshop-Tag konnte ich dann erste Ergebnisse sehen und die Studierenden haben sich auch bei mir eingeloggt. Da es mein eigener WebEx-Raum war, der quasi in Dortmund verortet ist, haben sich zwischenzeitlich auch Dortmunder Studierende in den sibirischen Workshop verirrt. Manche sind für eine Weile geblieben, denn wann kommt man schon mal nach Sibirien?! Umgekehrt war es ebenso. Als ich nach dem sibirischen Workshop wieder in meinem Dortmunder Seminar war, blieb noch kurz ein sibirischer Studierender im Dortmunder Kontext. Und das finde ich das wirklich Großartige am Home-Office. Ich kann sehr schnell mal eben woanders sein und mich in völlig fremden Kontexten bewegen, die zwar abstrakt und distanziert bleiben, aber doch schon eine Ahnung vermitteln von dem tatsächlichen Ort.

Trotzdem freue ich mich sehr, wenn ich dann hoffentlich nächstes Jahr analog und in echt nach Sibirien reisen darf. Na mal sehen...

Ulrike Brückner

lebt und arbeitet in Berlin und Dortmund an freien und angewandten Projekten im Bereich der visuellen Kommunikation. Mit ihren Projekten gewann sie verschiedene renommierte Designpreise und seit 2018 lehrt sie an der FH Dortmund als Professorin für Gestaltungsgrundlagen und Konzept / Entwurf im Fachbereich Design.

↘ @ulrike.brueckner
↘ musterfirma.org

Claudia Müller

Claudia Müller geboren 1998, lebt seitdem in Dortmund und studiert hier Kommunikationsdesign. Coronabedingt wartet sie aber brennend darauf nach und während des Studiums mehr zu sehen. Und so lange probiert sie sich eben abwechselnd an der Leinwand und am Grafiktablett aus. Im Studium und beruflich legt sie ihren Schwerpunkt auf illustratorische Projekte. Dabei ist es egal, ob Comic, Poster oder Büchlein. Wichtig ist ihr hierbei, dass die Inhalte, die sie einbringt und formuliert, einen Mehrwert für sie haben und nicht nur als coffeetable book dienen. In ihrem Zimmer, in der Ecke, steht gerade eine Massivholz-Leinwand, gesponsert von ihren Freunden, die bei jeder freien Gelegenheit genutzt wird. Zwar nicht so filmisch-künstlerisch wie gewünscht mit Rotwein und Käseplatte nebenstehend, dafür immer mit Cappuccino und was Selbstgebackenen.

↘ @claudia_mue

↑ Text:
Ulrike Brückner

↑ Illustrationen:
Claudia Müller

1 Referenz an den Film Lost in Translation von Sofia Coppola, 2003
2 Novosibirsk state university of architecture, design and arts

VIRTUAL EXHIBITION

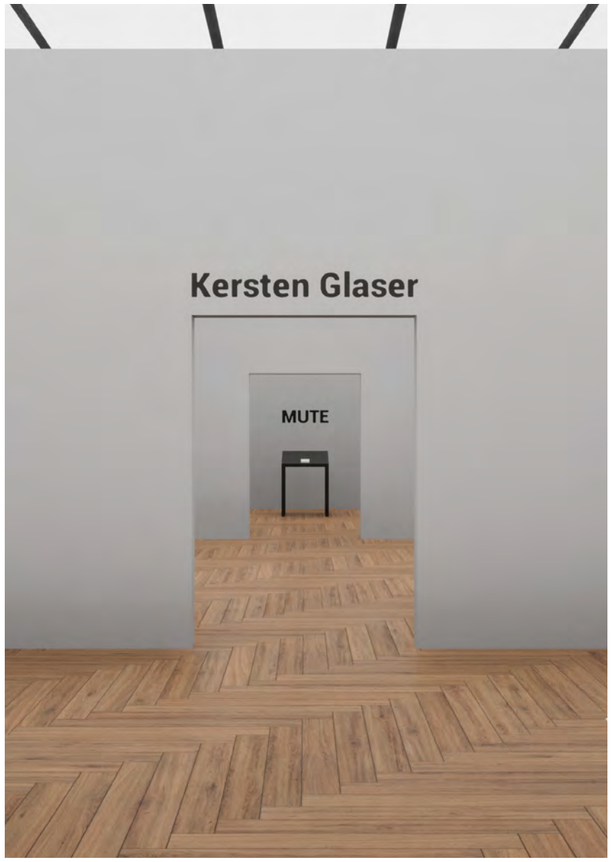
Eine Galerie von zu Hause

→ Während der auftretenden Corona-Pandemie im Frühjahr 2020, als Kunst und Kultur zum Erliegen kamen, wurde eine alte Idee in meinem Kopf zu einer akuten Berufung. Eine digitale Ausstellung, welche es Kunstschaffenden ermöglichen sollte, ihre Werke virtuell zu präsentieren. Eine Galerie, die bequem von zu Hause aus zu besuchen ist. Die Nachfrage bezüglich alternativer, digitaler Präsentationsmethoden war größer denn je und zusätzlich stand mir einiges an Zeit zur Verfügung, um mir die nötigen Fähigkeiten für die Entwicklung einer solchen Anwendung anzueignen.

Am 20. März 2020 nahm ich meine Arbeit an der Virtual Exhibition auf. Ein besonderer Vorteil des digitalen Zeitalters ist, dass es im Internet genug kostenfreie Dokumentationen zu jedem erdenklichen Thema gibt. So konnte ich schrittweise Lösungen zu jedem Stand der Entwicklung und den aufkommenden Ideen finden. Insgesamt ist die Arbeit an der Virtual Exhibition enorm komplex ausgefallen und aus diesem Grund gehe ich nur auf die wesentlichen Punkte meiner Konzeptionierung und den Stand der aktuellen Version ein. Das letzte Update (Beta 0.2.5) habe ich am 23. Dezember 2020 veröffentlicht. Ich blicke also auf eine Entwicklungszeit von gut neun Monaten zurück, die von tausenden Stunden Arbeit und etlichen Nachtschichten geprägt war. Teilweise stand ich kurz vor einem Nervenzusammenbruch, doch es waren auch etliche Erfolgserlebnisse dabei.

Bereits 2017 habe ich im Rahmen einer Semesterarbeit eine virtuelle Ausstellung als alternative Präsentationsmethode kreiert. Diese war jedoch noch eine Modifikation des Spiels Half-Life 2, welche ein eigenes Level in Form eines Ausstellungsraumes startete. Der Nachteil einer Modifikation ist, dass diese keine eigenständige Anwendung ist und in der Regel nur in Verbindung mit dem Originalspiel funktioniert.

Für mein eigenes Programm wollte ich auf professionelle Methoden zurückgreifen. Dafür kamen die Unreal Engine oder die Entwicklungsumgebung von Unity infrage. Beide sind kostenlos nutzbar, doch letztendlich habe ich mich für die Unreal Engine entschieden, da meine Kenntnisse bezüglich Programmiersprachen allgemein weniger ausgeprägt waren. Beide Engines bauen auf C++ auf, doch bietet die Entwicklungsumgebung der Unreal Engine die Möglichkeit auf eine optische Programmierung mithilfe eines sogenannten Event Graphs zurückzugreifen.



Mit der Darstellung meiner eigenen Ausstellungsstücke habe ich die Grenzen realer Ausstellungen überschritten.

Die meisten virtuellen Ausstellungen werden innerhalb eines Browsers aufgerufen. Die Vorteile sind dabei, dass diese Anwendungen keiner zusätzlichen Installation bedürfen und im Idealfall auf jedem Betriebssystem oder Endgerät gleichermaßen zu besichtigen sind. Ich halte diese Form der Präsentation lediglich für eine Spielerei, zumindest unter Berücksichtigung gegenwärtiger Möglichkeiten. Die Qualität der Bilder ist oftmals schlechter als die einfache Präsentation auf einer Webseite. Zudem werden viele Nutzer:innen ihr Smartphon nutzen, was für die Präsentation einer Ausstellung denkbar ungeeignet ist. Das Erlebnis bei einer komplexen 3D Anwendung, wie die eines Videospiels, ist viel immersiver und weist eine höhere Qualität in der Darstellung auf. Durch die Limitierung auf leistungsfähigere Systeme, ist die Zahl der Anwender:innen zwar eingeschränkt, doch das Erlebnis wird wesentlich anspruchsvoller und bietet fantastische Möglichkeiten.

Die erste Beta-Version mit Bezeichnung Virtual Exhibition 0.1.0 erschien am 19. April 2020 auf meiner Webseite. Die beteiligten Fotograf:innen und ich bewarben diese über Facebook und Instagram. Im Grunde hat sich der Aufbau meines Programms seitdem nicht geändert. Die Virtual Exhibition besteht aus einem einfachen Hauptmenü, welches den Anwender:innen die Möglichkeit gibt, die Ausstellung zu betreten, einige Optionen vorzunehmen, die Credits anzeigen zu lassen und die Anwendung zu beenden. Die Ausstellung selbst besteht aus mehreren separierten Räumen, welche jeweils die Werke einer Künstler:in beinhalten. Die Navigation durch das Level geschieht mit den Tasten W, A, S und D. Durch Bewegung der Maus wird die Blickrichtung gelenkt. Es ging mir darum, auf eine klassische Steuerung zurückzugreifen, bei der sich erfahrene Anwender:innen von Spielen in der ersten Person instinktiv zu Hause fühlen. Gleichzeitig sollte diese einfach genug sein, um Beginnende nicht zu überfordern. Neben der Maus können die Pfeiltasten zur Kontrolle der Blickrichtung genutzt werden. So ist die Ausstellung auch nur mithilfe einer Tastatur spielbar. Seit dem neusten Update lässt sich die Virtual Exhibition komplett mit Gamepads bedienen und besitzt ein Tutorial, welches die Steuerung kleinschrittig erklärt.

Insgesamt erinnern die Menüs entfernt an minimalistische Plakate. Das setzt sich in der Gestaltung der Galerie fort. Ursprünglich war geplant, eine möglichst real anmutende und detaillierte Kunsthalle nachzubauen. Allerdings habe ich mich für eine vielmehr stilistische Umsetzung der Umgebung entschieden. Reduziert auf die nötigsten Inhalte, lenkt diese nicht von den Exponaten ab und ist gleichzeitig einfacher für unerfahrene Leveldesigner zu erarbeiten. Damit konnte ich mich während der Entwicklung auf die funktionalen Aspekte der Anwendung konzentrieren und relativ zügig Fortschritte erzielen.

Neben der Veröffentlichung auf meiner Webseite wurde die Virtual Exhibition von mir am 18. Mai 2020 auch auf der Spieleplattform Steam veröffentlich. Allein darüber könnte ich einen ganzen Artikel schreiben. Mit der Veröffentlichung auf Steam habe ich einen weiteren Schritt in die Richtung eines echten Entwicklers gemacht und war gespannt auf die Rückmeldung der Community. Über Steam können Anwendungen bequem aktuell gehalten und die Anwender:innen über Neuigkeiten informiert werden.

Durch Updates bekam die virtuelle Ausstellung im Laufe der Zeit einige Verbesserungen. Zuerst entwickelte ich ein einfaches Sounddesign. Allein selbstverständliche Dinge, wie Schrittgeräusche, tragen massiv zur Immersion bei und sind in der Entwicklung weitaus komplexer als vielleicht anzunehmen. Darauf folgte die Implementierung von Interaktion mit ausgewählten Elementen in der Umgebung. Auch gibt es seit Mai 2020 parallel eine Mac-Version der Virtual Exhibition. Technische Verbesserungen, wie beispielsweise Lichtberechnung innerhalb der Engine oder eine Optimierung der Performance durch ein FPS-Limit, wurden von mir ganz nebenbei hinzugefügt. Oftmals wurde ich durch Nutzer:innen aus der Community auf Fehler oder nötige Verbesserungen hingewiesen. Ebenso war eine Zoom-Funktion der Wunsch einiger Spieler:innen. Mit dem Mausrad lässt sich jetzt der Bildwinkel einstellen und zurücksetzen.

Darauf aufbauend erweiterte ich die Virtual Exhibition um neue Exponate und lesbare Bücher.

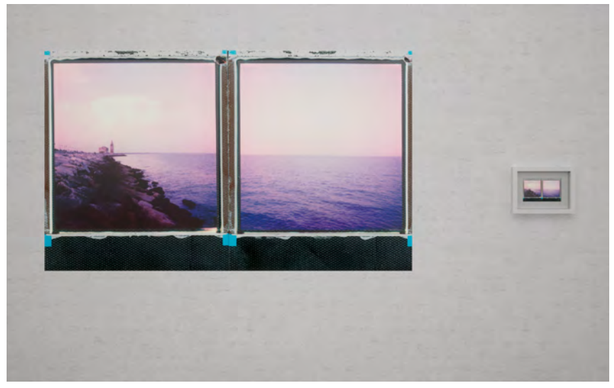
Bücher innerhalb der Virtual Exhibition sind auf einem Podest aufgebahrt und repräsentieren tatsächliche Druckerzeugnisse. Wenn die Besucher:innen in die Nähe eines Buches gelangen, erhält dieses leuchtende Konturen, um eine mögliche Interaktion zu signalisieren. Durch das Betätigen einer der Interaktionstasten wird das Buch im Vollbild geöffnet und es kann mithilfe von Maus oder Tastatur geblättert werden.

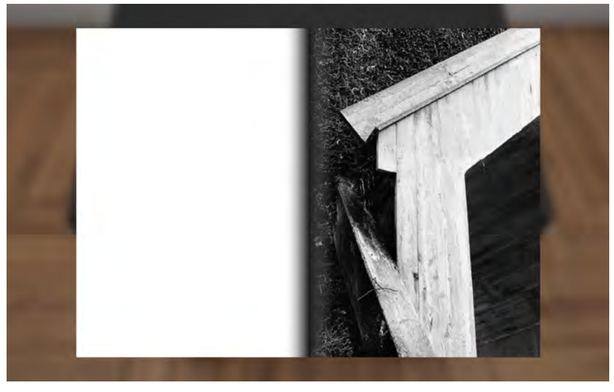
Oftmals wurde ich durch Nutzer:innen aus der Community auf Fehler oder nötige Verbesserungen hingewiesen.

Mit der Darstellung meiner eigenen Ausstellungsstücke habe ich die Grenzen realer Ausstellungen überschritten. So ändern sich beispielsweise die Exponate eines Raumes, der soeben durchquert wurde oder es lässt sich in Form eines Easter Eggs, gespickt mit Zitaten aus der Videospielkultur, ein geheimer Raum öffnen. Die Virtual Exhibition soll als interdisziplinäres Projekt verstanden werden, welches als Bindeglied zwischen Fotografie, Kunst und Videospielen fungiert. Es soll Spieler:innen einen Einblick in die Kunst gewähren und Fotograf:innen oder Künstler:innen für das Medium Videospiel gewinnen. Auf Steam haben über 7500 Nutzer:innen die Ausstellung heruntergeladen und tatsächliche Spielzeit zu verzeichnen. In der Community sind fast 400 Spieler:innen an weiteren Updates sowie Neuigkeiten interessiert und es wurden bereits 72 Rezensionen verfasst. Verglichen mit anderen Spielen ist das vermutlich kein Erfolg, doch ich bin mit diesem Ergebnis schon sehr glücklich.

Darüber hinaus wurde mein Projekt von Dortmund Kreativ, während ihres Aufrufs für Digitale Perspektiven, als ambitioniert genug betrachtet und so habe ich ein großzügiges Preisgeld als finanzielle Unterstützung erhalten. Dadurch konnte ich mir eine VR-Brille anschaffen und es wird in Zukunft möglich sein, meine Ausstellung auch mit einem solchen Gerät zu besichtigen.

Bald würde ich gerne eine neue Ausstellung zusammen mit Kommiliton:innen realisieren. Dabei werde ich sicherlich noch einiges über das Arbeiten mit Fotografien lernen. Ich kann helfende Hände für dieses Projekt gut gebrauchen, denn aktuell wartet es nur auf eine Wiederaufnahme. Ich habe noch viel vor.





