

e

X

MIRKO

ANDRÉ

MARA

MIRIAM

HELGA

PAUL

MATTHIAS

PAUL

DENEKE

BORSCHÉ

LJOSAJ

WEYEL

FRANK

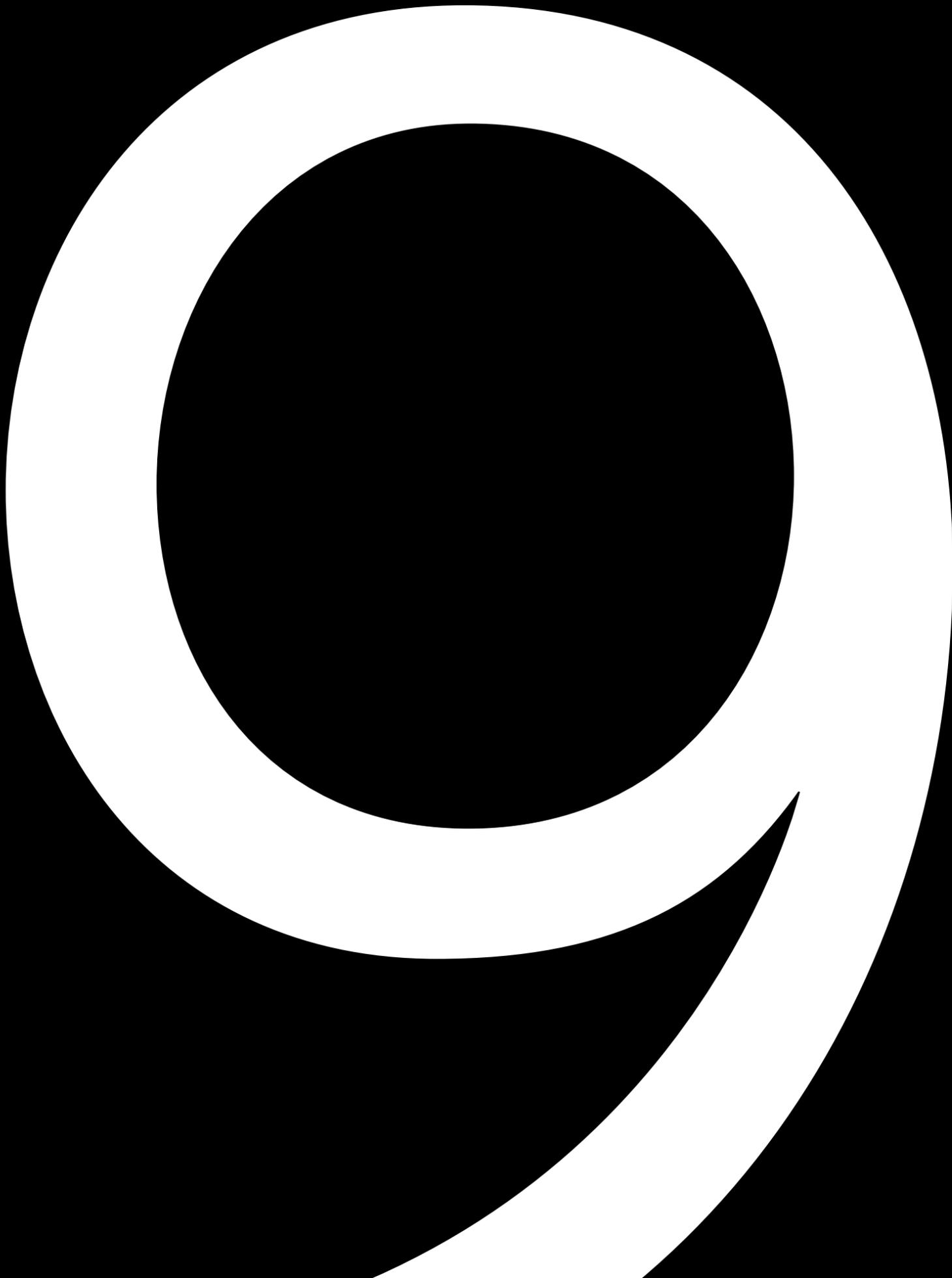
SCHMID

BLICKLE

NEUMANN

MADER

VON WELTZIEN



Neun alte Bekannte. Neun neue Geschichten.

## LIEBE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER, LIEBE STUDENTINNEN UND STUDENTEN,

»Nur weil wir lieben was wir machen, können wir auch gute Arbeit abliefern«, sagte Daniel Scheibel in e x Nummer eins. Eine Aussage, die sich wie ein roter Faden auch durch die neue Ausgabe von e x zieht. Die neun ehemaligen Gestaltungsstudenten, die wir Ihnen vorstellen, haben nämlich eines gemeinsam: die Leidenschaft für ihre Arbeit.

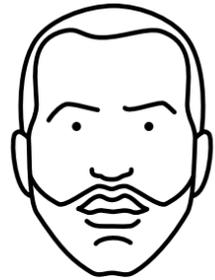
Gute Arbeit hat auch die kleine Projektgruppe abgeliefert, die dieses Heft gemacht hat. Acht engagierte Studierende, mehrheitlich aus dem vierten (!) Semester, mit großartiger Unterstützung eines Masterstudenten und einer kurz vor dem Abschluss stehenden Studentin, haben ihr erstes eigenes Praxisprojekt auf die Beine gestellt.

Alles was Sie hier sehen und lesen, wurde vom e x -Team recherchiert, organisiert, aufgezeichnet, geschrieben, gestaltet, illustriert und fotografiert. Ein Projekt in dieser Qualität in so kurzer Zeit zu realisieren ist nur möglich, wenn man mit Leidenschaft dabei ist.

e x Nummer zwei zeigt aber vor allem, was dabei herauskommt, wenn professionelle Designer ihre Arbeit lieben: Stilbildende Magazine von Mirko Borsche, preisgekrönte Erscheinungsbilder von Mara Weyel, Zeichnungen für ein ganzes Leben von Miriam Frank, unvergessliche Werbekampagnen von Deneke von Weltzien, lebendige Kunstwelten von Paul Mader, überraschende Forschungsergebnisse von Helga Schmid, unterhaltsame Statistiken von Paul Blickle, komponierte Illustrationen von André Ljosaj und spannende Seminare mit unserem jüngsten Dozenten Matthias Neumann.

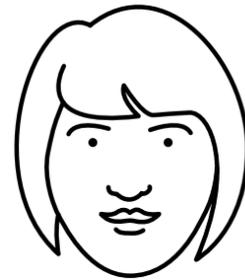
Viel Vergnügen!  
Prof. Gudrun Müllner

06



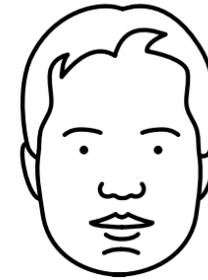
**Mirko Borsche**  
Grafikdesign und Editorial

26



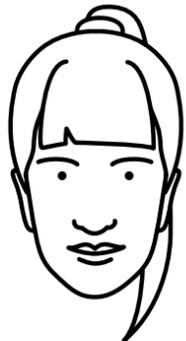
**Miriam Frank**  
Tattoo und Illustration

36



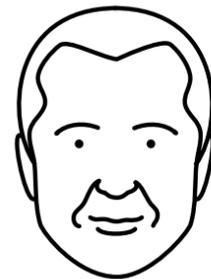
**Paul Mader**  
Game Development

54



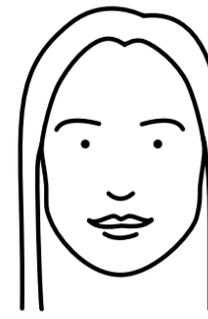
**Mara Weyel**  
Corporate Design

70



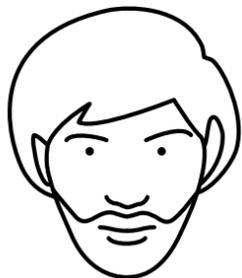
**Deneke von Weltzien**  
Werbung

90



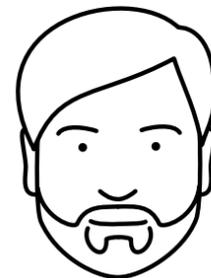
**Helga Schmid**  
Design Research

106



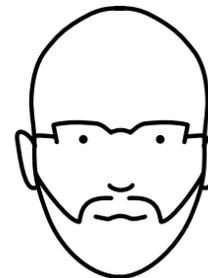
**Matthias Neumann**  
Grafikdesign

122



**Paul Blickle**  
Informationsdesign

136



**André Smatik Ljosaj**  
Motion Graphics und Illustration

**Editorial**

02

**Portraits**

06

**Designlexikon**

154

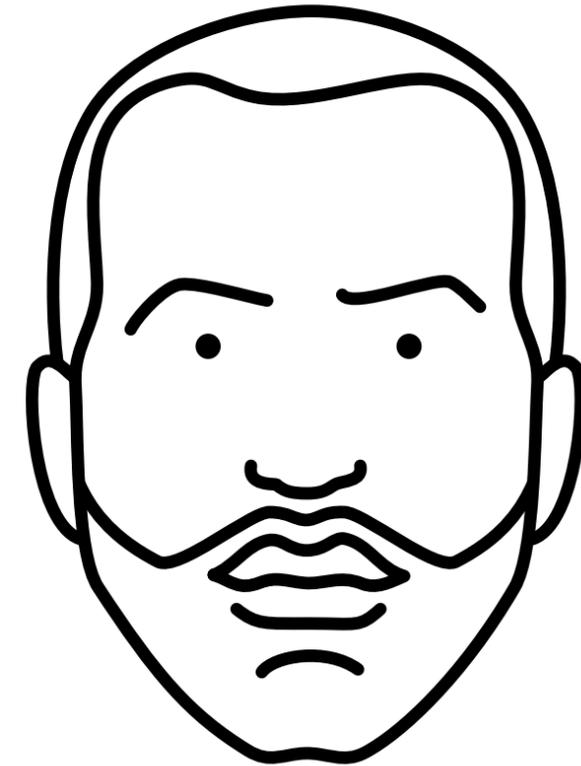
**Fakultät für Gestaltung**

156

**Impressum**

160

# BURSCHE VOM TEGERNSEE



# M I R K O B O R S C H E

[www.mirkoborsche.com](http://www.mirkoborsche.com)

1971	Geboren am Tegernsee
1996	Abschluss HS Augsburg Kommunikationsdesign
1994	SPRINGER & JACOBY START Art Director
2007	BUREAU BORSCHÉ Gründung

BEI MIRKO BORSCHES LEBENSLAUF HAT MAN DAS GEFÜHL, ER WAR AN ALLEM BETEILIGT, WAS IN DEUTSCHLAND IM EDITORIALBEREICH IN DEN LETZTEN JAHREN PASSIERT IST. ER WAR ART DIRECTOR DES JETZT-MAGAZINS, HAT DAS SZ-MAGAZIN NEU GESTALTET, IST MITGRÜNDER DER NEON UND SEIT 2007 CREATIVE DIRECTOR DER ZEIT UND DES ZEIT MAGAZINS. DAVOR WAR ER UNTER ANDEREM BEI DER AGENTUR SPRINGE UND JACOBY TÄTIG UND HAT FÜR KUNDEN WIE LEVI'S, MTV UND MERCEDES-BENZ GEARBEITET.

