

Heft 5

Juli 2019

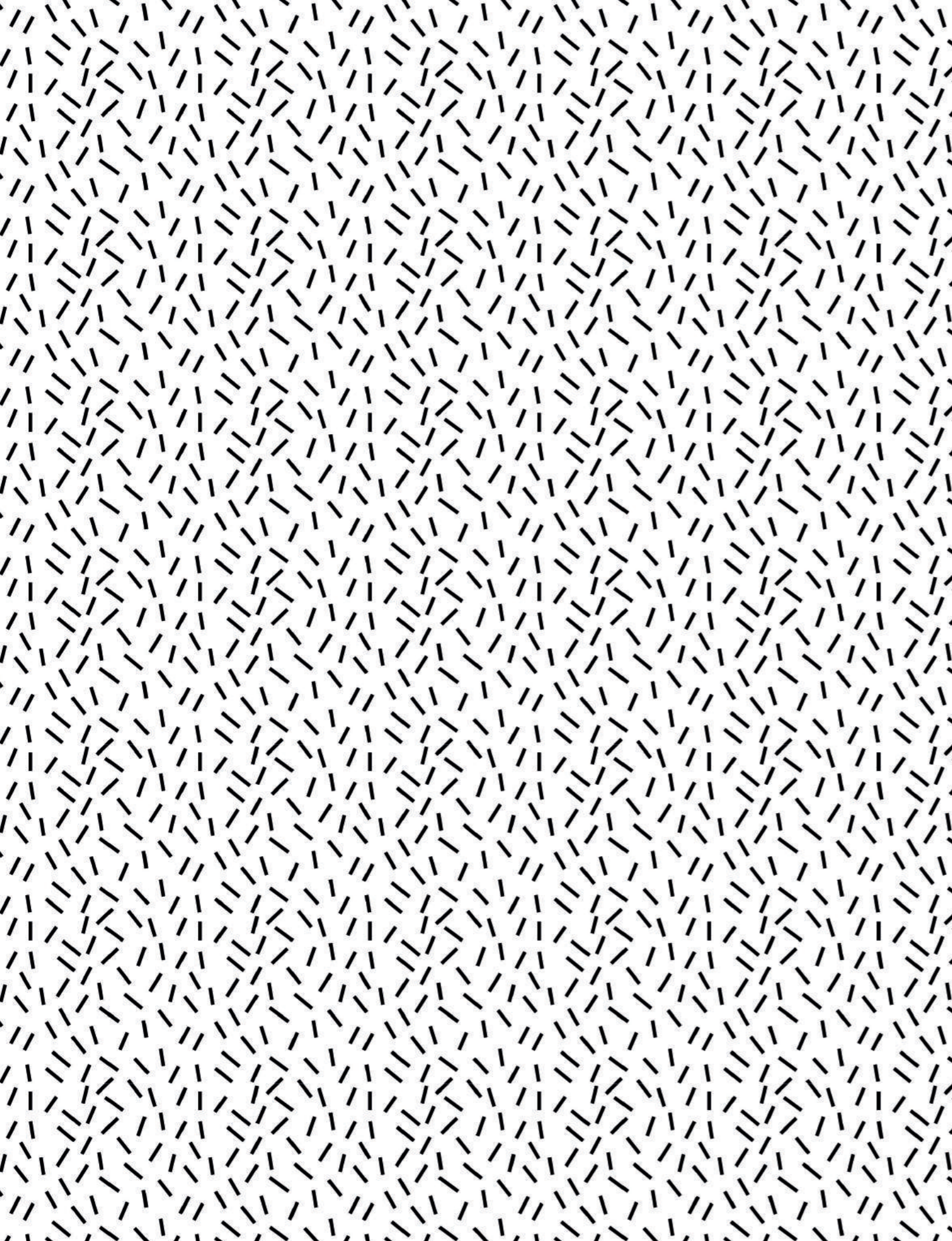
7 Euro

e

x

HEGEN
KEMNITZER
THURNER
WILD
LEBERFINGER
IRMER
SCHWENK
GÖSCH
WUNDERLICH

I CAN'T
WE CAN!



Teamdiciplin Design



Neun Ehemalige der Fakultät für Gestaltung Augsburg zeigen ihre Arbeiten, sprechen mit Studierenden über ihre ganz persönlichen Erfahrungen in der Welt des Designs und welche Rolle Teamwork für sie spielt.

Inhalt

004 EDITORIAL

006 INTERVIEW

034 TEAMCOACHING

038 INTERVIEW

064 TEAMSPIEL

066 INTERVIEW

090 COWORKING SPACES

092 INTERVIEW

118 TEAMTYPTEST

120 TEAM E X

122 FAKULTÄT FÜR GESTALTUNG

126 DESIGNLEXIKON

128 IMPRESSUM




6

FOTOGRAFIE
TOM HEGEN




22

CORPORATE DESIGN
SARA THURNER



38

IDENTITY DESIGN
RONALD WILD & JOHANNES KEMNITZER



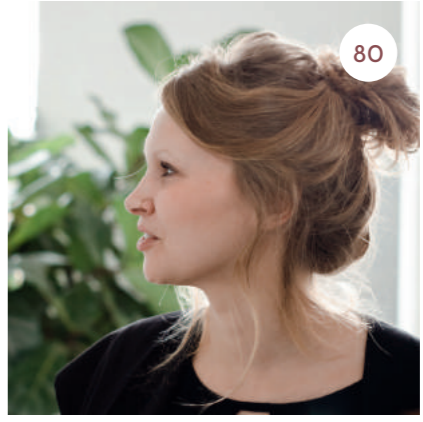
52

FREIE KUNST
KAREN IRMER



66

MOTIONDESIGN
VINCENT SCHWENK



80

SCREENDSIGN
JUDITH GÖSCH



92

CREATIVE CODING
CHRISTIAN LEBERFINGER



102

ILLUSTRATION
STEPHANIE WUNDERLICH

los geht's
↘



Zusammen ist man weniger allein

Im Design werden die Aufgaben immer komplexer. Niemand verfügt über alle Fähigkeiten und Kenntnisse, die für die Umsetzung eines Projekts erforderlich sind. Ob Studium oder Beruf, es geht nichts ohne Teamwork. Die Kreativbranche verzeichnet eine ständig wachsende Anzahl von Einzeldisziplinen, man schaue sich nur die Kategorien bei Designwettbewerben an. Das Schöne daran ist, dass man eine Vielzahl an Möglichkeiten hat, als Designerin oder Designer zu arbeiten. Allein in diesem Heft stellen wir Screendesign, Illustration, Corporate Design, Fotografie, Identity Design, freie Kunst, Creative Coding und Motiondesign vor, und das ist nur ein kleiner Ausschnitt.

Auch e x 5 ist, wie immer, durch Zusammenarbeit von vielen entstanden. Insgesamt zwanzig Studentinnen des Studiengangs Kommunikationsdesign haben Stunden, Tage und Wochen geschrieben, gestaltet, diskutiert und sich geeinigt. Zugegeben, es hat manchmal etwas geholpert. Es gab, dem Zeitdruck geschuldet, auch Missverständnisse und Frust, aber viel mehr Erfolgserlebnisse und Bestätigung durch Teamkolleginnen. Was ich toll fand, war, vielleicht auch beeinflusst durch unser Leitthema, überwiegend selbstständige Teamarbeit, die ganz von allein lief. Auf diese Weise haben wir auch erstmalig eine begleitende Heft-Kampagne in den digitalen Medien.

Das Ergebnis ist, wie ich finde, ein spannend zu lesendes, schön anzuschauendes Magazin, das zeigt, wie vielfältig und aufregend Designberufe sein können.

Ich bin stolz auf euch, liebes e x Team!

Prof. Gudrun Müllner
Projektleitung



Tom

Gerade erst den Master in der Tasche, hebt Tom Hegen ab. Der Luftbildfotograf beschäftigt sich mit dem Einfluss des Menschen auf die Natur und bekommt durch seine aktuell große Medienpräsenz starken Aufwind. Nach seinem Kommunikationsdesign-Studium in Augsburg ging es für den Master nach Konstanz; nun ist er in München gelandet und hat sich dort selbstständig gemacht.



2013-2014

Auslands-
studium
Falmouth
University,
England

2015

Bachelor
Kommunika-
tionsdesign
HS Augsburg

2017

Master
Kommunika-
tionsdesign
HS Konstanz

2017-heute

selbstständig
als Fotograf
und Grafik-
designer



↑ the coal mine series

Der Überflieger

Das muss er wohl sein. Musik auf den Ohren, der Fuß wippt, völlig vertieft klickt sich der uns abgewandte Mann durch einige Fotos. Seine Fotografien kennen wir schon, ihn noch nicht. ‚Working alone sucks‘ – wir sind bei MATES, einem Coworking Space im Herzen Münchens und treffen auf Tom Hegen, Luftbildfotograf. Mit Kaffee, Tee und Mohnschnecken werden wir herzlich empfangen und machen es uns im Konferenzraum gemütlich.

DU BIST SELBSTSTÄNDIG, ARBEITEST ABER HIER IN EINEM COWORKING SPACE. WARUM?

Die Idee von Arbeitskonzepten wie MATES ist, Selbstständigen Raum zu geben, wenn sie nicht von zu Hause aus arbeiten wollen. Das habe ich mal ein paar Monate lang gemacht, aber das war gar nicht meins. Man muss ja auch schauen, dass man als Selbstständiger nicht sozial verwaist. Außerdem können sich hier Leute mit unterschiedlichen beruflichen Hintergründen vernetzen. Und das Büro hilft mir, meine Arbeitszeiten zu strukturieren. Als Gestalter hat man ja oft das Problem, dass man an jedem Projekt theoretisch ewig arbeiten könnte und das ufert dann schnell aus.

WIE BIST DU ZUR SELBSTSTÄNDIGKEIT GEKOMMEN?

Nach dem Master war ich erstmal für ein paar Monate in einer Agentur hier in München. Ich wollte mir das selbstständige Arbeiten aus Studienzeiten aber noch beibehalten und hatte deswegen nur eine 80%-Stelle. Das war auch super, aber bei mir hat sich ziemlich bald nach dem Studium viel getan. Durch immer größere Medienpräsenz habe ich viele Kooperationsanfragen bekommen. Da musste ich mich entscheiden: entweder bei der Agentur weitermachen oder das mit der Selbstständigkeit versuchen. Aktuell nutze ich einfach dieses Sprungbrett der Aufmerksamkeit – in eine Agentur kann ich jederzeit zurück. Als Selbstständiger bin ich jetzt zweigleisig unterwegs: Meine Fotoprojekte mache ich alle aus eigenen Stücken heraus, dadurch kann ich das machen, worin ich persönlich einen Sinn sehe. Das ist echt ein Luxus der Selbstständigkeit.

Ich habe aber auch ganz klassische Grafikdesign- und Fotografieaufträge, die Brötchenjobs sozusagen. Die machen ungefähr 30% meines Einkommens aus. Der Rest ist tatsächlich die freie Fotografie. Ich verkaufe Kunstdrucke in limitierten Auflagen und der andere Teil sind Fotolizenzen an Agenturen oder Fotomagazine.

AUCH WENN DU PRIMÄR ALLEIN ARBEITEST, HAST DU BESTIMMT TROTZDEM EINE MENGE ZUM THEMA TEAM ZU SAGEN?

Teamwork ist ständig und überall. Ob in einer Beziehung, mit Freunden oder im Beruf ...

Man lernt das ja schon im Studium durch die vielen Gruppenarbeiten. Im Berufsleben ist es dann letzten Endes auch so, selbst wenn du allein arbeitest – du musst dich immer mit Leuten abstimmen. Und wenn man teamfähig ist, zahlt sich das im Ergebnis immer aus.

Teamwork spielt für mich in den verschiedensten Bereichen eine Rolle. Wenn ich beispielsweise aus einem Helikopter fotografiere, bin ich im ständigen Austausch mit dem Piloten. Und je besser die Kommunikation, desto besser kann ich fotografieren und komme zu guten Ergebnissen. Das ist jetzt keine klassische Teamarbeit zwischen Gestaltern, dass man über Typografie fachsimpelt, aber man muss sich auch auf solche Teams einlassen können.

Teamwork ist ständig und überall.

WIE KAM ES ZUR LUFTBILDFOTOGRAFIE?

Die Geschichte und Möglichkeiten der Luftbildfotografie waren ursprünglich meine Masterarbeit: Ein Fotoband, der den Einfluss des Menschen auf unsere Umwelt thematisiert. Ich dokumentiere die Spuren, die der Mensch auf der Erde hinterlässt.

Es ist mir wichtig, umweltbezogen zu arbeiten und kritisch zu zeigen, wie unser hoher Lebensstandard die Welt verändert, ausbeutet und prägt. Dabei arbeite ich abstrakt und ästhetisiere Landschaften, sodass man oft erst auf den zweiten Blick hinter Formen und Farben erkennt, was denn

da eigentlich zu sehen ist. Ich will durch die Ästhetik auf das Unschöne aufmerksam machen. Man muss den Leuten erstmal Zucker geben, damit sie das Gift schlucken. Dann kommt der Aha-Effekt. Eine Theorie besagt, dass wir uns nicht mehr im Erdzeitalter Holozän befinden, sondern in einem neuen, vom Mensch gemachten Erdzeitalter leben, dem Anthropozän. Der Mensch hat einfach so einen enormen Einfluss auf die Erde genommen, dass es kein Zurück mehr gibt.

Und was mich auch zum Nachdenken gebracht hat, ist die Sinnhaftigkeit meines Jobs als Gestalter. Denn prinzipiell arbeitet man da erstmal einem wirtschaftlichen System zu und kurbelt dieses auch noch an. In Marketing und Werbung geht es schließlich fast immer darum, ein Produkt zu verkaufen. Man ist Teil der Maschinerie! Ich würde aber gerne etwas dazu beitragen, die Welt ein bisschen besser zu machen. Das klingt jetzt vielleicht ein wenig romantisch und ich will nicht unbedingt sagen, dass ich mit den Fotografien die Welt besser machen kann. Aber ich kann zumindest versuchen, durch meine Arbeit auf solche Themen aufmerksam zu machen, zu inspirieren und hoffentlich ein Stück weit zum Nachdenken anzuregen.

WIE WÄHLST DU DEINE MOTIVE AUS? VON UNTEN SIEHT MAN JA NICHT UNBEDINGT, OB ETWAS VON OBEN BETRACHTET SPANNEND IST...

Fast keines meiner Bilder entsteht willkürlich. Luftbildfotografie ist aufwändig. Man muss sich deshalb vorher genau überlegen, was man wie zeigen will. Mit Satellitensoftware scanne ich meist die Gegend im Vorfeld ab und muss gegebenenfalls Genehmigungen einholen. Und dann entscheide ich, welches Medium notwendig ist. Ob Brücke, Drohne oder Hubschrauber, das ist mir völlig egal, es geht mir um die Aufnahme an sich und die Geschichte dahinter.

GIBT ES EINE VOGELPERSPEKTIVE, DIE DICH BESONDERS BEEINDRUCKT HAT? WO DU SAGST, DAS IST DER HÖHEPUNKT BISHER?

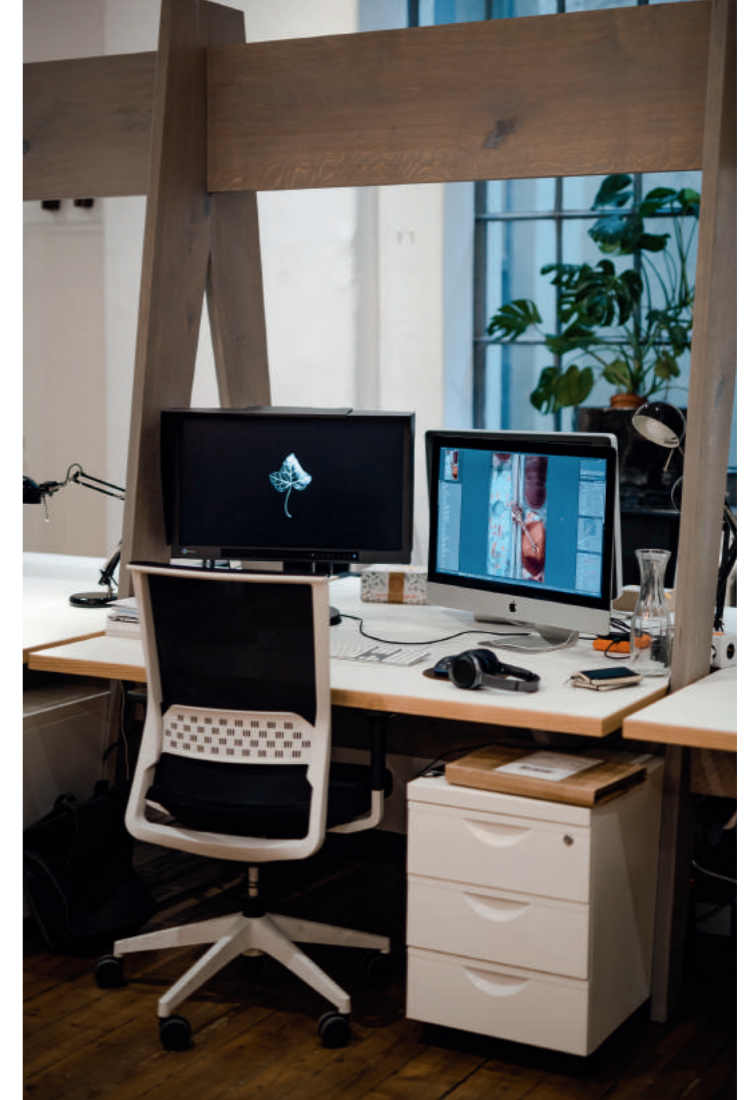
Die „Two Degrees Celsius“ Serie in der Arktis. Diese Formen und Farben, das war wunderschön und gleichzeitig so erschreckend. Eine wahnsinnig intensive und eine coole Erfahrung.

Die Arktis ist eine riesige geschlossene Eisdecke mit einer Fläche größer als Europa und eine der größten Süßwasserreserven unserer Erde. Durch den Klimawandel bilden sich Schmelzflüsse, die ich aus tausend Meter Höhe fotografiert habe. Diese fließen ins Meer und sorgen so für den globalen Meeresspiegelanstieg. Das wird noch ein Riesenproblem, das wir hier auf unserer Welt bekommen werden. Und vor diesem

Ich versuche immer die Extrameile zu gehen. Denn da wird's dann irgendwo erst interessant.



➤ Tom's Arbeitsplatz im MATES



Hintergrund gewinnen die Bilder plötzlich an Aussagekraft, zumindest in mir fängt es an zu arbeiten: Ey wir Menschen, wir sind eigentlich so klein, wir können doch gar keinen Einfluss auf unsere Erde haben. Aber irgendwie halt doch.

HAST DU VORBILDER ODER INSPIRATIONSQUELLEN? ODER HAST DU JEMANDEN, DESSEN MEINUNG DIR SEHR WICHTIG IST?

Ich recherchiere sehr viel, besuche Ausstellungen, schaue Reportagen oder lese Bücher, die eigentlich gar nichts mit Grafikdesign oder Fotografie zu tun haben. Viele Umweltbücher. Den bekannten Naturphilosophen und Astrophysiker Harald Lesch finde ich auch ziemlich super. Teilweise kommen die Denkanstöße auch aus der Malerei. Viele meiner Bilder funktionieren rein über Flächen, Formen und Farben und liegen eigentlich an der Grenze zwischen Fotografie und Malerei. Eine Meinung, die ich mir oft einhole, ist die meiner härtesten Kritikerin: meiner Freundin. Mit Gestaltung hat sie eigentlich nichts am Hut und dadurch hat sie einen ganz anderen Zugang zu meinen Arbeiten. Eins muss man sich immer wieder bewusst machen: Gestalter gestalten nicht nur für Gestalter, wir gestalten für die Gesellschaft.

INWIEFERN HILFT DIR DEIN STUDIUM HEUTE NOCH?

Allein schon die Herangehensweise an Projekte, dieses konzeptionelle Arbeiten, brauche ich jeden Tag. Das Problem mit Gestaltung ist ja auch, dass das im Endeffekt jeder machen kann, Fotografen gibt es wie Sand am Meer. Aber Fotografie mit einem Konzept zu verbinden, dass Fotos eine Geschichte erzählen können, das habe ich im Studium gelernt.

Man lernt ja auch ständig dazu. Es ist ja nicht so, dass man nach dem Studium rauskommt und fertig ist. In BWL hatte ich zum Beispiel noch viel Nachholbedarf. Denn am Ende des Tages verdienst du halt dann auch Geld mit dem Job und deshalb müssten wirtschaftliche Themen viel stärker in ein Gestaltungsstudium integriert werden.

WAS KANNST DU STUDENTEN RATEN, WELCHE CHANCEN SOLLTEN SIE IM STUDIUM NUTZEN?

Sachen wirklich anpacken! Oft hat man die Idee und das Konzept, aber dann den Schritt zu machen, es auch wirklich umzusetzen, das kann ich Leuten nur ans Herz legen. Ich versuche immer die Extrameile zu gehen, meine Komfortzone auch mal zu verlassen. Denn da wird's dann irgendwo erst interessant. Und einfach mal rausgehen und nicht ständig vor

seinem Rechner sitzen ... Mit Leuten sprechen, das finde ich extrem wichtig.

WAS WÄRE DENN DEIN TRAUMPROJEKT FÜR DIE ZUKUNFT?

Ich würde super gerne mal eine Fotoreportage für einen Umweltverband umsetzen. Oder auch für Fotomagazine, die sich mit Umweltthemen beschäftigen, wie GEO oder National Geographic. Momentan sind die meisten meiner Fotoprojekte selbst initiiert und die Auftraggeber kommen nach einem Projekt auf mich zu, um die Bilder zu erwerben. Dieses Jahr werde ich eine Kooperation mit der Umweltorganisation WWF haben, worüber ich mich sehr freue. Und ich würde sehr gerne mal eine Fotoausstellung von oben machen. Mit Glasbrücken über den Fotografien, damit der Betrachter annähernd meine Position einnehmen kann.

Nach dem Gespräch machen wir uns gemeinsam auf den Weg zum Tollywood-Festival, wo Tom uns durch seine Ausstellung im Weltsalon führt. Dass Bilder eine Geschichte erzählen können, macht Tom hier nochmal sichtbar.

**VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN
THERESA HÜGUES UND MELANIE RUF.**

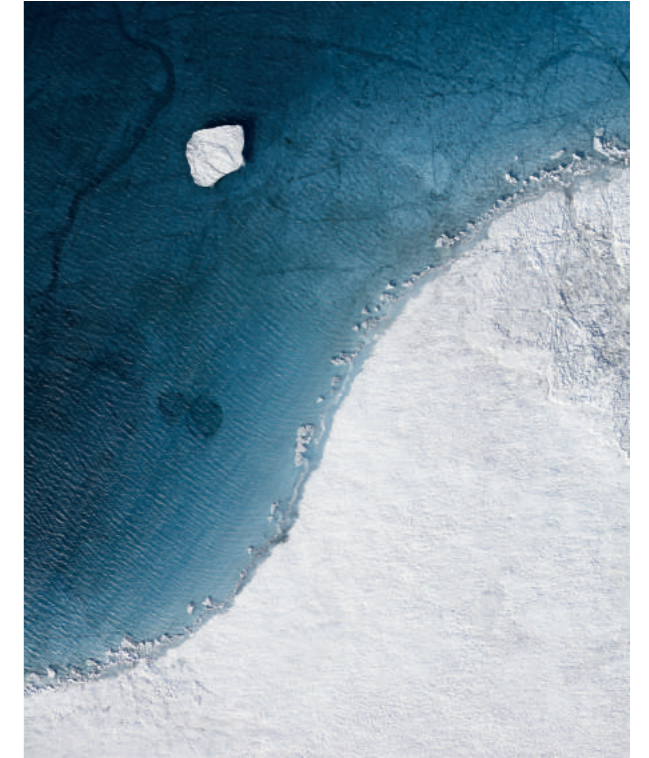
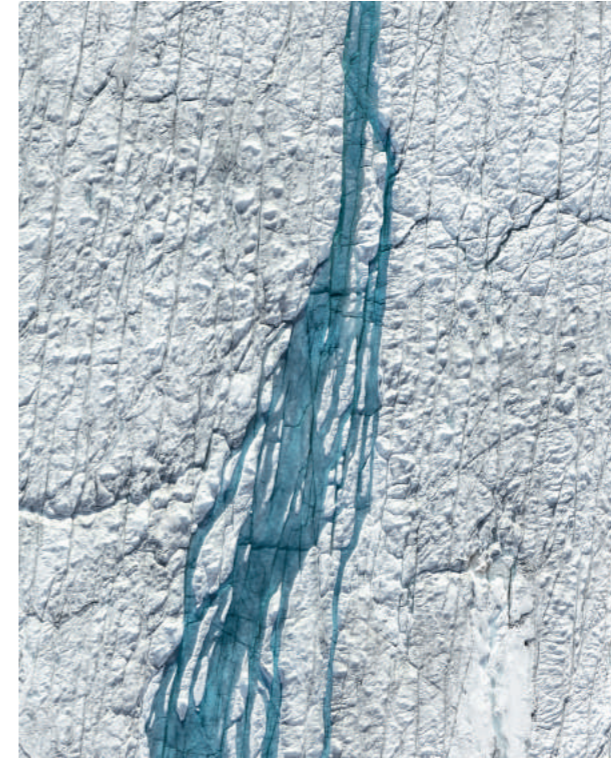
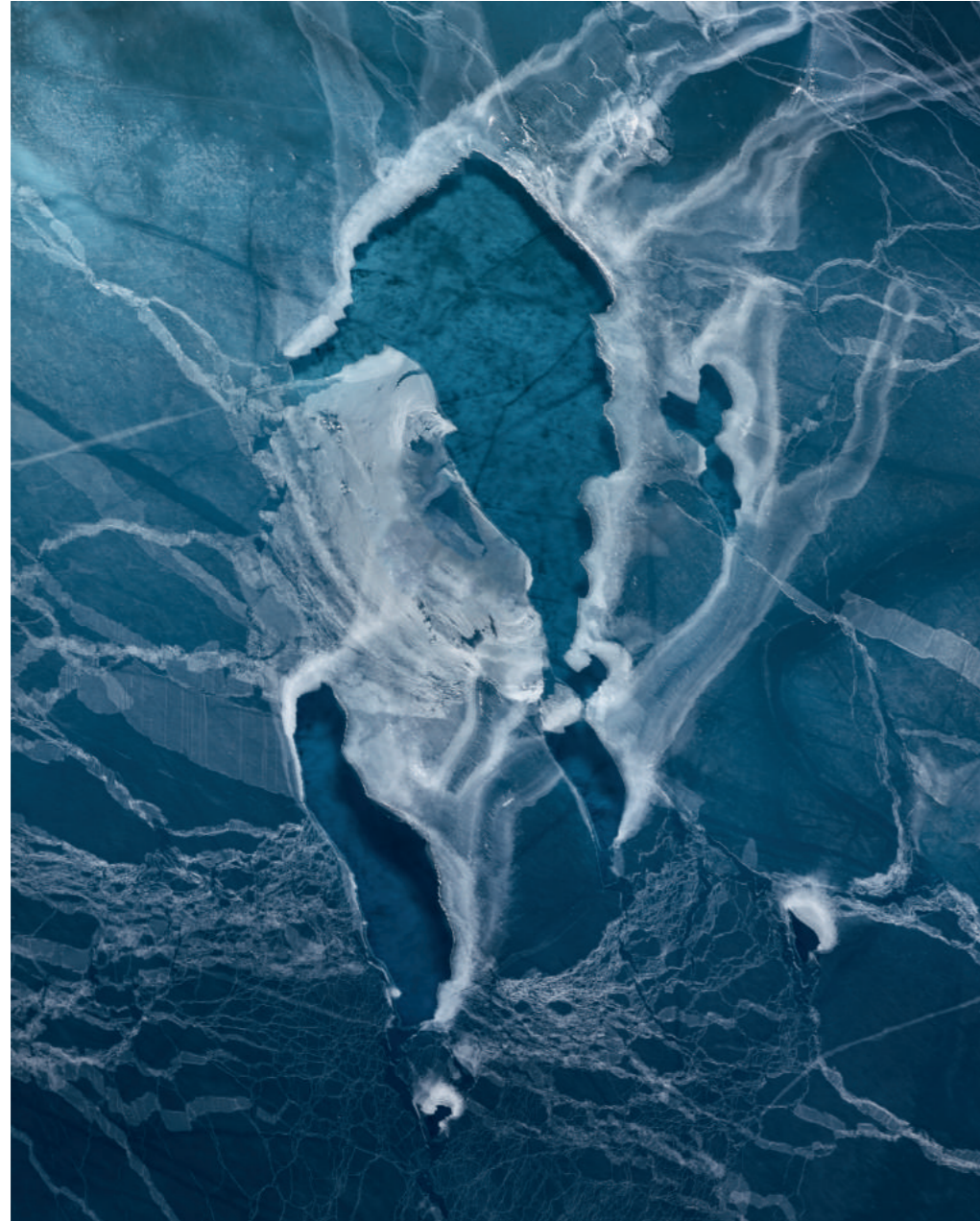


Fotografen gibt es wie
Sand am Meer.
Aber Fotografie mit einem
Konzept zu verbinden, dass
Fotos eine Geschichte
erzählen können, das habe
ich im Studium gelernt.



- ← The Salt Series
- ↙ The Coal Mine Series
- ↘ The Coal Mine Series





↑ The Two Degrees Celsius Series
↗ The Two Degrees Celsius Series

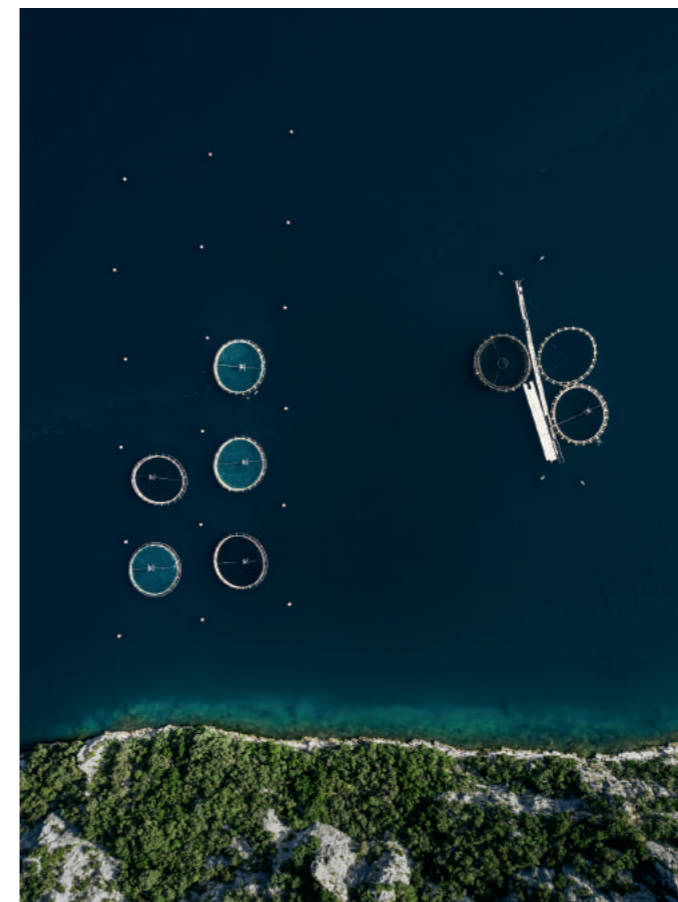


- The Quarry Series
- ← The Quarry Series
- ↙ Bildband Habitat
- ↘ The Salt Series





↑ The Aquaculture Series
→ The Aquaculture Series



TOM, WIE FUNKTIONIERT EIN GUTES TEAM?

Wie ein Ruderboot mit vier Ruderern, die alle das gleiche Ziel vor Augen haben und am besten funktionieren, wenn alle die gleiche Bewegung machen. Bei den Fotoprojekten bin ich halt doch die meiste Zeit allein unterwegs. Aber wenn es sich ergibt, dann arbeite ich sehr gerne im Team. Macht ja auch irgendwie mehr Spaß, wenn man nicht alleine rumdaddelt.



Sara

Sara Thurner war beim ersten e x Magazin dabei. Damals noch als Teil des Teams, als sie noch an der FH Augsburg Kommunikations Design studiert hat. Dort ist Sara ihrer Leidenschaft Dinge ästhetisch aufzubereiten nachgegangen, mit besonderem Fokus auf Corporate Design. Heute arbeitet sie bei factor product, lebt mit vier Katzen in Augsburg und darf sich für die neueste Ausgabe des Ex-Magazin interviewen lassen. Ein kleiner Traum, der wahr wird, verrät uns Sara.

→	2007-2009	2012-2013	2014	2014-2015	seit 2015
	FOS Augsburg	Praktikum bei Bueroecco in Augsburg	Bachelor Kommunikationsdesign HS Augsburg	Arbeit als Freelancer	angestellt bei factor product GmbH in München

Über ZWANGSEHEN und die Ästhetik der Dinge



↑ Gestaltung des Primo Cafés in München

In Saras Wohnung sieht man, dass hier eine Designerin lebt. Das bemerken wir schon an dem schönen Retrokühlschrank, den wir nur bewundern können. Natürlich mit Kaffee in der Hand, denn ohne Kaffee sollte kein Tag gestartet werden - so sieht das auch Sara. Sie lässt noch schnell die Katzen raus, wir stellen das Licht richtig ein und setzen uns gemütlich an den Küchentisch.

WAS IST DIE BESTE MEDIZIN GEGEN KREATIVE BLOCKADEN?

Für mich ist die größte Herausforderung, bei neuen Aufgaben in verschiedene Richtungen zu schauen und dabei nicht den Fokus zu verlieren. Wichtig ist es, bei einer Blockade einfach klar zu bleiben im Kopf. Daher im Arbeitsleben einfach kurz versuchen etwas anderes zu machen, mit neuen Gedanken alles Ursprüngliche wieder angehen, einen Espresso trinken, kurz aufstehen, fünf Minuten herumlaufen, zum Kollegen gehen. Was mir auch sehr hilft, ist jemand anderem von meinem Projekt zu erzählen. Zu erklären, was man da eigentlich macht, Fragen stellen. Das hilft einem auch total!

MERKT MAN DEN ARBEITEN AN, WENN EIN TEAM NICHT HARMONIERT?

Das ist mir zum Glück persönlich noch nie passiert. Toi, toi, toi! Auch nicht in der FH. Aber ich kann mir schon vorstellen, dass es einen gewissen Einfluss hat, wenn sich ein Team nicht versteht. Ich denke, das raubt einem die Energie, die eigentlich ins Projekt eingehen sollte. Man muss den anderen nicht gleich als besten Freund nehmen, aber Respekt und Akzeptanz sind schon eine gute Voraussetzung für ein harmonisierendes Team.



← Saras Katze



Meine Studienarbeiten sind nicht alle perfekt und teilweise unter dem Bett in einer Kiste versteckt.

HATTEST DU MIT DEINEM TEAM SCHON MAL SO EINEN RICHTIG INTENSIVEN MOMENT? EINEN LIEBLINGSMOMENT ODER EIN GUTES GEFÜHL, DAS DU EINFACH MIT NACH HAUSE GENOMMEN HAST?

Einen ganz besonderen Moment gab es da mal: Wir haben nach einer starken Typografie gesucht. Das musste etwas sein, was total auffällt. Und da haben wir probiert und geklickt und getestet. Als wir die verschiedenen Entwürfe an die Wand gehängt haben, gab es da diesen einen Moment wo wir uns angesehen haben und beide dachten „Das ist es!“. Das war aber nur zusammen möglich. Man hat sich gegenseitig schnell Feedback gegeben und es gab viele Ideen. Ich wäre nie alleine darauf gekommen. Es war einfach dieses „zusammen etwas erschaffen“. Das sind dann die tollen Momente, die einem so bleiben.

GAB ES IRGENDWAS BESONDERES, DAS DU DURCH DIE ZUSAMMENARBEIT MIT ANDEREN LERNEN KONNTEST?

Ja. Allgemein geht es bei Teamarbeiten ganz stark darum, Infos zu teilen. Das habe ich im Studium gelernt. Da kommt es nicht nur darauf an, was ich selbst an Informationen rausholen kann, sondern viel mehr: was kann ich dem Team geben? Und dafür sind dann Austausch und Kommunikation so wichtig. Und neutrales Feedback. Nicht werten und es auch nicht persönlich nehmen.

WIE VIEL “DU” STECKT IN DEN ARBEITEN, DIE DU FÜR ANDERE MACHST?

Ich glaube, das kommt immer auf das Projekt an und vielleicht auch, in welchem Bereich man arbeitet. Bei uns in der Agentur liegt der Schwerpunkt bei Markendesign und Markenstrategie. Und da geht es in erster Linie ja nicht darum, seine Persönlichkeit in der Arbeit zu zeigen, sondern die Marke zu schärfen und ihr ein Gesicht zu geben. Aber ja, es gibt auch gewisse charakteristische Merkmale in den Projekten oder der Herangehensweise. Das kann z.B. ein bestimmter Umgang mit Typografie oder Farbe sein, wo ich dann höre: „das ist so ein typisches Sari-Ding“.

BEKANNTLICH SOLLTE MAN SICH JA SEINE PROJEKTPARTNER BESSER AUSSUCHEN, ALS SEINEN EHEPARTNER. WAS MEINST ZU DAZU?

Gute Frage. Also wir verstehen uns zum Glück alle gut im Team. Aber letztendlich kann man sich im Berufsleben das

nicht aussuchen. Es geht darum, die bestmöglichen Kompetenzen für das jeweilige Projekt zu finden. Und natürlich, wer Zeit und Kapazität dafür hat.

PRÜFUNGSPHASE IN DER FH. WIE SAH ES MIT DEINEM ZEITMANAGEMENT DA AUS? HAT SICH DAS VERBESSERT?

Also ich bin ein To-do-Listen Freak. Ich liebe To-Do-Listen und würde sagen, dass ich gewissermaßen gut organisiert und strukturiert bin. Im Studium habe ich es auch schon mal darauf ankommen lassen, dass ich am Ende Druck hatte. Aber ich hatte auch das Gefühl, dass ich diesen Druck gebraucht habe, um das Beste rauszuholen. In der Arbeit hat sich das Zeitverhältnis komplett geändert. Man muss lernen, mit diesem hohen Zeitdruck umzugehen. Da muss man einfach liefern und die Idee bringen.

HAST DU ES DANN GESCHAFFT, DASS IMMER ALLES GENAU ZUR DEADLINE FERTIG WAR?

Ja, eigentlich immer eine Punktlandung, Auch mein Bachelor wurde einen Tag vorher fertig.

WIE HABEN SICH DEINE VORSTELLUNGEN VOM ARBEITSLEBEN VON DER WIRKLICHKEIT UNTERSCHIEDEN?

Ich musste da wie gesagt auf jeden Fall erstmal reinwachsen. Im Studium hat man zwei oder drei Projekte parallel und später in der Arbeit sind es zehn oder fünfzehn. Da muss man möglichst schnell und fokussiert auf Lösungen kommen.

WOLLTEST DU SCHON IMMER IN DEM BEREICH ARBEITEN, IN DEM DU JETZT AUCH BIST?

Ja, es war schon ziemlich schnell klar, dass ich irgendetwas machen will, das die Dinge und die Welt schön macht. Das hat mir immer Spaß gemacht.

GIBT ES IRGEND EINE ARBEIT AUS DEM STUDIUM, WOFÜR DU DICH SO RICHTIG SCHÄMST?

Ach, da gibt es bestimmt viele Sachen, die ich jetzt nicht mehr so machen würde. Bei denen ich mir denke: „Um Gottes Willen!“ Also meine Arbeiten sind alle nicht perfekt und unter dem Bett in einer Kiste versteckt. Aber ich lebe gerne im Hier und Jetzt. Ich glaube Design ist einfach nie richtig fertig. Man kann es immer weiterentwickeln und verändern.

MACHST DU DESIGNMÄSSIG NEBEN DEINEM BERUF NOCH ETWAS FÜR DICH SELBST?

Nur, wenn es bestimmte Anlässe gibt wie Weihnachten, Geburtstage, was für die Familie. Aber richtige Designprojekte eigentlich nicht, weil ich hundert Prozent in meiner Arbeit gebe und mich das total erfüllt. Aber ich brauche schon dieses ‚etwas Anderes‘ machen. Mal laufen gehen, mal was lesen. Etwas, das nichts mit Design zu tun hat, um wieder klar zu werden und Kraft zu tanken.

WIE BIST DU AN DEINEN JOB GEKOMMEN? WAR ES EIN GLÜCKSTREFFER ODER EINE LANGE SUCHE?

Ich habe mich damals unter anderem bei factor product in München beworben, weil ich da einfach ein gutes Gefühl hatte und die Projekte dort sehr vielfältig sind. Da habe ich mich einfach initiativ beworben und dann hieß es leider erstmal, dass es schade ist, da sie derzeit keinen suchen. Ich habe dann weitergesucht, hatte viele Vorstellungsgespräche und immer wieder hieß es: „Ja, tolle Arbeiten, aber wir haben nichts frei.“ Da war ich mir auch wirklich unsicher, ob das jetzt ein Vertrösten war oder die Agenturen wirklich gerade nicht gesucht haben. Dann war ich erstmal Freelancer und in meinem Zimmer hat mir dann wirklich der Austausch mit einem Team gefehlt und einfach das direkte Feedback. Aber eines Abends beim Laufen hat mein Handy geklingelt und Factor Product hat mich gefragt, ob ich bei ihnen anfangen möchte. Das war wie eine Tür, die sich unerwartet in die richtige Richtung geöffnet hat. Ich habe mich so gefreut!

BIST DU JETZT AN DEINEM ZIEL ANGEKOMMEN ODER KANNST DU DIR VORSTELLEN, DICH NOCH IN WEITEREN BEREICHEN AUSZUPROBIEREN?

Ich glaube es gibt kein Ziel. Es ist immer der Weg. Also ich würde nicht sagen, der Weg ist das Ziel, sondern der Weg ist das Abenteuer. In der Agentur fühle ich mich gerade angekommen. Ich lebe einfach im Jetzt und dieses Jetzt ist gut.

ES IST MONTAG UND EUCH IST DER KAFFEE AUF DER ARBEIT AUSGEGANGEN. WIE LAUTET DER SCHLACHTPLAN?

Dann gehe ich. Also dann geh' ich ins Café Fortuna! Das ist ein Café direkt um die Ecke und dort gibt es den besten Kaffee in ganz München. Weil ohne Kaffee geht es wirklich nicht.

UND WIE LAUTET DER PLAN, WENN ALLE CAFÉS IN MÜNCHEN GESCHLOSSEN HABEN?

Dann machen wir wahrscheinlich eine Yogaübung. Weil wir tatsächlich jeden Freitag mit unserem Yogalehrer zusammen Yoga machen. Wir würden dann einfach in die Vorwärtsbeuge gehen und danach in die Umkehrhaltung und spätestens nach dem Sonnengruß sind wir alle wach!

WER IST DEIN GRÖSSTER UNTERSTÜTZER?

Meine Familie, meine Freunde und besonders meine Oma. Sie wohnt unter mir und wenn ich am Abend nach Hause komme, dann ist das eine ganz andere Welt. Mit meinem Freund kann ich auch über alles reden, weil er mir auch zuhört und Kraft gibt, da er mich einfach kennt. Beim Thema Design gibt es aber gar keine direkte Person dafür. Da ist es mein Gefühl. Mein innerer Instinkt, der mir sagt, in welche Richtung ich jetzt gehen soll und was richtig ist.

WAS WILLST DU JUNGEN DESIGNERN MIT AUF DEN WEG GEBEN?

Keine Angst vor Veränderung haben! Morgen ist ein anderer Tag als heute und es wird immer etwas anders sein. Es wird sich immer etwas ändern und neu sein. Es wird andere Technologien geben, es wird andere Medien geben und andere Probleme. Und die Kunst ist es, bereit zu sein, da mitzugehen und sich anzupassen. Flexibel zu sein. Man muss bereit sein zur Veränderung und Transformation. Und auf sein Gefühl hören.

**VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN
LARA GESIERICH UND LAURA JOHNSON.**



Keine Angst vor
Veränderung haben! Morgen
ist ein anderer Tag
als heute und es wird immer
etwas anders sein.



- ← Broschüre für Primo Tee, factor product
- ↙ Primo Tee Packaging Design, factor product
- ↘ Primo Café Plakate, factor product





↑ Geschäftsausstattung für ehret+klein, factor product
→ Detailansicht



SARA, WAS BEDEUTET TEAMWORK FÜR DICH?

Allgemein geht es bei Teamarbeiten ganz stark darum, Infos zu teilen. Das habe ich im Studium gelernt. Da kommt es nicht nur darauf an, was ich selbst an Informationen rausholen kann, sondern viel mehr: Was kann ich dem Team geben?

Wie das Arbeiten im Team gelingt.

TEAMUHR Das Basismodell für Teamwork

Auf den ersten Blick mögen euch die unterschiedlichen Phasen und Tipps offensichtlich erschienen. Dennoch ist es wichtig, sich die Phasen noch einmal genau vor Augen zu führen - denn nur so gelingt eure Teamarbeit reibungslos. Die Teamuhr nach Bruce Tuckman ist ein Modell, das euch in eurem Teamwork begleiten wird. Der Prozess besteht aus fünf Phasen:

FORMING PHASE

Hier steht das Kennenlernen der Mitglieder im Vordergrund. Der Umgang ist häufig noch sehr reserviert, vorsichtig und höflich. Man kennt sich eben noch nicht.

STORMING PHASE

In dieser Phase kommen sich die Teammitglieder näher - und zwar sowohl positiv als auch negativ. Die Personen merken so langsam, „mit wem sie können“ - und mit wem eben nicht.

NORMING PHASE

Jetzt bilden sich Prozesse und Regeln heraus, nach denen das Team miteinander arbeiten möchte. Es wird offen diskutiert, was sich positiv auf die Mitarbeit auswirkt: Es bilden sich die Rollen im Team.