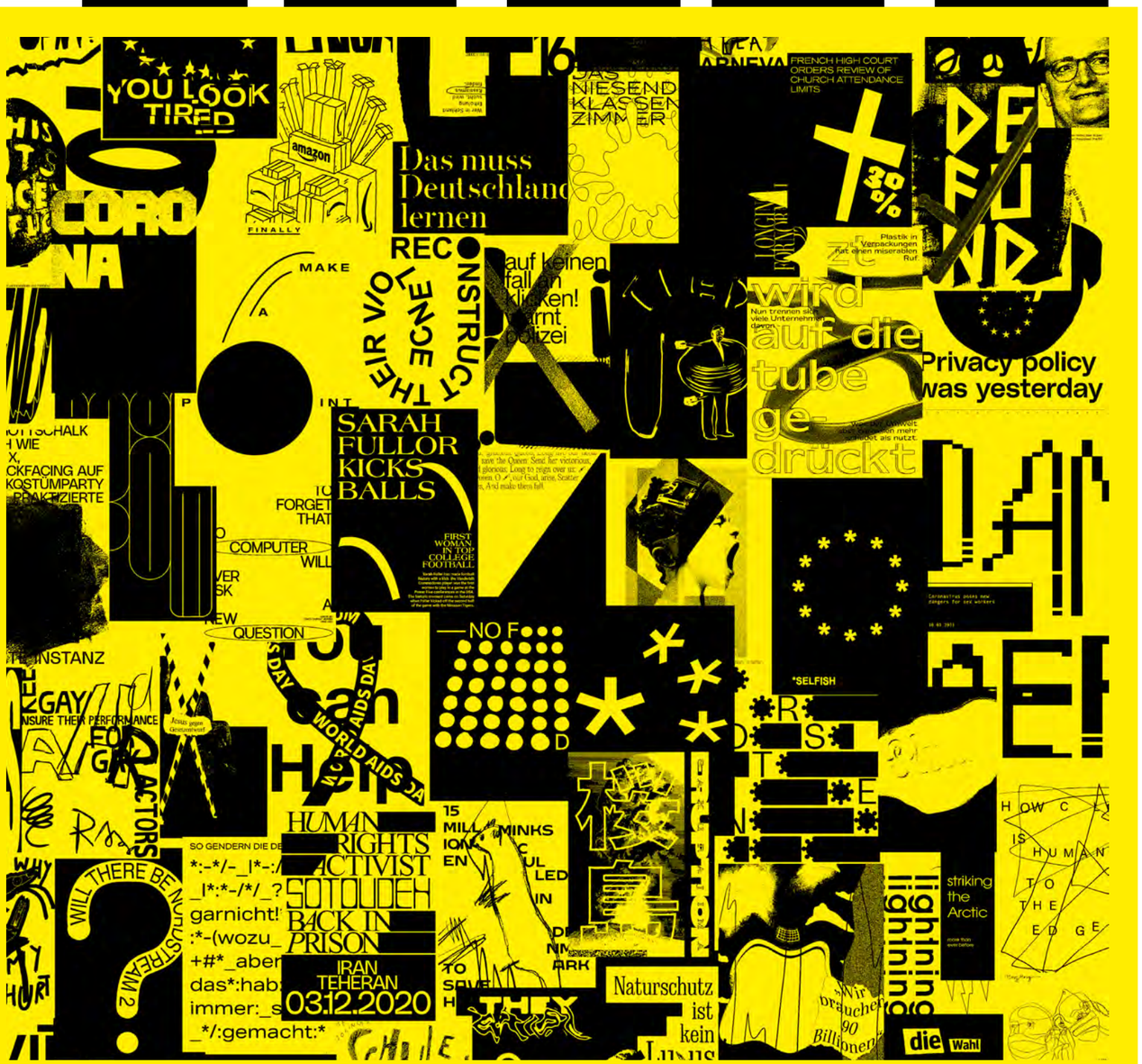
Kersten Glaser

Kersten Glaser (1992) ist gelernter Fotograf und studiert aktuell die Fotografie an der Fachhochschule Dortmund. Um das Sehen zu erlernen und auf die Bedeutung des Trivialen aufmerksam zu machen, konzentriert er sich auf Bildserien, die aufmerksame Kompositionen alltäglicher Darbietungen visualisieren. Dabei spielt die Fotografie als Medium, sowie die Verdichtung von formalen Aspekten innerhalb des Raumes eine wichtige Rolle. Darüber hinaus experimentiert er mit alternativen Präsentationsmethoden und Sujets unter Berücksichtigung gegenwärtiger Perspektiven. Dazu gehört die Darstellung von Fotografien im virtuellen Raum und die Transkription von virtuellen Orten in die Realität.

↘ @kerstenglaser
↘ info@kerstenglaser.de
↘ www.kerstenglaser.de

↑ Text & Bilder
Kersten Glaser

100



POSTER BATTLE

Trocken
→ Ein Plakat soll auffordern, mitteilen, informieren, überzeugen und auch provozieren. Fühlt sich ein Betrachter angesprochen, so vermag ein Plakat durch Text und Bild seine Entscheidungen zu beeinflussen.

Feucht
→ @100posterbattle — 1 Plakat pro Tag, hundert Tage lang, die Zeitspanne eines Semesters. Inspiriert durch das Tagesgeschehen aus Politik und Zeitgeschehen. Mit dem Ziel, verschiedenste Techniken ausprobieren, über die grenzen von herkömmlichen Tools hinaus. Angereichert wurde der Kampf durch zahlreiche Gastvorträge (Ariane Spanier, Götz Gramlich, Jiri Oplatek, Erich Brechbühl, Mirko Illic, Kris Andrew Small, André Liohn, Mona Bischof & Julia Weiss, Lukas Grassny).

100 Tage Plakat Gestaltung liest sich am Ende wie ein Tagebuch. 20/21 war geprägt von der Pandemie und dessen Folgen für Kultur, Gesellschaft und Bildung, den beängstigenden Tweets von Trump und den bevorstehenden Wahlen, BLM, LGBTQ, Söder and Laschet im Machtkampf, pro-demokratische Demos in Thailand, Klima Ziele 2030, und Fun-Facts wie die Höhe des Mt. Everest, welche um 86 cm geschrumpft ist, die Eruption des Sakurajima Vulkans in Japan, Elon Musk ist der reichste Mensch der Welt geworden sowie der Boom von Sextoys...

100 PB

100 Poster Battle

Kursleitung
Prof. Lars Harmsen

Buchgestaltung
Chantal Dübel
Claudia Müller
Janine Krause
Nina Kallerhoff
Saeeda Shabbir
Sinan Akpinar

Umfang
244 pages

Herausgeber
Slanted Publishers

Veröffentlichung
September 2021

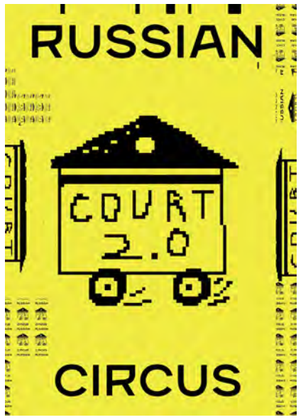
↘ @100posterbattle
↘ www.slanted.de/product/100-poster-battle/

nullnummer
Ausgabe #2 – 2021

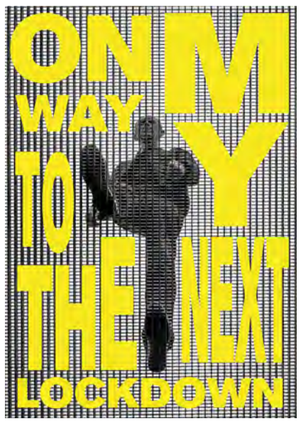
↑ Text:
Lars Harmsen

↑ Bilder:
Chantal Dübel & Claudia Müller

01.02.2021 Luisa Jochheim →
Will there soon be a telephone ban in public transport? The transport association voiced a special proposal in the fight against Corona.



17.01.2021 Maria Isangulova →
The Russian opposition
A court hearing regarding Alexey Navalny's case began at 12:30 p.m. local time on Monday, January 18, inside a police station in the town of Khimki, outside Moscow, Navalny's lawyer was informed of the hearing just moments before it was set to begin.



08.12.2020 Saeeda Shabbir →
In light of the spreading Corona pandemic, public life in Germany will be drastically shut down from Wednesday, December 16th, till January 10th.

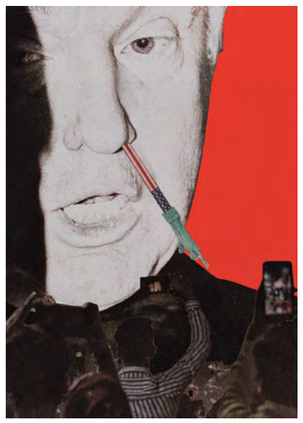
25.12.2020 Janine Krause →
Money rules the world.

08.12.2020 Gamze Demir →
Despite the Corona crisis, Deutsche Bahn is expanding its range of services. There are significantly more train lines in the new timetable. The railroad also promises 13,000 additional seats per day.

17.01.2021 Antonia Scheefeldt →
Every day we are flooded with Corona topics and facts and hardly manage to process them. What is outdated and what is current?

05.12.2020 Chantal Dübel →
The taxi industry is suffering a lot from the corona pandemic. The number of trips is falling dramatically and more and more people are using Uber.

12.12.2020 Claudia Müller →
»Food got more expensive«
While Covid-19 went global the prices went up. Some vegetables even got over 90% more expensive comparing to 2019. Leading ones are greens like zucchinis and broccoli.



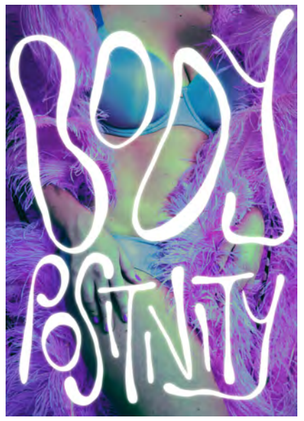
04.11.2020 Marilena Friese →
This scenario had been feared by many: The vote count is dragging on and the results of the U.S. presidential election are still pending. However, incumbent Trump declares himself the winner.

29.12.2020 Hannah Baumann →
They blocked access roads with hundreds of tractors: Farmers in several German states protested against Aldi's plans to lower the price of butter. The protests were triggered by the threat of a drastic cut in the price of butter. Aldi Nord wanted to reduce the price of butter per kilo by up to 60 cents. The usual reduction at the end of the year is 10 to 20 cents. For affected farmers, it is a matter of existence. Even now, some can no longer pay for the feed for their animals.

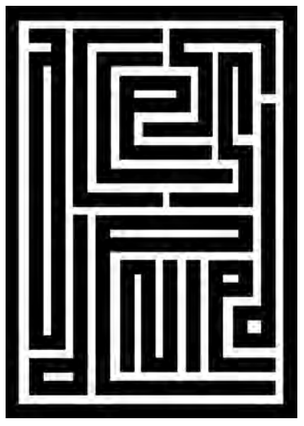
05.12.2020 Claudia Müller →
News can also be fashion news, right? The latest fashion trend seems to be already all over instagram and on the streets.

10.11.2020 Kerstin Lauks →
Assumption vs. reality – germany still has a lot to learn when it comes to everyday racism.

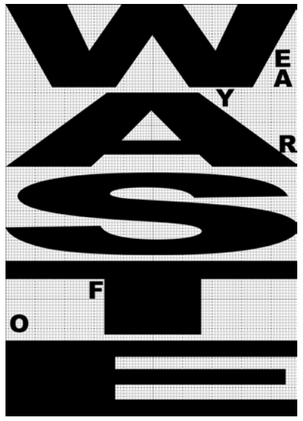
25.12.2020 Nina Kallerhoff →
Months on the move on the world's oceans – and even on christmas they can't go home despite being on vacation: hundreds of thousands of seafarers are stranded due to Corona.



14.12.2020 Sophia Allweyer →
More than half of adults in the UK felt "worse" about their body image during the lockdown period, according to a survey of 8,000 people conducted by the UK parliament's Women and Equalities Committee.



06.02.2021 Marilena Friese →
Resistance to the coup in Myanmar is growing. In the largest city Yangon, about 1000 people took to the streets. There were protests across the country. The military imposes an Internet ban.



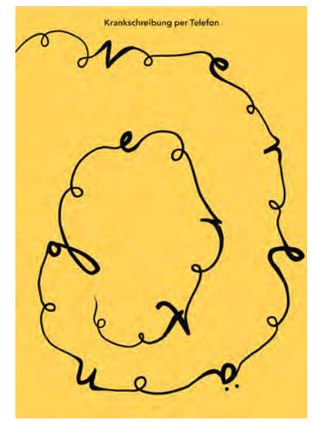
28.11.2020 Saeeda Shabbir →
A year of waste. During the pandemic, personal protective equipment has driven increased plastic pollution. In response to high PPE demand among the general public, health care workers, and service workers, single-use face mask production in China soared to 116 million per day in February. This is about twelve times the usual quantity.

04.02.2021 David Singelmann →
Vaccine for all! In the first place only rich countrys has access to vaccine. Experts saying that poor countrys like Africa can only start vaccination in 2023.

20.12.2020 Jasmin Remiorz →
Many people drown not only in summer, but also in winter. That's why most people underestimate the dangers on frozen lakes.

29.12.2020 Chantal Duebel →
The Chinese blogger Zhang Zhan was sentenced to four years in prison for her critical reporting on corona. Europe calls on China to release Zhang from prison.

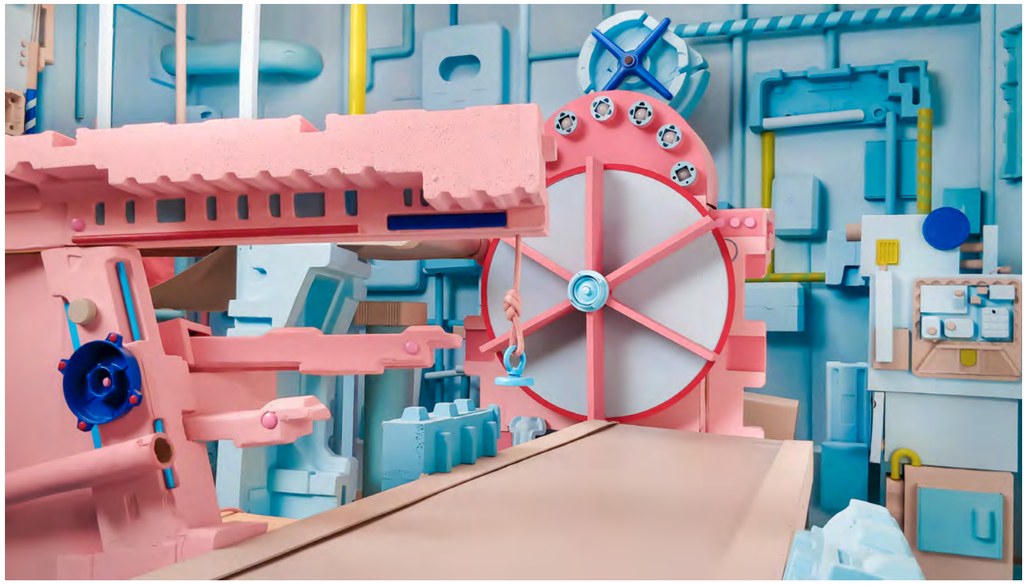
12.11.2020 Alexander Reinhard →
In the USA, November 11 is an important day of remembrance: Veterans Day commemorates November 11. It is the anniversary of the armistice after the First World War (1914-1918).

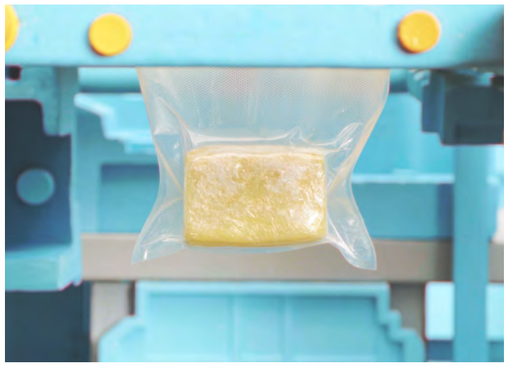


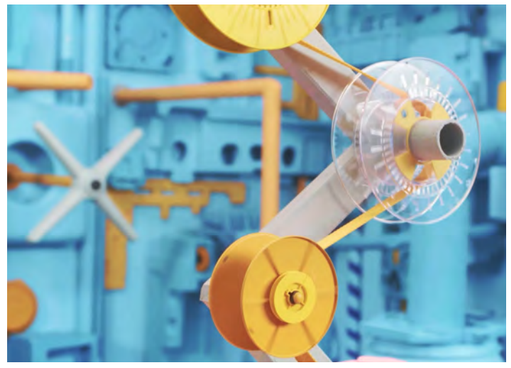
07.12.2020 Kira Vogel →
Notification of illness by phone is extended. in order to minimize the risk of infection, employees can continue to be on sick leave by phone without visiting a doctor.