MIRKO BORSCHÉ IST EIN VIEL-BESCHÄFTIGTER MANN UND ES IST NICHT GANZ LEICHT, EINEN TERMIN FÜR DAS INTERVIEW ZU FINDEN. WIR HABEN EINE STUNDE ZEIT. AM SCHLUSS SIND ES DANN ABER DOCH ZWEI.



**WIR BESUCHEN MIRKO BORSCHKE AN EINEM KÜHLEN UND VERREGNETEN MAITAG. IN SEINEM BÜRO IST ES TROTZDEM HELL UND FREUNDLICH. ÜBERALL STEHEN KISTEN VOLLER ALTER MAGAZINE. WÄHREND SICH MIRKO NOCH SCHNELL EINEN KAFFEE MACHT, LÄUFT IM HINTERGRUND LEISE MUSIK.**

#### **WIE WAR DEIN STUDENTENLEBEN IN AUGSBURG?**

Damals waren die Augsburger meist nicht so gut auf die Münchner zu sprechen. Man galt schnell als spießig und abgehoben. Im Endeffekt war es dann trotzdem so, dass sie jedes Wochenende mit nach München zum Feiern kamen. Augsburg war früher in den 90ern die totale Technoszene. Buffalo-boots, leicht prollig - das war auf jeden Fall sehr lustig. Party konnten die sehr gut machen.

#### **BEVOR DU NACH AUGSBURG KAMST, HAST DU IN LONDON STUDIERT. WIESO IN DIESER REIHENFOLGE?**

Ich habe vor dem Diplom in London meinen Master gemacht. Das war ein bisschen ungewöhnlich damals. Die Reihenfolge geht eigentlich nicht, aber mein Englisch war so schlecht, dass ich nicht genau wusste, was ein Bachelor oder ein Master ist und

Master klang halt viel besser. Und weil ich damals wahnsinnig viel illustriert habe und die auch viel mit Illustration angeboten haben - das gab es so damals in Deutschland auch nicht, das war eher freie Kunst - dachten die halt, dass ich schon lange als Illustrator arbeite und im Gespräch habe ich das nicht ganz kapiert und meinte so »jajaja, klar« und dann habe ich mit meinem Masterstudium angefangen. Irgendwann ist mir dann aufgefallen, dass alle anderen so wahnsinnig gut sind und sich mit allem so gut auskennen. Als ich das kapiert hatte, bin ich zu unserem Dozenten gedackelt und habe ihm alles erklärt und dann war er so entgegenkommend und meinte, ich muss halt ein Diplom im Anschluss machen. Aber es gab dann nur eine Schule in Deutschland, die so cool war, das Ganze dann anders herum möglich zu machen. Das war Augsburg. Alle anderen haben gesagt, das geht nur über das Erasmus Programm oder andere Möglichkeiten, mein Studium wird also nicht anerkannt in Deutschland. Dem damaligen Dekan an der Hochschule Augsburg habe ich alles zu verdanken.

#### **WIE GING ES NACH DEINEM STUDIUM WEITER?**

Zuerst war ich in den Researchstudios, das war noch in London. In Deutschland hatte ich dann einen unverschuldeten Autounfall mit einem neuen Auto und daraufhin total viele Schulden. Deswegen bin ich dann in irgendeine Agentur rein, die mich gleich als Junior Art Director eingestellt hat. Da habe ich sehr gut verdient, die Arbeit war aber nicht sehr anspruchsvoll. Danach war ich in einer Direct-Marketing Agentur in München Richtung »Drei für eins. Füllen Sie das jetzt aus, dann bekommen Sie noch eine Extraprämie.« So etwas,...so etwas, also quasi Abwerbung. Dann habe ich kurzzeitig mit einem Kollegen eine eigene Agentur gegründet, aus welcher ich nach einem Jahr aber wieder ausgetreten bin. Ja, dann bin ich zu »Start Advertising«, das gibt es auch nicht mehr, die haben früher MTV und Levis gemacht. Das war damals quasi die Hipster-Agentur in München, der heiße Scheiß. Danach bin ich nach Hamburg, zu »Springer und Jacoby« und war dann

irgendwann Creative Director. (Kurze Pause, ein Kollege betritt den Raum und sucht einen Schraubenzieher) Oliver Voss, der jetzt auch eine eigene Agentur hat, wollte mit mir damals Jung von Matt in München gründen, mich quasi als Kreativleiter in seinem Büro haben, woraufhin ich auch nach München gezogen bin. Dann hat mich jedoch ein Anruf erreicht, dass ein Job bei der Süddeutschen und beim Jetzt-Magazin freigeworden ist, welches früher wöchentlich rauskam und noch ganz anders aussah. Daraufhin habe ich dort angefangen, da ich im Grunde keine Lust mehr auf Werbung gehabt hatte. Werbung lief zwar gut und ich war da erfolgreich, aber es hat mich nicht ausgefüllt. Dann habe ich die Chance gesehen, ein Magazin zu gestalten, so in der Art: »Ich bin ja eh so ein toller Werber und ich weiß genau, wie es geht und ich gehe jetzt da hin und mache das beste Magazin der Welt!« Ich hatte auch so ein Konzept, mit dem ich ankam und das lief dann wahnsinnig schlecht, das erste halbe Jahr. Ich hatte also das Gefühl beschissenste Magazin der Welt gemacht.

#### **WAS IST DANN PASSIERT?**

Dann habe ich mich irgendwann zusammengerissen und mir gesagt, ich mache es jetzt ganz anders: Ich habe nur noch den Lauftext der Süddeutschen genommen, die Exzelsior. Damals zu der Zeit waren noch alle Hefte in der Grotesken gestaltet, alles Moderne war serifenlos. Und ich habe dann auf einmal für ein modernes Jugendmagazin eine Serifenschrift verwendet, alles in derselben Schriftgröße, total reduziert und zurückgenommen. So, wie die Brand eins jetzt eigentlich aussieht. Und das war damals eigentlich mein Durchbruch. Erst haben sich natürlich alle noch mal richtig beschwert, aber die Fotografen haben relativ schnell verstanden, dass ihre Arbeiten viel besser aussehen, wenn die Typo zurückgenommen ist und wenn alles etwas reduzierter und klassisch funktioniert. Dann wurde es eingestellt. Danach habe ich zusammen mit Timm Klotzek und Michael Ebert das Magazin NEON gegründet.

**»Augsburg war in den 90ern die totale Technoszene. Buffalo-boots, leicht prollig - das war auf jeden Fall sehr lustig.«**

## WIE WÜRDST DU DEINE TÄTIGKEIT BESCHREIBEN?

Im Grunde mit »Designer«. Aber wir machen mittlerweile wirklich alles. Wir machen Webseiten, Print, Film, produzieren Musik, Architektur, Industriedesign, Mode. Jetzt machen wir gerade eine Sonnenbrillenkollektion. Stoffdrucke für Modedesigner. Und das Ganze auch in unterschiedlichen Branchen. Automobil, Mode, Kultur, Kunst und Erscheinungsbilder.

## WIE IST DAS, WENN IHR EINEN JOB REINBEKOMMT? DISKUTIERT IHR DANN ALLE ZUSAMMEN?

Wir diskutieren erst einmal ganz lange mit dem Kunden. Wir gestalten auch gar nicht viel vorher. Wir machen auch keine Pitches, sondern wir hoffen, dass sich der Kunde für uns interessiert und reden ganz lange mit ihm und wenn sie das Gefühl haben, sie wollen mit uns arbeiten, dann reden wir noch viel mehr mit denen und fangen erst recht spät mit dem Gestalten an. Und wenn wir dann das Gefühl haben, dass wir es verstanden haben, geht es erst so richtig los.

## ARBEITET IHR IMMER ALLE ZUSAMMEN AN EINEM JOB?

Jeder betreut ein eigenes Projekt und ich arbeite mit allen. Wir haben hier drei Hauptverantwortliche und die haben dann ihre Helfer. An sich wird hier auch nicht wahnsinnig viel über Arbeit gesprochen. Wir geben eher kurze Feedbacks, wenn wir an dem Anderen vorbeilaufen, wie »Ah das ist nicht so gut« oder »Hier könnte man das und das noch ändern«. Am Anfang des Projekts ist es noch mehr, dann aber auch nicht mehr, da die Leute zum Arbeiten auch ihre Ruhe brauchen. Dieses ständige Brainstorming und Zusammengeklüngel ist meiner Meinung nach total dekonstruktiv.

## SIND DEINE MITARBEITER EIGENTLICH ALLE KOMMUNIKATIONSDESIGNER ODER KOMMEN SIE AUCH MAL AUS ANDEREN RICHTUNGEN?

Also im Moment habe ich wirklich nur Kommunikationsdesigner. Das war aber auch schon mal anders, wir hatten auch schon Künstler und Modeleute da.

## IST MÜNCHEN DIE NEUE DESIGN HAUPTSTADT?

Das behaupten ja manche Leute. Es ist auch gar keine Neuigkeit, es gibt einfach wahnsinnig viele gute Designer hier in der Stadt. Im Grafikdesign, aber vor allem im Industriedesign. In Berlin gibt es bestimmt mehr gute Grafikdesigner als hier, aber es gibt dort einfach weniger Jobs. Dort kämpfen sie sehr für das was sie tun.

## ES GIBT VIELE KULTURSTÄTTEN, DIE DU DURCH DEINE ARBEIT BETREUST. GIBT ES DAFÜR EINEN GRUND?

Es war gar nicht zufällig, aber ich glaube ein bisschen an Schicksal. Wegen der Oper habe ich das Grafikdesignstudium angefangen. Wegen den Postern von Pierre Mendell, die hingen damals in der Stadt.

## WIE KAM ES DANN ZU DEM KONTAKT?

Ein Architekt, mit dem wir vor acht Jahren ein Buch gemacht haben, hat damals das Büro des Intendanten eingerichtet und der hat gesagt, er sei komplett unzufrieden mit seinen Grafikdesignern. Ob er nicht einen Grafiker weiß und am liebsten hätte er ihn auch vor Ort und nicht in einer anderen Stadt. Der Architekt meinte »Ja klar, er kann mich ja mal anrufen.« Dann wurde ich angerufen und seitdem machen wir das.

## WENN DU MAL KEINE IDEE HAST, WAS MACHST DU DANN?

Ich sehe das wirklich als Arbeit. So wie man von einer Bedienung erwartet, dass sie das Essen innerhalb von ein paar Minuten bringt, so erwartet man von mir, dass ich eine gute Idee habe und das meist schnell. Ich werde ja auch dafür bezahlt und das in der Stunde.

## WIE SIEHST DU DEN TREND ZUM DIGITALEN? GEHT INHALTLICH QUALITÄT VERLOREN?

Man muss nur überlegen, wie man es selber nutzt. Zweiundvierzig Tabs offen, man klickt wild herum und schaut überall kurz rein. Dann sitzt man irgendwann auf der Toilette und schaut auf die Startseite von Spiegel.de. Das war's doch, oder? Ich glaube, dass das Analoge wie zum Beispiel Bücher bestehen wird, weil jeder ja auch so einen nostalgischen Moment hat. Die Qualität von Analogem ist auch oft viel besser. Der Klang einer Platte ist viel dichter und satter. Letztens hatte ich eine lange Diskussion mit lauter Computer-App-Leuten, die alle sagen, dass Analog stirbt. Das Problem beim Lesen

im Internet ist, man liest etwas und sieht kein Ende, das kann auch frustrierend sein. Bei einem Magazin hat man irgendwann die letzte Seite erreicht. Du kannst es weglegen und das gibt Dir ein gutes Gefühl.