PERFORMING PHASE

Nun sind wir in der Hochleistungsphase angekommen: Das Team ist leistungsfähig und arbeitet effizient und eigenständig.

ADJOURNING PHASE

Der krönende Abschluss. Alles dazu findet ihr auf der Folgeseite.

Teamarbeit.

In vielen löst dieses Wort absolutes Grauen aus und bringt schlaflose Nächte, schlechte Laune und Nervenzusammenbrüche. Aber warum? Ein Team sollte eigentlich zur Unterstützung, Abnahme von Arbeit und zur besseren Bewältigung von Aufgaben dienen. Doch gerade dies geht oft nach hinten los. Wie eure Teamarbeit in Zukunft gelingt und euch tatsächlich bereichert, erklären wir euch hier. Let's go!

FORMING PHASE Das perfekte Team

Der Duden definiert Team „als Gruppe von Personen, die mit der Bewältigung einer gemeinsamen Aufgabe beschäftigt ist“. Doch nicht nur die zusammen zu meisternde Herausforderung macht ein Team aus. Damit ihr wunderbar gemeinschaftlich arbeiten könnt, helfen euch folgende Aspekte:

EIN GEMEINSAMES ZIEL

Das Ziel sollte klar formuliert und jedem Teammitglied bekannt sein. So lassen sich Missverständnisse vermeiden.

EINE ARBEITSAUFGABE

Die Arbeitsaufgabe muss sich aus mehreren Teilaufgaben zusammensetzen. Eine Realisation Schritt für Schritt schafft Ordnung und fördert die Erfolgserlebnisse.

EINE KLARE ROLLEN- UND AUFGABENVERTEILUNG

Jedes Teammitglied muss eine bestimmte Funktion und eindeutige Rolle haben. Jeder tut, was er am besten kann; so werden die Ressourcen und Potenziale der Mitglieder genutzt.

EINE UNMITTELBARE ZUSAMMENARBEIT

Entwicklung einer selbstverständlichen Struktur entsteht bei guten Teams automatisch. Diese hilft, flexibel, methodisch und zielbewusst zu arbeiten.

TEAMFÄHIGKEIT

Die Mitglieder bringen sich konstruktiv und motiviert in die gemeinsame Teamleistung ein, fördern die Zusammenarbeit und fühlen sich für den Gesamterfolg persönlich verantwortlich.

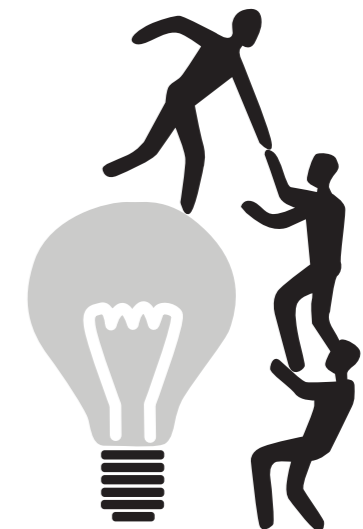
KOMMUNIKATION

Kommunikation ist das A und O des Erfolgs! Ein herausragendes Team kennzeichnet sich darin, dass es Konflikte als Bestandteil des Dialogs akzeptiert und AbwehrROUTINEN vermeidet. Dadurch entwickelt sich das Verhalten des Teams positiv und die restliche Energie kann sinnvoll genutzt werden.

EINE LEITUNG

Leitungsverhältnisse müssen klar formuliert sein, denn erst dann kann ein Team effektiv arbeiten.

Hier geht's weiter





STORMING PHASE

Brainstormen

Das Brainstorming ist eine Kreativitätsmethode mit der du innerhalb kürzester Zeit einen Pool an Ideen entwickeln kann. Es eignet sich für eine alleinige Umsetzung, jedoch auch besonders für größere Gruppen. Denn um Judith Gösch nochmals zu zitieren: „Mehr Leute haben mehr Ideen.“ Am besten eignen sich dafür Post-It Zettel, da so eine Übersicht gegeben ist. Jedoch funktioniert eine rein mündliche Methode ebenfalls genauso gut.

DO IT YOURSELF

- Alles ist erlaubt - der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt
- Funktioniert in einer Gruppengröße zwischen 5-10 Personen
- Begrenzter Zeitrahmen - es sollte möglichst schnell gehen
- Kein Kritisieren eigener/fremder Ideen während des Sammelns!
- Nicht durcheinander reden. Gut kommunizieren!
- Ideen möglichst kurz formulieren - Übersicht ist wichtig.
- Auch ausgefallene und unmöglich erscheinende Ideen sind erwünscht. Meistens sind gerade diese die Besten.
- Es gibt keine falschen Antworten.
- Und zum Schluss ganz wichtig: Jeder macht mit!

PHASEN DES BRAINSTORMING

1. Sammeln: Alle Beiträge aufschreiben
2. Clustern: Welche Beiträge gehören zusammen
3. Bearbeiten: Selektieren, korrigieren, ergänzen, komprimieren, ordnen ...
4. Transfer: Umsetzung der Ideen, konkretisieren, in den richtigen Zusammenhang setzen

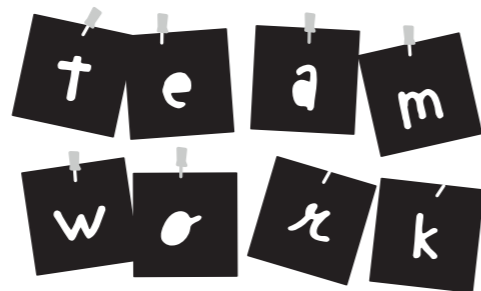
NORMING PHASE

Ziele definieren

Ein fehlendes oder nicht klar formuliertes Ziel ist oft die Ursache von ineffektiven Meetings. Um eine Besprechung zielorientiert zu führen ist es erstens wichtig, das Ziel klar zu definieren und zweitens, dieses gehirngerecht zu formulieren. Wir haben euch einige wichtige Aspekte zusammen getragen, die ein Ziel im besten Fall beinhalten sollte. Somit könnt ihr leichter arbeiten und Missverständnissen vorbeugen.

ZIEL(E) DEFINIEREN in 3, 2, 1 ...

- Ziele positiv formulieren und Negationen vermeiden
- Keine Vergleiche formulieren
- Alle W-Fragen (Was, Wie, Wann, Wo) beantworten
- Ziele realistisch einschätzen
- Einfaches und überschaubares Arbeitskonzept festlegen
- Feedback-Pausen und Unterziele setzen
- Keine eingeschränkte Abhängigkeit im Team erzeugen



PERFORMING PHASE

Feedbackregeln

1. DON'T JUDGE ME!

Beschreibe deine eigene Wahrnehmung und Reaktion.

Überlasse es dem Anderen, diese Informationen zu bewerten oder auch nicht.

2. KLAR WIE KLOBBRÜHE

Das Feedback soll klar und nachvollziehbar sein.

3. VOLL KORREKT

Die Beobachtung muss sachlich richtig sein und von anderen nachvollzogen werden können.

4. FINGER WEG VON MORALISCHER VERURTEILUNG

Dadurch minderst du den Drang beim Gegenüber, sich zu verteidigen und das Feedback abzulehnen.

5. NICHT UM DEN HEIBEN BREI REDEN

Wenn du jemanden sagst, er sei unhöflich, kann er damit in Bezug auf Verhaltensänderung relativ wenig anfangen. Sag' lieber, was er konkret gemacht hat und inwiefern die Gruppe dadurch nicht vorangekommen ist.

6. BAU' DIR KEIN LUFTSCHLOSS

Bezieh' dich auf Beobachtungen im Gegensatz zu Vermutungen, Phantasien oder Interpretationen.

7. LET'S TALK ABOUT ...

Spreche veränderbare Verhaltensweisen an, auf die der Betreffende Einfluss nehmen kann.

8. WIE HEIBT DAS ZAUBERWORT?

Feedback ist dann am wirksamsten, wenn der Empfänger darum gebeten hat. Erst dadurch entsteht eine vertrauensvolle Gesprächsbeziehung.

9. SCHIEB' KEIN EIGENTOR

Berücksichtige die Bedürfnisse deines Gegenübers. Wenn es dir egal ist, ob es dem Anderen nützt oder ihm sogar schadet, verlierst du sein Vertrauen.

10. SCHNELLER ALS DIE POLIZEI ERLAUBT

Feedback ist am wirksamsten, je kürzer die Zeitspanne ist zwischen dem betreffenden Verhalten und der Information über die Wirkung des Verhaltens.

ADJOURNING PHASE

Das Auflösen des Teams

Die letzte Phase nach dem Tuckman-Modell (Teamuhr) thematisiert die Auflösung des Teams und wird oft unterbewertet. Und plötzlich war da diese Nachricht: „Hat die Whatsapp-Gruppe verlassen.“ Es trifft einen wie der Schlag, es tut richtig weh. Ihr seid doch ein richtig gutes Team gewesen, habt eine Bindung zueinander gehabt, Erfolge gefeiert, Ziele gemeinsam erreicht! Und dann geht einfach jemand auf diese Art und Weise, so sang- und klanglos, ohne einen richtigen Abschied? Deswegen kurz und knackig einen guten Rat an euch, mit dem wir dieses Teamcoaching zudem abschließen möchten:

**Sorgt für ein letztes
verbindendes Erlebnis und feiert
den Abschied gebührend.
Nehmt euch noch ein letztes Mal
die Zeit, euch zusammen-
zusetzen und die gemeinsame
Zeit zu reflektieren. Würdigt
jeden Einzelnen im Team
für seine gute Arbeit.
Ein Prosit auf euch!**



Ronald & Johannes

Das Studium an der Hochschule Augsburg verbindet auch im Nachhinein: Johannes Kemnitzer arbeitet bei der Münchner Agentur Martin et Karczinski und Ronald Wild im Markenmanagement bei Lufthansa. Ihr gemeinsames Projekt, das Redesign der Lufthansa Identity, wurde vergangenes Jahr gelauncht. Im Interview erzählen sie uns außerdem vom ursprünglichen Berufswunsch des Rockstars.

Ronald



1994-1996

Grafikdesigner im Kommunikationsbüro Ulm

2001

Diplom Kommunikationsdesign HS Augsburg

2001

Grafik- und Webdesign bei Busse Design in USA & San Francisco

2001-heute

Corporate Design Management bei Deutsche Lufthansa AG

Johannes



2002-2004

Ausbildung zum Medientgestalter

2009

Diplom Kommunikationsdesign HS Augsburg

2004-2009

Freelancer als weltweit beschäftigter Designer und Mediendesigner

2009-2016

Design Director, Senior & Junior Designer bei Martin et Karczinski, München

2016-heute

Director Consulting & Account Lead Lufthansa bei Martin et Karczinski, München



↑ Bildmarke der Lufthansa

Teamplayer auf Augenhöhe

München, nahe der Donnersbergerbrücke. Das stille Örtchen der Agentur Martin et Karczinski ist kein stilles. Ruhige Stimmen verlesen Zitate über Markendesign aus dem Buch der Agenturgründer. Johannes kommt in den Vorraum und lacht: ‚Das läuft hier schon seit Jahren, ich persönlich kann es langsam nicht mehr hören, aber es ist natürlich super interessant.‘ Nach diesem lehrreichen Toilettenbesuch betreten wir einen großen, cleanen Empfangsraum. Eine Lufthansa-Delegation ist gerade eingetroffen, darunter Ronald. Viel Beton, viel Licht und viele Menschen, die sich herzlich begrüßen. Wir werden in einen gläsernen Besprechungsraum geführt, wo zwischen Mandarinern und Lufthansa-Merch unser Gespräch beginnt.

FLIEGT IHR GERNE?

Ronald (zu Johannes): Das frage ich mich bei dir manchmal schon, du fährst ja immer mit dem Zug!

Johannes: Aber ich fliege schon gerne, doch. Ich finde es nach wie vor faszinierend, wenn so ein riesiges Ding einfach abhebt. Das hat immer so etwas Ehrfürchtiges.

Ronald: Ich hab' immer einen Fensterplatz, wenn es geht. Das sagt ja schon alles.

IHR HABT JA LETZTES JAHR GEMEINSAM EINEN LUFTHANSA-VORTRAG AN DER HOCHSCHULE AUGSBURG GEHALTEN. WIE IST ES DENN ÜBERHAUPT ZU EURER ZUSAMMENARBEIT GEKOMMEN?

Ronald: Wie fast alle große Firmen arbeitet auch Lufthansa im Corporate Design und Markenmanagement mit Agenturen zusammen. So unterstützt uns unter anderem die Agentur Martin et Karczinski aus München. Zwischen Johannes und mir stimmte die Chemie einfach von Beginn an.

IHR VERSTEHT EUCH ALSO WENIGER ALS AUFTRAGGEBER UND -NEHMER, SONDERN MEHR ALS TEAM?

Ronald: Ja, auf jeden Fall. Auf Augenhöhe. Als ich angefangen habe bei Lufthansa vor knapp 20 Jahren war das Verhältnis Kunde – Agentur da teilweise noch etwas anders gelagert.

Johannes: Gerade wenn man sich menschlich gut versteht, bewältigt man gemeinsam auch große Hürden. Eine Grundvoraussetzung ist, dass man es schafft, aus Auftraggeber und Auftragnehmer ein „Wir“ zu machen. Alle hier sagen, das ist „unser“ Lufthansa-Projekt. Wenn ich von „uns“ rede, meine ich damit sowohl die Lufthansa als auch Martin et Karczinski.

Ronald: Es ist zudem auch wichtig, mit allen Fachbereichen in einem Unternehmen gut zusammenzuarbeiten. Von Produktmanagement über Technik am Flieger gibt es da ganz viel, was bei Lufthansa beispielsweise bedacht und geplant werden muss. Wir arbeiten konzeptionell. Es ist wichtig, die Dinge bis auf die Wurzel zu hinterfragen und herzuleiten.

Johannes: Ich würde auch sagen, dass wir Teamplayer sind, es funktioniert auch gar nicht anders in unserem Arbeitsfeld. Ich will was mit Menschen machen! Gestaltung ist für Menschen, und die funktioniert nur mit Menschen. Ich persönlich hätte keine Lust, alleine in meinem Zimmer zu sitzen – ich will rausgehen.

richtig gut. Aber das ist normal. Und ganz ehrlich, mir ging es ja genauso. Wir sind alle mit der bisherigen Flugzeuglackierung aufgewachsen. Das ist auch ein Stück Identität, die du veränderst. Da braucht es schon auch Mut dazu.

Johannes: Mut und die Erkenntnis: Man kann es nicht allen recht machen. Und dann auch Durchhaltevermögen.

Ronald: Es waren und sind viele Emotionen im Spiel. Und das ist gut so. Es zeigt wie groß die emotionale Bindung und die Identifikation mit Lufthansa ist. Das ist bei uns schon außergewöhnlich. Viele unserer Mitarbeiter arbeiten sehr lange für Lufthansa und für sie ist das ein Stück Heimat. Da hilft es oft schon zu sehen, dass wir alle mit Herzblut an den Veränderungen gearbeitet haben und uns die Entscheidungen nicht leicht gemacht haben. Wir machen momentan unter anderem Designtalks, da erklären wir unseren Kollegen persönlich, was wir gemacht haben. Das hilft enorm, um vermitteln zu können, welche Veränderung wir aus welchem Grund vorgenommen haben.



WIE VIELE LEUTE SIND DENN AM PROJEKT BETEILIGT?

Johannes: Das ist ganz unterschiedlich, es kommt auf die Phase an, in der man sich befindet. Bei diesem Projekt waren es in der Hochphase wahrscheinlich so 25 Personen, die ausschließlich daran gearbeitet haben. Plus Freelancer und Spezialisten auf bestimmten Gebieten.

Ronald: Bei Lufthansa bestand das Projektteam in der Hochphase aus acht Leuten. Für die vielen verschiedenen Bereiche braucht es aber noch mehr Leute vom Fach. Wenn man alle Kollegen aus den Fachbereichen mitzählt, sind es unzählige mehr.

SEID IHR AUCH AUF GEGENWIND GESTOSSEN?

Johannes: Ja, und das ist auch ganz normal. Wenn irgendwo Veränderungen stattfinden, wollen immer einige, dass alles so bleibt, wie es ist. Es war wichtig, dass sich jeder als Teil des Prozesses fühlen konnte. Das war ein ganz essentieller Grund, warum das Projekt funktioniert hat.

Ronald: Wir mussten auch ganz viel Überzeugungsarbeit leisten, um die Kollegen außerhalb unseres Teams für die Veränderung zu gewinnen. Interessanterweise sind viele jetzt besonders begeistert, die ich erst überzeugen musste. Jetzt – einige Zeit nach Einführung – gefällt ihnen das neue Design

Mein Grundprinzip ist ja, dass ich erst mal alles interessant und spannend finde.

DAS SCHWIERIGSTE IST WAHRSCHEINLICH, ABZUWÄGEN, WIE VIEL MAN VERÄNDERN DARF, DAMIT ES NEU IST, ABER TROTZDEM LUFTHANSA BLEIBT.

Ronald: Wie unser Marketingleiter so schön sagte „We’re standing on the shoulders of giants“ – Wir mussten etwas ohnehin schon sehr Gutes erstmal besser machen. Und gleichzeitig die notwendige Veränderung hinkriegen. Ein Beispiel: Der Kranich als Zeichen funktioniert bis heute sehr gut. Das ursprüngliche Design stammt ja von Otl Aicher, es sind also große Fußstapfen, in die wir da treten.

Johannes: Man muss sich auch fragen, inwieweit Veränderung sinnvoll ist. Es gab zum Beispiel schon von Aicher Studien, den Kranich zu einem Pfeil zu abstrahieren. Wir sind



Es ist wichtig, die Dinge bis auf die Wurzel zu hinterfragen und herzuleiten.



- ↑ Außenbereich der Agentur
- ↖ Johannes Kemnitzer (Martin et Karczinski)
- ← Ronald Wild (Deutsche Lufthansa AG)

Gestaltung ist für Menschen, und die funktioniert nur mit Menschen.

dann aber zu dem Schluss gekommen, dass es das gar nicht braucht. Der Wert, den das Logo hat, ist so stark, dass wir das Motiv nicht ersetzen wollten.

Ronald: Insgesamt hatten wir die drei Hauptziele Premium, Klarheit und digitale Fitness – wir mussten dafür sorgen, dass das Ganze auch digital funktioniert. An dieser Stelle hatte es Probleme gegeben, da das ursprüngliche Design ja aus einer Zeit stammt, in der digitale Medien wie Websites kein Thema waren.

WIE SEID IHR DENN ZUM STUDIUM IN AUGSBURG GEKOMMEN?

Ronald: Eigentlich wollte ich Rockstar werden. Ich war nämlich ganz stark auf dem Musik-Trip und habe in einer Band gespielt. Für meine Bands habe ich die Plakate und CD-Cover gemacht. Da habe ich gemerkt, das sieht ja eigentlich gar nicht so schlecht aus ... Also habe ich eine Mappe gemacht und wurde auch tatsächlich in Augsburg genommen. Das konnte ich damals gar nicht glauben! Ja, das war bei mir so ein bisschen späte Liebe, muss ich sagen. Aber dann hab ich ganz stark gemerkt: das passt.

ALSO GLÜCKLICHERWEISE REINGERUTSCHT.

Ronald: Eigentlich kann man das echt so sagen, ja. Und bei dir? (zu Johannes)

Johannes: Voll reingerutscht. Als ich Abitur gemacht habe, wollte ich unbedingt zeichnen und habe dann Kunst im Leistungskurs gemacht. Und Chemie, weil ich das so interessant fand. Mein Grundprinzip ist ja, dass ich erst mal alles interessant und spannend finde.

Ronald: Das kann ich bestätigen.

Johannes: In Chemie habe ich übrigens versagt. Nach dem Zivi und einer Reise bin ich eher durch Zufall an einen Praktikumsplatz bei einer Augsburger Werbeagentur gekommen. Das hat mir auch ziemlich gefallen, darum habe ich dort noch die Ausbildung zum Mediengestalter drangehängt. Ich habe damals so vor mich hin gelebt und die Dinge auf mich zukommen lassen. Meine damaligen Mitbewohner haben an der FH Multimedia studiert und eines Abends gemeint: „Morgen ist Mappenabgabe!“ Naja, da habe ich eben schnell meine Sachen in eine Mappe gepackt und wurde tatsächlich zur Eignungsprüfung zugelassen und dann auch genommen. Ich hatte keinen Druck und deswegen fiel es mir wahrscheinlich relativ leicht. Das ist bei mir eigentlich oft im Leben so,

wenn ich so total naiv an Dinge ran gehe. Ich bin in ganz vieles einfach so reingerutscht.

Ronald: Cool! Ich hör das auch zum ersten Mal.

GIBT ES IRGENDWELCHE DINGE AN EUREM STUDIUM, DIE EUCH BESONDERS IM GEDÄCHTNIS GEBLIEBEN SIND – GUTES WIE SCHLECHTES?

Ronald: Ich finde, ich habe in Augsburg wirklich gutes Handwerk gelernt. Das konzeptionelle Arbeiten hilft mir bis heute. Selbst, wenn mir manches damals zu schulisch erschien – rückblickend war das sehr wertvoll. Gerade Typografie brauche ich in meinem Job ständig. Und die Stimmung war immer sehr gut dort! Wir waren ja noch in der alten Fachhochschule. Das hatte mehr Werkstattcharakter und man konnte sich austoben – Stichwort Sprühkleber – ohne dass gleich jemand geschimpft hat. Ja, ich habe mich wirklich wohl gefühlt und hatte eine super Zeit. Da kriegt man wieder richtig Lust aufs Studieren!

Johannes: Für mich war das Tolle an der Augsburger FH die große Bandbreite. Manche Absolventen werden Fotografen, andere machen Corporate Design, Illustration oder, wie ich, Brand Strategy Consulting. Unzählige Möglichkeiten! Nicht so gut finde ich, im Nachhinein betrachtet, den geringen Anteil von wirtschaftlichen Themen im Studium. Am Ende des Tages dreht sich ja doch vieles auch um Geld, egal ob du Tätowierer, Fotograf oder in einer Agentur angestellt bist. Du musst deine Steuer machen und schauen, wie du mit dem, was dich im Herzen antreibt, finanziell klarkommst. Außer es ist dir ganz bewusst völlig egal, das geht ja auch. Aber das ist meiner Erfahrung nach bei den Wenigsten so.

WIE GING ES DENN NACH DEM STUDIUM FÜR EUCH WEITER?

Ronald: Mein Diplom habe ich 2000 gemacht. Ich bin dann für ein Praktikum in eine Digitalagentur nach San Francisco gegangen. Und ein Praktikum bei Lufthansa habe ich auch gemacht – ich hatte damals schon Arbeiten im Studium, die sich mit Fliegen beschäftigen. Das hat mir sehr gefallen und ich habe nach San Francisco tatsächlich ein Jobangebot bei Lufthansa bekommen. Das war 2001 und seither bin ich sozusagen in diesem Kosmos unterwegs. Das war ein relativ geradliniger Weg. Das Gefühl, nachhaltig an etwas zu arbeiten, war mir immer sehr wichtig. Und das ist für mich bei Lufthansa der Fall – es ist einfach eine starke Marke. Deswegen hat es mich auch nie weggezogen. Ich bin dort glücklich und es macht mir immer noch enorm Spaß.