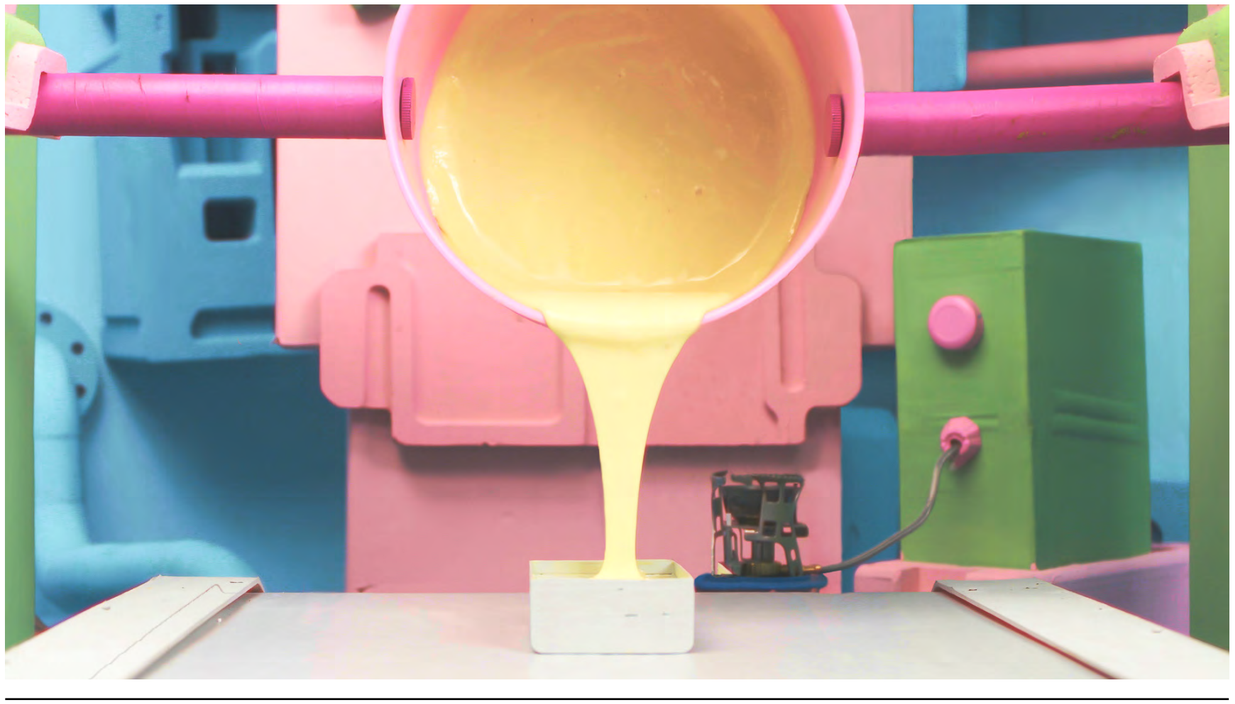
30.01.2021 Lisa Panitz →
US Lifts Entry Ban for Travellers from Schengen Area, Ireland & UK

18.12.2020 Kerstin Lauks →
Denmark has become the 12th country in Europe to recognize sex without consent as rape.









↑ Text & Bilder:
Team »Just in Case«

JUST IN CASE

Studiengang Objekt- und Raumdesign
Alina Saltheim (B .A.)
Céline Ahlbrecht (B .A.)
Insa Meyer (B .A.)
Stina Nies (B .A.)

Studiengang Film und Sound
Luca Reppenhorst (B .A.)
Jonas Schmieta (B .A.)
Simon Lütkehaus (B .A.)
Dominik Riemer (B .A.)
Henric Schleiner (B .A.)
Henning Großmann (B .A.)
Carina Witte (M. A.)
Lotte Ruf (B .A.)
David Seul (B .A.)

↘ @justincase.spot

FAQ »Just in Case«

→ **Der Social Spot »Just in Case« ist aus einer Idee von Insa Meyer (25), Céline Ahlbrecht (24), Stina Nies (24) und Alina Saltheim (27) entwickelt worden. Die vier haben 2016 angefangen an der Fachhochschule Objekt- und Raumdesign zu studieren und im Laufe Ihres Studiums ihr gemeinsames Interesse für Setdesign entdeckt. Während dieser Zeit haben sie an vielen Filmproduktionen im Szenenbild mitgewirkt, mitgestaltet und auch eigene Filmsets entworfen. Mit »Just in Case« sind sie zum Ende ihres Studiums dann selbst in die Rolle der Regie geschlüpft und haben zusammen mit ihrem Kernteam bestehend aus Luca Reppenhorst und Jonas Schmieta an der Kamera, Simon Lütkehaus im Licht, Dominik Riemer in der Dramaturgie, Henric Schleiner und Henning Großmann für Musik und Sounddesign und Carina Witte und Lotte Ruf in der Produktion ihr persönliches Wunschfilmset verfilmt. Der größte Teil des Teams hat diesen Frühling erfolgreich das Bachelorstudium an der Fachhochschule abgeschlossen. »Just in Case« lief bereits auf einigen Festivals und hat unter anderem einen goldenen Nagel beim ADC Talent Award 2021 gewonnen.**

Für jemanden, der euren Spot noch nicht gesehen hat, worum geht es in »Just in Case«?

»Just in Case« ist ein etwa zweiminütiger Social Spot, der in einer fiktiven, fröhlich bunten Fabrik spielt. Man begleitet ein Stück Käse dabei, wie es nach und nach die verschiedenen Produktionsstationen der Fabrik durchläuft. Auf seinem Weg wird der Käse absurd aufwendig für den Verkauf vorbereitet, in dem er zum Beispiel gewaschen, geschmolzen, in eine andere Form gegossen und mehrfach aufwendig eingepackt wird. Das perfekte Stück Käse fährt am Ende in seiner Verpackung aus der Fabrik und landet auf einem riesigen Müllhaufen. Das besondere an »Just in Case« ist, dass 90% des Filmsets aus Restmaterialien und Verpackungsmüll entstanden ist.

Wie seid ihr darauf gekommen, »Just in Case« zu drehen? Fand die Produktion im Rahmen eines Studienprojekts statt?

»Just in Case« fand nicht direkt im Rahmen eines Studienprojekts statt. Es ist vielmehr aus dem Wunsch heraus entstanden, ein Filmset zu gestalten, welches bunt und ausgefallen ist. Innerhalb unseres Studiums durften wir einige Filmsets entwerfen oder mitgestalten, aber die Gestaltung ist natürlich immer auch vom Drehbuch und auch der jeweiligen Regie abhängig. Ein farbenfrohes und humorvolles Filmset ist da eher eine Seltenheit. Mit »Just in Case« sind wir selbst in die Rolle der Regie geschlüpft und haben zusammen mit unserem immer größer werdenden Team die Story um unser Wunschfilmset erschaffen.

Warum spielt ausgerechnet ein Käse die Hauptrolle?

Neben dem Punkt, dass unser Filmset farbenfroh und humorvoll sein sollte, wussten wir auch recht schnell, dass die Geschichte unseres Sets in einer Fabrik spielen soll. Wir hatten diese Vorstellung von unterschiedlichsten Maschinen, die in Bewegung sind und das Set lebendig machen. Sie sollten das Objekt möglichst viel und offensichtlich ohne besonderen Mehrwert bearbeiten. Bei den Überlegungen, was diese Maschinen für Funktionen haben könnten, wollten wir unbedingt eine Maschine, die das Objekt aus seiner Originalform in eine neue Form schmilzt - und was eignet sich dafür besser als ein Stück Käse?

Der Spot ist zu 90% aus Müll und Restmaterialien gebaut. Wie kann man sich das vorstellen, aus welchen Materialien habt ihr die Sets gebaut?

Die Auswahl der verwendeten Materialien reichte von leeren Cornflakes Packungen, Joghurtbechern, über Holzlatten und Farbresten von vergangenen FH-Projekten bis hin zum CD-Regal. Wir haben eine ganze Zeit lang Verpackungs- und Sperrmüll gesammelt. Dabei gab es keine Vorgaben was wir gebrauchen können und was nicht, denn das wussten wir zu diesem Zeitpunkt selbst noch gar nicht so richtig. So fanden wir an einem Tag zum Beispiel durch Zufall in den Mülltonnen der Fachhochschule jede Menge Styropor, welches dann das Grundgerüst für die meisten unserer Maschinen in der Fabrik gebildet hat. Alles was wir an Material gesammelt haben, haben wir vor unserer Bauphase noch nach Materialien und Formen sortiert, um einen besseren Überblick zu bekommen. Das hat das Gestalten vereinfacht, mussten wir beispielsweise eine Maschine für die Fabrik gestalten, konnten wir einfach zum gesammelten Material gehen und zusammensuchen, was zur Maschine passen könnte. Auf diese Weise haben wir so gut wie alle gesammelten Materialien auch verwenden können.

Ein farbenfrohes und humorvolles Filmset ist da eher eine Seltenheit.

Was hat euch dazu bewegt, gerade die Themen Überproduktion und Müll in eurem Kurzfilm aufzufassen?

Natürlich sind diese Themen schon einmal grundsätzlich etwas, mit denen jeder täglich im Alltag konfrontiert wird oder werden sollte. Ein besonderer Beweggrund für uns war, dass wir durch unsere Projekte immer wieder mitbekommen, wie viel Müll bei Filmproduktionen entsteht, gerade im Bereich des Setbaus. Oft fehlt einem die Zeit oder der Lagerplatz, die für einen Film benötigte Ausstattung und Baumaterialien nach einem Dreh nachhaltig wiederzuverwerten. Das führt dazu, dass man teilweise ganze Sets, die man mit viel Arbeit gebaut und für die man viele Materialien verwendet hat, nach einem Dreh im Container entsorgen muss. Gerade, wenn Dinge zu speziell auf den jeweiligen Film angepasst sind, um sie in absehbarer Zeit ein zweites Mal zu verwenden. Wir fanden die Vorstellung toll, einmal ein Filmprojekt durchzuziehen, das trotz aufwendigem Setbau keinen neuen Müll produziert. Einen Spot, der damit quasi auf zwei Ebenen - formell und inhaltlich - zum Denken anregt.

Wir haben uns passenden »Müll« – nur diesmal im kleinen Maßstab – gesucht und einfach drauf losgelegt.

Wie lange hat die gesamte Produktion von »Just in Case« gedauert?

»Just in Case« war aufgeteilt in zwei Filmsets: dem Studioset und einem Miniaturset für die Außenansicht. Das Filmset, welches das Innere der Fabrik darstellt, war ein großer Studiobau im Baukastensystem, welchen wir in den Semesterferien des Sommersemesters 2019 in ca. 8 Wochen im FH-Studio aufgebaut und in der neunten Woche abgedreht haben. Auf Grund der Corona-Pandemie haben wir zwischen den beiden Drehblöcken eine längere Pause einlegen müssen und uns am Ende dazu entschieden, das zweite Miniaturset zum größten Teil von zuhause aus zu bauen. Das vorgebaute Set haben wir dann August 2020 zum Dreh nach Wuppertal in das Studio eines Freundes gebracht und dort alles in drei Tagen aufgebaut und anschließend an einem Tag abgedreht. Die Postproduktion hatten wir Mitte Januar 2021 pünktlich für die Festivaltour abgeschlossen.

Auf den ersten Blick könnte man meinen, »Just in Case« wäre animiert oder ein Trickfilm. Wieviel habt ihr animiert und was ist wirklich gebaut und live abgefilmt?

Bis auf das Titel-Intro, welches David für uns animiert hat, ist tatsächlich alles real vom Set abgefilmt, in Echtzeit. Wir haben alle Maschinen so gebaut, dass wir live am Set ihre jeweiligen Funktionen ausführen konnten. Dafür haben wir zum Teil mit Elektroschrott-Teilen oder gebrauchten Geräten gearbeitet, wie zum Beispiel einer Vakuummaschine, die wir in die Maschine eingebaut und per Funkfernbedienung ansteuerbar gemacht haben. Das meiste war aber wirklich manuell bedienbar. Die Fließbänder wurden per Hand gezogen, die Rollen gedreht, Trockeneis eingeworfen, und vieles mehr. Bei Szenen wie dem »in den Topf Fallen der Käsestücke« saßen wir teilweise zu siebt hinter, in oder neben den Maschinen versteckt, um genug Hände zu haben, alle Lieferbänder und Mechanismen bewegen zu können. Das war gerade auch wegen des Timings und den dazukommenden Kamerabewegungen ein recht absurdes Unterfangen, aber auch ganz spaßig.

Wie habt ihr die Miniaturformate des Käses und der anderen Lebensmittel hinbekommen?

Als wir nach einem geeigneten Ende für »Just in Case« gesucht haben, sind wir immer wieder bei dem Gedanken gelandet, die Fabrik von außen zu zeigen - uns war es aber wichtig hierfür nicht auf Computer-Animationen zurückzugreifen. So kamen wir auf die Idee, ein Miniaturset zu bauen. Das haben wir drei vorher so auch noch nie gemacht, aber hatten riesige Lust auf diese Herausforderung. Wir sind einfach genauso an das Miniaturset rangegangen, wie auch an unser Fabrikset aus dem ersten Teil des Films. Wir haben uns passenden »Müll« - nur diesmal im kleinen Maßstab - gesucht und einfach drauf losgelegt. Die meisten der kleinen Lebensmittel sind Linsen, Bohnen oder Körner, die wir angemalt, in ihre winzige Verpackung gesteckt haben und mit viel Liebe und Pinzetten zum Teil sogar mit Etiketten verseht haben. Unser Protagonist der Käse musste ja seinem großen Vorbild nachempfunden werden und um das möglichst detailgetreu zu schaffen haben wir den Käse aus Kappa zurechtgeschnitzt.

Was ist nach Drehschluss mit all den Materialien eures Kurzfilms passiert?

Zu unserer Freude hat es geklappt, dass direkt nach dem Dreh eine Kommilitonin den größten Teil des Sets abgeholt hat, um damit die Dekoration für eine Partyreihe zu gestalten. Aus den ganzen Styroporelementen, Röhren und Schläuchen unseres Hintergrunds wurde also in einem dritten Leben die Front eines DJ-Pults gestaltet.

Wie lautet die zentrale Message, die ihr den Zuschauenden vermitteln wollt? Und hofft ihr, mit dem Film etwas bewegen zu können?

Uns ist es wichtig nicht mit dem erhobenen Finger Kritik auszuüben. Wir sind der Meinung, dass jede Person den Antrieb für Veränderung selbst entwickeln muss. »Just in Case« ist deshalb auch in sich ein Beispiel und eine Anregung dafür, müllbewusst zu arbeiten und Materialien mehrfach wiederzuverwenden: bei uns selbst angefangen. Wir wollen zum Nachdenken anregen und ein Bewusstsein dafür schaffen, WIE viele verschiedene Probleme es im Bereich Produktion und Konsum gibt und zu verbessern gilt. Und wenn wir die eine oder den Anderen mit unserem Film dazu bewegen können, den nächsten Einkauf bewusster zu tätigen, dann ist ja schon etwas gewonnen.

Ihr seid mit »Just in Case« seit Anfang des Jahres auf Festivaltour, wie kommt der Spot bei den Jurys und Publikum so an?

Auch wenn die Festival Saison in diesem Jahr bis jetzt nur digital stattfinden konnte, freuen wir uns, dass unser Spot endlich von einem Publikum gesehen wird. Bis jetzt läuft die Festival Saison super für uns. Wir konnten auf fünf Festivals bereits vier Auszeichnungen ergattern, darunter auch einen der begehrten goldenen Nägel des ADC's und wir sind schon ganz gespannt was die Festivalsaison noch so mit sich bringt

Wo kann man bei Interesse mehr über »Just in Case« erfahren bzw. den Spot mal sehen?

Mehr Making of Material und Filmstils findet ihr auf unserer Website www.justincase-spot.de und aktuelle Streaming Möglichkeiten auf Festivals posten wir auf Instagram unter @justincase.spot.

HAUPTSACHE ITALIEN

→ Anfang des Jahres lag die Welt in einem künstlichen Winterschlaf. Um der Pandemie Herr zu werden entschieden die Regierungen vieler Ländern, dass es das beste sei das öffentliche und berufliche Leben so weit es eben möglich war herunterzufahren. Auf einen Lockdown folgte der nächste. Die ergriffenen Maßnahmen wurden je nach Einschätzung der Lage zusehens verstärkt. Doch trotz der widrigen Umstände gab es viele Versuche geplantes unter den gegebenen Bedingungen rücksichtsvoll umzusetzen. So machten sich zum Beispiel viele Erasmusstudierent:innen auf den Weg in trubeliges Terrain.

[redacted]

15. Dezember 2020

Hey Hannah, hey Zora,
wie läuft die Bewerbung für euer Auslandssemster in Bologna? 👀
Hättet ihr ggf. Lust was für die Nullnummer zu schreiben? 😊

Hey,
Haben bis jetzt noch nicht Bescheid bekommen... Melden uns falls wir was hören. Die Frist läuft eigentlich heute ab. 🤦‍♀️

Alles klar. Geht pandemietechnisch ja grade eh alles drunter und drüber. 😅

28. Dezember 2020

Haben an Weihnachten die Zusage bekommen. 😍
Freuen uns riesig und fahren auf jeden Fall. Kümmern uns jetzt um die Wohnung und die Planung der Anreise.