## KÖNNTEST DU UNS EINE PROGNOSE GEBEN, WIE SICH DER BERUF IN DEN NÄCHSTEN ZEHN JAHREN ENTWICKELN WIRD?

Keine Ahnung. Hättest Du vor ein paar Jahren geglaubt, dass es Geräte gibt, die man mit Wischen auf einer Glasoberfläche bedient und mit denen Du ins Internet gehen kannst?

## WAS HAT SICH SEIT DEINEM STUDIUM VERÄNDERT?

Ich glaube aus unserem Semester machen noch vier oder höchstens fünf Leute Grafikdesign. Es war damals anders, total dienstleistungsorientiert und sehr werbelastig. Heute sind die Leute, die zu uns kommen, viel künstlerischer und freier. Früher waren bei uns alle nur Ökos und Rocker und ein paar Nerds. Heute ist es halt eine reine Hipster-Kommune. Also ich weiß nicht, ob du nicht sofort einen Modeblog aufmachen musst, wenn du dort bist. Ich habe auch als Dozent gemerkt, wie sich das Publikum gewandelt hat. Wenn ich früher gesagt habe, ich bin aus der Werbung raus, Werbung war nichts für mich, Werbung ist Sklaverei der Menschheit – wenn ich früher so was gesagt hätte, hätten sich 80 Prozent empört. Wenn ich heute so etwas in einem Gremium von 400 Leuten frage, wenn ich damit beleidige, meldet sich vielleicht einer.

## WO HAST DU DICH DANN EINGEORDNET BEI DEN ROCKERN, BEI DEN ÖKOS...?

Weder noch, ich habe Hip Hop gehört. Ich hatte ganz lange lockige Haare und Jeans Klamotten.

## VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN VALERIE BEHMER UND TANIA SEIFERT.

**»Ich hatte also das gefühlt beschissenste Magazin der Welt gemacht.«**



» Das Problem beim Lesen im Internet ist, man liest etwas und sieht kein Ende. Bei einem Magazin hat man irgendwann die letzte Seite erreicht. Du kannst es weglegen und das gibt Dir ein gutes Gefühl.«

Creative Director  
ZEIT Magazin  
seit 2007





»So wie man von einer Bedienung erwartet, dass sie das Essen innerhalb von ein paar Minuten bringt, so erwartet man von mir, dass ich eine gute Idee habe und das meist schnell.«

18

Superpaper 2014



Der Künstler Jerry Siebels... (Text describing the artist and his work, partially obscured by the graphic elements)

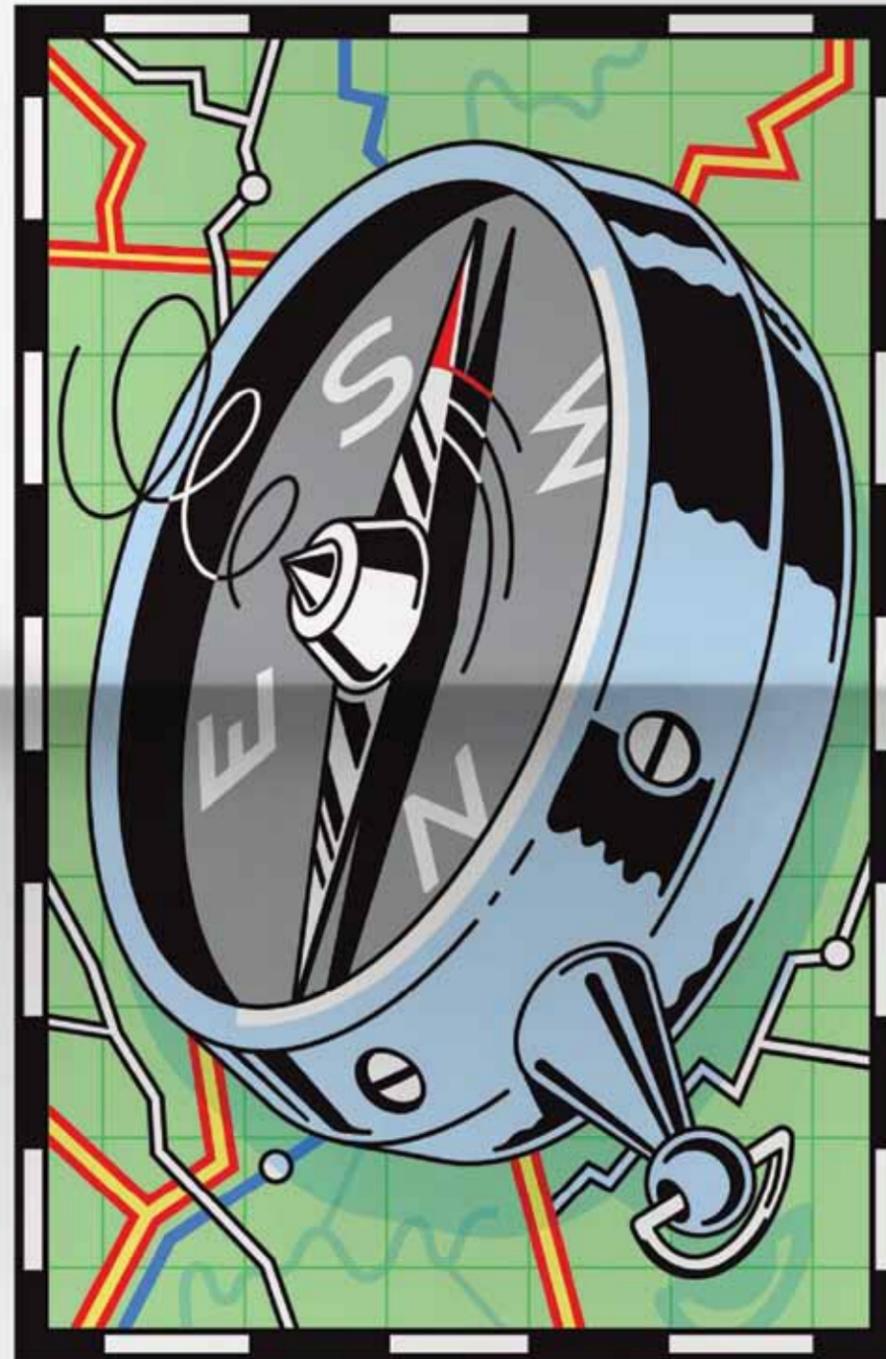
F. DANIEL WESCHKE

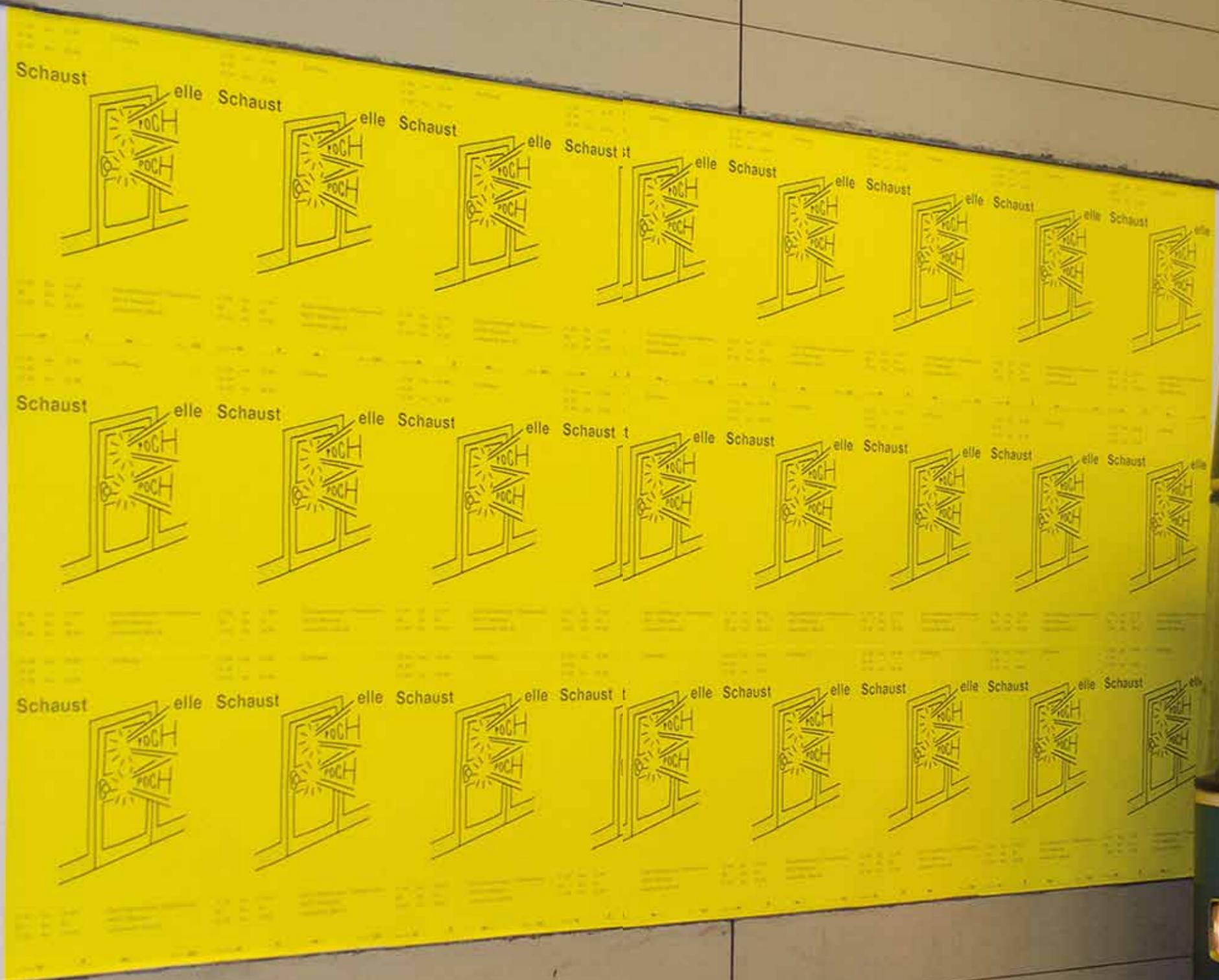
L  
A  
V  
O  
I  
Y  
H  
U  
M  
A  
I  
N  
E



Julius sprach... (Text describing the artist's work, including a quote: "YOU STUPID BAST")

KUNSTVEREIN MÜNCHEN  
NOCH BIS 30. MAI  
WWW.KUNSTVEREIN-MUNCHEN.DE







»Ich glaube, dass das Analoge wie zum Beispiel Bücher bestehen wird. Jeder hat ja auch so einen nostalgischen Moment.«



Programmheft und Plakat  
»Die Frau ohne Schatten«  
Bayerische Staatsoper München  
2013