Johannes: Ich habe schon während dem Studium viel in der Agentur gearbeitet, in der ich auch die Ausbildung gemacht habe. Erst als Mediengestalter, dann mehr und mehr als Designer. Mein Mentor dort – auch ein ehemaliger FH Augsburg Student – hat mir dort viele Freiräume ermöglicht. Dann habe ich mehr und mehr eigene Projekte entwickelt und als Freelancer schließlich für unterschiedlichste Themen und Projekte auch ein paar größere internationale Sachen gemacht. Als meine Tochter dann auf dem Weg war und meine Frau zu dem Zeitpunkt auch noch im Staatsexamen gesteckt hat, habe ich dann eine Festanstellung gesucht. Das war 2009 während der Wirtschaftskrise, alle haben ausgestellt, nur MetK hat eingestellt. So bin ich da gelandet, auch wieder eher zufällig als bewusst. Und da bin ich heute immer noch ...

VERMISST IHR DAS STUDENTENLEBEN?

Ronald: Was das Arbeiten angeht auf jeden Fall. Wir hatten mal ein superschönes Projekt: Wir sollten das Erscheinungsbild für den Alpenzoo Innsbruck machen. Wir sind hingefahren und haben Tiere studiert, gezeichnet, ein Wegeleitsystem entworfen und vieles mehr. Auf dieses freie Arbeiten hätten ich mal wieder Lust.

Johannes: Ja, weil für sowas im Berufsleben oft die Zeit fehlt. Die Zeit für die Auseinandersetzung mit den Dingen. Aber man muss fairerweise sagen: Das ist ja etwas, was wir bei der Lufthansa teilweise schon auch haben. Wir haben damals erstmal eine Lufthansa-Tour bekommen: Wir haben in Turbinen reingeguckt, mal alle Sitze angeschaut, waren im Flugsimulator, in der Kantine der Piloten und Flugbegleiter. Wir haben alles wirklich einmal inhaliert, da lernt man natürlich am meisten.

WIE SIEHT DEIN ALLTÄGLICHES BERUFSLEBEN AUS?

Johannes: Ein Großteil besteht aus Beobachten, Zuhören und Reden. Ich bin so eine Art Brücke zwischen unseren Teams, den Kunden und der Welt mit ihren Technologien und Trends. Ich halte viele Workshops und arbeite ganz viel mit Menschen. Was ich eigentlich kaum mehr mache, ist am Computer arbeiten, außer E-Mails schreiben. Auch viel Reisen. Das klingt schön, ist aber sehr anstrengend. Für dieses Projekt war ich mindestens hundertmal in Frankfurt, aber eben nur am Frankfurter Flughafen und bei Lufthansa. In Frankfurt Stadt war ich nur ein paar Mal. Mittlerweile versuche ich, an größere Geschäftsreisen Wochenenden dranzuhängen.

FEHLT DIR MANCHMAL DAS VISUELLE ARBEITEN? ETWAS WIRKLICH AUSZUARBEITEN?

Johannes: Ich bin gar nicht so sehr auf das Visuelle fixiert. Eigentlich ist es mir egal, mit welchem Medium ich arbeite: Es muss einfach das richtige Werkzeug für den richtigen Zweck sein. Wobei ich mich schon als visuellen Menschen bezeichnen würde. Die abstrakten, schwer greifbaren Themen visualisiere ich eigentlich immer. Während Meetings zeichne ich auch ständig, um Ideen und Abläufe visuell darzustellen. Meine Einführungsveranstaltung ist mir bis heute in guter Erinnerung. Einer meiner damaligen Professoren hat damals gesagt: Ein guter Gestalter geht raus und geht ins Kino, der liest Zeitung, der geht mit Leuten feiern, der sucht, der schaut, wie in anderen Ländern das Essen schmeckt, der interessiert sich dafür, wie sich die Dinge anfühlen. Für mich ist ein Gestalter jemand, der eine gewisse Offenheit hat, und einfach den Wunsch, Dinge zu verändern, zu verbessern und Ideen einzubringen, völlig egal in welchem Bereich und mit welchem Werkzeug.

**VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN
THERESA HÜGUES UND LAURA KREUZER.**



- Smartwatch-Design
- ↓ Saffflaschen-Design
- ↓ Geschäftsauftritt



- ↑ Halstuch einer Stewardess
- Lufthansa-Lounge





← Ronald und Johannes beim Interview

↓ Sitzreihen im Lufthansaflugzeug



**JOHANNES, RONALD, WAS
MACHT GUTES TEAMWORK FÜR
EUCH AUS?**

Eine Grundvoraussetzung ist, dass man es schafft, aus Auftraggeber und Auftragnehmer ein „Wir“ zu machen.



Karen

Von der Grafik-Designerin zur freien Künstlerin: Karen Irmers Laufbahn begann mit dem Kommunikationsdesign-Studium in Augsburg, bevor sie sich der Kunst und Fotografie zuwandte und an der Akademie der bildenden Künste in München studierte. Mittlerweile kennt sie durch ihre Dozententätigkeit auch die andere Seite des Studiums. Dreh- und Angelpunkt ihrer künstlerischen Arbeit ist die Natur. Wieso sie gut nachvollziehen kann, dass Isländer an Feen glauben, erzählt sie uns im Gespräch.



1995-1999

Studium
Kommunikationsdesign
HS Augsburg

2000-2007

Studium
Freie Kunst
AdBK München

2015-2017

Gastdozentur
Fotografie und
Videokunst,
HBK Braunschweig

2016-2017

Vertetungs-
Professur,
Videoklasse,
HBK Braunschweig



↑ Wandeln – Moritzkirche

Los

gelöst

Bunte Wände, lange Gänge und viele Türen – wir sind auf der Suche nach Karens Atelier in der Augsburger Ballonfabrik. Einige Umwege später stehen wir vor Zimmer 207. Karen empfängt uns herzlich. Während sie noch kurz für ein Telefonat verschwindet, lassen wir die großen, dunklen Fotografien an der Wand auf uns wirken. Wir trinken Kaffee aus kleinen Gläsern und essen selbst gemachtes Shortbread. In Irland, schwärmt Karen, hat sie das Shortbread backen erlernt und perfektioniert.

WIE IST DEINE LIEBE ZU IRLAND ENTSTANDEN?

Angefangen hat alles mit einem meiner ersten Stipendien, einer sogenannten „artist-in-residency“ in Irland. Das Prinzip von so einer residency ist, dass man einen Schlafplatz, ein Atelier und in der Regel etwas Taschengeld bekommt, um sich dort fernab vom Alltagsstress voll und ganz auf das künstlerische Schaffen zu konzentrieren. Ich hatte damals gar keine großen Erwartungen an diese einsame Insel, wurde aber positiv überrascht: Blick aufs Meer, die Landschaft selbst und lauter ehrlich interessierte Leute. Das war für mich eine wahnsinnig prägende Zeit und seitdem zieht es mich immer wieder nach Irland.

WOLLTEST DU SCHON IMMER KÜNSTLERIN WERDEN? ODER HAT SICH DAS ERST MIT DEM STUDIUM MANIFESTIERT?

Tatsächlich erst während des Studiums. Ursprünglich wollte ich Illustratorin werden, habe im Studium aber gemerkt, dass Grafikdesign so viel mehr ist. Nach dem Diplom war ich eine Zeit als Grafikerin tätig, ich habe mit Freunden eine Grafikagentur gegründet. In dieser Zeit hab ich angefangen, parallel Kunst zu studieren.

WIE KAM ES DAZU?

Das hat sich mehr oder weniger zufällig ergeben. Während meines ersten Studiums habe ich einen Malerekurs im Kloster Irsee bei Gerd Winner belegt, der damals Professor an der Akademie der Bildenden Künste München war. Nach einer Woche hat er mich gefragt, ob ich bei ihm studieren möchte. Ich hab damals nicht kapiert, dass das eine

Freikarte für die Akademie ist ... (lacht) Als ich dann ein Jahr später mit meiner Mappe angekommen bin, war er etwas irritiert. Er hat mir dann nochmal erklärt, dass er das schon ernst gemeint hätte und ich mich nur einschreiben müsse. Ich konnte damals nicht glauben, dass es auch mal so leicht gehen kann, die Aufnahmeprüfung an der FH Augsburg habe ich nämlich nicht auf Anhieb geschafft.

**WOMIT WIR WIEDER IN AUGSBURG WÄREN.
WAS WAREN FÜR DICH POSITIVE UND NEGATIVE
ERFAHRUNGEN AN DER FH?**

Also die positivste Erfahrung war eigentlich, dass das ganze Studium total toll war. Es war wahnsinnig interessant, so viele neue Dinge auszuprobieren, die mich alle begeistert haben. Ich habe extrem viel gearbeitet und alles in mich aufgesogen. Und negative Erfahrungen ...

**DAS IST SCHÖN, WENN MAN DARÜBER
NACHDENKEN MUSS.**

Es gab damals noch einige Professoren vom alten Schlag, da waren die Besprechungen manchmal sehr unangenehm. Mich hat harsche Kritik zwar oft gepusht, aber wenn ein Professor besonders grob zu Mitstudent/innen war, hat mich das mit meinem ausgeprägten Gerechtigkeitsempfinden nicht kalt gelassen. Insgesamt habe ich aber sehr gute Erinnerungen an die Zeit. Es war auch nie der Gedanke da, dass ich dort falsch bin. Vor allem war es die Basis für alles was danach kam. An der Akademie wäre ich ohne das erste Studium verloren gewesen.

**Wer unterrichtet, lernt
auch selbst immer dazu.**

**DU ARBEITEST JA AUCH ALS DOZENTIN. WIE WAR
DAS FÜR DICH, DIE FRONTEN ZU WECHSELN?**

Genau, ich habe immer mit Leidenschaft unterrichtet, hier an der Hochschule, an der Hochschule der Künste in Braunschweig und aktuell an der Augsburger FOS. Ich empfinde keine Fronten. Wer unterrichtet, lernt auch selbst immer dazu. Die Arbeit mit jungen Erwachsenen ist für mich sehr bereichernd.

**WAS IST DIR WICHTIG, DEINEN SCHÜLERN
MITZUGEBEN?**

Klar, solide Grundlagen und ein Gespür für die Form sind das eine. Vor allem ist mir aber wichtig, dass aus den Studenten selbständige Menschen werden und ich am Ende nicht mehr notwendig bin. Dann habe ich meinen Teil gut gemacht. Ich sehe mich als Beraterin auf Augenhöhe, die Impulse geben und Wissen bereitstellen kann. Nicht nur vorne stehen und erzählen, sondern den Studenten helfen, das nötige Selbstbewusstsein zu entwickeln, um selbstständig zu arbeiten. Und ich sehe meine Aufgabe natürlich auch darin, zu begeistern. Meine eigene Erfahrung kann ich nicht weitergeben, also gebe ich die Möglichkeit, die Erfahrungen selbst zu machen. Ich unterrichte wirklich total gerne, habe das aber runtergefahren, man kann nicht alles gleichzeitig machen. So kann ich meine eigene künstlerische Arbeit konzentrierter verfolgen.

**VOR KURZEM HATTEST DU EINE AUSSTELLUNG
IN DER MORITZKIRCHE. WIE KOMMST DU ZU
SOLCHEN AUFTRÄGEN?**

Ich würde sagen, als Künstler befindet man sich in einer Art unsichtbarem Netz. Einerseits habe ich Galeristen, die sich bemühen, Ausstellungen für mich zu bekommen. Meistens ist es aber so, dass jemand in einer Ausstellung oder Galerie auf mich aufmerksam wird und so mich und meine Arbeit kennenlernt. Im Fall der Moritzkirche war das jetzt so. Da wurde ich vom Kurator angesprochen, ob ich mir vorstellen könnte, eine Arbeit für die Kirche zu machen. Sich auf etwas Neues einzulassen und auf große, interessante Räumlichkeiten einzugehen, diese Art von Arbeit liebe ich sehr. Bei solchen Projekten leben die Leute mit der Installation. Das habe ich hier sehr stark mitbekommen und das war sehr schön zu sehen. Augsburg war für mich natürlich ein Heimspiel, so eine Art von Projekt auch mal außerhalb von Augsburg realisieren zu können, wäre ein Traum.

**IN DEINEN ARBEITEN DREHT SICH VIEL UM DIE
NATUR, WAS FASZINIERT DICH DARAN?**

Es ist dieses Bedürfnis, nach etwas zu suchen oder etwas darzustellen, was man nicht auf den ersten Blick durchdringen kann. Da liefert die Natur ein sehr ergiebiges Spektrum. Ich habe damit eigentlich in der Malerei angefangen. Irgendwann habe ich festgestellt, dass die Fotografie für mich das bessere Medium ist. An der Akademie wollte ich unbedingt in die Malereiklasse von Sean Scully, weil mir seine erdigen, melancholischen Arbeiten von der Stimmung her sehr



entsprochen haben. Das war erstmal schwierig und diskussionsreich, weil ich schon damals fotografiert und nicht gemalt habe. Aber nach einer vereinbarten „Probezeit“ war das dann keine Frage mehr. Von da an war ich die Fotografin in der Malerklasse.

WIE FINDEST DU DIE MOTIVE FÜR DEINE ARBEITEN?

Ich bewege mich viel in der Natur und suche Stille und Ruhe. Es funktioniert für mich nicht, mit dem Auto irgendwohin zu fahren um schnell ein Foto zu machen. Das wäre schon praktisch! (lacht) Ich muss zuerst eine Weile wandern oder sitzen, um zu entscheiden, welches Motiv das richtige ist. Ein Prozess, den sich ein Maler vielleicht durch die Grundierung der Leinwand verschafft. Und ich experimentiere viel, mit Materialien und wie sich dadurch die Lichtstimmung verändert. Ich mache ja eigentlich technisch schlechte Fotos. Bei mir darf Schwarz auch mal Grau sein oder etwas darf unscharf sein, wenn ich dadurch ein Plus an Atmosphäre bekomme. Das ist ja untypisch bei gelernten Fotografen. Deswegen sehe ich mich selbst auch nicht als Fotografin, sondern als Künstlerin, die mit Fotografie arbeitet.

SCHAFFEN ES ALLE DEINE BILDER AN DIE GALERIEWAND ODER SORTIERST DU STARK AUS?

Ich sortiere extrem aus. Heutzutage gibt es so wahnsinnig viele Fotos, da muss ich mir als Künstlerin schon überlegen, warum ich jetzt ein weiteres Bild in die Welt setze. Das sind Bilder, die es verkraften und fordern, dass man sie länger betrachtet. Um die Fotos auszusortieren, brauche ich Abstand, zeitlich und emotional. Das ist wichtig, um subjektiv beurteilen zu können, welches Foto auch losgelöst von der realen Landschaft Bestand hat. Ich will einen neuen Kosmos entstehen lassen und das funktioniert natürlich immer besser, wenn der Abstand zum Altbekannten größer ist. Durch wenige Farben und Bezugspunkte überlasse ich es dem Betrachter selbst, sich zu verorten: Wie groß bin ich da? Aus welchem Blickwinkel sehe ich die Landschaft? Und welche Landschaft eigentlich?

WELCHE LANDSCHAFTEN EIGNEN SICH GUT DAFÜR?

Wie gesagt, Irland ist toll. Aber insgesamt bietet der Norden sehr viel, weil die Landschaft dort sehr karg und das Wetter abwechslungsreich ist. Auch Island war ein Traum. Da gibt es wahnsinnig viele Landschaften, die wie von einer anderen Welt sind. Dass die Isländer an Feen und Elfen glauben, wundert einen nicht. Wenn man dort ist denkt man sich: Na klar, das ist plausibel! Muss so sein!

TRENNST DU BERUF UND FREIZEIT ODER BIST DU IMMER 100% KÜNSTLERIN?

Ja, man ist schon immer Künstler. Das macht aber auch nichts. Es ist schön, Künstlerin zu sein. Also es verbindet sich auf angenehme Art, das sind ja sowieso Dinge des Lebens, mit denen ich mich beschäftige. Auszeiten zu nehmen ist schon auch sehr wichtig, aber die Grenzen sind fließender als in anderen Bereichen. Ich fotografiere zum Beispiel kaum noch im Urlaub. Wo der Rest der Menschheit anfängt zu fotografieren, da mach ich meistens Pause. Ich bin nicht an meiner Kamera festgewachsen, das stellen sich manche Leute so vor.

DEIN MITTEL GEGEN INSPIRATIONSENGPÄSSE?

Einfach mal zwei Stunden spazieren gehen. Das bringt die Gedanken wieder in Gang. Aber manchmal gibt es einfach Lebenssituationen, da kommt nichts bei raus. Und das ist auch vollkommen okay. Dann war die Zeit und Arbeit trotzdem wichtig.

DU ARBEITEST JA IN ERSTER LINIE ALLEIN, AUF WESSEN HILFE BIST DU TROTZDEM MAL ANGEWIESEN?

Es gibt da viele verschiedene Menschen, die eine Rolle spielen. Sowohl im privaten als auch beruflichen Bereich. Familie, mein Partner, Freunde ... Zum Beispiel habe ich eine Freundin, mit der ich einmal die Woche walken gehe. Sie ist Kunsthistorikerin und Texterin und der Austausch mit ihr ist mir sehr wichtig. Das Sportliche ist zweitrangig. (lacht) Und dann wären da noch ganz viele Künstler überall auf der Welt verstreut, die ich über meine Arbeit kennengelernt habe. Das ist eine Art riesiges Team. Vielleicht kein Team im eigentlichen Sinne, man steht nicht in ständigem Kontakt. Aber man kann sich immer melden, wenn man in der Nähe ist oder Hilfe und Rat braucht. So ein Austausch ist wichtig für das künstlerische Schaffen. Ich glaube, das ist ein wesentlicher Punkt, warum man studieren sollte: um ein Netzwerk aufzubauen.

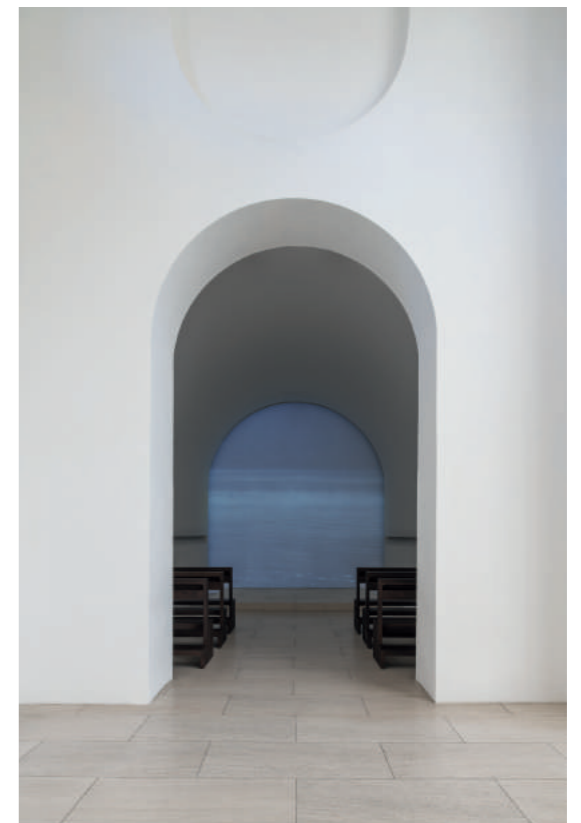
VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN
MELANIE RUF UND ANNA GLATT.



Wo der Rest der Menschheit anfängt zu fotografieren, da mach ich meistens Pause.



- ← Atem - Gestrüch
- ↗ Wandeln - raumgreifende Installation, Moritzkirche Augsburg





- ← Grey Square
- ↙ Between - Installation
- ↙ Hauch - Installation



**KAREN, DEINE FOTOKUNST
ENTSTEHT NICHT IM TEAM,
ODER?**

Durch meine Arbeit habe ich ganz viele Künstler überall auf der Welt verstreut kennengelernt. Das ist eine Art riesiges Team. Vielleicht kein Team im eigentlichen Sinne, man steht nicht in ständigem Kontakt. Aber man kann sich immer melden, wenn man in der Nähe ist oder Hilfe und Rat braucht. So ein Austausch ist wichtig für das künstlerische Schaffen.

Cards against Design

SPIELER 1 - 2

DAS GRÖSSTE PARADOXON IM DESIGN-UNIVERSUM:	EINE FEHLENDE STECKDOSE.	DIE GRÖSSTE FREUDE DES DESIGN-STUDENTEN?	VEGANE SÜSSKARTOFFEL-POMMES FÜR 1.20€.
EINHÖRNER UND REGENBÖGEN.	FORM FOLLOWS _____ ?	STEVE JOBS.	APHRODISIERENDE ADOBE FEHLER-MELDUNG:
DER KUSS DER MUSE BEGEGNET DIR DURCH EIN/E _____.	FINELINER-SONDER-ANGEBOT.	INDESIGN WURDE UNERWARTET BEENDET AUFGRUND _____ ?	DIE AKADEMISCHE 1/4-STUNDE.
NETFLIX.	DAS HAT JEDER DESIGN-STUDENT:	EIN KAPUTTES KONDOM.	NACHTS IN DER HOCHSCHULE:

SPIELER 3 - 4

DESIGN BEDEUTET _____.	BAFÖG.	DER SCHLIMMSTE ALBTRAUM EINES DESIGN-STUDENTEN:	MORGENS, MITTAGS, ABENDS SAUFEN.
BIER-LIEFERUNG.	LAUT GESETZ MÜSSEN DESIGNER _____ BESITZEN.	PASSIV-AGGRESSIVE POST-IT NOTIZEN.	DAS GIBT'S JEDEN TAG IN DER MENSA:
I HAVE 66 DESIGN PROBLEMS, BUT _____ AIN'T NO ONE.	UNBEKANNTER WLAN-SCHLÜSSEL.	WUNDERMITTEL GEGEN ABGABEN-STRESS:	"MY HEART WILL GO ON" NON-STOP.
LEBEN UND LEBEN LASSEN.	DER DRUCKER PROTESTIERT. SCHULD IST _____.	BOB ROSS' ONLINE-MALKURS.	SORRY PROF., ABER ICH KANN NICHTS AGEBEN, WEGEN _____.

Cards Against Design ist ein Partner-Spiel für Design-Studenten oder solche, die es werden wollen. Im Gegensatz zu den meisten Partner-Spielen, die ihr zuvor gespielt habt, ist Cards Against Design realistisch und greift den Alltag von seiner humorvollsten Seite auf. Die Inspiration dafür leistete das Spiel Cards Against Humanity.

Das Spiel ist einfach. Knickt zunächst das Magazin am Bund so um, dass jeder Spieler nur eine Seite des Spieles sehen kann. In jeder Runde stellt ein Spieler eine Frage von einer schwarzen Fläche, und alle anderen antworten mit ihrem lustigsten weißen Feld. Gewinner ist, wer als Erstes die meisten weißen Felder losgeworden ist.