Voll cool! Gratulation 🎉
Na dann hoffen wir mal, dass alles gut geht 😊🤞

26. Februar 2021

Sind jetzt auf dem Weg. Mussten unseren Zug nochmal umbuchen. 😅
Wegen des Lockdowns in Österreich fahren wir jetzt über die Schweiz. 😅

Sind jetzt angekommen. Dachten eigentlich, dass Bologna noch „gelbe Zone“ wäre und Gastro, Museen etc. mit Maskenpflicht geöffnet haben... Dem ist aber leider nicht so 🤞😅
Alle Geschäfte bieten ihre Waren nur zum mitnehmen an. Ansonsten sind die Straßen fast menschenleer. Hin und wieder sieht man mal vereinzelte Personen durch die Gassen huschen. Das wars aber auch. 👀
Einen Tag mal nicht gecheckt was abgeht und dann sowas... 😳😅

Naja. Immerhin habt ihr es erstmal nach Bologna geschafft! Damit sollte ja erstmal das gröbste Überstanden sein. 😊
Wie wohnt ihr denn?

Wir haben eine Wohnung über die Erasmuskoordinatorin für uns zwei bekommen. Sie befindet sich in einer Fußgängerzone und ist super zentral gelegen. Hätten die Cafés und Restaurants nicht alle geschlossen, würden wir sicherlich eine menge vom treiben der Stadt mitbekommen...

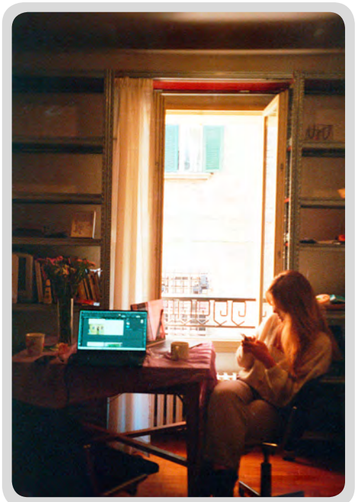
1. März 2021

Heute war Welcomeday und wir konnten das erste mal die Hochschule anschauen. Die anderen Erasmusstudierenden hatten auch alle ziemliche Probleme mit der Anreise. Die Student:innen aus Großbritannien mussten sogar zwei Wochen in Quarantäne. 👀

Ei, Ei, Ei, das klingt ja alles sehr abenteuerlich 🧐
Wir hoffen, dass ihr trotzdem das beste draus macht! 🤞
Wie sieht's denn mit den Kursen der Hochschule aus? Für euch als ORDlerinnen ist's ja sicherlich nicht ganz unerheblich ob die Lehre digital oder analog stattfindet.

Grade steigen die Zahlen wegen der B.1.1.7 Mutante. Werden wohl die nächsten zwei Wochen erstmal Onlineseminare haben. Immerhin hat's den Vorteil, dass wir die Mails dann in Ruhe übersetzen können 😅🤦‍♀️

Sind ja zum Glück zu zweit.



Da könnt ihr euch wirklich glücklich schätzen. Wäre garantiert ne Katastrophe alleine in so eine Situation geworfen zu werden. Ist sicherlich angenehm sich mit jemandem austauschen zu können. Zumal es doch bestimmt total schwierig ist andere Leute kennenzulernen, oder?

Absolut. Außerdem wurde Bologna mittlerweile als „rote Zone“ eingestuft. Man darf die Wohnung jetzt nur noch zum Einkaufen und Arbeiten verlassen... Und das wird sogar von der Polizei kontrolliert. Echt eine skurrile Situation. Manchmal gehen wir deswegen zu einem Supermarkt, der etwas weiter von unserer Wohnung entfernt ist. So sehen wir wenigstens ein bisschen was von der Stadt 😅
Insgesamt ist es aber echt schwierig herauszufinden was jetzt genau wo gilt. Wir haben keinen Fernseher und fürs Radio reichen unsere italienisch Kenntnisse leider noch nicht aus. Nach einigen Recherchen haben wir aber ne Seite gefunden auf der wir sehen können in welcher Zone wir uns befinden. Dort können wir auch sehen was wir dürfen und was nicht. Abgesehen davon kümmert sich die Erasmuskoordinatorin echt super um die ganzen Erasmusstudent:innen.

Puh. Klingt aufregend. Echt unvorstellbar in der Wohnung an einem fremden Ort „festzusitzen“... Und dazu ja nie wirklich zu wissen was jetzt genau abgeht. Belastend.

Das stimmt. Wenn man dann in zwei Tagen alle mitgenommenen Bücher gelesen hat, steht man erstmal da und weiß nicht recht wohin mit sich. Wir Kochen extrem viel und probieren ne menge neue Rezepte aus. Ergo: wir versuchen uns die Zeit so gut es geht zu vertreiben. Wir haben sogar schon ein Fotoshooting in der Wohnung gemacht 😄

Langeweile macht erfinderisch 😅👀

Wie läufts denn mit den Onlineseminaren? Für ORD ist es bestimmt noch ne Ecke schwieriger als sowieso schon, oder? Digital ist es sicherlich schwer Materialität, Räumlichkeit und der gleichen zu vermitteln... Und dann noch alles auf Italienisch 😅

Die Digitale Lehre geht Wirkloch drunter und drüber. Es hat gefühlt keiner seine Kamera an. Ohne Gestik und Mimik ist es für uns natürlich nochmal schwerer in die Sprache einzutauchen. Teilweise waren wir mit 50 Leuten im Kurs und haben keinen davon je zu Gesicht bekommen.
Wir haben uns besonders auf einen Keramikkurs gefreut. Ist natürlich Online total kompliziert. Vor allem weil wir anfangs keinen Ton zu Hause hatten 😳😅

16. März 2021

Fahren wieder mit dem Zug zurück nach Deutschland. Bologna ist bis zu einer Inszidenz von 250 weiterhin als „Rote Zone“ eingestuft. Da wir zwischenzeitlich fast einen Wert von 700 hatten, haben wir wenig Hoffnung, dass es die kommenden Wochen besser wird... Waren jetzt zwei Wochen fast nur in der Wohnung. Das ist schon krass. Wir hatten zwar noch gute Laune aber auf biegen und brechen hier zu bleiben ergibt auch keinen Sinn. Werden aber von Deutschland aus weiterhin an den italienischen Kursen teilnehmen.

Das tut uns leid... Was für ein Kraftakt. Dann sitzt ihr ja jetzt richtig zwischen den Stühlen. 😬

Total! Sitzen auf heißen Kohlen, weil wir hier ja auch nichts richtig planen können. Haben zwar 3-4 mal in der Woche die Vorlesungen auf Italienisch aber sonst im Alltag keine Berührungspunkte mit dem Austausch. Zora hat momentan nicht mal ne Wohnung und schläft auf dem Sofa bei ner Freundin 😅

Wie stressig! Dann seid ihr ja noch tiefer im digitalen Irrsinn als wir. 😕
Wir drücken euch die Daumen, dass sich die Lage in Bologna sich bessert und ihr das Auslandssemester wieder wahrnehmen könnt.

4. Mai 2021

Die Lage in Italien hat sich etwas entspannt. Wir sind gestern Abend in Bologna angekommen. Es war unglaublich. Als wir in die Stadt gefahren sind schlug uns die pure Lebensfreude entgegen. Bars und Cafés haben ihren Außenbereich geöffnet und die Menschen sitzen bis in die Morgenstunden zusammen. Als wir in die Wohnung gekommen sind war es irgendwie vertraut und dennoch fremd. Während die Erinnerung der gemeinsamen Zeit in der Wohnung wieder präsenter wurde, drang von der der Straße das Geräusch der Lebenshungrigen Nachtschwärmer aus den Cafés und Bars. Das war nicht die Stadt, die wir verlassen hatten. Es fühlt sich an als wäre man in einem ganz anderen Ort, den wir erst wieder für uns erschließen müssen.

Das klingt Großartig! Dann wagt euch mal vorsichtig ans Leben. Das habt ihr euch nach dem hin und her auf jeden fall verdient!
Wie siehts denn mittlerweile mit der Uni aus?

Die Theorie läuft weiterhin Digital. In anderen Kursen wurden wir in Gruppen eingeteilt und kommen alle zwei Wochen zu den Seminaren. Es ist wirklich super schön an der Uni sein zu können. Auch der Keramikkurs läuft schon wieder 😍
Außerdem kommen uns die Dozent:innen total entgegen und unterstützen uns wo es nur geht.

Das freut uns zu hören! Wie ist es eigentlich den anderen Erasmusstudierenden ergangen? Haben viele den Austausch abgebrochen?

Keine:r hat abgebrochen. Egal woher sie kamen und welche Probleme sie hatten.

Respekt! Wir ziehen vor Euch und den anderen den Hut! Echt cool, dass ihr es trotz der widrigen Umstände bis zum Ende durchgestanden habt. Ist bei den Steinen, die euch in den Weg gelegt wurden nicht selbstverständlich!

Auch wenn es zwischenzeitlich echt stressig war sind wir beide total Froh es durchgezogen zu haben! Trotz der ganzen Schwierigkeiten hatten wir rückblickend eine sehr prägende Zeit, die uns sicherlich viel gegeben hat. Generell können wir beide nur empfehlen das Studium zu nutzen um andere Orte kennenzulernen. Wenn wir es im tiefsten Lockdown einer Weltweiten Pandemie geschafft haben, kann unter „normalen“ Bedingungen jede:r einen Austausch machen und von selbigem profitieren!

[redacted]

Zora & Hannah

Zora Mette (27) und Hannah Bünemann (26) haben vor drei Jahren zusammen angefangen Objekt- und Raumdesign zu studieren. Seitdem arbeiten sie an vielen ihrer Projekte zusammen. Vor 1,5 Jahren haben sie zusammen ein Atelier gegründet. Hannah baut dort grade ihr Keramikbusiness auf. Zora ist gelernte Buchbinderin, sie trefft ihr oft in der Papierwerkstatt der FH an, wo sie euch hilft eure Projekte zu realisieren. Das letzte große Projekt war eine Ausstellung über Körperbehaarung in Münster. Sie beschäftigen sich in ihren Arbeiten viel mit gesellschaftskritischen, feministischen Themen. In diesem Jahr wagten sie trotz Covid-19 das Abenteuer Auslandssemester.

↘ @adler.einundvierzig

SPOEKENKIEKERIN

BEFREIUNG AUS DEM ENGEN KORSETT DES KONVENTIONELLEN

→ Mitte des 19. Jahrhunderts im ländlich geprägten Münsterland: wie jeden Morgen wird das adlige Fräulein von ihren Hausmädchen angekleidet, mit Unter-Über- und Zwischenröcken, Korsett und Krinoline. Dabei schwatzen die Bediensteten über die Schäferin des Dorfs, die auch Spökenkiekerin (Spuk-Seherin) genannt wird, weil sie angeblich die Gabe des zweiten Gesichts besitzt und somit in die Zukunft schauen kann. Diese Spökenkiekerin will nun, so erzählen sich die Mädchen, ein Ameisenmonster im Moor gesehen haben, das dort die neuen Bahngleise aus der Erde gerissen haben soll. Laut eines der Hausmädchen wolle der Gemeindevorsteher nun Ernst machen und die Spökenkiekerin aus dem Dorf jagen, weil er ihre Visionen als Gotteslästerung und Verhöhnung seiner naturschützerischen Absichten auffasse. Das zuerst schweigsame Fräulein ist plötzlich sehr beunruhigt. Nervös befiehlt sie den Hausmädchen, sie allein zulassen. Kaum sind ihre Dienerinnen verschwunden, bricht das Fräulein in Tränen aus. Der Grund für ihre Aufgebrachtheit offenbart sich am Abend, als die Spökenkiekerin an des Fräuleins Fenster erscheint. Wie sich nun zeigt, pflegen die beiden eine heimliche Liebesbeziehung. Der Gemeindevorsteher ist indes mit zwei Bauern auf der Suche nach der Spökenkiekerin, um diese mit Gewalt fortzujagen.

Die beiden Frauen müssen nolens volens auf die Gefahr reagieren und sehen nur zwei Möglichkeiten: Flucht oder Gegenwehr. Sie entscheiden sich für Letzteres und gehen gemeinsam ins Moor, wo das Fräulein sich als Hexe entpuppt und ein okkultes Ritual vollzieht. Dabei wirft sie einen Dachziegel in die Nacht, der, ohne aufzuprallen, scheinbar im Nichts verschwindet. Schließlich entdeckt der Gemeindevorsteher mit den Bauern die Frauen im Moor. Als er die Spökenkiekerin ergreifen lassen will, landet der Dachziegel wie aus dem Nichts auf seinem Kopf. Nach kurzer Benommenheit fängt er sich wieder. Allerdings will er die Spökenkiekerin zur großen Irritation der beiden Bauern nun nicht mehr davonjagen, sondern im Gegenteil ihren Rat in irgendeiner wichtigen Angelegenheit einholen. Das Problem der beiden Frauen ist damit gelöst und eine Flucht nicht mehr nötig. Ein Blick in die ferne Zukunft verrät zudem, dass die Visionen der Spökenkiekerin real waren. Denn im 22. Jahrhundert wird ein Cyborg mit dem Namen ANT - teils Mensch, teils Maschine, teils Ameise im Moor stehen und den Toten des Anthropozäns gedenken, aber das ist eine andere Geschichte, ein anderer Film.

↑ Text: Mark Lorei und Charlotte Krafft
Bild: © ABBYLL - Selda Köksal

→ **Writers and Directors Note**

Vordergründig ist unser historischer Kurzfilm »Die Spökenkiekerin und das Fräulein« als eine Art feministische Gutenachtgeschichte zu verstehen. Dabei möchte der Film in erster Linie unterhalten, Spaß machen, aber auch zur Reflektion anregen, besonders über Geschlechterrollen und ihre jeweiligen Bedeutungen innerhalb der Geschichtsschreibung und Mythenbildung.

Auf einer zweiten Ebene möchten wir mit diesem Projekt das konventionelle Storytelling hinterfragen.

Doch gehen wir erst einmal zwei Schritte zurück und beantworten die Frage: Was ist eigentlich eine Spökenkiekerin? Nun, die Figur des »Spökenkiekers« stammt aus dem niederdeutschen Sagenkreis und soll die Gabe des sogenannten »zweiten Gesichts« haben. Dieser Topos, der besonders im 19. Jahrhundert in vielen Erzählungen aufgegriffen wurde, gehört(e) zum Selbstbild der ländlichen Regionen in Westfalen und Norddeutschland. Erzählt wurde ausschließlich von Männern, oft Schäfern, die in die Zukunft schauen und vor allem negative Ereignisse wie Krankheiten, Unfälle, Tode und Brände vorhersehen konnten. Besonders interessant ist die Figur wegen ihrer ambivalenten Position innerhalb der Gesellschaft: Einerseits geachtet und gefürchtet, andererseits ein Außenseiter, der sich durch seine beängstigenden Visionen auch unbeliebt machte, Misstrauen erzeugte und daher oft nicht länger als ein paar Jahre am selben Ort verweilte. Gerade wegen dieses zwiespältigen Verhältnisses der Gesellschaft zum Spökenkieker, zeichnet sich die Figur durch ein hohes Maß an Unabhängigkeit, Mut, Eigenständigkeit, aber auch Einsamkeit aus.In unserem Kurzfilm deuten wir diese typischerweise männliche Rolle um, indem wir aus ihr eine Frauenfigur machen. Somit nehmen wir als Akt feministischer Aneignung bewusst eine historische Verfälschung vor, wobei nicht klar ist, ob es sich tatsächlich um eine Verfälschung unsererseits handelt. Möglich ist immerhin, dass es weibliche Spökenkiekerinnen bzw. Geschichten über sie durchaus gegeben hat – diese nur nicht weitererzählt bzw. tradiert wurden, weil ihre schiere Existenz eine männliche Domäne gefährdet hätte. Wir wissen es nicht, aber mit unserer Fiktion wollen wir zum Füllen einer Leerstelle beitragen. Wir wollen von dem erzählen, was gewesen sein könnte. Wir versuchen also, mit dem Mittel der Fiktion Mythen und auch Geschichtsschreibung zu erweitern, um denen einen Platz darin zu verschaffen, die daraus verdrängt wurden. In diesem Fall Frauen.