Mirko Borsche



Süddeutsche Zeitung Magazin  
Art Director  
2004 - 2007



Neon  
Mitgründung und Art Director  
2003 - 2004



Jetzt Magazin  
Art Director  
1999



Artwork und Packaging  
Adel Tawil  
2013

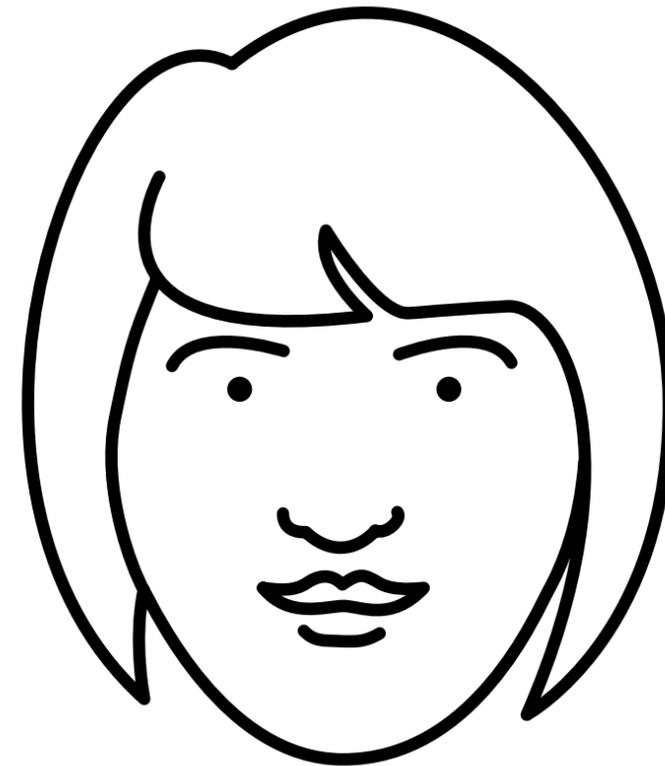


Harper's Bazaar Germany  
No.1  
2013



H ANZEIGE  
EYE

**DAS KANNST DU  
MACHEN,  
WENN DU 18 BIST**



M I R I A  
M F R  
A N K

[www.miriamfrank.de](http://www.miriamfrank.de)

1985	Geboren in München
2010	Abschluss HS Augsburg Kommunikationsdesign
2013	Master HS Augsburg Design- und Kommunikationsstrategie
2013	FARBENPRACHT TATTOO Selbstständige Tätowiererin

MIRIAM FRANK IST GLÜCKLICH MIT IHREM BERUF. BEIM TÄTOWIEREN KANN SIE IHRE LEIDENSCHAFT FÜRS ZEICHNEN AUSLEBEN, HAT ABWECHSLUNG UND FÜHRT INTERESSANTE GESPRÄCHE. DENNOCH IST DER BERUF NOCH IMMER NICHT BESONDERS ANGESEHEN.

WIR FAHREN ZU IHREM STUDIO IN MÜNCHEN. HIER ERZÄHLT SIE UNS, WELCHE BESONDEREN REGELN BEIM TÄTOWIEREN GELTEN UND WELCHE HERAUSFORDERUNGEN DAS MIT SICH BRINGT. ZUM BEISPIEL: EIN BLATT PAPIER HAT KANTEN, EIN MENSCH NICHT.



MIRIAMS ARBEITSPLATZ LIEGT IN DER MÜNCHNER HESSSTRASSE. ALS WIR EINTREFFEN, IST IHR KOLLEGE ANDRIK GERADE MITTEN IN DER ARBEIT. NACH UNSEREM INTERVIEW HAT MIRIAM NOCH EINEN BESICHTIGUNGSTERMIN, DENN SIE SUCHT EIN NEUES ZUHAUSE FÜR IHR TATTOOSTUDIO.

#### WIE BIST DU ZUM TÄTOWIEREN GEKOMMEN?

Meine Mutter ist freie Künstlerin und deshalb war es immer so, dass ich auf gar keinen Fall etwas mit Kunst machen wollte, aber ich habe trotzdem ganz viel gezeichnet. Zuerst habe ich dann Kunstgeschichte studiert, das war mir aber zu theoretisch und ich wollte lieber etwas Eigenes machen. So kam ich an die FH und fand es da super mit den Professoren und der Mappenbetreuung.

#### HAST DU ZEIT, DICH PERSÖNLICH MIT DEINEN KUNDEN AUSEINANDER ZU SETZEN?

Klar. Es hat unglaublich viel mit Menschen zu tun. Tätowieren ist eine recht intime Sache. Man sitzt am Ende drei Stunden zusammen und fügt dem anderen Schmerzen zu. Manchmal ist es auch noch eine intime Stelle, dann redet man über viele persönliche Sachen. Auch persönliche Ereignisse fließen in das Tattoo ein.

#### WIE SIEHT DEIN ARBEITSPROZESS AUS?

Bei uns ist gerade die Wartezeit bis Herbst/Winter, wo man einen Termin ausmacht und dann setzen wir uns in der Regel noch einen Monat davor mit dem Kunden zusammen, um den Entwurf und alles zu besprechen und dann anzuzeichnen. Mittlerweile ist es öfters so, dass Leute kommen, die ein Tattoo wollen, aber gar nicht wissen, was. Manche Kunden wollen das Tattoo bis auf den letzten Strich davor sehen und bei anderen zeichnet man eine Schablone und sie gucken es sich nicht mal im Spiegel an. Je mehr die Leute tätowiert sind, desto offener sind sie und auch spontaner. Wenn es

halt das Erste ist, dann wollen es viele ganz genau wissen. Designer sind schließlich auch wieder schwierigere Kunden, als Leute, die gar nichts mit Design oder Kunst zu tun haben.

#### HABEN VIELE DIR VON DIESEM BERUF ABGERATEN BZW. GAB ES BEDENKEN?

Hm... ja. Also klar. Meine Eltern waren am Anfang nicht super begeistert. Und eigentlich brauchst Du zum Tätowieren keinen Abschluss. Man hat halt auch viel Zeit und Arbeit in so ein Studium investiert. Von manchen Leuten hört man »kriegst Du sonst keinen anderen Job oder was wolltest Du eigentlich mal machen?« Oder in der Art »Musst Du das machen, kriegst Du nicht anders Geld?« Die verstehen nicht, dass mir das einfach Spaß macht. Aber klar, es ist immer noch nicht so angesehen.

#### WENN DU IM ALLTAG EIN SCHLECHTES TATTOO SIEHST, FÄLLT DIR DAS DANN AUF?

Ja, das ist ganz normal. Ich denke mir immer noch, eigentlich sind Tätowierungen eine saublöde Idee.

#### HAST DU DICH SCHON MAL »VERSTOCHEN« ?

Ich hatte so ein-, zweimal ganz am Anfang von Seiten der Kunden das Problem, dass die mir falschen Text gegeben haben. Aber ansonsten ist es nicht so, dass man einfach ausrutscht. Man kann Sachen auch noch irgendwie retten. (Kollege Andrik aus dem Hintergrund: »es gibt auch noch Make-up«) Einmal hatte mir einer Namen und Geburtsdatum seiner Tochter geschickt. Dann habe ich einen Entwurf gemacht, den ich mir immer unterschreiben lasse. Und als das Tattoo fertig war, hat er festgestellt, dass es das Geburtsdatum seiner Mutter war, da war dann Riesen Trara. Und ich dann nur »Hilfe!«. Klar ist es dann nicht die eigene Schuld, aber es ist trotzdem blöd.

#### WAS HABT IHR DANN GEMACHT?

Er war total panisch, weil er dachte, seine Frau würde Stress machen, weil er das Datum vergessen hat. Aber man konnte es noch mit Buchstaben ausbessern, sodass man es nicht unbedingt gesehen hat. Das war dann aber irgendwie schade drum.

#### WIE HAT SICH DEIN STIL ENTWICKELT?

Es ist halt etwas anderes, ob man auf Papier malt oder ob man tätowiert. Beim Tätowieren verlaufen mit der Zeit die Linien und werden unscharf und es geht nicht so detailreich wie auf einem Blatt Papier. Bei den ersten Tattoos habe ich gemerkt, dass es auf der Haut nicht so gut aussieht. Auf Papier hat man immer den Anschnitt und am Körper muss man erst lernen, der Anatomie nachzugehen. Das war ein langer Lernprozess. Ich habe immer noch den gleichen Stil, aber ich muss sehen, wie ich ihn als Tattoo umsetze. Außerdem hat man natürlich auch ganz anderes Werkzeug. Beim Zeichnen bin ich immer spontan und bei der Tattoomaschine viel langsamer. Man muss lernen, wie man einen Strich setzt, der locker aussieht, den man aber gar nicht locker ziehen kann. Zur Zeit tätowiere ich viel und zeichne weniger und neulich habe ich beim Zeichnen gedacht »so kann ich es nicht machen, sonst verläuft es ja.« Da hab ich mich ertappt, ich zeichne ja eigentlich gerade.

VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN CAROLA SCHERZINGER UND EVA HILLEMAYER.

**»Ich denke mir immer noch, eigentlich sind Tätowierungen eine saublöde Idee.«**

**»Ganz früher wollte ich auf gar keinen Fall was mit Kunst machen.«**

Miriam Frank



Markus in colosseo est  
2014

» Man muss lernen, wie man einen Strich setzt, der locker aussieht, den man aber gar nicht locker ziehen kann.«