Vincent

Aus seiner Heimat München wollte Vincent Schwenk nach der Schule erst einmal weg, deswegen fiel seine Wahl auf das Kommunikationsdesign-Studium in Augsburg. Danach zog es ihn in den hohen Norden, nach Hamburg. Erstmals in die Branding-Agentur EIGA, dann als selbstständiger 3D-Künstler. Mittlerweile hat er sich mit abstrakten 3D-Animationen einen Namen gemacht und die Kunden reißen sich um ihn. Trotzdem macht er auch noch viele eigene Projekte oder kleinere Aufträge, einfach aus Spaß am Design.



2011-2012

Praktikum bei
Sehsucht in
München

2012

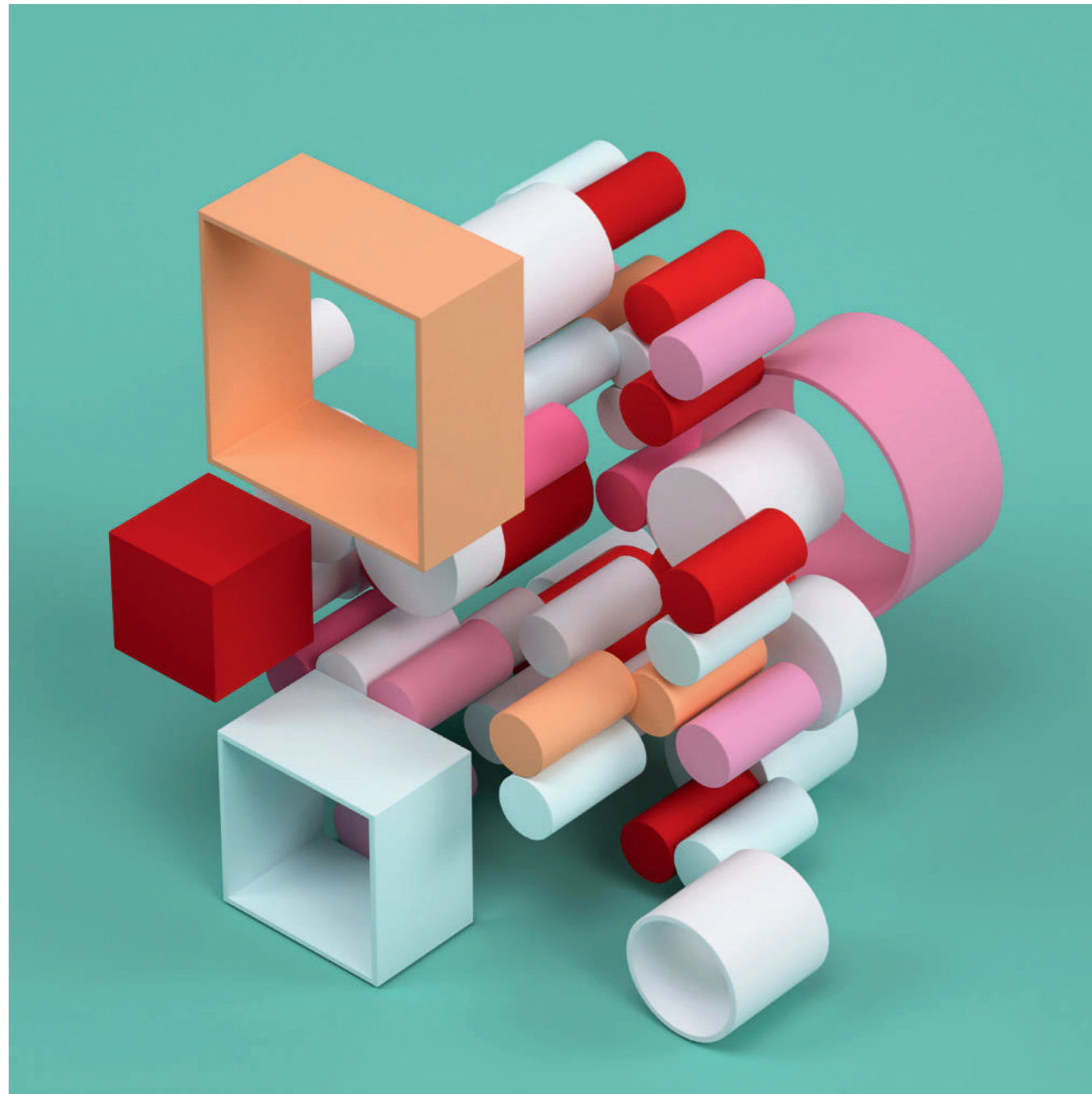
Bachelor
Kommunikationsdesign
HS Augsburg

2014

EIGA
Hamburg

seit 2014

selbständiger
3D-Künstler
und Grafik-
designer



↑ connect - disconnect 2017
Still einer Animation für eine Vortragsreihe

Der Anima t e u r

Hamburg Altona. Wir treffen uns mit Vincent Schwenk in seinem Coworking-Studio. Ein heller Raum mit vier Arbeitsplätzen, einer Küchenzeile und einer alten Ledercouch. Ein Fahrrad lehnt in einer Ecke und ein schöner Holzboden sorgt für Gemütlichkeit. Bevor wir mit dem Interview beginnen, zeigt Vincent Videos seiner Arbeiten und wir dürfen seine VR-Brille testen - wir malen wilde Formen in die Luft und verstehen, was ihn an dieser Welt so fasziniert.

MOIN ODER SERVUS?

Früher Servus, aber man legt das ja schnell ab. Für mich klingt Servus mittlerweile sehr komisch. Wenn ich jetzt in Bayern bin, sag ich aus Versehen auch immer „Moin“.

DU KOMMST JA URSPRÜNGLICH AUS MÜNCHEN. WIE BIST DU NACH AUGSBURG GEKOMMEN?

Ich wollte nach dem Abi einfach weg, in eine neue Stadt, was Neues erleben. Eigentlich wollte ich damals Fotografie studieren, das gab's in München, Kommunikationsdesign in Augsburg. München ist ein bisschen lame, wenn ich eh aus München komm', darum ist es dann Kommunikationsdesign in Augsburg geworden. Und dann hat mir Grafikdesign sowieso viel besser gefallen als Fotografie.

WIESO HAST DU DENN KOMMUNIKATIONSDESIGN STUDIERT, UND NICHT ANIMATION?

Wenn, dann hätte ich ja Fotodesign studiert, das wollte ich ursprünglich machen. Ich wusste ja nicht von vornherein, dass ich Animation machen will. Ich wusste generell lange nicht, was ich machen soll. Es war also eine glückliche Fügung, dass ich überhaupt in diesem Studium gelandet bin. Und mit Bewegtbild habe ich dann sowieso erst während des Studiums angefangen, aber auch noch nicht so intensiv, sondern immer mal wieder ein bisschen herumprobiert.



- ← Vincents Arbeitsplatz
- ↙ Immer mit dem Fahrrad unterwegs

Dann hat mir Grafikdesign sowieso viel besser gefallen als Fotografie.

KOMMUNIKATIONSDESIGN WAR ALSO DAS RICHTIGE FÜR DICH, UM HERAUSZUFINDEN, WAS DU MACHEN WILLST?

Ja, auf jeden Fall. Weil ich es eben gar nicht genau wusste und erst viele Sachen ausprobieren musste. Die verschiedenen Designdisziplinen hängen ja auch alle irgendwie zusammen, deswegen ist es wichtig, überall zumindest die Grundlagen zu können. Allerdings kann das nach dem Studium auch hart sein: Man kann vieles, aber nichts so richtig, da muss man sich durchmogeln und seinen eigenen Weg finden. Aber es ist gut, die Basis zu haben. Meine Abschlussarbeit hat sich sogar darum gedreht: Möglichst viel ausprobieren und herausfinden, worauf ich Bock hab'. Es war quasi einfach nur Rumgespiele, jede Woche ein anderes Projekt: Ein Spiel, eine Ausstellung, ein Poster, Animation, Illustration, Fotografie. Nach der Bachelorarbeit wusste ich es zwar auch noch nicht so genau, aber es hat mich auf alle Fälle weiter gebracht.

WIE GING ES NACH DEM STUDIUM FÜR DICH WEITER?

Nach einer Weltreise bin ich zu EIGA gegangen, einer kleinen Branding-Agentur in Hamburg. Sehr sympathische Leute, aber Branding war nicht ganz das, was ich machen wollte. Ich habe dann entschieden, es nochmal mit Animation zu probieren. Vor dreieinhalb Jahren habe ich mir einen schnellen Rechner gekauft, um ins 3D-Business einzusteigen. Seit ein paar Jahren gibt es ja auch Echtzeit-Rendering, darum ist das Ganze mittlerweile viel interessanter als früher. Davor war es ziemlich langwierig, du hast einen Wert geändert, musstest ewig rendern, hat nicht gepasst, wieder einen Wert ändern, wieder warten, und so weiter. Das ist inzwischen viel cooler.

WAS WAR DANN DEIN ERSTES GROSSES ERFOLGSERLEBNIS?

Eindeutig die Titles für das Reeperbahn-Festival, die ich zusammen mit einem Kumpel gemacht habe. Davor habe ich zwar auch schon viel 3D gemacht, aber das war der erste „richtige“ Job. Nach dem Auftrag ging's richtig ab, da habe ich viele Anfragen und Jobangebote bekommen. Akquise mache ich also gar nicht, das läuft alles über Instagram oder Behance. Mittlerweile kriege ich jeden zweiten Tag eine

Anfrage für einen Job und sage 95 % davon ab. Ich versuche, das ganz scharf zu trennen: Entweder arbeite ich, weil der Job cool ist oder weil er richtig viel Geld bringt. Inbetween mach' ich nichts mehr. Ich habe auch gar keine Lust, so viel zu arbeiten, Animation ist schon auch anstrengend und zeitintensiv.

DAS IST JA TOTALER LUXUS, WENN MAN SICH SEINE AUFTRÄGE SO AUSSUCHEN KANN.

Ja, deswegen sage ich immer: Macht immer das, worauf ihr Bock habt, ich hab's immer so gemacht. Am Anfang habe ich nicht viel verdient, aber irgendwann bekommst du so die Kunden, die genau das wollen, was du machst. Ab und zu mache ich auch Aufträge, die ich niemandem zeige, die aber viel Geld bringen. Zum Beispiel ein animierter Werbebanner für Kinder-Schokolade, das war kein großer Aufwand für mich. Technisch gesehen war das ein guter Job, allerdings null kreativ und natürlich ganz anders als der Auftritt, den ich nach außen habe. Wichtig ist mir aber, nicht für Firmen zu arbeiten, die ich ethisch nicht unterstütze: Nestlé, Tabak-, oder Waffenindustrie. Und Automarken. Ich fahre jeden Tag ungefähr 4 Kilometer mit dem Rad hierher und die ganzen SUVs vergiften die Stadt und nerven einfach nur.

WAS MAGST DU AN BEWEGTBILD?

Wie gesagt, ich habe ja früher sehr viel fotografiert und beim animieren kann ich im Grunde genauso arbeiten wie ein Fotograf: die Kamera bewegen, die Objektivart ändern, Tiefenunschärfe einbauen, das Licht anders setzen, jede Art von Objekten verwenden. So was im Fotostudio aufzubauen, ist wahnsinnig aufwendig, im 3D-Programm kann ich ganz schnell alles Mögliche ausprobieren und ändern.

NOCHMAL ZURÜCK ZUM STUDIUM: WELCHES FACH WAR SO GAR NICHT DEINS?

BWL und Recht fand ich damals ziemlich langweilig. Das ist zwar wichtig, man lernt aber alles schrittweise im Nachhinein, wenn man jeden Monat seine Steuererklärung machen muss. Es ist nicht alles Design, ich habe auch viel Organisatorisches zu tun: Angebote und Rechnungen schreiben oder Projektmanagement. Ansonsten mochte ich eigentlich alle Fächer, es steht und fällt für mich aber immer mit den Professoren.



WAS WAR FÜR DICH DIE BESTE SACHE AM STUDIUM?

Gut ist auf jeden Fall, dass die Stadt so klein ist und man seine ganzen Leute so nah hat. Wir haben uns oft getroffen und unsere Sachen zusammen gemacht. Dadurch gab's einen super Zusammenhalt und ich finde es total wichtig, viel Austausch mit den anderen Studenten zu haben. Da lernt man richtig viel. Und die „neue“ FH ist auch ganz schön.

UND WER ODER WAS HAT DICH IN DEINER ZEIT IN AUGSBURG AM MEISTEN GEPRÄGT?

Am meisten, glaube ich, die anderen Studenten, weil das so ein Kontrast zum Gymnasium war. Auf einmal hast du lauter Leute um dich rum, die sich für dieselben Dinge interessieren wie du. Mit Interesse an Kunst steht man in der Schule ja eher alleine da. Aber trotzdem ganz verschiedene Menschen, das ist ja wichtig für den Austausch. Und ich habe nie das gemacht, was ich hätte machen sollen. Wenn mein Kopf merkt, etwas ist für ihn sinnlos, sperrt er sich komplett dagegen. Ich habe mir dann immer eigene Aufgaben gesucht. Meine Noten waren in der FH nicht die besten, aber das war mir egal. Ich habe immer das gemacht, worauf ich Bock hatte und hab' die Professoren davon überzeugt.

KLINGT NACH VIEL EIGENINITIATIVE. HAST DU EINEN GUTEN RAT FÜR UNS STUDENTEN?

Macht so viel wie irgendwie geht! Daylies, irgendwelche Projekte, ganz egal. Macht das, worauf ihr wirklich Lust habt, zeigt nur das her, was ihr wollt, aber seid so produktiv wie möglich. Portfolio-Arbeit zu machen ist so wichtig. Ich mache nebenbei auch noch ein bisschen Grafikdesign, Plattencover oder Plakate für das Label Suol zum Beispiel. Und es ist wichtig, Leute kennenzulernen, darum empfehle ich allen: Geht auf Design-Festivals!

BEIM WORT „ANIMIEREN“ DENKT MAN AN VIEL ZEIT ALLEIN VORM RECHNER. VERMISST DU ES MANCHMAL, IM TEAM ZU ARBEITEN?

Nein, ich arbeite sogar oft in Teams, beziehungsweise mit anderen Leuten zusammen! Viel Abstimmung mit den Kunden, und oft habe ich auch eher die Rolle eines Projektmanagers oder Art Directors, also Aufgaben zu koordinieren und zu delegieren. Und hier im Workspace sitzen noch drei andere Leute, also auch eine Art Team.

WIE LANGE ARBEITEST DU AN DEINEN AUFTRÄGEN?

Ein kurzer geht vielleicht ein bis drei Tage, ein langer locker mal vier Wochen bis drei Monate. Für den, an dem ich aktuell arbeite, habe ich zum Beispiel einen Monat Zeit. Bei so großen Jobs schaue ich aber, dass ich nicht mehrere zeitgleich habe.

WENN SO EIN AUFTRAG ZU ENDE GEHT: BIST DU SCHON LANGE FERTIG ODER WIRD BIS ZUR DEADLINE GEARBEITET?

Ich glaube die Art von Jobs, die ich mache, erlaubt es gar nicht, etwas vorher fertig zu haben. Da muss man an so viel denken: Animation, Simulation, Kamera, Lichter, Texturen, Schnitt, Rhythmik und so weiter. Die Projekte sind so hart getaktet, dass man meistens auf die Sekunde abgibt. Ungefähr wie im Studium, da habe ich auch oft die Nacht vor der Abgabe durchgearbeitet. Nur habe ich jetzt mehr Verantwortung.

NACH DIESEM STRESS GÖNNST DU DIR DANN HOFFENTLICH ERSTMAL EINE AUSZEIT.

Klar, wenn ein Job fertig ist, geh' ich schon mal ein paar Wochen Fahrradfahren, verreise oder gönne mir einfach freie Zeit. Ich arbeite sehr punktiert, also wenn ich arbeite, dann richtig viel. Da kann es schon auch mal eine 100-Stunden-Woche geben.

WAS WAR DEIN BISHERIGES LIEBLINGSPROJEKT?

Ich hatte einen Auftrag von Wolff Olins, die wollten vier Animationen zu bestimmten Stichwörtern, haben aber gesagt: „Wir finden super, was du machst. Also mach einfach, was du willst.“ Das ist natürlich ein Traumszenario. Die Animationen sind jetzt auf deren Website eingebaut und ich finde die Umsetzung ist richtig gut geworden. Es gab auch keine einzige Korrektur, sie wollten es genau so, wie ich es gemacht habe. Und der Job, an dem ich gerade sitze, ist auch super, ein Projekt für einen Textilhersteller.

HAST DU NOCH IRGENDWELCHE GROSSEN ZIELE?

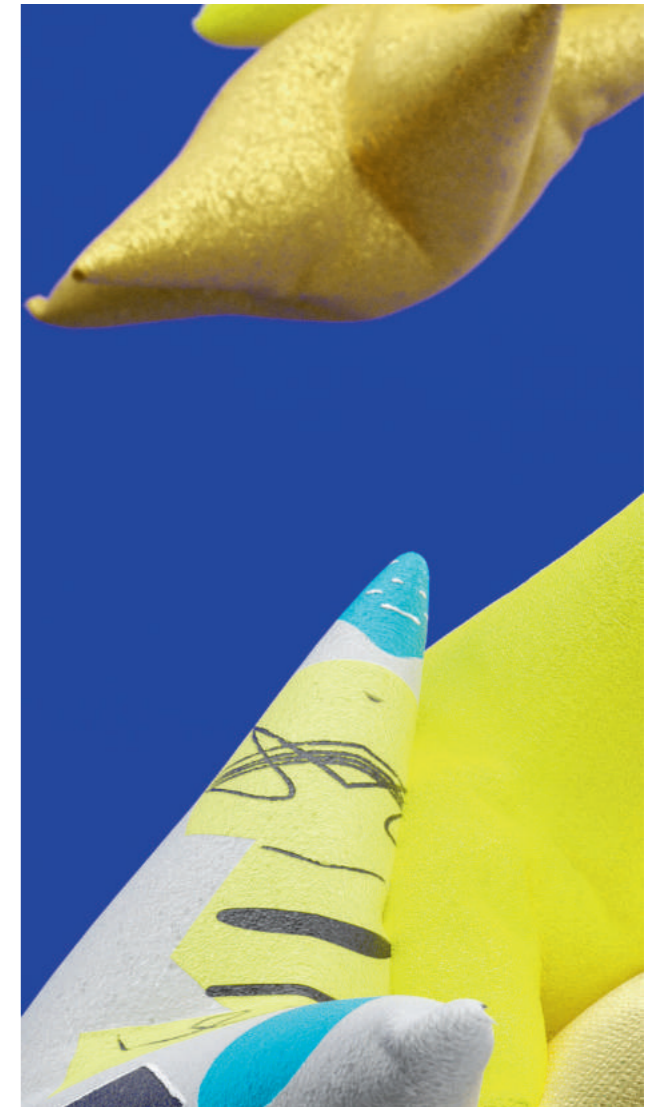
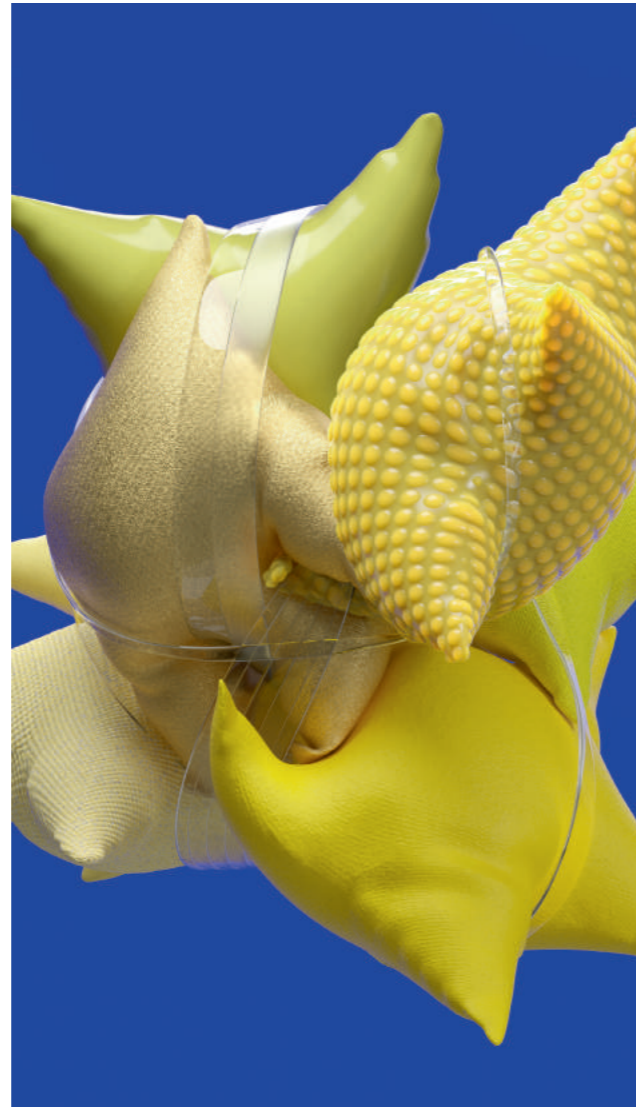
Nochmal nach Japan. Aber zum Urlaub machen, nicht zum Arbeiten. (lacht)

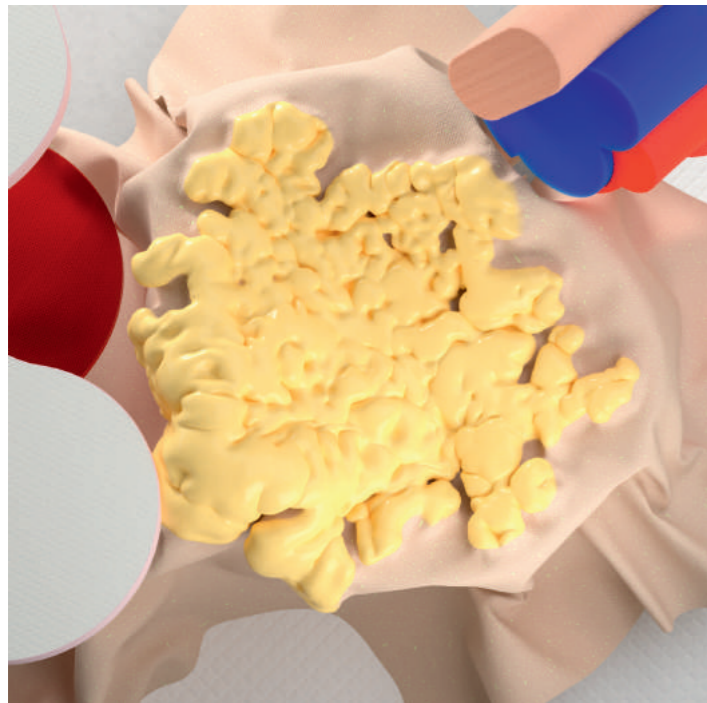
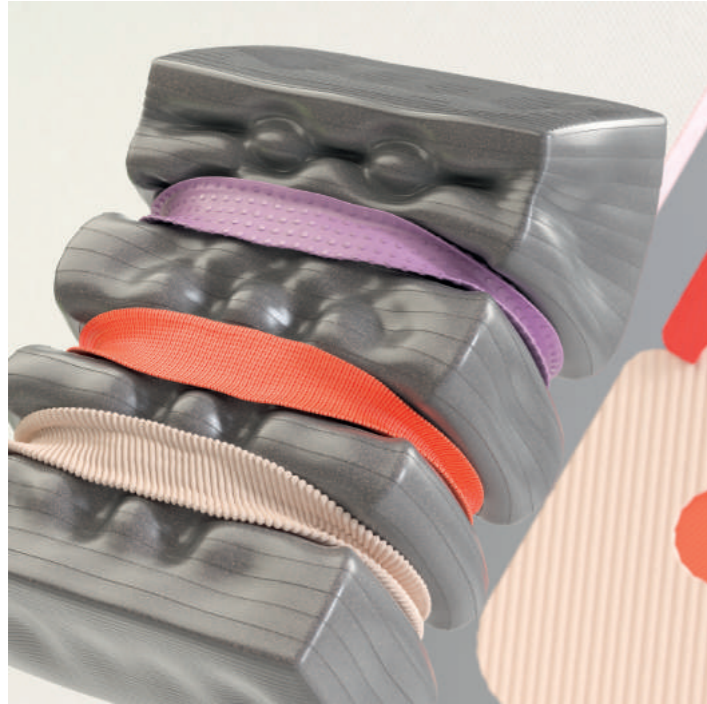
VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN
LAURA JOHNSON UND LAURA KREUZER.