Um den antipatriarchalen Charakter unseres Kurzfilms weiter zu verstärken, nutzen wir darüber hinaus einen weiteren bekannten Topos: den der Hexe. Anders als beim Spökenkieker handelt es sich bei der Hexen-Erzählung um ein weibliches Narrativ, das in der realen Vergangenheit im Rahmen der frühneuzeitlichen Hexenverfolgung zu Repressalien gegen Frauen führte – bekanntermaßen bis hin zu Folterungen und Hinrichtungen. In feministischen Kontexten fungiert dieses Narrativ seit geraumer Zeit jedoch als identitätsstiftend, denn die Hexe und ihre Mächte stehen symbolisch u. a. für explizit weibliche Kulturpraktiken und Selbstermächtigung.

Wichtig ist in diesem Zusammenhang zu betonen, dass wir nicht die Bedeutung der beiden Mythen - Spökenkieker und Hexe, für das kollektive Gedächtnis unserer Gesellschaft behandeln wollen. Solch eine Auseinandersetzung ist in wissenschaftlichen Arbeiten besser aufgehoben. Nein, wir wollen eine queer-feministische Geschichte im historischen Gewand erzählen, und genau hierfür stellen wir diese beiden Topoi aus der Geschichtsschreibung und Sagenwelt in einen emanzipatorischen Dienst. Mit dem Zukunftsausblick am Ende unserer Geschichte, der sich auf die Visionen der Spökenkiekerin bezieht und das Ameisen-Mensch-Monster ANT zeigt, soll u. a. eine Idee davon gegeben werden, dass das Anthropozän – also das Zeitalter, in dem der Mensch sich als Mittelpunkt der weltlichen Realität begreift – limitiert sein muss. Mit Blick auf die sich anbahnende Klimakatastrophe scheint dieser Gedanke täglich an Dringlichkeit zu gewinnen. Daher soll dieser Ausblick auch als Übergang zu einem weiteren für 2022/23 geplanten Science-Fiction-Kurzfilm fungieren, der sich mit diesem Thema auseinandersetzen wird. So wollen wir perspektivisch auch zwei scheinbar gegensätzliche Genres, Historienfilm und Science-Fiction-Film, verbinden.

↑
hier gehts zum Instagram

Das Team

Regie
Mark Lorei
@lorei_m

Produktion
Lotte Ruf
@lotteruffilms
Felix Georg
FH B. A. Film & Sound

Drehbuch
Charlotte Krafft
@kracharlotte

Kamera
Henning Wirtz
@wirtzzz

Kostüm
Emily Schumann
@emily_schumann
UdK Berlin

Montage
Jana Stallein
@jana.stallein
FH B. A. Film & Sound

Szenenbild
Nele Gertsen
@neleger98
Max Manderbach
@maxmandb
Marius Glagovsek
@reisemajo
FH B. A. ORD

Sound
Simon Huett
@simon_huett
FH B. A. Film & Sound

Licht
Luca Reppenhorst
@lucahorsty
FH B. A. Film & Sound

Maske
Laura Menke
@l.uaek

Social Media
Julius Heeke
@juliusheeke
Radiobremen

Fotografie
Selda Koe
@abbyll_
FH B. A. Fotografie

WAS MAN AUF ABENTEUERFAHRTEN GUT GEBRAUCHEN KANN

→ Das Buch »Was man auf Abenteuerfahrten gut gebrauchen kann« erzählt anhand dreidimensional illustrierten Bildern eine mitreißende und zugleich berührende Geschichte. Dieser Stil lässt sich unter den Begriffen »Taktile Illustration« und »Paper Art« zusammenfassen.

In der Geschichte unternimmt das Mädchen Minna, eine Abenteuerreise durch die Wohnung und verändert dabei mit ihrer Vorstellungskraft Orte und Begebenheiten. So wird zum Beispiel die Badewanne zu einem Boot, das durch ein wildes Gewässer fährt, die Küche zu einem Dschungel mit unentdeckten Pflanzen, der Lampenschirm zu einem leuchtenden Mond, um den Insekten kreisen und der Kühlschrank zu einer Wohnung für einen Eisbären.

Das Buch umfasst 10 Bilder, insgesamt wurden dafür 7 einzelne Sets in Miniaturform gebaut. Ergänzt werden die Motive durch Detailaufnahmen einer Landkarte, einem Notizbuch und einer Aufnahme mit dem Titel »Was man auf Abenteuerfahrten gut gebrauchen kann«. Neben den Räumen spielen vor allem die Figuren und Requisiten eine wichtige Rolle. Das am meisten genutzte Material in dem Bilderbuch ist braune, recycelte Wellpappe aus der Verpackungsindustrie, darüber hinaus Draht, Holzleisten und Farbe. Die Farbwelt in dem Bilderbuch sollte lebhaft, jedoch nicht grell sein. Deshalb verwendete ich für die Bemalung der Sets und Gegenstände Acrylfarben, vorwiegend in Pastell und Erdtönen. In der Küche dominieren auf Grund des Dschungels verschiedene Grüntöne, im Kinderzimmer unterschiedliche Brauntöne und im Bad vor allem ein blau/türkiser Anstrich. Die Unterkonstruktionen der Sets besteht aus MDF-Platten, die sich leicht transportieren und auf- und abbauen lassen. Auf die Platten wiederum sind entweder Dielen oder Fliesen geleimt, die auf die richtige Größe gelasert und im nächsten Schritt mit mehreren Schichten bemalt wurden. Neben der Hauptfigur, dem Mädchen Minna, das die Abenteuerreise durch die Wohnung unternimmt, begleiten sie auch einige Tiere auf der Fahrt. Bevor ich mit der Gestaltung der Hauptfigur begann, überlegte ich mir, welche Charaktereigenschaften und Interessen das Mädchen haben könnte. Passend dazu erstellte ich einige Skizzen. Dabei entwickelte sich auch die Frage, ob das Mädchen eine zwei- oder dreidimensionale Figur sein soll. Bei einer dreidimensionalen Gestaltung, zum Beispiel aus Pappmache oder einem anderen Material, hätte sich die Figur von den Tieren und der Umgebung abgegrenzt und eine »Sonderrolle« eingenommen. Letztendlich entstand eine Figur aus Zwei- und dreidimensionalen Elementen. Die Figur soll etwa dem Alter der Zielgruppe/Leser entsprechen und ein selbstbewusstes Mädchen darstellen, das mit offenen Augen durch die Welt geht, neugierig und kreativ ist. Da die Mimik der Figur nicht auf jedem Bild gleich sein kann, erstellte ich acht Varianten der »Grundfigur«, mit unterschiedlichen Ausdrücken/Emotionen und Ergänzungen bei der Kleidung. Die Grundfigur trägt ein grünes Shirt, eine kurze blaue Latzhose und gestreifte Socken, ergänzt wird dies zum Beispiel auf dem Badewannenboot durch ein Regencape mit Hut und im Kühlschrank mit einem Schal und Stirnband. Da der Lampenschirm aus technischen Gründen etwas größer als die anderen Elemente gebaut wurde, musste dementsprechend auch die Figur angepasst werden. Neben der Hauptfigur spielen natürlich auch die Tiere in dem Buch eine wichtige Rolle. Dabei ging es mir nicht darum, die Tiere so naturgetreu/realistisch wie möglich abzubilden, sondern sie in ihrer Eigenart als witzig, charmant und liebenswert zu zeigen.

Da sind zum einen die um den Lampenschirm kreisenden Insekten. So die »Gemeine Stechmücke«, eine »Stubenfliege« und ein »Wanderfalter«, der immer einen Koffer bei sich trägt, da er so viel unterwegs ist. Darüber hinaus befinden sich ein Eisbär, eine Taube, Fische und Ameisen in den Sets, die teilweise ein Eigenleben entwickelt haben. Die Ameisen lesen in der Zeitung oder hantieren mit einer Schaufel im Dschungel, die Taube hat es sich in einer Adaption des Zeltes gemütlich gemacht und auch kleine Fische im Aquarium begleiten Minna auf der Reise im Badewannen-Boot.

Die Requisiten in den Sets bestehen zum größten Teil aus den Werkzeugen, die für die Abenteuerreise gebraucht werden. Zum Beispiel eine alte Taschenlampe mit Batterien, eine Schaufel und Gießkanne für den Dschungel, aber auch Koffer, Proviant, Decken, Kescher, Kompass, Fernglas, Kassettenrekorder oder ein Rucksack. Von besonderer Bedeutung sind eine Landkarte und ein Notizbuch, sie werden als Einzelmotive in dem Buch dargestellt. Die Landkarte wird von Minna zu Beginn der Reise gezeichnet und zeigt imaginäre Orte, wie »die Höhle des tosenden Ungetüms«. In dem Notizbuch sammelt Minna seltene Pflanzen, die sie zuvor im Dschungel gefunden hat. Neben diesen Requisiten existieren »tote« Gegenstände, die im Set zwar nicht genutzt werden, jedoch Atmosphäre und Gemütlichkeit schaffen. Das sind zum einen Stifte, Pflanzen, Gegenstände aus der Küche oder dem Kühlschrank, wie Würstchen, Butter, Getränke, aber auch Möbel, Bilderrahmen, Kissen, Decken und Spielzeug. Durch viele der Requisiten erfährt man auch einiges über die Vorlieben und Interessen von Minna, zum Beispiel hört sie gerne Kassetten, spielt mit Autos und zeigt Interesse an der Tierwelt und Abenteuern.

Die Bilderwelt wird mit wenigen Sätzen ergänzt. Die handgeschriebene Typografie soll den handwerklichen Charakter der Sets verstärken und Dynamik erzeugen. Im Vorfeld wurden dafür verschiedene Schriftproben mit Buntstiften, Fasermalern, Tinte usw. eingescannt, freigestellt und auf den Bildern platziert. Das Buch ist nicht speziell für Erstleser gedacht, muss aber trotzdem eine gute Lesbarkeit erzeugen, weshalb der Text in Druckbuchstaben verfasst ist. Auch der Titel des Buchs »Was man auf Abenteuerfahrten gut gebrauchen kann«, Klappentext und einige Ergänzungen sind handschriftlich verfasst.

Besonderes Bedanken möchte ich mich bei Patricio Fontebasso und Luca Reppenhorst, die mich bei der Umsetzung meiner Arbeit sehr unterstützt haben.

Format
220 × 280 mm
Umfang
28 Seiten
Verarbeitung
Hardcover mit Fadenheftung

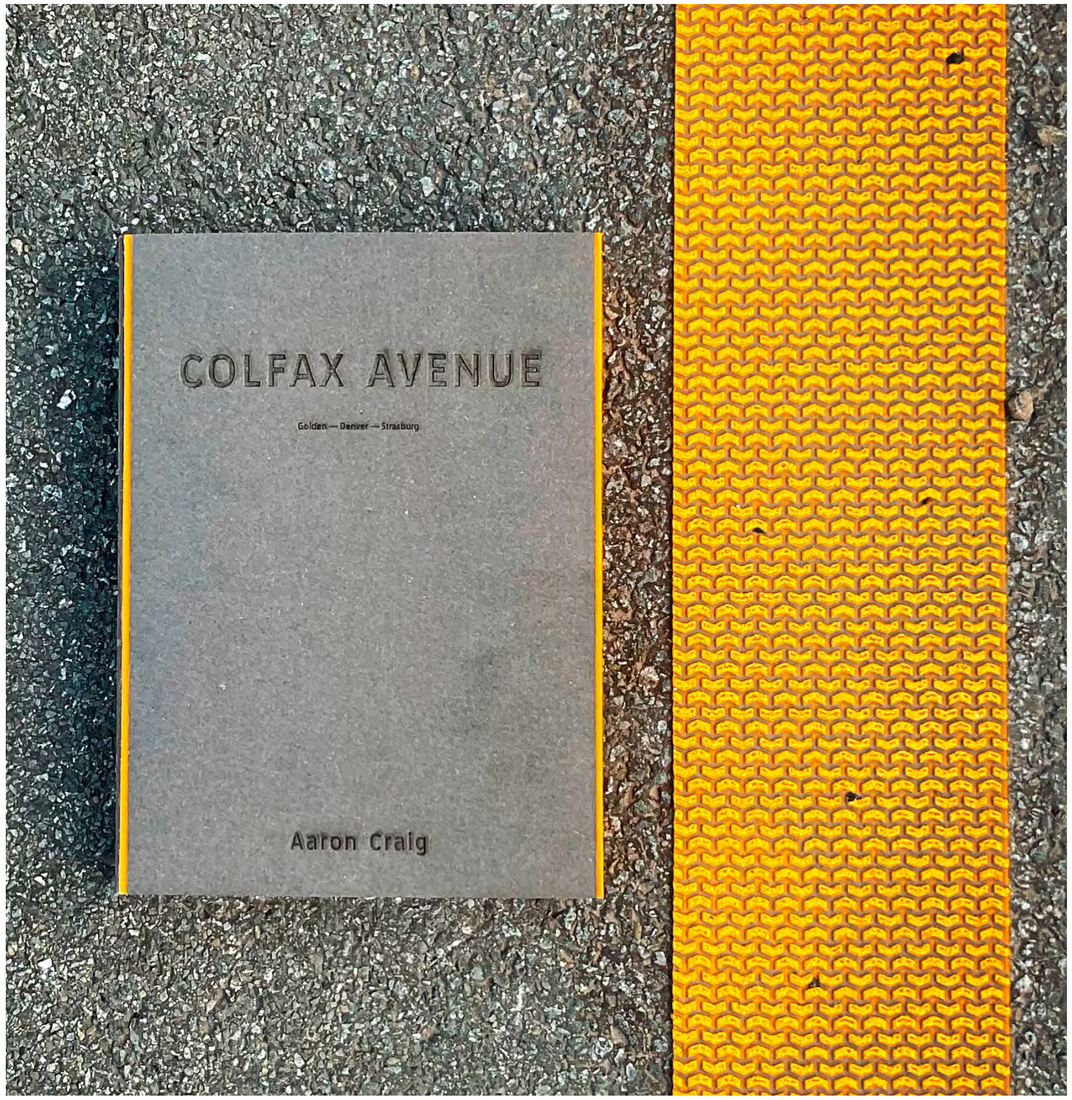
Sophie Feige

Sophie Feige studierte Kommunikationsdesign an der Fachhochschule Dortmund. In ihrer gestalterischen Arbeit probiert sie verschiedene Techniken wie Zeichnungen, Collagen oder taktile Illustrationen aus, diese am liebsten in Miniaturform. Zuletzt übernahm sie gemeinsam mit Felix Lindbeck die Ausstattung und Setbau des Abschlussfilms »Between two Lines« von Filmstudent:innen der Fachhochschule.

↘ @sophie.m.feige

↑ Text & Bilder: Sophie Feige

COLFAX AVENUE



Aaron Craig

My Name is Aaron Craig and I am 52 years old, I was born and raised in the north of England. I am a father of Two Daughters. After 14 years service in the British Army, I left the UK in 2002 to return to Germany where I had been based for seven years during my military career.
I have taken pictures my whole life. In the Army i took pictures both recreational and officially for the Crown Photographic Service. This was the basis in which to follow a new career as a Photographer here in Germany. I started studying in the winter semester of 2016 at FH Dortmund. After finishing my bachelor's degree in the summer semester 2019, I applied for the MA course and started in the MA program the following winter semester. My Master's project »Colfax Avenue« is the 320 page book wich I presented for my MA exam in February 2021.

→ This book is the result of a chance to visit to Denver Colorado in the USA. I was asked to attend the exchange visit between FH Dortmund and MSU in Denver in early 2019, which I did gladly after hosting MSU in Dortmund in 2018.

On a free day, I decided to explore Denver city with a camera and accidentally came across Colfax Avenue whilst walking down Broadway, which runs north - south. At this junction Colfax splits east and west, for a change in direction I decided with luck to venture out to the east side of Colfax. Within just a few blocks I was aware that Colfax was no ordinary place. Within half an hour I gathered soenough impressions to make a project about Colfax. Continuing further I was also exposed to the sad side of American society... Thinking back to Franks the Americans, where he clearly focused his work on the less fortunate.

I realized that the American Dream, in my eyes, is only a dream!

I was blindly walking along one of America's most notorious streets without knowing it but the intense vibe and strong sense of pride that I witnessed was overwhelming.

At this point I had seen enough to wanting to come back and make this my new project, which leads to an idea transpiring into the theme for my MA project and thesis.

After my initial research about Colfax I was more than happy to accept that there was large responsibility which would come with presenting such a project and to prepare it for public consumption. Colfax has a long history dating back to the time of the first Gold Rush and has a deep-seated cross section of American society, which was apparent along the whole route. Colfax has it all... for all to see.

It would be very easy to go with the same idea as Robert Frank but I wanted to be fair to everyone who lives and works on »The Fax«. It was important to me to represent them all as I saw them, as i met them but without adding my subjective view, authentically portraying them as they portrayed themselves.