Tattoo und Illustration

Schweizer Käse und  
Pferd mit Blitz  
2013



» Meine Eltern waren am Anfang nicht super begeistert.«

Icke und Berlin  
2013

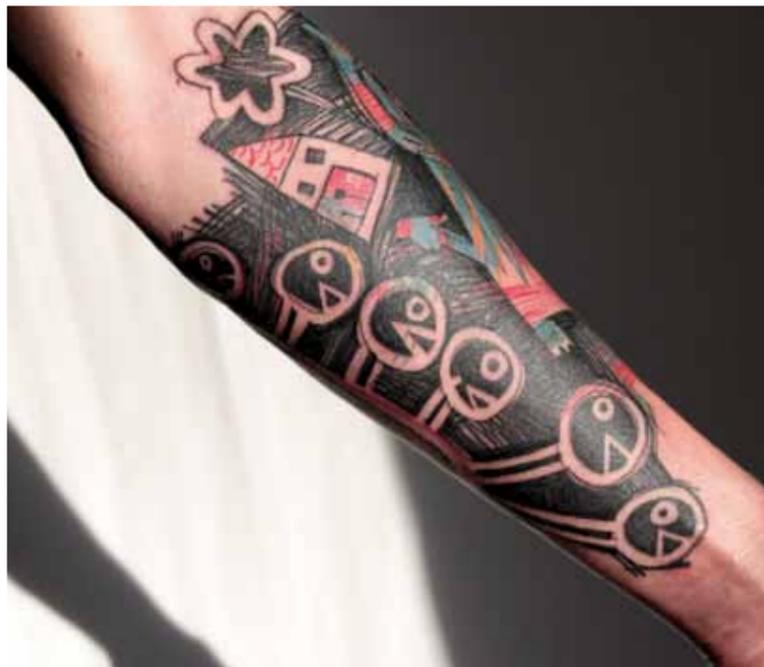




» Es ist ein langer Lernprozess.«

34

Muhackl  
2014



Kritzikratzi und Tatütata  
2014



Scambi mit Ast  
2013



Kritzikratzi  
2013



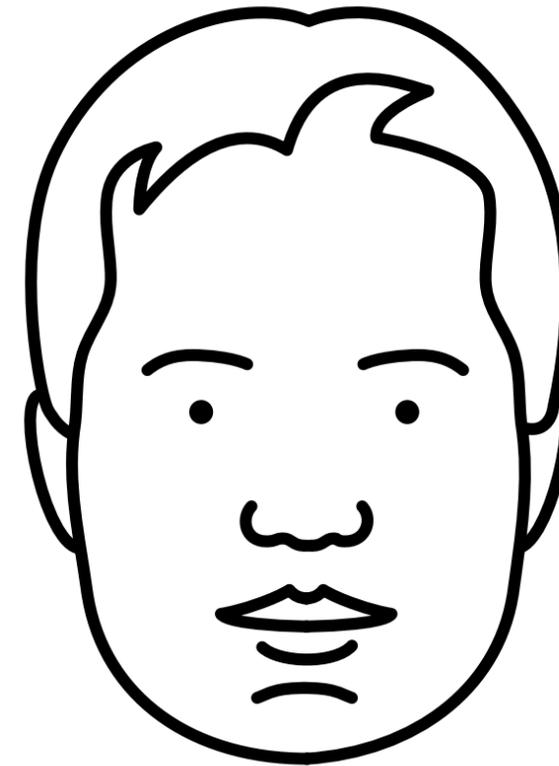
Zweisam  
2013



Star Wars  
2014



# LANDSCHAFTS- GÄRTNER FÜR BALLERSPIELE



# PAUL MADER

[www.paulmader.blogspot.de](http://www.paulmader.blogspot.de)

PAUL MADER IST MIT HERZ UND SEELE SPIELEENTWICKLER, GENAUER GESAGT, LEVEL DESIGNER UND ENVIRONMENT ARTIST. IM GESPRÄCH MIT IHM ERFAHREN WIR ZUM GLÜCK AUCH, WODURCH SICH DIESE BEIDEN TÄTIGKEITEN EIGENTLICH UNTERSCHIEDEN. ER ERZÄHLT UNS, WIE ES DAZU KAM, DASS IHN EINE DER BEKANNTESTEN SPIELEENTWICKLUNGSFIRMEN DER WELT ZU SICH IN DIE USA HOLEN WOLLTE, ALS ER GERADE ERST 16 JAHRE ALT WAR.

AUSSERDEM FINDEN WIR HERAUS, WARUM ER NOCH EIN STUDIUM BEGANN, NACHDEM ER EIGENTLICH SCHON LÄNGST IN DER SPIELEBRANCHE FUSS GEFASST HATTE, WELCHES SEIN GEHEIMES TALENT IST, MIT DEM ER ÜBERSTUNDEN GESCHICKT ZU VERHINDERN WEISS UND WARUM ES FÜR SEINEN BERUF SO ENTSCHEIDEND IST, SELBST GERNE ZU SPIELEN.

1983	Geboren in Ingolstadt
2006	EPIC GAMES Leveldesigner
2011	ROCKSTEADY STUDIOS LTD Senior Environment Artist
2012	Abschluss HS Augsburg Interaktive Medien
2012	PEOPLE CAN FLY Environment Artist
2012	EPIC GAMES Environment Artist



MIT EINEM FRÖHLICHEN »HALLO« BEGRÜSST UNS PAUL MADER PER SKYPE AUS SEINER WOHNUNG IN RALEIGH, NORTH CAROLINA. HIER ARBEITET DER WAHL-AMERIKANER SEIT ZWEI JAHREN ALS ENVIRONMENT ARTIST BEI EPIC GAMES. UND DAS SIEHT MAN. DIE REGALE HINTER PAUL SIND BERSTEND VOLL MIT VIDEOSPIELEN.

WIE BIST DU LEVELDESIGNER UND ENVIRONMENT ARTIST GEWORDEN?

Ich habe das schon gemacht, seit ich ungefähr zwölf war. Am Anfang habe ich es mir selbst beigebracht. Als das Spiel Unreal Tournament herauskam, mit der sogenannten Unreal Engine und dem dazugehörigen Editor, habe ich an einem Wettbewerb vom US-amerikanischen Spielehersteller Epic Games teilgenommen. Ich habe ein Level für Unreal Tournament gestaltet und damit den ersten Preis gewonnen. So sind sie auf mich aufmerksam geworden. Sie haben mir dann gleich ein Angebot gemacht. Ich war aber erst 16, deshalb ging das leider nicht. Danach habe ich dann angefangen, als Freiberufler zu arbeiten, in einer Firma in Hannover. Ich ging noch zur Schule und habe nachmittags ein paar Level gemacht. Nach meinem Zivildienst habe ich dann fast ein Jahr lang eine Bewerbung nach der anderen geschrieben. Irgendwann fand ich dann doch einen Job als Leveldesigner in Villingen-Schwenningen. Das war meine erste richtige Arbeitsstelle. Nach ungefähr einem Jahr hat Epic Games wieder angefragt, ob ich jetzt für sie arbeiten möchte. Ich habe natürlich sofort ja gesagt. Mein Visum war auf 18 Monate begrenzt. Danach musste ich wieder zurück, weil ich noch kein Studium gemacht hatte. Deswegen habe ich mich entschlossen zu studieren und bin aus dem Beruf wieder ausgestiegen und zurück in die Schule (lacht).

»Ich habe die Freiheit, viel zu verändern.«

WÜRDEST DU SAGEN, DASS DAS STUDIUM DICH UND DEINE FÄHIGKEITEN WEITERGEBRACHT HAT?

Ja, auf jeden Fall. Ich bin über einen guten Kumpel auf Augsburg aufmerksam geworden. Ich dachte, Interaktive Medien wäre genau das Richtige für mich, weil mir da genau das beigebracht würde, was ich noch nicht konnte. Ich war ja eigentlich schon Spieleentwickler (lacht). Interaktive Medien ist ein sehr breiter Studiengang, der einiges abdeckt, wie Programmieren, Grafikdesign und so weiter. Ich wollte einfach etwas studieren, bei dem ich noch mehr Erfahrung sammeln konnte statt einfach noch mal das Gleiche zu machen wie zuvor.

GIBT ES ETWAS AN DER HOCHSCHULE, AN DAS DU DICH GERNE ZURÜCKERINNERST?

Also gerade die letzten zwei Semester waren das Beste. Es gab dann besonders interessante Projekte und wir haben in Fünferteams 3D-Kurzfilme gemacht. Das war eine Riesengaudi.

KÖNNTEST DU ERKLÄREN, WO DER UNTERSCHIED ZWISCHEN EINEM LEVEL DESIGNER UND EINEM ENVIRONMENT ARTIST LIEGT?

Beim Level Design erstellt man das Layout der Welt. Also, wo ist der Raum, wo sind Gebäude und was passiert in der Welt? Das heißt, man programmiert Ereignisse, legt fest, ob es Gegner gibt und wo die Gegner sind. Der Environment Artist nimmt dann das, was der Level Designer gemacht hat und lässt es gut aussehen. Ich war immer so zwischen drin, da ich für meine eigenen Levels auch noch das Artwork gemacht habe.

DU ARBEITEST INZWISCHEN WIEDER BEI EPIC GAMES. BIST DU DORT AUCH ENVIRONMENT ARTIST?

Genau, wir haben jetzt gerade die Unreal Engine 4 veröffentlicht und mein Job für das letzte Jahr war, sogenannte Content Examples zu erstellen. Das heißt, Beispiele, die die Engine bewerben, indem sie gut aussehen und gute Qualität haben. Die Beispiele dienen als Lernbeispiel für andere Spieleentwickler. Da hat mir das Studium ziemlich weitergeholfen.

»Wenn man vorher keine Spiele spielt, hat man keine Ahnung von dem, was die Spieler wollen.«

Ich hatte davor keine Ahnung vom Programmieren und dadurch dass Java unterrichtet wurde und Action Script, bin ich dann auch ins Programmieren reingekommen. Das half schon einiges.

WER GIBT DIR DEINE AUFGABEN? BEARBEITEST DU DIESE IM TEAM ODER ALLEINE?

Es ist auf jeden Fall ein Team. Meistens bekomme ich einen kleinen Abschnitt eines Levels, das ein Level Designer gemacht hat und der Producer gibt mir dann zwei Wochen Zeit, um es gut aussehen zu lassen.

HAST DU OFT STRESS MIT KNAPPEN DEADLINES?

Wir haben Deadlines. Aber andere Leute in der Arbeit haben viel größere Probleme damit. Wenn man ein Problem mit Überstunden hat, sollte man lieber nicht in die Spieleindustrie gehen. Hinter vorgehaltener Hand sagt man, wenn Du nicht zu Hause, in Deiner Freizeit Spiele entwickelst, dann ist Spieleentwicklung nicht der richtige Job für Dich. Man lebt das sozusagen. Wenn jemand denkt, das sei nur ein Job, der eben Spaß macht, weil man gerne Videospiele spielt, ist das nicht so...(lacht). Man muss es schon wollen. Viele Programmierer

sagen auch, dass man in einem normalen Programmierer-Job mehr verdient. In der Spiele-Industrie arbeitet man nur, wenn man es wirklich liebt.

#### WAS HAT SICH IN DEN LETZTEN ZEHN JAHREN VERÄNDERT?

Früher war es noch viel simpler. Die Grafik und die Möglichkeiten waren einfach nicht da. Man musste nur ein paar Polygone herumschieben und konnte nur einen einzelnen rechteckigen Raum machen. Viel mehr musste man nicht wissen. Jetzt muss man unglaublich viel lernen, um nur ein bisschen was machen zu können, das halbwegs gut aussieht.

ard, um direkt reinzukommen. Im Grunde gibt es die Regel, dass man in einer Spieffirma arbeiten muss, um einen Job in der Spieleindustrie zu bekommen. Das ist wirklich so. Außerdem muss man auf jeden Fall auch Spiele spielen. Ein entscheidender Teil der ganzen Entwicklung ist, den Zeitgeist zu treffen. Wenn man vorher keine Spiele spielt, hat man keine Ahnung von dem, was die Spieler wollen.

#### WIE IST DIE AUFTEILUNG ZWISCHEN BERUF UND FREIZEIT?

Gerade als ich neu im Job war, gab es ständig Überstunden und es war mir auch egal. Mittlerweile ist es nicht mehr so. Hier und da müssen wir noch

drüberschauen. Das Schlimmste, was man machen kann, ist irgendein Geheimnis über Twitter auszulplaudern. Oder schlecht über andere Kollegen in der Branche zu reden.

#### VERDIENST DU GENUG ZUM ÜBERLEBEN?

Genug zum Überleben, ja (lacht). Wenn man mit einem Projekt fertig ist, bekommt man eine Bonuszahlung. Und je nachdem, wie groß das Projekt war, kann der Bonus schon einen großen Teil des Einkommens ausmachen. Vom normalen Einkommen wird man nicht reich. Es ist aber gut.