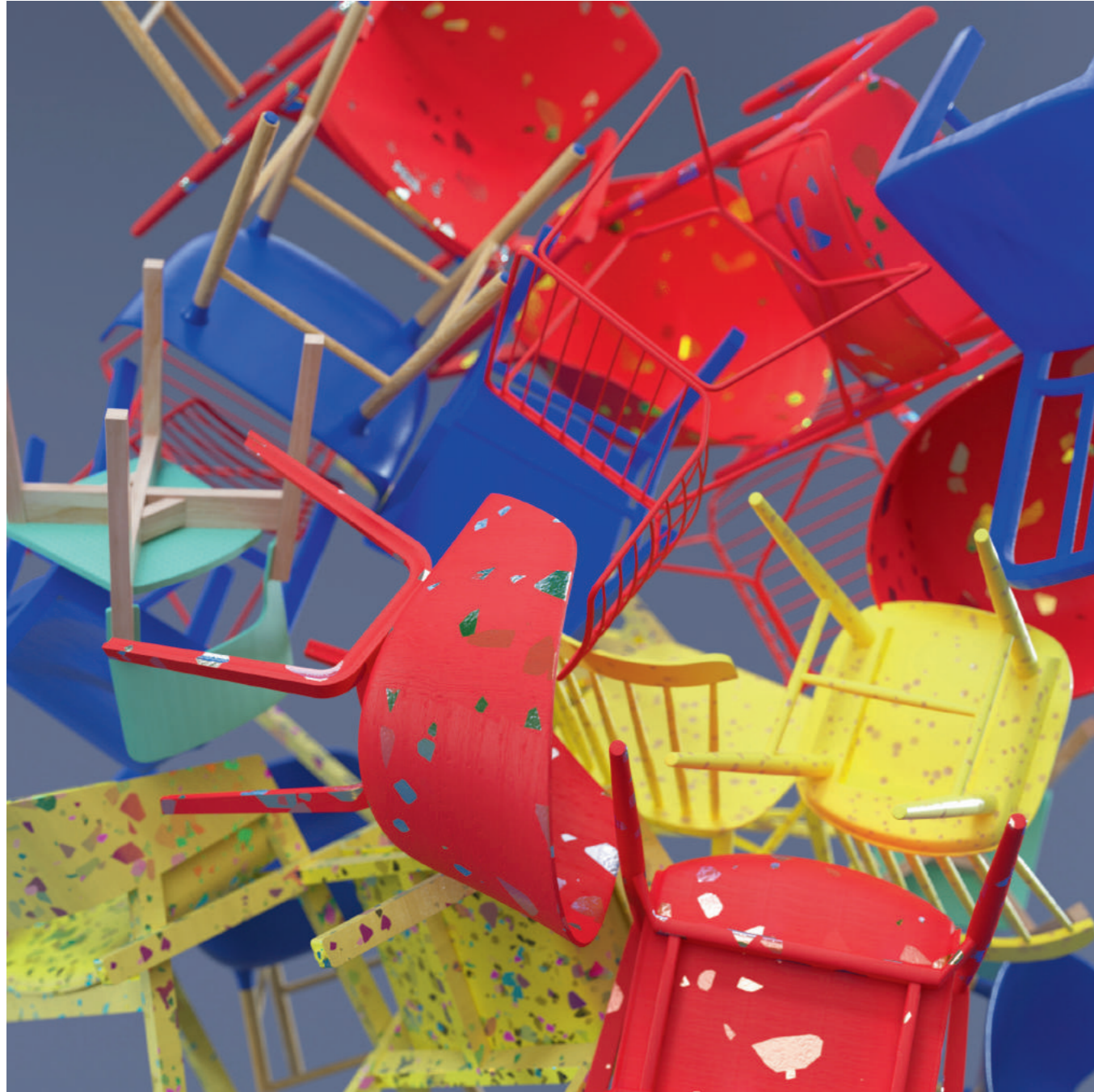
Wenn mein Kopf merkt, etwas ist für ihn sinnlos, sperrt er sich komplett dagegen.

→ Star dance
Stills einer Animation für die
Europawahlen 2019





↑ #4628 – material exploration, 2018
Konzept, Art Direction und Design für einen
Werbefilm für Textilhersteller imat-ue
← Details aus dem Werbefilm

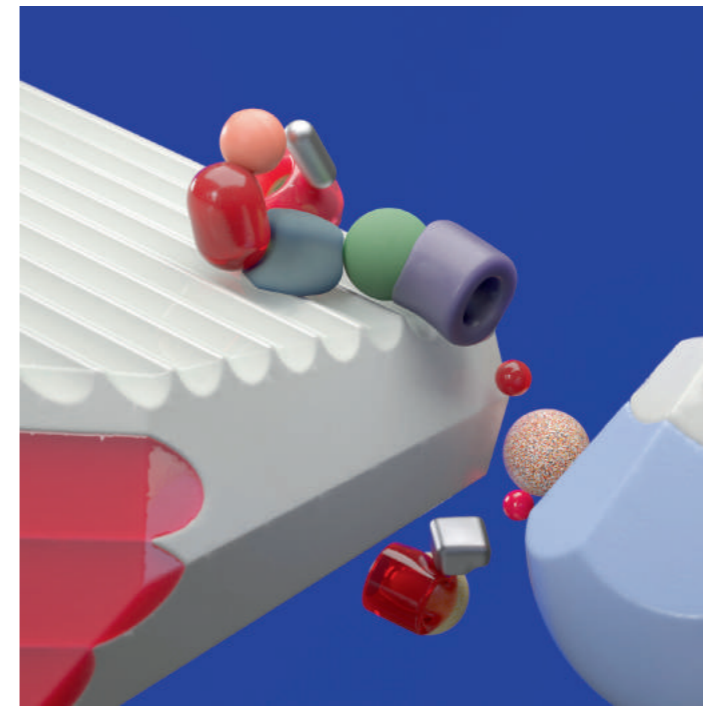


- ← Radical Everyone, 2018
Still aus den Animationen für den
Jahresbericht von Wolff Olins für Omse
- ↓ Radical Everything, 2018
Still aus den Animationen für den
Jahresbericht von Wolff Olins für Omse



**VINCENT, VERMISST DU
ES MANCHMAL, IM TEAM
ZU ARBEITEN?**

Nein, ich arbeite sogar oft im Team!
Beziehungsweise mit anderen Leu-
ten zusammen! Oft habe ich auch
eher die Rolle eines Projektmanagers
oder Art Directors, also Aufgaben
zu koordinieren und zu delegieren.





Judith

Durch einen Freund ist Judith Gösch damals auf die Ausbildung zum Mediendesigner aufmerksam geworden. Die Ausbildung war nicht genug. Sie wollte mehr, sagt Judith. Also studierte sie an der FH Augsburg zuerst Interaktive Medien, danach den Masterstudiengang Design- und Kommunikationsstrategie. Bei Team23, einer Digitalagentur, ist sie mittlerweile Leiterin der Designabteilung und kann dort genau das verbinden, was ihr wichtig ist: Informatik und Design.



2008-2010

Ausbildung zur Mediengestalterin für Digital- und Printmedien bei mh bayern GmbH & Co. KG

2014

Bachelor Interaktive Medien HS Augsburg

2016

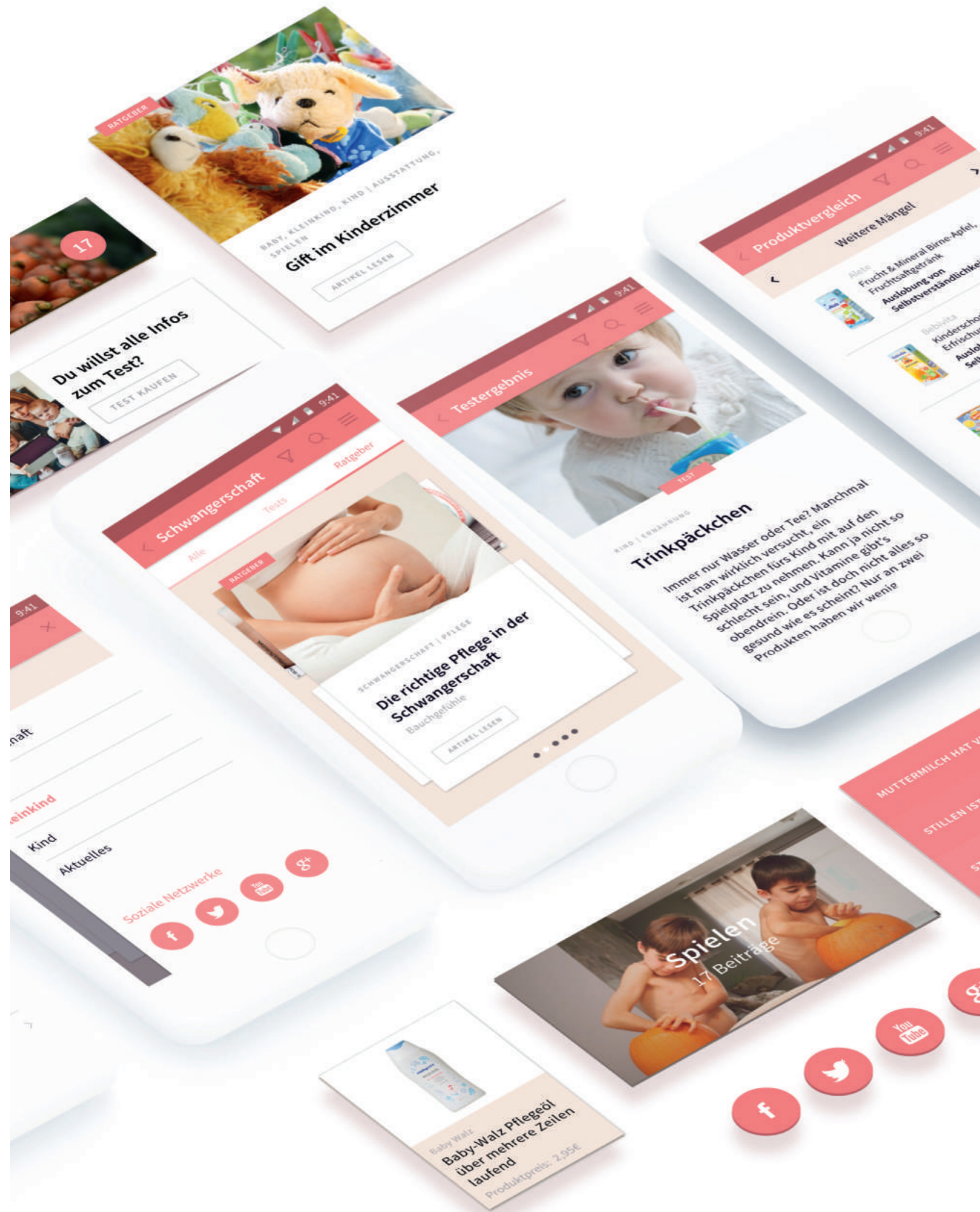
Master Design- und Kommunikationsstrategie HS Augsburg

2015-2016

Werkstudentin bei Team23 GmbH

2016-heute

Design-Teamleitung bei Team23 GmbH



↑ Hybrid-App Mockup für Ökotest

Die kreativ Verne^tz^te

Ein Dschungel im Augsburger Industriedenkmal Glaspalast: Bei Team23 arbeitet man zwischen riesigen Pflanzen, Legosteinen und Star-Wars-Homagen. Alles liebevoll selbst designt, wie Judith uns erklärt. Hinter der Kaffeetheke, dem Treffpunkt in der Agentur, macht sie uns Kaffee und nimmt uns mit auf eine Galerie. Dort sitzen wir auf bequemen Sofas und genießen den Ausblick über Agentur und Stadt.

WORAN ARBEITET IHR MOMENTAN?

Das ist immer total unterschiedlich, wir haben viele verschiedene Designprojekte. Zum Beispiel unsere langjährigen Kunden, die Sparkassen in ganz Deutschland. Daran arbeiten wir zum Beispiel immer. Wir machen die digitalen Prozesse für die Berater und die Kunden. Denken uns Strukturen und Abfolgen aus, kümmern uns um die Usability. Was für Daten müssen wann abgefragt werden, wie muss das aussehen, damit die Anwender das verstehen und bedienen können?

UND DIE ANDEREN PROJEKTE?

Wir sind eine reine Digitalagentur - also machen kein Corporate Design oder Printprodukte. Sondern Apps und Designkonzepte, Websites und Onlineshops für größere Unternehmen. Im E-Commerce-Bereich arbeiten wir beispielsweise seit vielen Jahren mit "Garten und Freizeit" zusammen und unterstützen unseren Kunden beim Wachstum. Wir haben hier ein sehr vertrauensvolles Verhältnis und haben daher auch abgelehnt, den Konkurrenz-Online-Shop für Dehner - ebenfalls unser Kunde - umzusetzen. Das schätzen alle Beteiligten sehr. Wir machen auch ganz viele Projekte für die Stadt - also sehr bunt gemischt. Immer gerne auch regionale Kunden. Es ist einfach angenehmer, wenn man sich regelmäßig treffen kann, und nicht alles nur über das Telefon läuft. Und es spart natürlich auch Reisezeit. Das wünschen sich die meisten Kunden auch.

WAS FÜR AUFGABEN HAST DU DENN ALS LEITERIN DER DESIGNABTEILUNG?

Die Aufgaben sind sehr vielfältig: Ich plane die Ressourcen, führe Feedback-Gespräche, stelle Leute ein. Und natürlich betreue ich mein Team bei den Projekten. Allerdings bin ich nicht mehr als Designerin bei den Projekten dabei, sondern habe eher eine beratende Funktion. Was ich mache, ist sehr divers. Aber letztendlich habe ich die Verantwortung für den Bereich und Sorge dafür, dass alles reibungslos funktioniert: Dass die Projekte, die reinkommen, auch wirklich gemacht werden können, alle Spaß haben, dass das Team zusammenwächst, und sich auch die neuen Leute hier gut integrieren können. Dann natürlich Weiterbildung. Gerade wenn Werkstudenten, Praktikanten oder Azubis da sind. Die muss man natürlich auch an die Hand nehmen, ihnen was beibringen und motivieren ...

WELCHE EIGENSCHAFTEN MUSS MAN DA MITBRINGEN?

Ich glaube, man sollte kommunikativ sein, Lust auf Herausforderungen haben, empathisch sein und merken, wenn mal der Schuh drückt. Wenn man organisiert ist, ist das auf jeden Fall nicht verkehrt. Ja, ich glaube, ein bisschen Mut gehört auch dazu. Man muss vieles lernen, was man im Studium nicht beigebracht bekommen hat und was gar nicht unbedingt etwas mit Design zu tun hat. Aber Design bedeutet ja am Ende auch nur Lösungen zu finden, ob das nun visuell ist oder nicht.

APROPOS DESIGN: FÜR UNS IST DAS HEUTZUTAGE AUF JEDEN FALL EINE TEAMDISZIPLIN, SIEHST DU DAS AUCH SO UND WENN JA, WARUM?

Ich sehe das auch so und versuche das auch immer möglichst gut zu fördern. Denn mehr Leute haben mehr Ideen. Bei uns arbeiten nicht nur die Designer unter sich, sondern sie arbeiten auch mit den Software-Entwicklern zusammen. Dieses Zusammenspiel ist super. Und: Die Leute haben Spaß, wenn sie kooperieren! Deswegen versuchen wir auch, möglichst viel Platz zu schaffen, damit man sich austoben kann, in welcher Form auch immer. Ich bin sehr froh, dass das hier so ist. Alle sind sehr hilfsbereit. Jeder ist aufmerksam. Wenn's Probleme gibt, dann springt man ein oder stellt sich einfach auch mal fünf Minuten daneben und gibt Input oder Kritik.

WAS IST DENN FÜR DEIN EIGENES TEAM SO RICHTIG TYPISCH?

Mein Team ist motiviert, zuverlässig, kommunikativ und sehr talentiert. Wir wissen viel voneinander, der Umgang ist sehr freundschaftlich. Wir empfangen alle mit offenen Armen und helfen uns gegenseitig. Ich bin sehr sehr froh, dieses Team zu haben.

WIE SIEHT DENN EUER ODER DEIN SCHREIBTISCH GEGEN ENDE EINES PROJEKTES AUS? IMMER NOCH SO SCHÖN AUFGERÄUMT?

(lacht) Ein bisschen Chaos gehört dazu. Ich persönlich habe keinen Schreibtisch und auch keinen festen Arbeitsplatz. Man kann sich bei uns aussuchen, ob man einen festen Arbeitsplatz haben will oder einen flexiblen. Daher ist mein Schreibtisch immer sehr clean, damit er am nächsten Tag von jemand anderem benutzt werden kann.

WARUM MAGST DU DAS LIEBER, ALS DEINEN EIGENEN FESTEN SCHREIBTISCH ZU HABEN?

Für mich war das jetzt auch ein kleines Experiment. Tatsächlich bist du dann mit ganz verschiedenen Leuten zusammen, die komplett andere Sachen machen, als die, neben denen du sonst sitzen würdest. So hat man auch mal andere Gespräche, inspiriert sich gegenseitig. Oder ich setze mich einfach zu den Personen, die mich gerade brauchen und kann für sie da sein. Man ist dann nicht so in seiner Welt isoliert. Es mischt sich, und das macht Spaß. Und wenn ich mal meine Ruhe brauche, finde ich auch einen Arbeitsplatz, wo ich die haben kann. Spannend bleibt es trotzdem: Seit gestern stehen hier Fahrrad-Arbeitsplätze. Da kannst du Fahrrad fahren und oben deinen Rechner drauf legen. Mal schauen, wie sich das hier etabliert (lacht).

WIE SIEHT DENN EIN TYPISCHER TAG BEI EUCH IN DER AGENTUR AUS?

Um 09.15 Uhr haben wir unser Morgenmeeting in den jeweiligen Teams. In meinem Fall trifft sich das Designteam im Auditorium und dann besprechen wir, was jeder heute macht. Danach strömen wir aus, setzen uns an unsere Arbeitsplätze und fangen an. Ich wandere auch gern herum, und wo mich jemand braucht, setze ich mich dazu und helfe aus.



→ Agentureinblicke von Team23

TROTZDEM BEHALTET IHR EURE STRUKTUR.

Genau, jeder plant natürlich selber seinen Tag und schaut, wann er was unterbringt. Dann gibt's auch die Kaffeepausen, bei denen man immer wieder zusammenkommt. Hier soll nämlich nicht jeder acht Stunden in sein Display schauen und dann nach Hause gehen, sondern auch mal rumlaufen, ein bisschen Lockerheit mit reinbringen. Heute ist zum Beispiel auch unsere Masseurin da.

EURE MASSEURIN?

Wir kriegen einmal im Monat eine Massage, funktioniert ganz gut.

WIE RETTET IHR EUCH DENN DURCH DIE ENDPHASE EINES PROJEKTES? AUSSER MIT MASSAGEN?

(lacht) Im Idealfall gibt's diese kritische Endphase nicht. In der Regel klappt es ganz gut und klar, wenn es mal ein paar Projekte auf einmal sind, dann helfen wir uns halt gegenseitig aus, notfalls mit Schokolade. Es ist überhaupt nicht hierarchisch bei uns. Da wird auch dem Praktikanten mal Kaffee gebracht, wenn er gerade im Stress ist.

DU BIST EINEN UNGEWÖHNLICHEN WEG GEGANGEN: ZUERST HAST DU INTERAKTIVE MEDIEN IM BACHELOR UND DANN DESIGN- UND KOMMUNIKATIONSSTRATEGIE IM MASTER STUDIERT. WAS KONNTEST DU AUS BEIDEN STUDIENGÄNGEN MITNEHMEN?

Das ist gar nicht so einfach zu beantworten. Der Bachelor ist einfach eine sehr prägende Zeit, man wird erwachsen und muss sich irgendwann auch mal entscheiden, wo es denn eigentlich hingehen soll. Man lernt bei Interaktive Medien viel Verschiedenes und das war für mich auch sehr wichtig, weil es eben nicht nur Gestaltung, sondern auch Informatik ist. Deswegen bin ich auch hier. Ich kann beide Welten verstehen und so eine super Schnittstelle bilden. Für mich war aber dann klar, ich werde keine Informatikerin. Deswegen dann noch der Master Design- und Kommunikationsstrategie. Der war auch echt nochmal spannend! Ich fand's unheimlich inspirierend, die reinen Designer-Kommilitonen kennen zu lernen und es hat mich einfach gefestigt, in dem, was ich mache. Man lernt da auch nochmal andere Wege, kreativ zu sein.

Es ist nämlich überhaupt nicht hierarchisch bei uns. Da wird auch dem Praktikanten mal Kaffee gebracht, wenn er gerade im Stress ist.

ALS DU MIT DEM STUDIUM FERTIG WARST, WIE GING ES WEITER UND WIE BIST DU BEI TEAM23 GELANDET?

Ich war schon während dem Studium als Werkstudentin in verschiedenen Unternehmen tätig. Ich war zum Beispiel bei KW9, bei lab binaer und dann am Ende meines Studiums schon bei Team23 als Werkstudentin. Und dort bin ich übernommen worden und somit geblieben.

HAST DU TIPPS FÜR DEN EINSTIEG IN DIE ARBEITSWELT?

Prinzipiell muss man auf jeden Fall Lust haben, anzupacken. Dass man auch wirklich das Team kennenlernen will, sich einen Überblick verschafft. Ein konkreter Tipp zum Beispiel zur Bewerbung wäre auf jeden Fall, nicht nur Hochschularbeiten reinzupacken, sondern auch eigene Projekte. Bei vielen Bewerbungen kenne ich die Themen bereits, weil ich sie selbst im Studium gemacht habe. Dann ist es natürlich schön, wenn man eine Bewerbung bekommt, wo man mal ein ganz neues Projekt und Konzept sieht, bei dem sich die Person offensichtlich selbst etwas ausgedacht hat. Gerne mal ein bisschen eine verrückte Seite zeigen, aber natürlich authentisch bleiben. Wer nicht verrückt ist, muss auch nicht verrückt auftreten.