I am happy therefore to present the finished book as a contemporary and accurate visual account of Colfax Ave. It is a 320 page double book split into east and west side. Bound with gray hard paper to represent the road surface. The spine of both books are finished with dark yellow lines representing the double yellows lines of the street markings. Each copy comes packed in a box replicating the book within using the same materials. The book is printed in A4 portrait folding out to 85 cm. The inner front cover, inner rear cover and central inner covers depicts the ends of Colfax Avenue looking back in and the central cover displays the Capitol Building in Denver City Center where the Broadway dissects Colfax into east and west.

After putting in a lot of thoughts how edit and order the pictures I decided to go with the actual order of the 362 streets that cross Colfax Ave. placing each motive in the exact order as the streets where the picture was taken, so there is no storytelling with respect to how each picture works with the previous or next one. Although this choice sacrificed harmony between photos, it was more important to create an impression as authentic as possible.

No matter if you have visited Colfax, Denver or even the US, this work will candid an authentic look at the people and places which makes »The Fax« so unique...

It is constantly changing and adapting to many radicle changes both positive and negative but the people just get on with it taking it in their stride. I feel lucky to have witnessed it all during my short stay and hope book helps others to experience what I did.

Volume
320 Pages
Format
210 × 297 mm

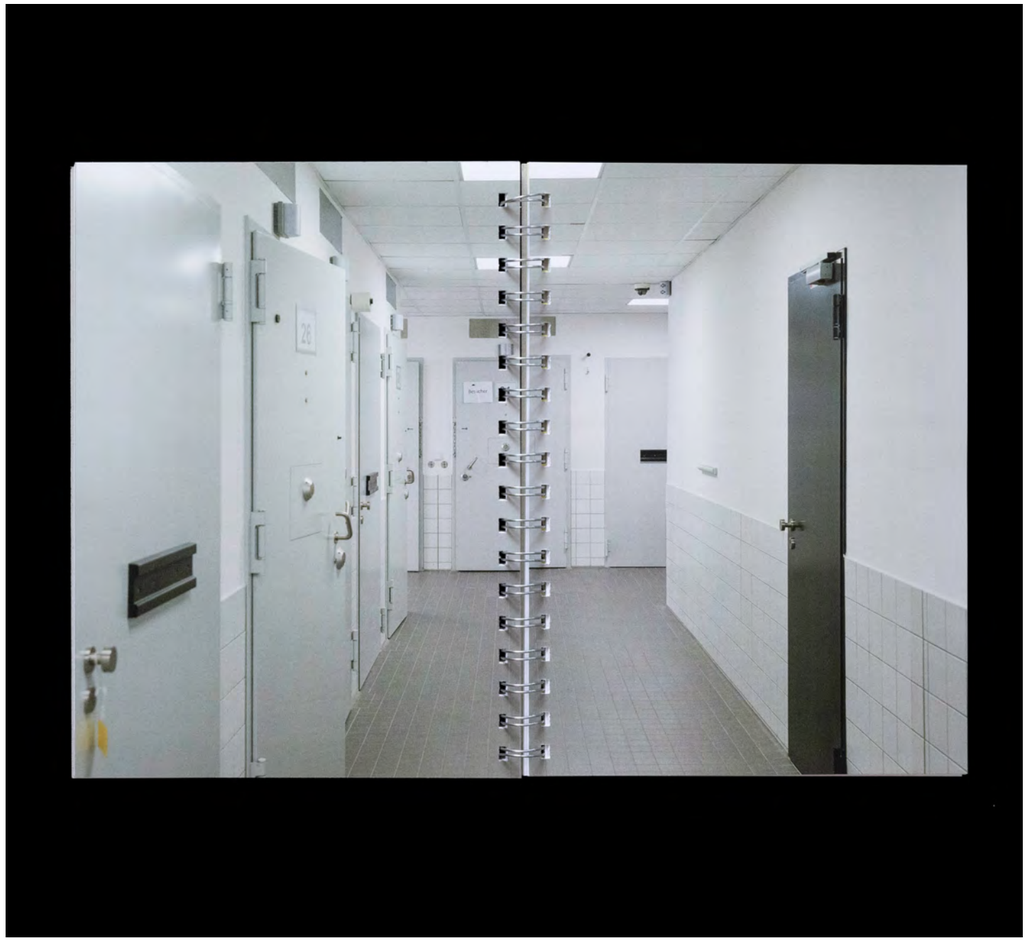
↑ Text & Bilder:
Aaron Craig

RAUSCHEN

→ »rauschen« ist eine Auseinandersetzung mit den sichtbaren und unsichtbaren Bereichen schwerer (Drogen-) Sucht. Die Arbeit führt an Orte im öffentlichen sowie institutionellem Rahmen, an denen Sucht sichtbare Formen annimmt. Drogenkonsumräume, Notschlafstellen, Polizeigewahrsam, Selbsthilfe-Einrichtungen aber auch Orte der offenen Drogenszene bilden den Kern der fotografischen Auseinandersetzung. Drogenkonsumräume sind Orte, an denen Menschen mit schwerer Suchterkrankung ihre mitgebrachten Drogen (meist Kokain oder Heroin) unter hygienischen Bedingungen konsumieren können. Zudem erhalten die Menschen vor Ort sauberes Konsumbesteck sowie niedrigschwellige, psycho-soziale Beratungsangebote. Ohne die betroffenen Menschen dabei selbst in den Fokus der Ausmerksamkeit zu rücken, oder zum Objekt einer klischeebehafteten Projektion zu machen, fungiert der Raum selbst als Spiegelbild gesellschaftlicher Zustände und bindet die Betrachter:innen in einen Reflexionsprozess ein. Die Arbeit ist ein Versuch ein vielschichtigeres Bild von der Bedeutung des Themas Sucht zu zeichnen und komplexe, sozialpolitische Zusammenhänge aufzuzeigen.

Das Buch zur Arbeit unterteilt sich in ein fotografisches und ein informatives Kapitel. Mir war es wichtig Aspekte in die Arbeit zu integrieren, die sich mit dem Medium Fotografie nicht oder nur schwer darstellen lassen. Im angehängten Index des Buches finden sich weitreichendere Informationen zu den Themen Konsumraum, Strafverfolgung und Lebensbedingung drogenabhängiger Menschen und erklärt die Funktionen abgebildeter Objekte.

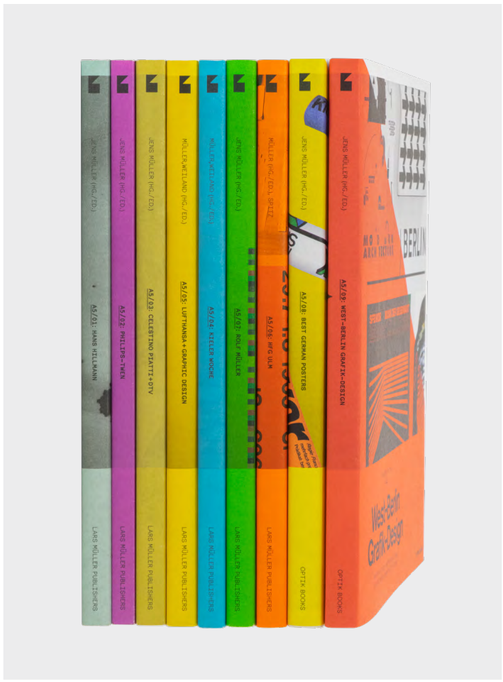
↑ Text und Bilder:
Laila Schubert



Laila Schubert

Laila Schubert (*1993 in Stuttgart) arbeitete nach dem Schulabschluss als freie Fotoassistentin und Galerieassistenz bevor sie 2014 für ihr Fotografie-Studium nach Dortmund zog. Dort studiert sie derzeit im Master. Durch ihre freie, künstlerische Praxis konnte sie bereits an einer Vielzahl von Gruppen- und Einzelausstellungen und Festivals teilnehmen. Neben eigenen Ausstellungsprojekten engagiert sie sich als Vorstandsmitglied im gemeinnützigen Kunst- und Kulturverein Atelier Amore e.V. mit dem u.a. Workshops und Ausstellungen realisiert werden. Aktuell kuratiert sie mit weiteren Mitgliedern eine eigenständige Ausstellung im Rahmen des f2 Fotofestivals.

↘ @laila.schubert
↘ www.lailaschubert.com



JENS MÜLLER

CORPORATE DESIGN

→ Vor etwa drei Jahren habe ich bereits einige Semester in Dortmund unterrichtet. Vielleicht haben einige Studierende im Rahmen meiner Vertretungsprofessur am Fachbereich schon einmal mit mir zu tun gehabt. Ab dem Wintersemester freue ich mich, die Professur für Corporate Design fest zu übernehmen. Fortan wird es in jedem Semester mehrere Seminare zu verschiedenen Aspekten dieses spannenden Bereichs geben.

Aber vielleicht erst einmal zu meiner Person: Ich habe an der Hochschule Düsseldorf studiert und mich von Beginn an sowohl mit praxisnahen Projekten als auch mit der Forschung zu Themen der Designgeschichte beschäftigt. 2009 habe ich als Diplomarbeit die Buchreihe A5 konzipiert, die seither in neun Ausgaben erschienen ist. Jeder Band beschäftigt sich mit einem Thema der Designgeschichte – zum Beispiel dem Corporate Design der Lufthansa oder dem Grafikdesign in West-Berlin zu Zeiten der Mauer. Nach dem Diplom gab es die Möglichkeit den gerade eingeführten Master noch »dranzuhängen«. Parallel habe ich mich mit einer Kommilitonin selbstständig gemacht und erste Aufträge realisiert. Es war mir wichtig, die Forschungstätigkeit beizubehalten und gleichzeitig Auftragsarbeiten zu übernehmen. Zudem hatte ich die Möglichkeit gleich nach dem Studium regelmäßig Lehraufträge zu übernehmen. Seit einigen Jahren leite ich, gemeinsam mit Katharina Sussek und Andreas Magino, das Designstudio vista in Düsseldorf. Wir realisieren für kleine und große Auftraggeber Erscheinungsbilder, Magazine, Bücher oder Webprojekte. Als Nebenprojekt gibt es seit 2016 noch den Verlag OPTIK BOOKS, in dem unter anderem die Bücher der A5-Reihe erscheinen. Darüber hinaus habe ich auch eine Reihe größerer Buchprojekte wie »Logo Modernism« oder »The History of Graphic Design« realisiert, bei denen Design- und Forschungsarbeit ebenfalls Hand in Hand gingen.

Corporate Design, Branding, Visuelle Identität, Markendesign: Es gibt eine ganze Reihe verschiedener Namen für diesen Bereich des Kommunikationsdesigns. Gemeint sind Designlösungen, die über unterschiedliche Medien Wiedererkennbarkeit schaffen. Historisch betrachtet wurde dies zunächst von Unternehmen genutzt, die Produkte oder Dienstleistungen verkaufen wollten. Heute hat praktisch jeder Sportverein, jedes Museum, jede Hochschule und jede Indie-Band ein eigenes visuelles Erscheinungsbild. In den Lehrveranstaltungen, die ich ab dem Wintersemester anbiete, wird es praktisch wie theoretisch um die wichtigen Fragen dieses Bereichs gehen: Wie sieht ein prägnantes Logo aus? Wie schaffe ich Identität mit Farbe? Wie muss ich mit Schrift umgehen, um Wiedererkennbarkeit zu erreichen? Wie verändert Social Media den Branding-Sektor?

In meinen Seminaren versuche ich nah an der Praxis zu sein und Designprozesse aus dem Alltag einfließen zu lassen.

Dazu gehört zum Beispiel, die Berücksichtigung des Themas Markenpositionierung bereits im Entwurfsprozess, oder die überzeugende Präsentation und Erläuterung eines komplexen Designkonzepts am Ende des Semesters. Neben diesem direkten Bezug zur Praxis ist aber auch die Designgeschichte ein wichtiges Themenfeld. Grafikdesign ist ganz stark durch den jeweils vorherrschenden visuellen Zeitgeist geprägt. Um zu verstehen, wieso wir etwas zeitgemäß oder veraltet, innovativ oder rückwärtsgewandt empfinden, muss man sich ein wenig mit der Geschichte des Designs in den vergangenen Jahrzehnten beschäftigen. Es geht dabei nicht um die Rückbesinnung auf etwas Vergangenes. Vielmehr soll im Fokus stehen, wohin die Reise im Design gehen könnte und mit welchen Methoden sich das Design der Zukunft entwickeln lässt. Dazu gehört auch der Blick auf höchst aktuelle Entwicklungen. Schon heute gibt es erste durch künstliche Intelligenz erzeugte Logoentwürfe oder Software, die es Amateuren ermöglicht CD-konforme Medien mit wenigen Klicks zu erstellen. Die Frage wie sich die Rolle von Designer:innen in dieser sich stark wandelnden digitalen Zukunft verändern wird, treibt mich besonders um und ist natürlich auch für Studierende höchst relevant.

↘ @a5jensmueller
↘ www.studiovista.de
↘ www.optikbooks.de

FH Kontakt:
↘ jens.mueller@fh-dortmund.de

↑ Text und Bild:
Jens Müller

↑ Portrait:
Jörg Sänger

OLIVER SCHWABE

FILM & SOUND

→ Ich bin ab dem Wintersemester 21/22 »der Neue« im Studiengang Film & Sound und nutze die Gelegenheit, mich hier in der Nullnummer kurz vorzustellen.

Der amerikanische Künstler und Filmemacher Harmony Korine hat einmal gesagt: »Das Universum ist voller Magie und Seltsamkeit. Ich werfe einfach mein Lasso aus und lasse mich von der verrückten Scheiße mitziehen!«

Ein perfektes Leitmotiv für angehende Filmemacherinnen und Filmemacher: Inspirierende, verwirrende, humorvolle, ungewöhnliche, bewegende und relevante Geschichten sind überall zu finden. Voraussetzung ist Neugier, ein aufmerksames Hinschauen und die Offenheit, sich darauf einzulassen. Denn Geschichten sind nun mal die Ursuppe des Filmemachens.

Während der Dokumentarfilm immer ein subjektiver Blick auf die Welt ist, der zuerst einmal den Blick zeigt und dann die Welt, kann der fiktionale Film eine eigene filmische Realität erschaffen, die überspitzt, reduziert, poetisch oder aufwühlend auf Wirklichkeit verweist – oder sich von ihr abwendet. Egal, ob dokumentarisch, fiktional, experimentell oder angewandt: Die Möglichkeiten, sich filmisch auszudrücken, sind unerschöpflich, spannend und immer wieder herausfordernd.

Als Filmemacher habe ich in unterschiedlichen Positionen als Regisseur, Autor, Produzent oder Kameramann in Spiel- und Dokumentarfilmen das Medium für das Fernsehen und das Kino erforscht und mich darin ausgedrückt.

Nach einer klassischen Ausbildung zum Fotografen begann ich 1994 mein Studium an der Kunsthochschule für Medien Köln. Es galt alles bis dahin Erlernte zu ignorieren und auszublenden, um dadurch im »Reset-Modus« neu denken zu können. Zunächst experimentierte ich ausschließlich im Bereich Medienkunst bei Jürgen Klauke mit Fotografie und Video, dann entdeckte ich im Bereich Film/Fernsehen bei Horst Königstein und Dietrich Leder das Filmemachen für mich.

Die Tatsache, dass vor 20 Jahren durch das Aufkommen der kleinen Hi8- und DV- Kameras Filme sehr kostengünstig zu realisieren waren, ermöglichte mir, sehr frei zu arbeiten. In kleinem Team drehte ich zunächst dokumentarisch, dann auch fiktional und ich übertrug meine im Dokumentarfilm erprobte, dokumentarische Herangehensweise auf den Spielfilm, was zu meinem ersten, von Wim Wenders produzierten, Spielfilm EGOSHOOTER führte, auf den kurze Zeit später der Kinofilm ZARTE PARASITEN folgte.

Trotz aller technischen Apparatur lege ich nach wie vor Wert auf eine größtmögliche Bewegungsfreiheit für den Cast und auch für mich, um mich am Set voll und ganz auf die Geschichte, die Protagonisten und den Moment konzentrieren zu können. Dabei ist die Technik immer nur das Tool, das mir – kompetent und fachkundig eingesetzt – ermöglicht, meine Vorstellungen auf den Chip oder das Filmmaterial zu belichten. Parallel beschäftige ich mich intensiv mit popkulturellen Themen, die ich in meinen Filmen reflektiere und untersuche und gerne mit anderen Kontexten konfrontiere, um neue Sichtweisen zu schaffen.