#### WIE WIRD DEIN BERUF VON ANDEREN MENSCHEN WAHRGENOMMEN?

Bei Jüngeren ist das eigentlich recht positiv. Die wissen auch ungefähr, was man macht. Wenn ich in den USA sage, dass ich in der Spielebranche arbeite, dann ist die erste Reaktion immer: »Oh, cool«. Vor ein paar Jahren war es in Deutschland noch ein offener Mund mit der Frage: »Was?«. Aber in den letzten zwei Jahren ist man in Deutschland wesentlich offener geworden. Jetzt ist die Reaktion

eher: »Oh, das ist interessant. Mein Neffe will auch in die Spielebranche. Kannst Du Tipps geben?« Das ist ein Umschwung in den letzten Jahren. Man wird eher akzeptiert.

#### WAS IST DAS BESTE AN DEINEM BERUF?

Ich würde sagen, dass man immer an etwas Anderem arbeitet. Ich habe die Freiheit, viel zu verändern. Wenn ich wollte, könnte ich Leveldesigner sein, könnte Environment Artist sein. Wenn ich es wirklich wollte, würde ich Charaktere entwickeln oder möglicherweise einfach nur Spielemissionen skripten. Ein Beruf, bei dem ich jeden Tag das Gleiche machen müsste, würde einfach nicht zu mir passen.

#### SPIELST DU DIE SPIELE AN DENEN DU GEARBEITET HAST AUCH SELBER?

Ja, wenn man an einem Spiel arbeitet, muss man regelmäßig testen. Man spielt also ständig.

#### VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN CORINNA RATH UND FABIO RUTHER.

**»Früher war es noch viel simpler. Man musste nur ein paar Polygone herumschieben.«**

**»Ich bin ein bisschen schneller als die meisten anderen. Das ist mein Talent.«**

#### WIE HOCH IST DER FRAUENANTEIL?

Ich würde sagen, es werden definitiv immer mehr Frauen, aber der Anteil ist immer noch wirklich gering. Wir haben ungefähr zehn Prozent bei uns. Als ich angefangen habe, war eine Frau noch ein echtes Highlight.

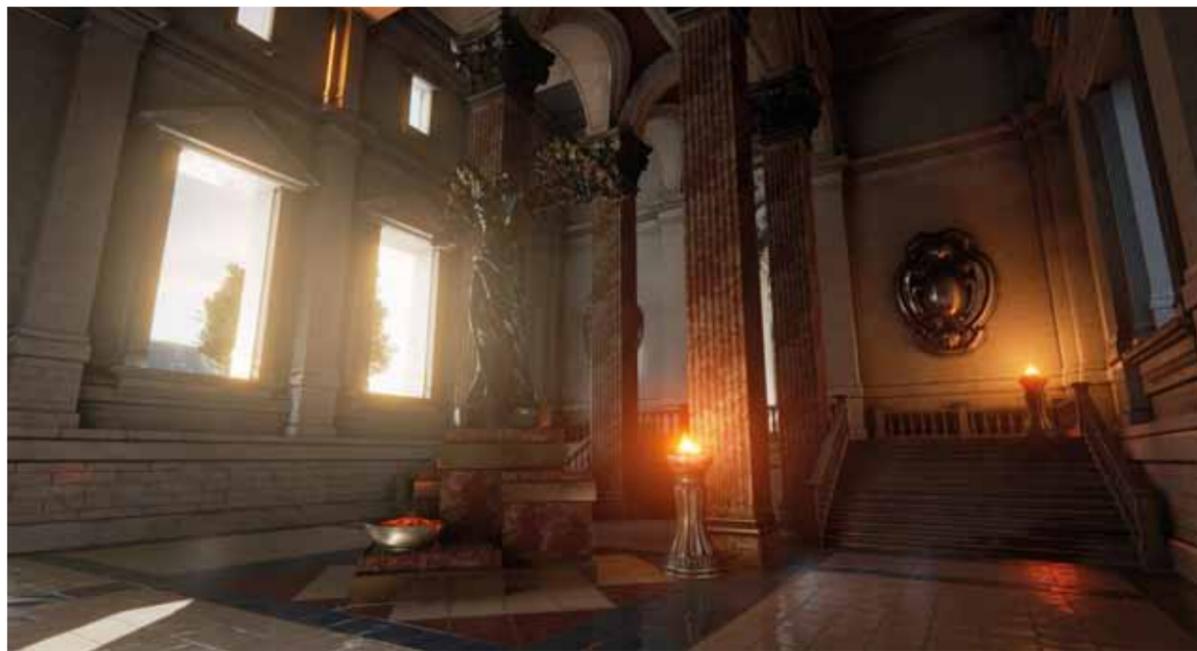
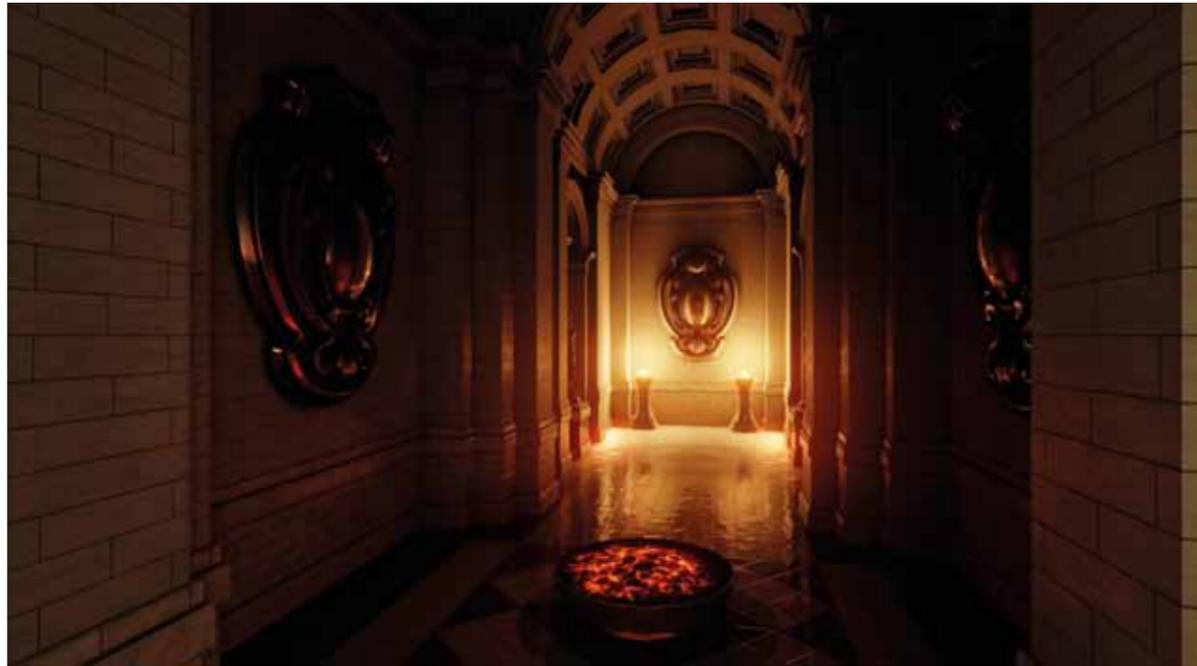
#### WAS KANNST DU DEN JETZIGEN ODER ZUKÜNFTIGEN STUDENTEN WÄHREND DES STUDIUMS EMPFEHLEN, DIE IN DIESE RICHTUNG GEHEN WOLLEN?

Die Jobchancen sind schon gut, allerdings muss man bereit sein, ein bisschen weiter unten anzufangen. Man bekommt meistens einen Job als Junior Artist oder Junior Level Planer. Das ist so der Stan-

welche machen, aber ich versuche immer, meinen Workflow zu optimieren, so dass ich keine Überstunden machen muss (lacht). Ich bin ziemlich gut geworden darin. Ich bin ein bisschen schneller als die meisten anderen. Das ist mein Talent. Es gibt jede Menge Leute, die zehnmal bessere Artists sind als ich. Allerdings brauchen die länger, um irgendwas fertig zu kriegen.

#### IST DIR SCHON MAL EIN SCHLIMMER FEHLER UNTERLAUFEN? UND WAS GESCHIEHT, WENN EINER PASSIERT?

Es ist fast unmöglich, in der Arbeit einen Fehler zu machen, der schlecht für den Ruf der Firma ist. Um genau das zu verhindern, gibt es die Leute in der Quality Assurance, die über alles was, man macht,



»In der Spieleindustrie  
arbeitet man nur, wenn  
man es wirklich liebt.«



Dystopia  
Kurzfilm  
2012





48



Gears of War: Judgment  
Epic Games  
2013

» Wenn man an einem Spiel arbeitet, muss man regelmäßig testen. Man spielt also ständig.«



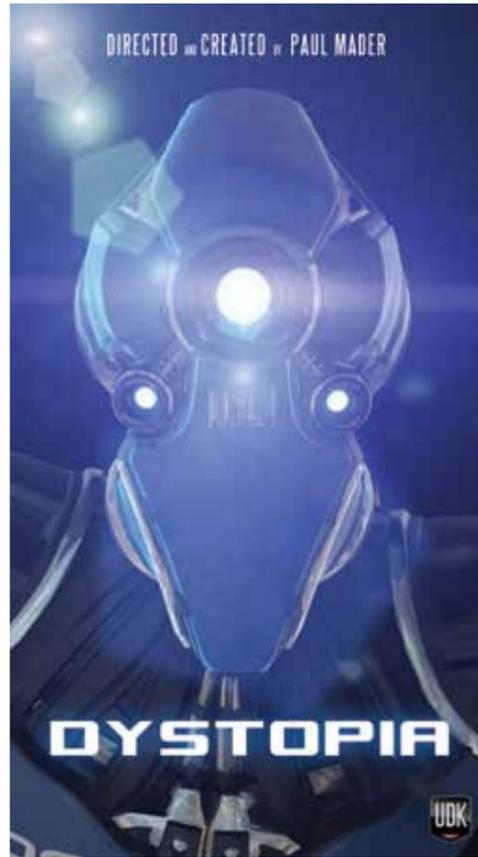


Batman:  
Arkham City  
Rocksteady  
2011

» Ein Beruf, bei dem ich jeden Tag das Gleiche machen müsste, würde einfach nicht zu mir passen.«



Batman:  
Arkham City  
Rocksteady  
2011



Dystopia  
Kurzfilm  
2012



Unreal Engine 4 Test  
Epic Games  
2014



Gears of War: Judgement  
Epic Games  
2013



W  
UNDER

H

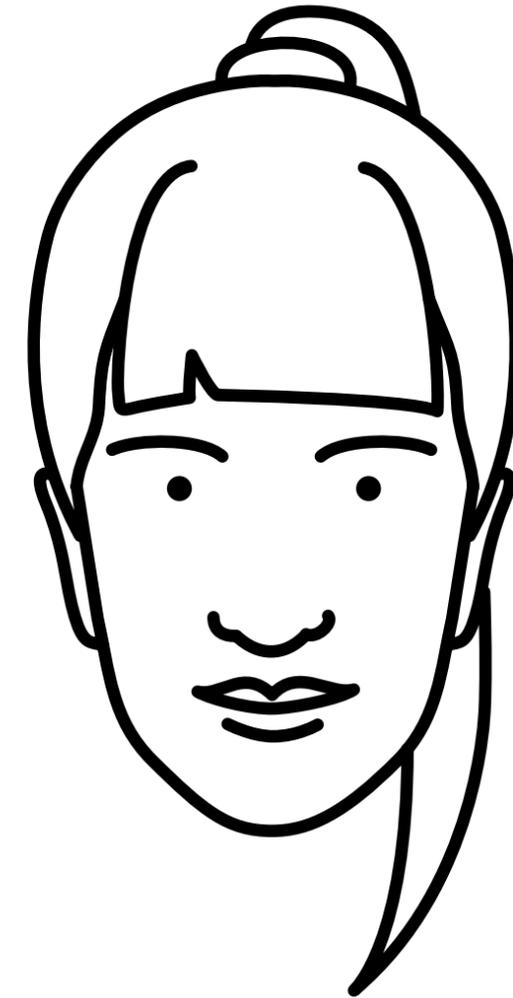
A

U

ANZEIGE

S

**FREITAGS IST  
SIE NIE DA**



M A R A  
W E  
Y E L

[www.kw-neun.de](http://www.kw-neun.de)

MARA WEYEL IST ART DIRECTORIN BEI DER AGENTUR KW NEUN IN AUGSBURG. WENN SIE NICHT GERADE DAS LEBEN UND DIE ARBEIT IN HEIMISCHER UMGEBUNG GENIESST, BESUCHT SIE VOLLER REISELUST FREMDE STÄDTE, LÄNDER UND KULTUREN.