LETZTE FRAGE, GANZ KLASSISCH: WAS SIND DEINE PLÄNE FÜR DIE ZUKUNFT?

Ich bin tatsächlich nicht so die Zukunftsplanmacherin, ich lasse das eher auf mich zukommen (lacht). Wir wissen ja eh nicht, wo's in der Branche hingeht. Was wir in der Zukunft mal gestalten werden – schauen wir mal!

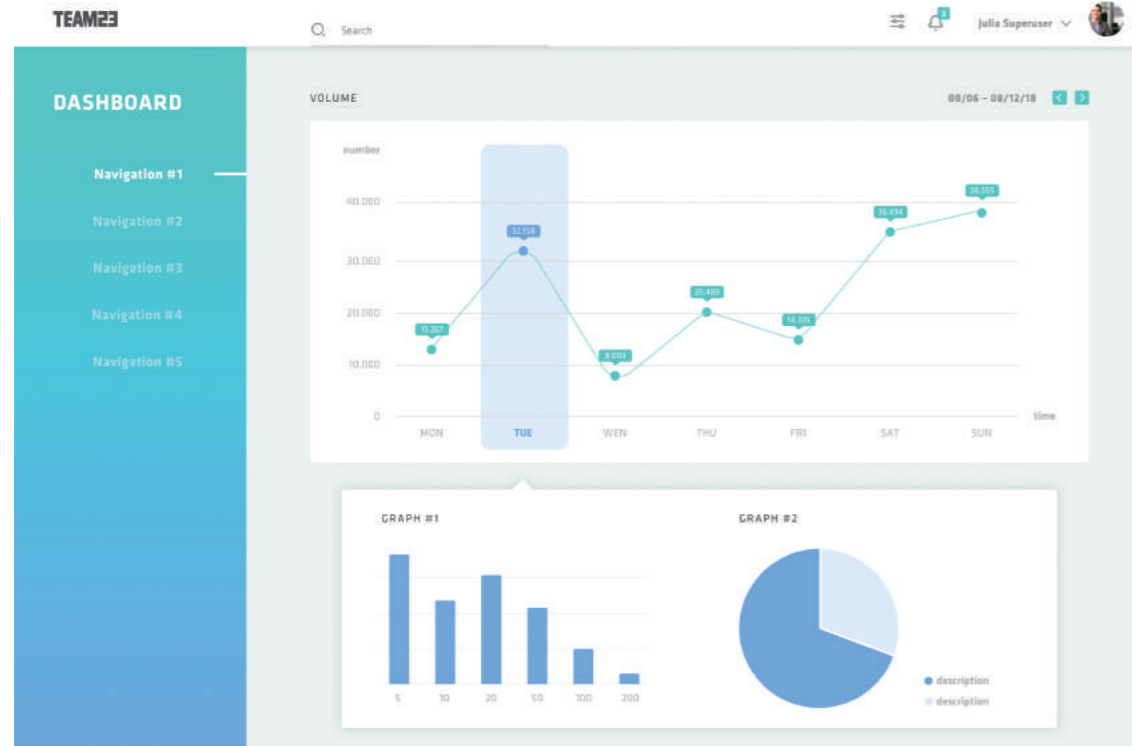
VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN
LARA GESIERICH UND THERESA HÜGUES.



/

Design bedeutet ja am Ende auch nur Lösungen zu finden, ob das nun visuell ist oder nicht.

\



← Dashboard Design

↓ Neuentwicklung des Systems zur Pflege und Administration von Geschäfts-, Kunden- und Einkaufsbeziehungen von prospitalia



JUDITH, WIE SIEHT DEIN TEAMWORK AUS?

Die Zeichnung stammt von meinem ganzen Team. Bei uns arbeiten nicht nur die Designer unter sich, sondern auch mit den Software-Entwicklern zusammen. Dieses Zusammenspiel ist super. Und: Die Leute haben einfach Spaß, wenn sie zusammen arbeiten!





There's no better place than a Coworking Space.

keins null eins studio

Der hochschuleigene Coworking Space K 1.01 befindet sich in der Fakultät Gestaltung am Campus am Roten Tor. Ab und zu finden dort Vorlesungen und Veranstaltungen statt, aber hauptsächlich steht der Raum für die Studenten frei zum Arbeiten. Damit wird euch ein geselliger Arbeitsplatz in gemütlicher Atmosphäre direkt an der Hochschule geboten.

Mittwochs und Donnerstags kann das Coworking Space zum kreativ sein, fabrizieren von fabelhaften Ideen oder zum geschwätzigen Austausch mit anderen Studenten genutzt werden. Aktuell soll der Raum gemütlicher mit Teppichen, einem Sofa und ein paar Pflanzen gestaltet werden. Mehrmals im Semester finden in diesem Raum auch Veranstaltungen statt:

Bei der Vernissage „keins null eins“, die mehrere Male im Semester stattfindet, können Gestalter ihre Arbeiten mitbringen, ausstellen und sich Feedback einholen.

Die Jamsession ist für alle, die gerne Musik hören und zusammen bei dem ein oder anderen Bier und kulinarischen Schmankerln musizieren wollen.

Eine Kleidertauschparty ist demnächst geplant. Denn wo kann man sich besser untereinander kennenlernen, als beim Tausch einer Socke oder Hose?

All diese Events sind von der „Studentischen Vertretung Gestaltung“ (SVG) entwickelt worden, um den Raum und die Studenten an unserer Hochschule zu fördern. Ziel der SVG und des Coworking Spaces ist es, eine gemütliche Arbeitsatmosphäre zu bieten, den Austausch der Studenten untereinander zu fördern und sich gegenseitig zu unterstützen. Richtige Teamarbeit eben!

→ Eindrücke des Raumes



→ DER K 1.01 IST ZU?

In Augsburg werden euch einige Alternativen geboten. Schaut doch zum Beispiel mal bei den folgenden Coworking Spaces vorbei:

roots-Coworking
 roots-coworking.de
 Werner-von-Siemens-Str. 6
 Gebäude 9a,
 86159 Augsburg
 hallo@roots-coworking.de

CoworkingCampus GmbH
 coworkingcampus.de
 Salomon-Idler-Str. 30
 86159 Augsburg
 info@coworkingcampus.de



Christian

„An der nächsten Kreuzung bitte links abbiegen, Ihr Ziel befindet sich dann auf der rechten Seite.“ Was wären wir ohne die Programmierung oder die Gestaltung des Infotainment Systems im Auto? Das Autofahren wäre auf jeden Fall um einiges unbequemer! Christian Leberfinger ist dafür verantwortlich, dass bei der Bedieneinheit im Auto alles klappt. Der Softwareentwickler koordiniert, konzipiert und sorgt dafür, dass die Kommunikation bei um die tausend Mitarbeitern stimmt. Er trägt als Teamleiter von e.solutions, einer joint venture u.a. mit Audi, dazu bei, dass die Bedieneinheit in unseren Autos immer mit der besten Software und den neuesten Gadgets ausgerüstet ist!



2006

Diplom
Multimedia
HS Augsburg

2006-2017

Infotainment
Entwicklung
bei der AUDI
AG in Ingol-
stadt

seit 2009

Teamleiter bei
der e.solu-
tions GmbH in
Ingolstadt



↑ Audi MMI Touch -
sein erstes großes Projekt
bei Audi

Gekonnt durchs Leben navigiert

Es ist 9 Uhr morgens. Am Bahnhof Ingolstadt angekommen, werden wir von Christian herzlich empfangen und ersparen uns einen langen Morgenspaziergang zu e.solutions dank einer flotten Audi-Fahrt. Im Auto erklärt uns Christian ein Infotainmentsystem seiner Firma, das er gerade austestet. Kurz überlegen wir, bei so viel Infos und Fachbegriffen schon mal mitzuschneiden, aber dann sind wir auch schon da. Ausgestattet mit Kaffee und Sprudelwasser setzen wir uns in sein Büro. Auf dem Schreibtisch stehen ein Familienbild, ein Schokoni-kolaus und ein Designpreis, den er vor einiger Zeit mit Augsburger Kommilitonen gewonnen hat.

UNSERE ERSTE FRAGE AN DICH, DER WEISSBIERKAISER-SCHMARRN? HAST DU DEN IMMER NOCH IN DEINEM KOCHREPERTOIRE? WIR HABEN DEINEN ALTEN BLOG GESTALKED.

(lacht) Nein, ich hab ja jetzt Kinder. Da mach' ich lieber Kaiserschmarrn ohne Weißbier. Ist aber ein cooles Rezept! Der Papa von einem Kommilitonen hat uns den gemacht, als wir Tag und Nacht an einem 3D-Film gearbeitet haben.

12 JAHRE IST DEIN ABSCHLUSS JETZT HER. WENN DU ZURÜCKDENKST, WARUM AUGSBURG, WARUM MULTIMEDIA?

Ich wollte auf alle Fälle was mit Programmieren machen und habe mich bei ein paar Hochschulen beworben, einige davon rein Informatik. Davor hatte ich aber schon in einer Multimediaagentur gearbeitet und wollte die Kombination aus Informatik und Webdesign eigentlich beibehalten. Die Hochschule Augsburg hatte dieses Angebot. Damals war das echt einzigartig. Da fiel die Entscheidung dann nicht schwer. Design und Informatik, ich habe beide Bereiche wirklich gern gemacht. Insbesondere Typografie, das war so mein Lieblingsding im Designbereich. Und ich freue mich auch immer noch, wenn ich irgendwo coole Typo sehe.

Ich Sorge dafür, dass die Kommunikation stimmt.

UND WIE BIST DU DANN ZU AUDI GEKOMMEN? WAR DAS ÜBERGANGSLOS?

Ja, das war übergangslos. Ich hab auch meine Diplomarbeit schon bei Audi gemacht.

Aber wie ich zu Audi gekommen bin, das ist ja eigentlich die Frage. Zwei Kommilitonen und ich hatten mit einem 3D-Film einen IT-Wettbewerb von Audi gewonnen und daraufhin meinten sie: Wenn ihr ein Praktikum wollt, meldet euch. Und dann haben wir uns im fünften Semester gemeldet. Es war unsere Bedingung, dass wir das zu dritt machen dürfen. Und das war dann auch eine Riesenstärke, wir waren halt schon ein eingespieltes Team. Oh, da sind wir ja eigentlich schon beim Thema!

GENAU! DU BIST JA NUN TEAMLEITER BEI E.SOLUTIONS UND KOORDINIERST GROSSE TEAMS. WIE BEHÄLT MAN DA DEN ÜBERBLICK?

Das kriegt man quasi so gemanagt, wie man einen Elefanten isst. In Scheiben schneiden. Man muss das Ganze in kleinere Teams zerlegen. Bei so einem Infotainment-Projekt sind mindestens tausend Entwickler beteiligt. Da gibt es neben unserer selbst programmierten Software noch viele Zulieferer von Hardware, Betriebssystemen, Spezialtreibern, Spracherkennung und wir integrieren das in das große Ganze. Die Komplexität ist nicht zu unterschätzen. Ich Sorge dafür, dass die Kommunikation stimmt. Das ist eine meiner Hauptaufgaben: mit Leuten zu reden und Leute zu kennen, die uns die Steine aus dem Weg räumen können, oder uns dabei helfen. So Projekte dauern schon mal zwei Jahre und nicht immer läuft alles glatt.

BLEIBT DAS DENN SPANNEND, WENN EIN PROJEKT ÜBER SO EINE LANGE ZEIT GEHT?

Ja, total! Wenn ich in der Früh rein gehe, weiß ich nicht unbedingt, was mich erwartet, einfach weil wir in einem Umfeld arbeiten, das viele Überraschungen bereit hält. Es ist Entwicklung. Wir arbeiten nicht im Bereich der Produktion, in der die Abläufe meistens fest stehen. Softwareentwicklung

kann man nicht in dem Maß vorausplanen. Das ist aus meiner Sicht ein äußerst kreativer Beruf. Softwareentwickler erschaffen teilweise sehr komplexe Systeme aus dem Nichts.

WIE VERLÄUFT DENN SO EIN TYPISCHER ARBEITSTAG HIER BEI DIR?

Mein Arbeitstag als Teamleiter schaut jeden Tag anders aus. Das morgendliche Daily ist aber eine feste Konstante. Da besprechen wir in kleiner Runde, was so für den Tag ansteht. Und dann gehe ich in Meetings. Entweder Teamleiter-Runden oder Fachmeetings, bei denen teilweise auch Audi- oder Porschevertreter dabei sind. Da besprechen wir dann neue Features oder Probleme. Mein Arbeitsalltag ist also sehr Meeting geprägt.

GIBT ES IMMER FESTE TEAMS ODER WECHSELT DAS VON PROJEKT ZU PROJEKT?

Feste Teams! Bei wechselnden Projektteams fehlt das eingespielte Miteinander, das sind aus meiner Sicht auch keine „echten“ Teams. Es dauert, bis man eine gewisse Vertrauensbasis erreicht hat, das wirkt sich auch auf die Effizienz aus. Ein Team, dem man blind vertrauen kann, ist extrem viel wert.

UND AUS WELCHEN BEREICHEN KOMMEN DEINE LEUTE? SIND DAS QUEREINSTEIGER ODER HABEN ALLE IRGENDWAS IN DIE RICHTUNG STUDIERT?

Das ist sehr unterschiedlich. Aber die allermeisten bei mir im Team können programmieren. Das heißt aber nicht, dass alle einen Informatikabschluss haben. Wir haben keine formalen Einstiegsriterien. Es gibt einen Programmiertest und wir freuen uns über jeden, der motiviert ist und programmieren kann. Es wäre ja schade, wenn man auf solche Leute verzichten würde, da darf man das Studium nicht überschätzen. Aber studiert auf alle Fälle fertig, Studium ist eine coole Zeit, in der man viel experimentieren kann!

Ein Team,
dem man blind
vertrauen kann,
ist extrem
viel wert.



Das ist ja auch spannend zu sehen, was die anderen machen. Wie beim 100-Meterlauf, wenn du den allein läufst, ist das irgendwie nicht so spannend.

APROPOS: HAST DU EINEN TIPP, DEN DU STUDENTEN MIT AUF DEN WEG GEBEN KANNST?

Alles ausprobieren! Und die Hintergründe erforschen! Software ist ein sehr abstraktes Feld, da ist ein gewisses Grundverständnis total wertvoll. Also auch mal über sein Studium hinaus zu blicken und sich eigenständig zu informieren. Denn gerade die Programmiersprache entwickelt sich immer weiter, da sollte man auf dem Laufenden bleiben. Aber ganz ehrlich, natürlich versteht kein einzelner Entwickler die Komplexität des ganzen Systems. Da muss man Architekturen finden, die es einem ermöglichen, sich auf einen Teilaspekt zu konzentrieren, um in der Gesamtheit dann als Teamwork zu funktionieren.

GAB ES EIN LIEBLINGSPROJEKT BISHER?

Ja, die Suchmaschine Truffles. Unsere Aufgabenstellung war da sehr unspezifisch: „Macht uns so etwas wie Google“. Also eine einzeilige Suchfunktion, um das Fahrziel zu finden. Zuerst haben wir gedacht, dass das nicht funktionieren kann, allein die Rechenkraft reicht dafür nicht aus! Aber, wir haben es ja dann doch irgendwie geschafft. Und das war eigentlich das Coole daran. Das war quasi eine Aufgabe, die sich erst mal unerfüllbar angehört hat. Aber mit den ersten Prototypen haben wir dann gemerkt, dass das klappen kann. Wir hatten nicht gesagt, in zwei Jahren muss das funktionieren und daher hatten wir mehr Freiheiten und haben uns mehr getraut. Das war ein exploratives Projekt. Und das Produkt ist cool. Ich hab gehört, Mercedes hat heuer wohl so was ähnliches gelaunched, aber es ist jetzt 2018 und wir hatten es halt 2014, vier Jahre Vorsprung ist nicht schlecht.

EIN KONKURRENZKAMPF?

Total! Das ist motivierend! Ich fand das eigentlich fast schon schade, dass jetzt so lang keiner mit einer ähnlichen Lösung gekommen ist. Das ist ja auch spannend zu sehen, was die anderen machen. Wie beim 100-Meterlauf, wenn du den allein läufst, ist das irgendwie nicht so spannend.

DANN NOCH EINE ABSCHLUSSFRAGE. ACHTUNG WORTWITZ: WIE SCHALTEST DU AB?

Klettern. Zwar relativ spät, aber damit habe ich meinen Sport gefunden. Beim Klettern kann man dann gar nicht anders, als sich auf die Route zu konzentrieren und abzuschalten. Einer meiner Teamkollegen ist mein Kletterpartner, wir sind auch hier ein eingespieltes Team.

VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN LARA GESIERICH UND MELANIE RUF.





- ← Haptisches Feedback – hier wurden die Softwarekomponenten entworfen und implementiert. Sie sorgen auf dem Infotainmentsystem dafür, dass der korrekte Klick ohne Verzögerung am Finger ankommt
- ↙ Truffles Suchmaschine



CHRISTIAN, WAS IST WICHTIG FÜR EINE ERFOLGREICHE TEAMARBEIT?

Feste Teams! Bei wechselnden Projektteams fehlt das eingespielte Miteinander, das sind aus meiner Sicht auch keine „echten“ Teams. Es dauert, bis man eine gewisse Vertrauensbasis erreicht hat.

Stephanie

Stephanie Wunderlich hat an der FH Augsburg und der ISIA Urbino studiert und mit einem Diplom in Kommunikationsdesign abgeschlossen. Von Hamburg aus ist sie für internationale Magazine und Buchverlage tätig und unterrichtet Illustration - derzeit an der HAW Hamburg. Ihre bevorzugte Technik ist der Scherenschnitt. Sie fertigt ihre Arbeiten mit digitalen und analogen Mitteln. Seit 11 Jahren ist sie Mitherausgeberin des Spring Magazins, das Arbeiten aus den Bereichen Comic, Illustration und freier Zeichnung zu einem Thema bündelt.



1991

Diplom
Kommunikationsdesign
HS Augsburg

1992-1993

Grafikerin bei
Werbeagentur
Saatchi &
Saatchi in Wien

1994-1995

Junior Art
Directorin bei
Werbeagentur
Springer
& Jacoby in
Hamburg

seit 1995

selbstständig
als Illustratorin

seit 2006

Unterricht an
verschiedenen
Hochschulen



↑ DIE ZEIT - Vermächtnisstudie regretting motherhood

↖ DIE ZEIT - Vermächtnisstudie Freundeskreis

Die Heldin der Scherenschnitte

Große Wände – kleine Ateliergemeinschaft. Hier scheint wirklich alles Kunst zu sein. Der Raum ist bestückt mit vielen kleinen Werken und das aufgeräumte Chaos auf den Tischen verrät uns – Stephanie ist hier in ihrem Element und überall wartet eine neue Inspiration.

HAST DU DIREKT ALS FREELANCER ANGEFANGEN?

Nein, ich habe mich erst mal für zwei Jahre bei Saatchi und Saatchi in Wien anstellen lassen. Dann bei Springer und Jacoby in Hamburg. Damals, als ich studiert habe, Ende der 80er, war diese Agentur so was wie ein Mythos. Im Kreativ-Ranking war sie auf Platz eins. Nach einem ernüchternden halben Jahr dort, habe ich gekündigt und zweigleisig als Illustratorin und Freelancer in der Grafik gearbeitet. Wenn man den Namen Springer und Jacoby hat fallen lassen, dann war das sofort wie eine Eintrittskarte. In dieser Zeit war ich immer entweder die illustrierende Designerin oder die designende Illustratorin. Aber der Moment, als ich mich bewusst für die Illustration entschieden habe und alle Grafik-Design-Projekte aus meiner Mappe genommen habe, war unglaublich befreiend.

WAS BEDEUTET DIR DIESE DADURCH GEWONNENE FREIHEIT?

Sehr viel! Ich will die Zeit in den Agenturen gar nicht missen, dadurch habe ich erst richtig wertgeschätzt, was es bedeutet, so autonom und selbstbestimmt arbeiten zu können. In der Agenturarbeit fand ich es hinderlich, dass so viele Leute bei einem Projekt mitreden. Am Ende kam manchmal nur der kleinste, gemeinsame Nenner dabei heraus. Jetzt bekomme ich meistens einfach nur ein Thema genannt und es ist mein Part Ideen auszuarbeiten, wie das am Ende umgesetzt wird. Natürlich muss ich in meinem Stil arbeiten und Skizzen vorzeigen, aber ich habe als Illustratorin nur noch einen Ansprechpartner. Das vereinfacht es für mich.



Trockene, abstrakte Themen ziehe ich sogar vor, denn umso vielschichtiger und skurriler können auch die Umsetzungen sein.

IST FREELANCING EINSAM?

Ich habe immer in einer Atelieregemeinschaft mit anderen zusammen gearbeitet. Es war sehr wichtig, da einen Austausch mit Kollegen zu haben. Ich bin jetzt in einem Illustrationsatelier. Man hat einen anderen Blick und einen sehr engen Austausch. Bevor wir was wegschicken, schaut immer erst mal die andere Illustratorin nochmal drauf. Einmal habe ich einen Löwen ohne Schwanz gemalt und mir ist das gar nicht aufgefallen.

WIESO HAST DU DICH DANN DOCH FÜR EIN GRAFIKDESIGN-STUDIUM ENTSCHEIDEN?

Ich habe ja direkt nach dem Abi angefangen und war da wohl ziemlich naiv. Ich dachte ich würde sowas studieren wie Illustration. Leider spielte dort Zeichnen kaum eine Rolle. Dann wurde mir klar, dass es hier auch um andere Themen geht. Da habe ich dann aber relativ schnell Interesse und Gefallen daran gefunden und in meinen Designprojekten immer Illustration untergebracht. Die Art und Weise, wie ich arbeite, kommt aber wohl daher, dass ich Grafikdesign studiert habe. Dort ist Gewichtung und Komposition sehr wichtig. Alles ist flächig aufgebaut und man sieht, dass ich nicht aus der Zeichnung komme.

ERINNERST DU DICH NOCH AN DEIN ERSTES GROSSES ERFOLGSERLEBNIS?

Als ich in Hamburg meinen ersten großen Job bekommen habe. Beim Spiegel. Ich dachte nicht, dass es möglich ist, so schnell Aufträge bei großen, namhaften Magazinen zu bekommen.

ES IST BESTIMMT SUPER, WENN MAN DAS ERSTE MAL IM SPIEGEL IST.

Ja. Aber das Schöne an meinem Job ist die Abwechslung. Es kommt immer mal was Neues dazu und die Thematiken ändern sich auch. Am Anfang habe ich viel für Frauenzeit-

schriften gearbeitet. Jetzt mach ich auch viel für Wirtschaftszeitungen, was ich auch sehr gerne mag. Je abstrakter und trockener die Themen sind, umso vielschichtiger und skurriler können auch die Umsetzungen sein.

GIBT ES ETWAS, WAS DU UNBEDINGT NOCH MACHEN WILLST?

Schwer zu sagen. Der Ritterschlag für jeden Illustrator wäre, ein Cover für den New Yorker zu machen.