In allen meinen Arbeiten interessiert mich der direkte und unmittelbare Blick auf die Welt, der versucht, eine filmische Nähe, Intimität und Relevanz herzustellen, um damit auch von der Wirklichkeit zu erzählen – jenseits aller Genres oder TV- spezifischen Formatierungen und egal, ob ich mit Stars wie David Hasselhoff, Sheila E oder Tokio Hotel in meinen Musikdokumentarfilmen arbeite, mich mit bekannten deutschen Popikonen wie Helga Feddersen beschäftige, unbekannten Künstlern wie Tobias Gruben filmisch nachspüre oder mit professionellen Schauspieler:innen oder Laien Spielfilme realisiere.

Im Rahmen meiner Professur »Film« freue ich mich darauf, meine Erfahrungen an euch, die Studierenden, im Studiengang Film & Sound weitergeben zu können. Von der Ideenfindung und Konzeption über die Realisierung und Produktion bis hin zur Endfertigung von unterschiedlichsten Projekten stehe ich als Ansprechpartner zur Verfügung. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um dokumentarische, fiktionale oder andere filmische Projekte handelt – die jeweils beste Form muss für eure (Film-)Ideen gefunden werden, um überzeugende und relevante Ergebnisse zu erzielen.

In meinenSeminaren möchte ich euch ermutigen, eure Filmvorhaben und Geschichten kompromisslos umzusetzen. Wenn dabei Konventionen in Form und Inhalt unterwandert werden müssen, umso besser. Solange die Filme tragen, originär sind, Dringlichkeit transportieren und sich nicht in Beliebigkeit verlieren, ist erstmal alles möglich.

Dabei ist es mir wichtig, die Auseinandersetzung mit anderen künstlerischen Kontexten und Arbeitsweisen zu fördern, um euch zu sensibilisieren und aufmerksam zu machen, so dass ihr seismographisch und genau filmisch auf unsere Gegenwart reagieren könnt – immer im Abgleich mit euren eigenen Obsessionen und Themen, um aus der euch eigenen Perspektive eure Geschichten erzählen zu können!

Ich möchte euch unterstützen, euch in filmische Arbeiten zu stürzen, um eure individuelle Filmsprache zu entdecken und zu fördern.

In den Seminaren werden eure Filmideen diskutiert und erarbeitet und ausgesuchte Filmbeispiele erweitern, unterstützen oder hinterfragen den Diskurs. Nur durch Kenntnis seid ihr in der Lage, euch zu beziehen oder abzugrenzen, um neue, eigene Wege zu erkunden.

Dabei steht ein konzentrierter und überlegter Umgang mit dem Medium und die Herausbildung einer Haltung in Bezug auf eure filmische Arbeit immer im Vordergrund.

Das Filmemachen ist nur durch das Filme machen zu erlernen! Ich freue mich auf die Arbeit mit euch und bin sehr gespannt auf eure Projekte.

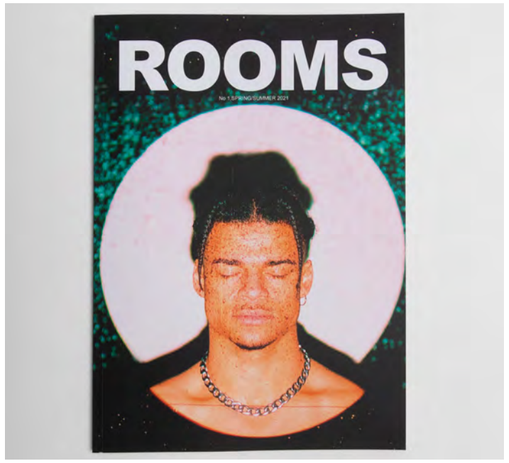
FH Kontakt:
↘ oliver.schwabe@fh-dortmund.de

↑ Text:
Oliver Schwabe

↑ Bild:
Martin Ehleben

ROOMS

ERSTVERÖFFENTLICHUNG DES MAGAZINS ÜBER DIE JUNGE DEUTSCHE MUSIKER:INNEN SZENE



Nico Kramer

Nico Kramer (24) ist gebürtiger Hammer, bezeichnet sich mittlerweile aber gerne als Dortmunder. Als Student im 6. Semester im Studiengang Fotografie, hat er seinen Schwerpunkt schon gefunden. Er ist Porträtfotograf, tobt sich aber gerne experimentell aus und lässt sich durch kreative Einflüsse oder kaputte Beamer inspirieren. Sein Studio, welches er sich seinem besten Freund, dem Dortmunder Producer Babatell teilt, gibt ihm dem entsprechenden Space dafür. Durch seinen abstrakten Blick auf Motive und sein intuitives Handeln, sind ihm selbst keine Grenzen gesetzt. Nico ist gerne viel unterwegs und trifft gerne neue Menschen. Er hat immer eine Idee und schaut wie er diese künstlerisch auf seine Weise umsetzen kann. Sein letztes Projekt »Rooms« beschreibt seine Vorstellung über Fotografie sehr gut.

↘ @kamerakramer

→ Die aktuelle und erste Ausgabe des »Rooms« Magazins ist gefüllt mit Fotos und persönlichen Geschichten von deutschen Musiker:innen. Rooms bietet einen alternativen Blick auf Fotografie und zeigt was die junge Szene in Deutschland treibt. Das Hauptaugenmerk des Magazins liegt darauf, die künstlerische Sprache jedes einzelnen Individuums zu respektieren und die Ideen dahinter zu erforschen. Als im Oktober das Wintersemester begann und ich den Fokus erneut auf meine Arbeit legte, kam mir die Idee eines eigenen Magazins. Ich habe noch nie ein Magazin produziert. Ist der Gedanke einmal da, muss er umgesetzt werden. Und ich wusste sofort: Es soll um Musik gehen. Um Leidenschaft und darum Kreative zu verbinden. Das Grundrezept lag auch schon auf der Hand. Ich arbeite selbst viel mit Musiker:innen, lasse mich von deren Musik leiten und möchte die Visionen der Künstler:innen teilen. So schrieb ich viel mit Künstler:innen, baute Kontakte auf und sammelte Inhalte für mein Magazin. In den vergangenen Monaten traf ich auf viele kreative Menschen, ein paar von ihnen durfte ich auch fotografieren. Mein Fotostudio teile ich mir mit meinem besten Freund, dem jungen Producer Babatell, der auf dem Cover der ersten Ausgabe zu sehen ist. Der Titel »Rooms« ist angelegt auf Babatells erstes großes Projekt: seine EP »ROOMS«. Mit »Rooms« möchte ich das Spektrum der Kreativität, also den Raum der jeweiligen Künstler:innen erforschen. Visuell stelle ich mir den Titel gerne mit der Metapher des Hochhauses vor. Jede:r Künstler:in bewohnt eines der Zimmer. Wir als Betrachter:in-nen, laufen durch die Flure und schauen durch einen schmalen Türspalt, erlangen einen schnellen Blick und kriegen einen kleinen Einblick in die Leidenschaft des jeweiligen. Hinter »Rooms« steckt so viel mehr als nur Musik, hinter »Rooms« steckt Gemeinschaft und der Wille eine Community zu gründen. »Rooms« ist ein Mischmasch aus so vielen verschiedenen Stilen die zusammen kommen. Musik verbindet.

↑ Text und Bilder:
Nico Kramer

HAUS KUMMERVELDT

WIE DIE ADLIGE LUISE HYSTERIE HEILTE, INDEM SIE SO LANGE SCHRIE, BIS IHR KORSETT VON DER TAILLE IN DES VATERLANDES FRESSE PLATZTE.

→ **Luise von Kummerveldt will weltberühmt werden, am liebsten als Schriftstellerin. Doch das Deutsche Kaiserreich sieht keinen Fame für Frauen vor und der weibliche Handlungsspielraum in dieser patriarchalen Gesellschaft ist enger geschnürt als das Korsett, das sie tragen müssen. Haus Kummerveldt ist die erste fiktionale Historien-Short-Form-Series Deutschlands – ihre Grundzutaten: Melancholie, Morbidität und schwarzer Humor.**

Ende des 19. Jahrhunderts im Deutschen Kaiserreich. Luise von Kummerveldt (Milena Straube) und ihr Vater (Michael Goldberg), der Baron, leben zusammen mit Hausdame (Justine Hauer) und Diener (Fabian Nolte) auf einem Wasserschloss im Münsterland. Luises Leidenschaft ist die Literatur, sie will als berühmte Schriftstellerin in die Geschichte eingehen. Gerade als sie ihr Manuskript an einen Verlag schicken will, stirbt ihr Vater, woraufhin Luises jüngerer Bruder Veit (Marcel Becker-Neu) ihr Vormund wird.Das wilhelminische Deutschland am Ende des 19. Jahrhunderts war eine Gesellschaft, die in ihren Schichten wenig durchlässig war, mit einer weiten Schere zwischen Arm und Reich. Was alle gesellschaftlichen Schichten und politischen Lager jedoch vereinte, war das Patriarchat. Gegenüber dieser misogynen Gesellschaft formierte sich die erste Frauenbewegung, die sich harschen Schikanen und purem Hass gegenübergestellt sah. Die Mehrheit der Deutschen war nicht bereit, gesellschaftlich etwas Neues zu wagen. Parallel zu diesem gesellschaftlichen Stillstand gab es paradoxerweise eine große Begeisterung für den technischen Fortschritt.

Die Parallelen zu heute sind kaum zu übersehen, ebenso lassen sich Bezüge zwischen sexistischen und rassistischen Mustern der damaligen und der heutigen Gesellschaft herstellen.

Daher ist es nicht nur interessant, sondern vielleicht sogar notwendig, sich mit dieser Zeit auseinanderzusetzen und einen Bogen von unserer Jetztzeit in die Vergangenheit und zurück zu spannen.

↑
hier gehts zum Trailer

Das Team

Regie
Mark Lorei
@lorei_m

Produktion
Lotte Ruf
@lotteruffilms
FH Absolventin Film & Sound
HKV Abschlussarbeit

Drehbuch
Cecilia Joyce Röski
@arbeitsmoral1

Kamera
Henning Wirtz
@wirtzzz

Kostüm
Emily Schumann
@emily_schumann
UdK Berlin

Montage
Jana Stallein
@jana.stallein
FH B. A. Film & Sound

Szenenbild
Céline Ahlbrecht
@clinah.setdesign
FH Absolventin ORD

Sound
Florian Högerle
@florian_hoegerle
FH Absolvent M. A. Sound
HKV Abschlussarbeit

Licht
Luca Reppenhorst
@lucahorsty
FH B. A. Film & Sound

Maske
Katja Ametsin
@kaetsin
FH Absolventin KD

Social Media
Julius Heeke
@juliusheeke
Radiobremen

Fotografie
Selda Koe
@abbyll_
FH B. A. Fotografie

↑ Text: Lotte Ruf & Mark Lorei
Bild: Kathrin Ahäuser und ©ABBYLL - Selda Köksal

PHYSIS

MENSCH – NATUR – KULTUR

Viola Dessin

Viola Dessin, geboren 1997 in Bielefeld, ist Grafikdesignerin und lebt in Dortmund. Sie studiert derzeit im Masterstudiengang Editorial Design an der FH Dortmund. Im Winter 2020/21 schloss sie ihr Bachelorstudium an der FH Dortmund ab und absolvierte ein Praktikum bei Slanted Publishers. Dort arbeitete sie zusammen mit dem Slanted-Team an dem Yearbook of Type 2021/22. Der Schwerpunkt ihrer Arbeit liegt im Editorial Design und Typographie. Thematisch setzt sie sich häufig mit philosophischen, gesellschaftlichen und kulturellen Themen auseinander.

↘ @violadessin

→ Physis »aus dem altgiechischen phýsis für »Natur«, »natürliche Beschaffenheit«, »Naturbeschaffenheit« oder »Körperbeschaffenheit« ist eine Publikation, die sich mit Fragen nach der Entfremdung des Menschen von der Natur aus der Perspektive der Kunst beschäftigt. Im Spannungsfeld zwischen Kultur und Natur werden Grenzen überschritten, verschoben und immer wieder neu ausgelotet. Es entsteht ein Wechselverhältnis zwischen der vom Menschen geschaffenen Welt und der unberührten Natur. Wie wirkt sich die Schaffung der Digitalität und die dadurch entstehenden Realitäten auf den Menschen aus? Wie verändern sich die Wahrnehmungen und welche Räume werden dadurch geschaffen? Was löst sich auf? Was entsteht?

Die ökologische Krise, ausgelöst durch ein ständiges Fragen und dem Durst nach Wissen und Optimierung, löst ein Gefühl der Melancholie aus. Die einst so vielversprechende Globalisierung und Digitalisierung mit all ihren Vorteilen, führt zu Überforderung und schwindelerregenden Gedanken, die uns in unserem Handeln hemmen; wir fangen an zwischen den ineinander verschwimmenden Räumen zu springen. Wir romantisieren die Natur, schaffen uns virtuelle Realitäten und wünschen uns etwas zurück, was bereits im Verschwinden ist. Das Anthropozän ist geprägt von Entfremdung, Brüchen, Störungen und Verschiebungen auf diversen Ebenen.

Wir befinden uns an einem Punkt an dem die menschlichen und nicht-menschlichen Individuen zueinander finden müssen und die verschieden Räume auf dieser Erde in einen Einklang gebracht werden müssen. Wissenschaft, Politik und Kultur brauchen eine Überholung und müsse sich in ihren Strukturen ändern. Eine Kunst, die Utopien zeigt und den Blickwinkel der zivilisierten Welt verlässt, könnte dabei helfen zu verstehen und Lösungen zu finden, wie Natur und Kultur wieder in Einklang zu bringen wären. Wie können wir, der von uns geschaffenen Welt, unserer Realität und Zukunft, begegnen?

In sieben Kapiteln werden Kunstwerke vorgestellt, die diese Gedanken ebenfalls thematisieren. Zudem gibt es ergänzende Texte zu den Werken, den Künstler:innen, sowie weitere philosophische Texte, diese sind von mir ausgewählt und teilweise von mir geschrieben. Zudem habe ich grafische Illustrationen erstellt, die das Thema nochmals visuell aufgreifen und als Kapiteltrenner dienen.

Entstanden ist das Projekt als meine Bachelorarbeit im WS 2020/21. Die Publikation wurde auf der Digitaldruckmaschine in der FH produziert.

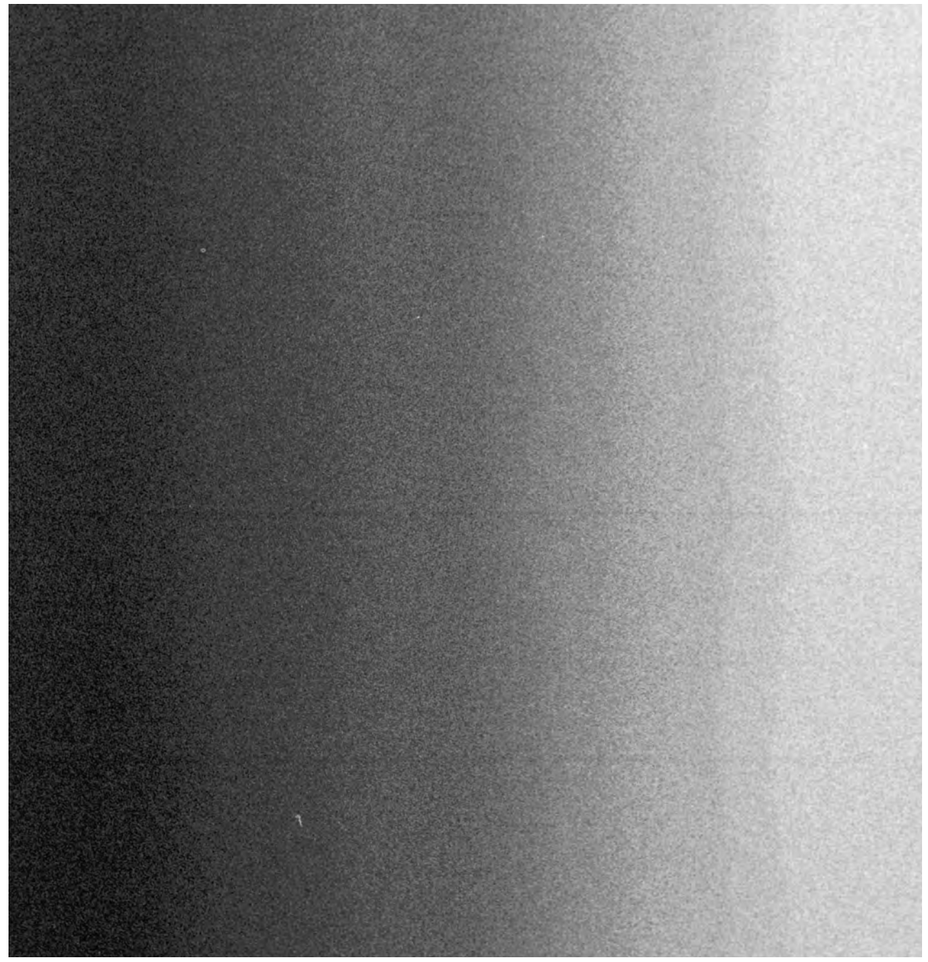
In der Gestaltung spiegelt sich der Kontrast zwischen Kultur und Natur, Künstlichkeit und Natürlichkeit wieder, der so für die Leser:innen spürbar wird. Da die Publikation fadengebunden ist, konnten verschiedene Papiere zum Einsatz kommen, die diese Idee unterstützen. Für die Seiten mit den Werken der Künstler:innen habe ich mich für das Pergraphica High White Smooth in 120g/m² entschieden. Jedes Kapitel wird mit einem kurzen philosophischen Text eingeleitet, für den das Pergraphica Natural Rough in 100g/m² genutzt wird.