IM INTERVIEW ERFAHREN WIR, WOZU SIE DIESEN AUSGLEICH BRAUCHT UND WARUM SIE DENNOCH IMMER WIEDER GERNE ZURÜCKKOMMT. WIR WERDEN MIT IHR DARÜBER SPRECHEN, WESHALB SIE, STATT FREITAGS KAFFEE TRINKEN ZU GEHEN, VOR EINIGER ZEIT IN IHREM EIGENEN ATELIER WIEDER ZU MALEN BEGONNEN HAT, UND WAS ES SO SCHWIERIG MACHT, GANZ FREI, OHNEVAUFTRAGGEBER ZU ARBEITEN.

1981	Geboren in Filderstatt
2003	Ecole Estienne Paris Communication Visuelle
2006	Abschluss HS Augsburg Kommunikationsdesign
2006	KW NEUN Art Directorin



NACH EINER KURZEN FÜHRUNG DURCH DIE AGENTUR KW NEUN IN DER AUGSBURGER NEIDHARTSTRASSE SETZEN WIR UNS IN EINEN HELLEN KONFERENZ-RAUM. MARA WEYEL HAT UNS EIGENS EINEN GROSSEN GELBEN POST-KORB MITGEBRACHT, DER BIS ZUM RAND MIT IHREN ARBEITEN GEFÜLLT IST. WIR FREUEN UNS SCHON, GLEICH GEMEINSAM MIT IHR EINEN BLICK DARAUFWERFEN ZU DÜRFEN.

#### WAS SOLLTEN STUDENTEN UNBEDINGT MACHEN?

Was sie unbedingt machen müssten, ist das Leben genießen während des Studiums, das Geld zusammenkratzen und die Welt bereisen. Danach hat man nicht mehr so viel Zeit dafür. Ansonsten, händisch arbeiten. Fotoentwicklung würde ich vorschlagen. Nicht nur am Computer, das macht man später eh noch genug.

#### WOLLTEST DU AN DER HSA HÄNDISCH ARBEITEN ODER WAR DAS EHER ZUFALL?

Als ich 2001 angefangen habe zu studieren, hatte ich noch keinen Computer und habe auch noch zwei Semester gebraucht, bis ich mir einen Apple angeschafft habe. Das war schon eher ungewöhnlich und ich musste mir dann auch erst alles anlernen. Ich war also mehr der händische Typ.

#### WIE IST DEIN ARBEITSALLTAG?

Der läuft mittlerweile relativ geregelt ab. Wir fangen bei uns um 9 Uhr an und hören meistens gegen 18 bis 19 Uhr auf. Allerdings gibt es »in der Regel« gar nicht so oft, denn wenn Projekte und wichtige Sachen anstehen, verwendet man schon mal die Nacht dafür, weil einem das Projekt am Herzen liegt. Bei uns in der Agentur machen wir oft gemeinsam Mittagspause und kochen auch zusammen. Das fördert den Austausch untereinander. Spaß macht es auch. Ansonsten macht man als Art

Directorin so ziemlich alles von Telefonaten und Besprechungen mit Kunden bis hin zu Arbeit an Praktikanten oder Grafiker abgeben (lacht). Aber größtenteils gestalte ich natürlich selber und präsentiere das den Kunden. Oft ist hier mein Chef mit dabei, denn das verkaufen liegt mir nicht so... Ich arbeite auf einer 80 Prozent Stelle, das heißt, dass ich Freitags immer frei habe. Das war für mich sehr wichtig, denn an dem Tag gehe ich in mein Atelier und male. Das bringt mir, glaube ich, die nötige Kreativität. Auch die Work-Life-Balance ist wichtig. Ich brauche die Freizeit, um dann wieder auf gute Gedanken zu kommen und kreativ sein zu können.

#### HAST DU SCHON WÄHREND DES STUDIUMS GEMALT?

Schon vor und auch während des Studiums, dann aber lange nicht mehr. Ich habe erst vor einhalb Jahren wieder angefangen. Irgendwie habe ich gemerkt, dass irgendetwas fehlte. Und am freien Tag immer nur Kaffee trinken, war mir auch irgendwann zu öde (lacht). Spaß bei Seite, das ist für mich, glaube ich, sehr wichtig um meine Kreativität ausleben zu können, neue Ideen zu bekommen und den Kopf von den ganzen Pixeln freizuschaukeln.

#### IST DIE MALEREI FÜR DICH AUCH EIN AUSGLEICH ZUM GRAFIKDESIGN? ODER IST DAS FÜR DICH DAS GLEICHE?

Das ist anders. Es war am Anfang für mich schwierig, etwas Freies zu machen, weil ich immer gewohnt war: »OK, da ist ein Kunde, der sagt mir, er hätte gerne was«. Auch wenn er nur sagt, er hätte gerne etwas Cooles, Hipbes. Dass da niemand ist, der mir einen Auftrag gibt, das fand ich schon sehr schwer am Anfang. Ich habe lange vor einer leeren Leinwand gestanden, habe nicht angefangen. Ich habe fast ein paar Monate gebraucht, um mich davon freizumachen. Das ist schon was Anderes.

#### VERDIENST DU GENUG, UM ZU ÜBERLEBEN MIT DEINER 80 PROZENT STELLE? MUSST DU ABSTRICHE MACHEN?

Nein, muss ich nicht. Natürlich habe ich keine 6-Zimmer-Altbau-Jugendstil-Wohnung, aber das

**»Die Arbeit macht mir Spaß, aber sie ist jetzt nicht mein Leben.«**

hätte ich auch sonst nicht. Darüber denke ich nicht nach, ehrlich gesagt. Es passt so, wie es ist. Ich kann in den Urlaub fahren – jetzt zum Beispiel nach Georgien und mir viele schöne Dinge leisten. Das reicht! Geld allein macht auch nicht glücklich.

#### WIE VIEL PROZENT DEINER ARBEIT IST GESTALTEN UND WIE VIEL IST ORGANISATION UND PAPIERKRAM?

Das kommt auf die Projekte an. Wie zum Beispiel bei dem Mozart-Festival. Da muss man mehr organisieren, anrufen, wer hat tolle kleine Sachen, womit man das Bild schmücken kann, sonst ist vielleicht 20 Prozent Papierkram. Meistens gestalte ich schon. Da rechne ich jetzt auch Fotografieren mit hinzu. Oder auch kleine Fitzelkorrekturen, »bitte das Wort austauschen« und so etwas.

#### WIE VIEL STRESS HAST DU MIT DEADLINES?

Ich nehme mir lieber mehr Zeit und setze die Deadline früher, damit ich nicht so viel Stress habe. Das kann man manchmal nicht, weil der Kunde etwas viel zu spät abliefern, oder Kollegen andere Sachen zu erledigen haben. Grundsätzlich haben wir es unter Kontrolle. Ich sage lieber dem Kunden,

**»Wenn wir einen Preis gewinnen, dann schreien wir, kreischen, rennen durch die Agentur und trinken Sekt.«**

der Drucker bräuchte es eine Woche früher, so kann man das auch ein bisschen schieben. Und dem Drucker sage ich, wenn der Kunde den Input zu spät liefert, er müsse schneller drucken (lacht). Da hat man schon ein bisschen Spielraum. Mist, jetzt hab ich meinen Trick verraten!

#### WAS IST DEIN LIEBLINGSPROJEKT?

Ich habe drei Lieblingsprojekte. Ein Freund von mir hat vor kurzem einen neuen Schnaps produziert. Wir haben das Etikett und das Corporate Design dazu gestaltet. Das war ein toller Job, denn der Kunde hat uns natürlich ein paar Flaschen zur Verfügung gestellt. Wollt ihr den auch mal probieren? Ich hole mal kurz Gläser, oder? Andere Projekte, an denen ich immer gerne gearbeitet habe, waren das Modular Festival und das Brecht Festival, weil man für kulturelle Projekte freier und kreativer arbeiten kann und ich selbst dort gerne hingegangen bin.

#### FREUT IHR EUCH SEHR, WENN IHR PREISE GEWINNT?

Wir schreien, kreischen, rennen durch die Agentur und trinken Sekt. Aber für das Protokoll – ich möchte jetzt nicht den Eindruck vermitteln, dass wir ständig trinken! (lacht). Wenn wir zum Beispiel nächste Woche zur Verleihung des European Design Awards fahren, kommen sogar der Kunde und meine beiden Chefs mit. Dann holen wir den Preis ab und feiern bestimmt auch noch ein bisschen.

#### IST ES ALSO DOCH ETWAS BESONDERES?

Ja, wir haben eine Zeitlang aber auch nichts mehr eingereicht, weil es ja teuer ist. Eigentlich bin ich da dagegen. Das ist auch nur so eine Werbemaschinerie, man muss viel zahlen und im Endeffekt checken es die Kunden wahrscheinlich eh nicht. Für wen ist es jetzt? Aber trotzdem, irgendwie freut man sich doch ein bisschen.

#### MÖCHTEST DU IN AUGSBURG BLEIBEN, ODER WILLST DU NOCH WOANDERS HIN?

Ich bin gerne in Augsburg und ich finde auch, dass ich in einer sehr guten Agentur bin. Ich finde

es aber wichtig, gerade weil ich in einer kleineren Stadt lebe und kreativ sein muss, ganz viel zu reisen. Andere Sachen sehen, andere Kulturen. Man muss ab und zu ausbrechen, sonst kriegt man ein kleines mechanisches Gehirn, weil der Input fehlt. In New York, in Indien oder in Georgien gibt es tausende Sachen, die man mit dem Auge erfassen kann. Manchmal braucht man das. Ich finde es wichtig, ab und zu den Kopf freizukriegen.

#### MACHST DU DEINEN JOB GERNE?

Ja, natürlich. Ein Großteil meiner Projekte macht mir Spaß und ich interessiere mich für sie. Gut ist, dass ich meine Kunst und meine Reisen als Ausgleich habe. Und in Augsburg zu arbeiten, finde ich toll, hier lässt es sich gut leben und man muss nicht viel Zeit ins Bahnfahren investieren. Ich wohne jetzt fünf Minuten von meiner Agentur entfernt. Das ist das Positive daran, dass Augsburg so klein ist.