IN DEINEN ARBEITEN STECKT SEHR VIEL VON DIR. KANNST DU DAS IMMER BEIBEHALTEN?

Mir wird eigentlich sehr wenig reingeredet. Es kommt wirklich selten vor, dass ich mal etwas ändern muss. Auch die Ideen bleiben zum größten Teil mir überlassen. Mir ist wichtig, dass ich mich mit allem, was ich abschicke, auch selbst identifizieren kann. Man muss zu seinen Arbeiten stehen.

IST ES REALISTISCH, VON DER ILLUSTRATION ALLEINE LEBEN ZU KÖNNEN?

Ja klar. Ich lebe von der Illustration seit 24 Jahren. Der Markt war damals, als ich angefangen habe, noch überschaubar. Kein Verlag in Hamburg hat mit amerikanischen Illustratoren zusammengearbeitet und umgekehrt. Heute ist durch das Internet natürlich alles international. Ich arbeite selbst für amerikanische Kunden und man ist alles in allem einer unglaublich großen Konkurrenz ausgesetzt. Man muss auf sich aufmerksam machen und einen Stil haben, der heraussticht. Etwas Einzigartiges.

DU HAST ALSO HART DAFÜR GEARBEITET, GESEHEN ZU WERDEN.

Heute geht leider alles nur noch digital. Die Menschen haben keine Zeit mehr einen persönlich zu empfangen. Nun muss man PDFs und Newsletter verschicken, um auf sich

aufmerksam zu machen. Damals war die einzige Möglichkeit, zu den Kunden mit der Mappe zu laufen oder Postkarten zu verschicken. Aber da hatte man dann noch das direkte Feedback. Sie mussten ja in irgendeiner Weise auf dich reagieren, wenn sie vor dir standen. Heute schreiben sie meist gar nicht zurück und man weiß nicht, ob sie sich das überhaupt angesehen haben.

Die Aussicht, auf mich alleine gestellt zu sein, fühlte sich schon wie ein gewaltiger Schritt an.

ARBEITEST DU LIEBER ANALOG ODER DIGITAL?

Eines ergänzt das andere. Ich möchte nichts von beidem ausschließlich machen. Scherenschnitte haben etwas Haptisches, Sinnliches und machen Geräusche beim Arbeiten. Alleine die Papierhaufen und Schnipsel, die da immer liegen, sind immer inspirierend. Da liegen Farben zufällig beinander und man merkt, wie sie miteinander harmonieren. Solche Zufälligkeiten hat man am Rechner nicht. Da bleiben keine Reste übrig.

HATTEN DEINE ELTERN DENN VERSTÄNDNIS FÜR DEIN STUDIUM? VIELE MACHEN SICH DA JA SORGEN.

Jein. Ich bin die Erste in der Familie, die etwas Gestalterisches gemacht hat. Nach dem Studium bin ich erst mal in die Werbung gegangen und habe bald gekündigt. Mein Vater hat dann gesehen, dass ich als Illustratorin Erfolg habe und damit meinen Lebensunterhalt bestreite. Er fragte immer wieder, warum ich damals die Anstellung in der Werbung aufgegeben habe. Er fand es befremdend, wie man eine Festanstellung aufgeben und sich freiwillig in eine Unsicherheit begeben kann. Ich liebe es aber, so zu arbeiten.

DU HAST DIESEN SCHRITT ALSO NIE BEREUT.

Nein. Überhaupt nicht. Ich finde es immer noch total spannend und interessant und ich kann mir irgendwie auch nicht vorstellen, dass es mich mal langweilt. Auch wenn sich

die Themen teilweise auch mal wiederholen, kann man sie immer anders umsetzen und anders lösen. Ich verändere ja auch meinen Stil. Man muss einfach immer weiter schwimmen, ausprobieren, sich weiterentwickeln und die Lust zu experimentieren haben. Stillstand gibt es nicht.

WIE SIEHT BEI DIR EIN ABEND VOR DEN DEADLINES AUS?

Das kann bedeuten, dass ich abends nochmal hier ins Atelier fahre. Aber eigentlich relativ entspannt. Ich arbeite auf einem Markt, wo es immer diese gesetzten Deadlines gibt. Ich mag es, so fokussiert in kurzer Zeit an einem Projekt zu arbeiten, das dann auch abgeschlossen ist. Es ist gut, dass man die Dinge dann nicht so ewig mit sich weiterzieht.

GIBT ES EINE MEDIZIN GEGEN BLOCKADEN IN DER KREATIVITÄT?

Wenn ich an einem Auftrag arbeite und da feststecke, dann hilft es schon, ihn einfach mal liegen zu lassen. Manchmal mache ich zwischendurch einen ganz einfachen Scherenschnitt. Ganz intuitiv, was mir gerade so in den Sinn kommt. Einfach, um mich kurz abzulenken oder ein kleines Erfolgserlebnis zu haben.

DU UNTERRICHEST JA AUCH. WAS GIBST DU DEINEN STUDENTEN MIT AUF DEN WEG?

Ich dachte früher, als ich anfang zu unterrichten, dass es für einen Studenten wichtig sei, frühzeitig einen Stil und eine eigene Richtung zu finden. Da bin ich dann total davon abgekommen. Allerdings ist das ein Prozess, der ganz von alleine geschieht, wenn man das für sich findet, was einem wirklich entspricht. Auf jeden Fall fleißig sein und dranbleiben. Der Stil kommt von alleine und man muss sich deswegen keinen Kopf machen. Und wenn es auch wirklich etwas ist, was man auch gerne macht, dann wird es stimmig!

VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN LAURA KREUZER UND LAURA JOHNSON.



Man findet das für sich, was einem wirklich entspricht.



↑ Spring Magazin - Stand up now

← boneshaker Magazine



- ← Hanseatic Bank - Simplicity
- ↙ Hanseatic Bank - Couple
- Hanseatic Bank - Teamplayer





↗ Washington Post - Immobiliensonderteil
← Schöner Wohnen - Kinderzimmer



STEPHANIE, ARBEITEST DU EIGENTLICH AUCH IM TEAM?

In meiner Ateliergemeinschaft finde ich es wichtig, einen Austausch mit anderen Kollegen zu haben. In der Agenturarbeit fand ich es eher hinderlich, dass so viel Leute bei einem Projekt mitreden. Natürlich muss ich als Illustratorin in meinem Stil arbeiten und Skizzen vorzeigen, aber ich habe nur noch einen Ansprechpartner. Das vereinfacht es für mich.

Welche Teamworkart passt zu mir?

Gleich vorneweg: Natürlich seid ihr alle einzigartig und könnt auf keinen Fall nur in eine Schublade gesteckt werden! Vielleicht sprechen euch ja zwei oder drei Kategorien an, oder sogar alle auf einmal? Egal wie, finde heraus, welche Teamarbeitsarten dich ansprechen und mach den Test!

STARTE HIER!

ZU ALLER ERST DAS OFFENSICHTLICHSTE: ARBEITEST DU GERNE IM TEAM?

Heck, yes!

Erwischt, eigentlich ist Teamwork doch ganz nice.

BIST DU DIR SICHER?

Ähm, ich weiß noch nicht einmal, wie man Teamarbeit schreibt ...
Teamwork heißt für mich „Toll ein anderer macht’s“, also nein danke, niemals. Darauf kann ich verzichten.

ICH WARTE AUF DAS GROSSE TEAMGLÜCK.

So, du bist also ein Einzelspieler? Damit ist nicht's verkehrt! Du arbeitest effektiv und kreativ. Aber denk' daran, dass Zusammenarbeit oft frischen Wind in deine Arbeit bringt und du nicht immer alles alleine machen musst.



Der frühe Vogel wird dezent in meinem Stundenplan eingesetzt
Mein Körper ist ein Tempel, also aufgehübscht bis zum Gehnachtsmehr.

GANZ EHRlich: RENNST DU LIEBER DEN GANZEN TAG IM PYJAMA RUM ODER AUFGEBREZELT WIE DIE QUEEN?

Pyjamas! Ich verstehe gar nicht, wozu ich andere Klamotten im Kleiderschrank haben sollte.

WER IST DEIN VORBILD (ODER AUCH INFLUENCER - DU NEUSPRACHIGER MILLENNIAL)?

Vorbilder? Quatsch! Ich muss niemanden nacheifern.

NA, FÄNGT DER FRÜHE VOGEL DEN WURM ODER KANN ER DICH MAL?

Vor 9 Uhr steige ich nicht aus dem Bett!

WO KOMMEN DEINE AUGENRINGE HER?

Jetlag. Duh.

BIST DU STÄNDIG AUF ACHSE?

Ja, aber nicht freiwillig! Ich will zurück in meinen Vorstadtgarten!

Influencer inspirieren mich nur bei Make-up Tipps.

VERNEIGT SICH DEINE HERDPLATTE VOR DEINEN KOCHKÜNSTEN ODER KENNST DU DEN PIZZALIEFERANTEN SCHON BEIM VORNAMEN?

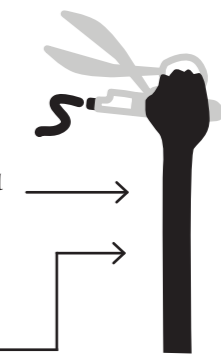
Michelle Obama

„Morgenstund' hat Gold im Mund.“

WO BEKOMMST DU DIE BESTEN IDEEN?

Der gute alte Schreibtisch und die Flipchart sind meine besten Freunde.

FLIPCHART LOVER



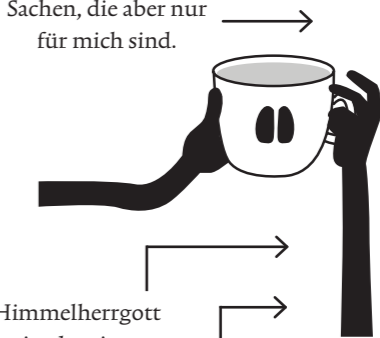
Engagement liegt deinem Team im Blut! Mit den obligatorischen Besprechungskeksexen und einem Flipchart kann bei deiner Teamarbeit nichts schief gehen. Ihr diskutiert und brainstormt intensiv - das Ziel naht.

Zettel! Überall Zettel! Es ist verzettelt!

... seht ihr den ordentlichsten Kühlschrank Deutschlands

EIN BLICK IN DEN KÜHLSCHRANK UND HIER ...

KAFFEE CHILLER



Du arbeitest am liebsten mit deinen Freunden zusammen. Kaffee und Pyjamahosen sind für dich ideale Voraussetzungen für ein gelungenes Projekt. Trotz starker Augenringe gelingt dein Projekt am Ende immer pünktlich.

Arbeiten bis in die frühen Morgenstunden, bis der Rechner glüht!

... lacht euch gähnende Leere und eine ungenießbare Masse entgegen.

WAS WÄRE DEIN GRÖSSTE ALBTRAUM BEI TEAMARBEIT?

Himmelherrgott ist das eine Excel-Tabelle?!

CYBER RANGER

Dein Team ist verschiedenen Zeitzonen überlegen, und du bearbeitest dein Projekt gerade auf der anderen Seite des Erdballs. Wo ist egal, hauptsächlich ihr seid verbunden. Bei euch läuft's, aber eben nur mit Skype, Netz und Whatsapp.

New York, London, Tokyo - es gibt fast keinen Flecken, den ich noch nicht gesehen habe!

Teamunfähige Teammitglieder. I said it.

PRÄSENTATIONEN SIND ...

„WLAN wurde nicht gefunden“

... der pure Horror für mich!



SUPER MANIAC

Yes we can! Du lässt dich nicht von Projekten finden, nein, du suchst dir eure Aufträge gezielt aus! Dein Team braucht niemanden, der euch eine Struktur vorgibt - das macht ihr alles selbstständig.

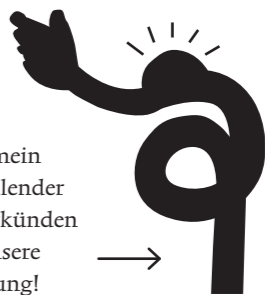
Beim Vornamen kennen? Er ist schon längst bei mir eingezogen!

Fun, fun, fun!

Gott bewahre - niemals!

BIST DU EIN ORGANISATIONSTALENT?

Oh ja, mein Terminkalender und ich verkünden bald unsere Verlobung!



In meiner Küche herrsche ich! Junkfood kommt mir nicht ins Haus.

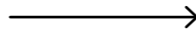
TEAM REDAKTION



Augsburg, München, Hamburg und Ingolstadt. Diese Städte haben wir besucht, aber nicht einfach so. Unser Team war auf der Suche nach Alumni der Hochschule Augsburg, um mehr über deren jetziges Leben zu erfahren. Mit Stift, Zettel, Mikrofon und Kamera bepackt waren wir bei unseren Auserwählten. Aus den Aufzeichnungen, manche über zehn Seiten lang, machten wir die gekürzten Interviews, die ihr jetzt im Heft lesen könnt.



TEAM GESTALTUNG



Und das sind wir: Die Teammitglieder des Gestaltungs-Teams. Ein ganzes Semester lang haben wir an dem Magazin gearbeitet, uns Werbemaßnahmen rund um das Heft ausgedacht und umgesetzt. Wir haben das Layout gestaltet, es überarbeitet, überprüft und es dann nochmal überarbeitet, sodass ihr jetzt das Magazin in dieser Form in euren Händen halten könnt.





Interessiert an unserer Hochschule?



STUDIENGÄNGE

Bachelor Kommunikationsdesign

Zulassung nur zum Wintersemester
Online-Bewerbung
Mappe
Eignungsprüfung

Bachelor Interaktive Medien

Zulassung nur zum Wintersemester
Online-Bewerbung
Eignungsprüfung

Master Design- und Kommunikationsstrategie ab WS 19/20: Transformation Design

Zulassung zum Wintersemester und
Sommersemester
Online-Bewerbung
Portfolio
Motivationsschreiben
Eignungsprüfung

Master Interaktive Mediensysteme

Zulassung zum Wintersemester und
Sommersemester
Online-Bewerbung
Motivationsschreiben
Eignungsprüfung

FACHGEBIETE

3D-Gestaltung
Advertising Design
Fotografie
Gamedesign
Identity Design
Illustration
Informationsdesign
Interdisziplinäre Gestaltung
Interfacegestaltung
Künstlerisches Gestalten
Mobile Experience und Usability
Physical Human-Machine Interfaces
Schrift
Textgestaltung
Typografie
Zeitbasierte Medien

KONTAKT

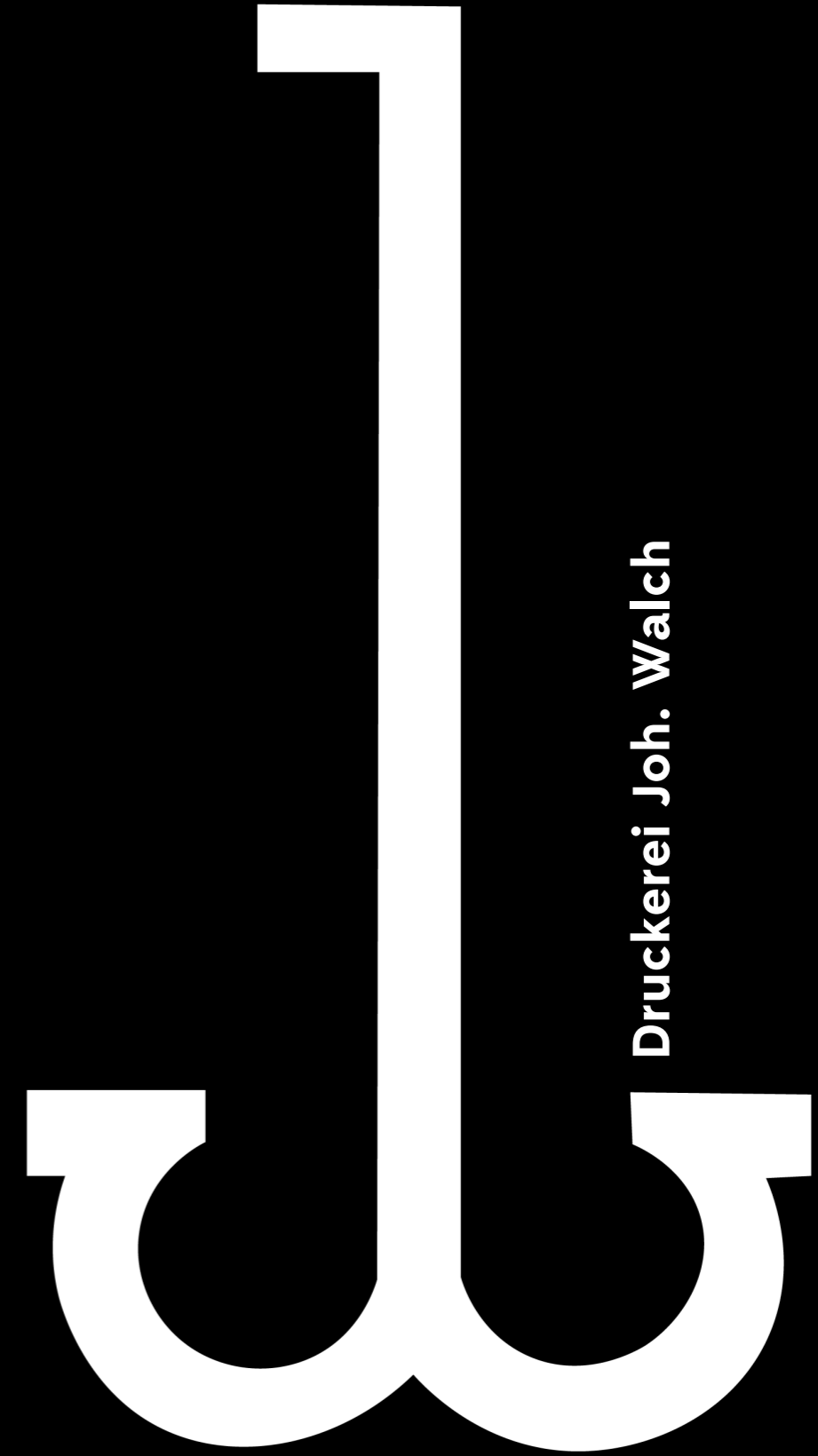
Hochschule Augsburg
Postfach 11 06 05
86031 Augsburg

Fakultät für Gestaltung
Friedberger Straße 2
86161 Augsburg

Telefon 0821 / 55 86 34 01
Fax 0821 / 55 86 34 22
www.hs-augsburg.de/gestaltung
gestaltung@hs-augsburg.de



- ↖ Gebäude der Hochschule Augsburg
- ↑ DTP Werkstatt
- ← Druckgrafische Werkstatt – Bleisatz



Druckerei Joh. Walch

What the Design?!

Für die Arbeit im gestalterischen Bereich ist es nützlich, einige der geläufigsten Ausdrücke zu kennen. Dies erleichtert sowohl die Arbeit im Team, als auch die Kommunikation im professionellen Umgang miteinander. Wir erklären euch kurz und knackig einige Fachbegriffe, welche auch in diesem Heft öfter vorkommen:

- 1 PITCH**
Wettbewerb verschiedener Agenturen, die einen Auftrag oder einen neuen Kunden gewinnen wollen. Ideen werden in Form einer Präsentation vorgestellt.
- 2 BRIEFING**
Das Wort kommt aus dem Englischen und bedeutet so viel wie „Kurz“ oder „Einsatzbesprechung“. Es handelt sich um die Kurzfassung der Aufgabenstellung für ein Projekt.
- 3 CORPORATE DESIGN**
Das bedeutet „Visuelles Erscheinungsbild“. Es sind Gestaltungsrichtlinien, die eigens für ein Unternehmen entworfen werden. Diese betreffen alles, was die Markenkommunikation unterstützt: Vom Logo, über die Visitenkarte, bis hin zum Werbebanner. Das Corporate Design dient dem Wiedererkennungswert.
- 4 INFOTAINMENT SYSTEM**
Damit bezeichnet man die Software einer Bedieneinheit, z.B. im Auto. Dabei geht es vor allem um das Programmieren der verschiedenen Softwares, z.B. der Navigation. Das Gestalten des User Interfaces steht hier natürlich auch im Vordergrund.
- 5 ALUMNI**
Das sind ehemalige Studentinnen und Studenten einer Hochschule oder Universität.
- 6 DASHBOARD DESIGN**
Dashboard Design gibt dem Benutzer einer App, Website oder ähnlichen, eine schnelle Übersicht von Informationen und Daten. Das Design nimmt den User an die Hand und navigiert ihn zu den Informationen.
- 7 ICON**
Symbole, die dazu dienen, z. B. Programme oder Ordner am Computer leichter auseinanderzuhalten. Trotz einer oft reduzierten Form erkennt man im Idealfall, was gemeint ist.
- 8 FREELANCER**
Freiberufler, freie Mitarbeiter oder Selbstständige - der Begriff steht für diejenigen, die auf eigene Rechnung tätig sind.
- 9 PORTFOLIO**
Eine Auswahl der besten und wichtigsten Arbeiten eines Gestalters oder einer Gestalterin. Digital oder analog. In der Kreativbranche ist es üblich, sich damit zu bewerben.



↖ Wir danken unseren Sponsoren

IMPRESSUM

PROJEKTLEITUNG & HERAUSGEBERIN

Prof. Gudrun Müllner

ART DIRECTION

Laura Hippler
Jennifer Ochwat
Michelle Pham
Julia Pöllmann

REDAKTION, INTERVIEWS, TEXTE

Annelene Erdlenbruch
Lea Füglein
Lara Gesierich
Anna Glatt
Laura Hippler
Theresa Hügues
Laura Johnson
Laura Kreuzer
Melanie Ruf
Anika Sager

GESTALTUNG

Lea Boberschmidt
Annelene Erdlenbruch
Lea Füglein
Laura Hippler
Anika Jahreiß
Lina Lorenz
Chiara Mayr
Jennifer Ochwat
Maianh Pham
Michelle Pham
Julia Pöllmann
Anika Sager
Lucca Schellmoser
Sabine Stromer

FOTOS

Anna Glatt
Laura Hippler
Theresa Hügues
Lina Reiser
Andere Bildrechte liegen
bei den genannten Autoren
und Urhebern

COVER

Michelle Pham
Lucca Schellmoser

REDAKTIONSANSCHRIFT

Hochschule Augsburg
Fakultät für Gestaltung
Friedberger Straße 2
86161 Augsburg
+49 (0) 821 55 86 - 34 01

WEB

ex.hs-augsburg.de
facebook.com/exmagazin/
instagram.com/ex_magazin/

DRUCK

Joh. Walch GmbH & Co. KG
Augsburg

Herausgeber und v.i.S.d.P.
Prof. Dr. Gordon Thomas Rohrmair,
Präsident der Hochschule
© Hochschule Augsburg
Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck, auch auszugsweise,
nur mit Genehmigung der Redaktion
und der Autoren. Namentlich
gekennzeichnete Beiträge geben
nicht unbedingt die Meinung der
Redaktion oder des Herausgebers
wieder. Die Redaktion behält sich die
Überarbeitung und Kürzung vor.

DANKE

An Julia Krumme für die Hilfe bei
der Textkorrektur

 teamwork

ich
du
er
sie
e x
wir
ihr

Hier