Dieser Teil ist zudem noch in eine Illustration geklammert. Die Illustrationen sind durch das Kombinieren und Ineinanderkopieren von Fotos, die ich gemacht habe, entstanden. Diese wurden mit Schwarz und Weiß, als Sonderfarbe, auf das IGEPA Stardream metallic silver in 120g/m² gedruckt. An manchen Stellen schimmert das Papier noch durch. Für das Cover habe ich mit weiß auf schwarzem Papier, das IGEPA Stardream onyx in 285g/m², gedruckt und es anschließend noch mit silber besiebdruckt.

Format
207,5 × 280 mm
Umfang
296 Seiten
Papier
120g/m² Pergraphica High White Smooth
100g/m² Pergraphica Natural Rough
120g/m² IGEPA Stardream metallic silver
285g/m² IGEPA Stardream onyx
Typefaces
Suisse Int'l, Suisse Works & Gaia

↑ Text und Bilder:
Viola Dessin

ANLAUFSTELLEN



→ Dass unsere Wohnungen im Laufe der letzten Semester Allzweckräume für Arbeit, Uni und Privates wurden, war teilweise eine durchaus bequeme Nummer. Sind wir ehrlich: Wer hat nicht schon mal ungeduscht im Bett gegammelt und ein Seminar auf sich einplätschern lassen?

Nebenbei war man am Handy, hat die Wäsche gemacht oder ist anderen weltlichen Verpflichtungen nachgekommen.

Allerdings zog die räumliche Verschmelzung aller Teilbereiche des Lebens auch unangenehme Nebenerscheinungen mit sich.

Denn für unsere Generation, die eh unter dem ständigen Druck der Selbstoptimierung leidet, hieß es auch, dass man quasi immer arbeiten konnte.

Da dem Wort »immer« das gefühlte »nie« gegenübersteht, ist es kaum verwunderlich, dass viele von uns Probleme mit der digitalen Lehre haben. Die verlorengegangene räumliche Trennung übt einen ungeahnten Druck auf uns aus, dem das Gefühl entwächst nichts zu leisten und den eigenen Aufgaben nicht gerecht zu werden. In den Seminaren sehen wir nur die Projekte der anderen Studierenden, aber selten die Probleme, die mit der Erarbeitung einhergingen. Da der zwischenmenschliche Austausch, der oft auf den Fluren oder nach den Seminaren stattfand, verloren ging, ist es schwer unsere Probleme in eine gesunde Relation zu bringen. Früher ergaben sich wie selbstverständlich Gelegenheiten, bei denen man sich über Schwierigkeiten austauschen oder Hilfe von versierteren Kommiliton:innen erhalten konnte. Heute starrt man sich nach den Seminaren nur selbst im schwarzen Spiegel an, den der Bildschirm uns nach Beendigung der WebEx-Sitzung bietet. Während man dann da so sitzt, beginnen bei manchen vielleicht Zweifel aufzukeimen. Am Seminar, der eigenen Arbeit, dem Studium und zu guter Letzt an sich selbst. Aber ihr seid nicht allein. Viele Studierende hatten in den letzten anderthalb Jahren große Probleme. Viele verloren ihre Jobs, waren gezwungen ihre Wohnungen zu kündigen oder fragten sich einfach nur, ob das Studium wirklich das Richtige für sie ist.

Doch vergesst nicht: wir stecken da alle gemeinsam drin – Studierende und Lehrende.

Wir sollten zusammen der fehlenden Verbindlichkeit, die das Digitale mit sich bringt, entgegenwirken und versuchen ein Umfeld zu schaffen, in dem sich jeder frei fühlt ungezwungen zu kommunizieren.

Steht zu euren Zweifeln, setzt euch mit ihnen auseinander und redet mit einer externen Person, die euch helfen kann, die Dinge aus einem anderen Blickwinkel zu sehen. Die FH hat viele interne Anlaufstellen und wechselnde Angebote, die den Studierenden bei der Überwindung ihrer Probleme unterstützen können.

Psychologische Studienberatung ↓

Zentrale Studienberatung ↓

↑ Text und Bilder:
Redaktion

↑ QR-Codes:
Angebote im Intranet

IMPRESSUM

Nullnummer
Ausgabe #2 – 2021/22

KONZEPTION
Jonas Brüggemann

REDAKTION UND GESTALTUNG
Lars Allenberg, Helmut Bauer, Mats Mühle, Vinzenz Neugebauer

BERATUNG
Prof. Sabine an Huef

LEKTORAT
Bianca Reimann, Rosa Malzahn

DRUCKBETREUUNG
Bianca Reimann, Vinzenz Neugebauer

DRUCK
Digitaldruckwerkstatt, Fachbereich Design
Ricoh Pro C7200X Graphic Arts Edition

AUFLAGE
1.000 Exemplare

SCHRIFTEN
Druk, Commercial Type
Lab Grotesque, Letters from Sweden

BACK COVER
Vinzenz Neugebauer

PAPIER
Umschlag: IGEPA Caribic matt, 90g/m²
Innenteil: IGEPA Circle Offset White Volume matt, 80g/m²

MITWIRKENDE
Aaron Craig, Agnes Zimmermann, Alexander Reinhard, Alina Saltheim, Céline Ahlbrecht und alle Mitglieder:innen des Teams »Just in Case«, Antonia Scheefeldt, Chantal Dübel, Claudia Müller, David Singelmann, Dirk Gebhardt, Erik Wolf, Gamze Demir, Hannah Baumann, Hannah Bünemann, Janine Krause, Jasmin Remiorz, Jens Müller, Kersten Glaser, Kerstin Lauks, Kira Vogel, Laila Schubert, Lars Harmsen und alle Teilnehmer:innen des »100 Poster Battle #1« Kurses, Lisa Panitz, Lotte Ruf und alle Mitglieder:innen des Teams »Spökenkiekerin« sowie alle Mitglieder:innen des Teams »Haus Kummerveldt«, Luisa Jochheim, Marcel René Marburger und alle Teilnehmer:innen des Kurses »Ecological Footprint(ing)«, Maria Isangulova, Marilena Friese, Marilena Friese, Nico Kramer, Nina Kallerhoff, Oliver Schwabe, Pamela Scorzin, Saeeda Shabbir, Sophia Allweyer, Sophie Feige, Ulrike Brückner, Viola Dessin, Zora Mette

Vielen Dank jedem/jeder Einzelnen von euch!

↘ @nullnummer_

BESONDERER DANK
Ganz besonders bedanken möchten wir uns bei: Prof. Dirk Gebhardt, für die maximale Gestaltungsfreiheit. Lisa Fischer, für die Konstruktion der Zeitungsbox. Bianca Reimann für die professionelle Betreuung beim Druck und das schnellste Lektorat der Welt. Prof. Sabine an Huef, für die Beratung, konstruktive Kritik und das Vertrauen.

Zudem bei allen Studierenden, die ihre Arbeiten aufbereitet und eingesendet haben.

Ohne Eure Unterstützung wäre diese Ausgabe #2 nicht möglich gewesen.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS
Der Herausgeber übernimmt keine Verantwortung für die Richtigkeit aller Informationen. Die Herausgeber gehen davon aus, dass Material, welches für die Veröffentlichung zur Verfügung gestellt wurde, frei von Rechten an Dritten ist. Wiedergabe und Speicherung bedürfen der Genehmigung des Herausgebers. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung des Herausgebers wieder.

HERAUSGEBER
Fachhochschule Dortmund
Fachbereich Design
University of Applied Sciences and Arts
Max-Ophüls-Platz 2, 44137 Dortmund
www.fh-dortmund.de/design

Fachhochschule Dortmund
University of Applied Sciences and Arts

ECOLOGICAL FOOTPRINT?

BAUSTOFFE	KG CO_2
1m³ Fassadenklinker	541,9
1m³ Kalksandstein	306,1
1m³ Stahlbeton (20-25cm)	242,4
1m² Bitumenbahnen (0,004m Dicke)	2,475
1m³ Dämmung XPS	96,34
1m³ Dämmung EPS	48,87
1m³ Gipsputz	119,4
1m² Trockenstrich (0,0025m Dicke)	7,555
1m² Dachziegel	15,88
1kg Trinkwasserrohr	3,998
1m² Steinzeugfliesen (glasiert)	6,18
1m² PVC Fußboden	8,191
1m² Linoleum	3,248
1m² Kork Linoleum	3,602
1m² Laminat Fußbodenbelag	-6,01
1m² Massivholzparkett	-18,73
1kg Innenfarbe	2,628
1kg Fassadenfarbe	2,106

Lieber mit vielen Personen zusammen wohnen! Verfolgt man das Ziel, ressourcenschonend zu bauen, ist der gesamte Prozess von Herstellung, Lagerung, Transport, Verarbeitung und Entsorgung zu beachten.

Faustregel: Je weniger der Baustoff bei seiner Herstellung behandelt wurde, und je natürlicher und regionaler seine Herkunft ist, desto geringer ist auch die graue Energie. Je höher die Lebensdauer der Baustoffe, desto besser.

STROM	KG CO_2/KWH
Strom-Mix	0,45

Stecker ziehen oder Steckerleisten mit Schalter verwenden.

Kleinere Kühlschränke nutzen, wenn sie gebraucht erworben werden können. Nahrungsmittel, die gekühlt werden müssen, sind meistens große CO_2-Verursacher (siehe Milchprodukte, Fleisch, Fisch)

DIGITALES	GRAMM CO_2
Einmal googeln	0,2
Glasfaser-Anschluss (1MB Datentransfer)	0,002857
Kupferkabel (1MB Datentransfer)	0,005714
UMTS (3G) (1MB Datentransfer)	0,128571
5G (1MB Datentransfer)	0,007143

- Datenströme der Aktivitäten im Blick behalten: iOS: Aktivitätsanzeige Windows: Task-Manager
- Musik und Filme downloaden: Streamen vermeiden
- Ungenutzte/Unnötige Accounts & Daten löschen
- Bewusst konsumieren
- Hardware so lange wie möglich nutzen
- Spielt lieber Brettspiele statt Computerspiele

mit dem Flugzeug.

EIER	KG CO_2/STK.
Ei, Größe L (65-70g)	130
Ei, Größe M (53-65g)	110

HAUSTIERE	KG CO_2*/JAHR
Pferd	2400
Hund	950
Katze	390
Katze (BARF-Methode)	800
2 Kaninchen	240
4 Ziervögel	120
Gruppe Fische (60 Stk.)	89

Hunde- und Katzennahrung, sowie Zubehör/Spielzeug selbst herstellen. Hundekotbeutel im Restmüll entsorgen.
Bei Katzen, Kaninchen und anderen Nagetieren auf Herkunft und Herstellung des Streus achten.

HEIZUNG	GRAMM CO_2/KWH
Pelletkessel	23
Erdgaskessel	247
Heizölkessel	318
Fernwärme	311

Nur aus Abfällen gewonnene Pellets, z.B. aus der Möbelindustrie, sind weitgehend klimaneutral.

SCHNITTBLUMEN	KG CO_2/STIEL
Niederländische Lilie	3,478
Kenianisches Schleierkraut	3,211
Rosen	2,4–2,9
Englische Lilie	0,819
Jede im Freien angebaute Blume	0,114

Schnittblumen aus regionalen, unbeheizten Gewächshäusern oder von Bauernhöfen kaufen und Saisonkalender beachten.

KAFFEE	GRAMM CO_2/TASSE
Espressokocher auf modernem Elektroherd (0,1 kWh)	40,1
Padmaschine/Kapselmaschine (ohne Müll)	ca. 125
Vollautomat	ca. 156

Verkleinerung des Fußabdruckes über 50% durch Fairtrade und Handfilterzubereitung. Anstatt Papier-Filter lieber langtebige Filter/Behälter nutzen.

VERPACKUNGEN	KG CO_2
1m²Geschenkpapier (Grammatur: 100g/m²)	0,110
1 Spule Geschenkband	0,574
1kg Klarsichtfolie	0,61–1,19
Papiertüte	0,06
Jutebeutel	1,70
Kunststoffpalette	44,62
Holzpalette	5,49
1t Packmittel Luftpolsterfolie	14,60
1t Packmittel Knüllpapier	1,36
Lebensmittelverpackungen:	
Verpackung für 330g Rindfleisch	0,070
Verpackung für 150g Käse	0,046
Verpackung für 150g Joghurt	0,008
Tetrapack	0,005
Konserve (1l Nahrung)	0,580
Glas (1l Nahrung)	0,609
Plastikstandbodenbeutel (1l Nahrung)	0,378
Plastikbecher (1l Nahrung)	0,540

- Waschne kalter waschen (30°C) anstatt bei 60°C/95°C

SCHOKOLADE	GRAMM CO_2/TAFEL
Weiße Schokolade	410
Milchschokolade	360
Dunkle Schokolade	210

Das Empfangen von Paketen via Packstation kann CO_2 einsparen, wenn du diese zu Fuß erreichen kannst.

PAKETE	GRAMM CO_2/PAKET
1 Zalando-Bestellung*	1810
Last-Mile Emissionen:	
Haustür (1. Zustellversuch)	277
Paketshop/Packstation	838
Abholung in Postfiliale nach erfolgloser Zustellung	1057
Privatzustellung ins Büro zusammen mit B2B-Paketen	58

Halte Ausschau nach Lieferdiensten, die das REBOWL Pfand-System nutzen: rebowl.de

LIEFERSERVICE	KG CO_2/EINHEIT
Pizzakarton (0,103kg)*	0,030
Kleine Sushibox, Plastik (0,02kg)	0,048
Kleine Alu-Schale (0,01kg)	0,116
Burgerbox aus Bagasse (0,023kg)	0,172

Apfelkonzentrat aus Deutschland	35
Direktsaft aus Deutschland	60
Regionales Bier im Fass	100
Bier aus Deutschland, Mehrweg Glas	130
Internationales Bier, Einweg Glas	1000
Wein regional (Durchschnittswert)	3000
Wein internat. (Durchschnittswert)	

Forellen aus der Farm, sind immer besser als Fische aus großen Aquakulturen (Lachs, Dorade, etc.).

aus der Region (Herbst)	0,3
Apfel (Bio), Durchschnitt	0,2
Apfel, aus Neuseeland	0,8
Avocado, aus Peru	0,8
Banane	0,6
Blumenkohl, Fenchel, Lauch, Zwiebeln	0,2
Brokkoli, frisch	0,3
Champignons, frisch, hell oder dunkel	1,3
Erbsen, frisch, grün, in Schoten	0,4
Erbsen, gefroren	1,2
Erbsen, grün, Glas o. Dose	1,7
Erdbeeren, frisch, regional, saisonal	0,3
Erdbeeren, frisch, aus Spanien	0,4
Erdbeeren, frisch, „Winter-Erdbeeren"	3,4
Salat	0,3
Karotten	0,1
Linsen, getrocknet	1,2
Linsen (Bio), getrocknet	1,7
Orange/Apfelsine	0,3
Paprika	0,6
Rote Beete, frisch	0,2
Rote Beete, Glas	1,3
Salatgurke	0,4
Sellerie	0,2
Tomaten, DE, saisonal	0,3
Tomaten, Südeuropa, Freiland	0,4
Tomaten (Bio), frisch	1,1
Tomaten, DE, beheiztes Gewächshaus, „Winter-Tomate"	2,9

MILCH	KG CO_2/LITER
Kuhmilch	3,2
Sojamilch	1,0
Hafermilch	0,9
Mandelmilch	0,7
Reismilch	1,2

MOLKEPRODUKTE	KG CO_2/KG
Butter	9,2
Käse	8,5
Quark, Frischkäse	1,9
Sahne	7,6
Joghurt	1,2

* Der Wert bezieht sich auf CO_2-Äquivalente CO_2e = Summe der klimarelevanten Gase, die in CO_2 umgerechnet werden.

GESTALTUNG: KERSTIN LAUKS