#### HAST DU VIEL VERANTWORTUNG?

Ja, auf jeden Fall. Da ich komplette Projekte betreue, habe ich auch die Verantwortung dafür. Und am Ende möchte ich ja auch immer den Erwartungen gerecht werden und geiles Zeug machen. Klappt leider nicht immer, aber ich hoffe meistens!

#### WIE IST DER KONTAKT MIT DEN KUNDEN?

Mal so, mal so. Es gibt Kunden, die man duzt. Es gibt auch Kunden, die man duzt und es ist trotzdem eine Distanz da. Und ein Kunde ist jetzt sogar mein Freund geworden (lacht). Alles dabei sozusagen.

#### WERDEN SICH DIE JOBCHANCEN IN DEN NÄCHSTEN ZEHN JAHREN VERÄNDERN?

Ich hoffe, dass es weniger Ausbeuterei geben wird. Ich glaube, dass viele Studienabgänger ausgenutzt werden. Nicht hier bei uns, unsere Arbeitszeit hält sich ja meistens im Rahmen (lacht). Aber ich glaube, diese Sache mit der Generation Praktikum ist schon ein Problem.

#### HAT SICH DIE WAHRNEHMUNG DES BERUFS VERÄNDERT?

Ich glaube schon, dass es immer noch so Leute gibt, die denken, sie können es auch. Das sehe ich auch an den Kunden, die mir dann in Word was zusammenbasteln mit Comic Sans und dann sagen, sie hätten es gerne so. Da fragt man sich dann, warum die hierherkommen. Manche sehen dann wiederum den Wert und schätzen die Arbeit und geben dann auch Geld aus. Wir haben jetzt nicht so viele Kunden, die Weltkonzerne sind, die sagen »ihr seid geil, macht was ihr wollt!«. Man bleibt eher im kleinen Rahmen. Die Kunden an Projekten, an denen ich gerne arbeite, schätzen einen auch und wissen, was sie an uns haben.

#### WÜRDEST DU ABSOLVENTEN RATEN, ERST IN EINE AGENTUR ZU GEHEN ODER GLEICH FREIBERUFLICH ZU ARBEITEN?

Es ist schon gut, erst einmal in eine Agentur zu gehen, dort lernt man, wie andere arbeiten, die das schon lange machen. Ich bin aber auch nicht der typische Freelancer. Ich habe es am Anfang mal ganz

kurz ausprobiert, aber das ist nicht mein Ding. Ich habe es lieber sicher. Wie ich schon gesagt habe, bin ich ein nicht ganz so guter Verkäufer und als Freelancer muss man auch viel nach Kunden oder Aufträgen fischen.

#### WAS WAR DEIN ZIEL ZU BEGINN DES STUDIUMS? HAST DU DIESES ZIEL ERREICHT?

Man hat ja immer viele Ziele und es kommen immer neue hinzu. Am Anfang des Studiums will man ja auch gerne noch die Welt verändern und Sachen machen, die vorher noch niemand gemacht hat. Am Ende ist es so wie in der Mode, es gab alles schon mal auf irgendeine Art und Weise, man muss sie nur für sich neu zu definieren wissen. Ich glaube, ich bin eine ganz gute Grafikerin geworden, arbeite in einer tollen Agentur mit noch tolleren Kollegen und vor allem gehe ich gerne in die Arbeit. Also hab ich wohl ein kleines Etappenziel erreicht, jetzt schauen wir, was die Zukunft bringt!

#### VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN FABIO RUTHER UND EVA HILLEMAYER.

**» Es ist immer ein Aufwärmen von Sachen, die es schon gegeben hat. Nach den 20er Jahren kommen dann vielleicht die 50er wieder.«**



Brechtfestival  
Stadt Augsburg  
Kulturamt  
2014



Augsburger Philharmoniker  
2014

» Manche sehen den Wert und schätzen die Arbeit und geben dann auch Geld aus.«



Gyld Kräuterelixier  
Familie Elwert  
2014

» Ein Freund von mir hat vor kurzem einen neuen Schnaps produziert. Wir haben das Etikett und das Corporate Design dazu gestaltet. Ich hole mal kurz Gläser, oder?«



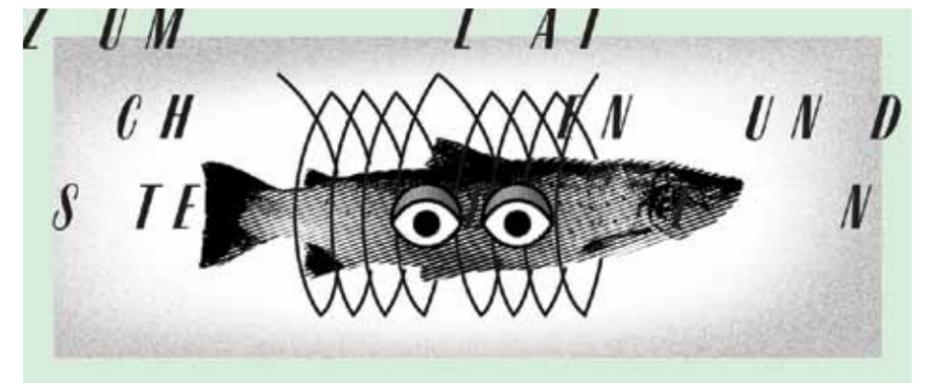
66

Modular  
Stadtjugendring Augsburg  
2013

» **Meiner Oma habe ich immer gesagt, ich mache alles, was sie später gedruckt in den Händen halten kann.**«



Modular  
Stadtjugendring Augsburg  
2013



Weißer Pfeffer  
Familie Elwert  
2014



Modular  
Stadtjugendring Augsburg  
2011



Modular  
Stadtjugendring Augsburg  
2010



K

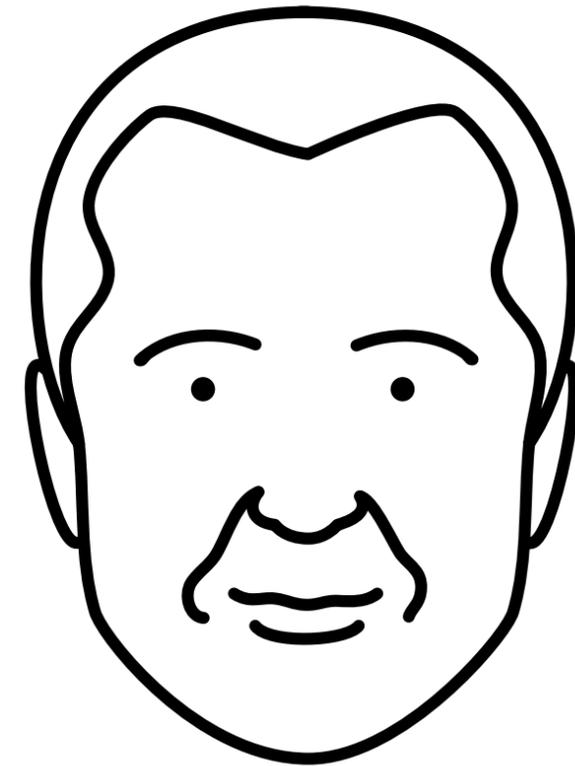
ANZEIGE

W

NEU

N

# DIE DURCHWAHL ZUM ERFOLG



# D E N E K E V O N W E L T Z I E N

[www.jvm.com](http://www.jvm.com)

72

NACHDEM ER SEINE LEHRJAHRE ALS JUNGER GRAFIKER IN DER LEGENDÄREN AGENTUR SPRINGER UND JACOBY VERBRACHT HATTE, GEHÖRT DENEKE VON WELTZIEN INZWISCHEN ZU DEN GANZ GROSSEN IN DER WERBEBRANCHE. SCHON KURZ NACH DEREN GRÜNDUNG STIESS ER ZUR HEUTE WELTBERÜHMTE HAMBURGER WERBEAGENTURGRUPPE JUNG VON MATT UND STIEG SPÄTER ZUM GESCHÄFTSFÜHRER DER AGENTUR JUNG VON MATT BRAND ACTIVATION AUF.

NEBEN DER ABERWITZIGEN GESCHICHTE SEINES BERUFSEINSTIEGS, IN DER EINE AUTOPANNE MIT EINER GELIEHENEN ENTE FAST SEINEN BERUFLICHEN WERDEGANG VERHINDERT HÄTTE, KOMMEN WIR IN DEN GENUSS ZU ERFAHREN, IN WELCHEM HAMBURGER CAFÉ DIE BESTEN KAMPAGNEN-IDEEN ENTSTEHEN UND WARUM ER SICH SELBST NICHT ZU DEN MOZARTS UNTER DEN KREATIVEN ZÄHLT.

1958	Geboren in Stuttgart
1983	Abschluss HS Augsburg Kommunikationsdesign
1985	SPRINGER & JACOBY Hamburg Creative Director
1990	JUNG VON MATT Hamburg Creative Director und Geschäftsführer



ES IST EIN SONNIGER TAG IM HAMBURGER KAROVIERTEL, ALS UNS EIN GUT GELAUNTER DENEKE VON WELTZIEN IN DER CHEFETAGE DES AGENTURGEBÄUDES ABHOLT UND DAS GEPLANTE INTERVIEW KURZERHAND AUS DEM OFFIZIELLEN BESPRECHUNGSRAUM IN SEIN EIGENES BÜRO VERLAGERT, WO ER IN ENTSPANNTER ATMOSPHÄRE MIT UNS PLAUDERT.

**»Ich hatte immer ziemlich viel Dusel.«**

#### DU HAST DAMALS NOCH DIPLOM GEMACHT?

Ja, ich bin Diplom Kommunikationsdesigner. Glaube ich. Hat mich aber noch nie jemand danach gefragt. Es hat mich auch noch nie in meinem Leben jemand nach meinen Noten gefragt. Die Mappe ist das Wichtigste, also ist es sehr sinnvoll, sie gut zu machen. Und sich dann genau zu überlegen, wo man sich damit bewirbt.

#### WIE WAR DAS BEI DIR?

Ich konnte ganz gut illustrieren, also machte ich meinen Abschluss in Illustration. Ich hatte eigentlich überhaupt keinen Plan, was ich danach machen wollte. Ich dachte nur, es wird irgendwas in der Werbung sein, davon kann man leben. Jeder Gestalter, der durch so eine Ausbildung läuft, stellt sich am Anfang die Frage: Mache ich Kunst oder mache ich angewandte Kunst? Kunst fängt genauso mit K an wie Konsequenz. Das ist das wesentliche Momentum, das einen Künstler antreibt – konsequent zu sein, koste es, was es wolle. Das habe ich mir, ehrlich gesagt, nicht zugetraut. Zu Recht.

#### STAND DAS SCHON AM ANFANG DES STUDIUMS FÜR DICH FEST?

Ja, sonst wäre ich auf eine Kunsthochschule gegangen. Abgesehen davon, wie gesagt, hatte ich null Plan. Und auch nach dem Studium kam ich eher dadurch nach Hamburg, weil ich dort Leute kannte. Damals war Hamburg eigentlich eine schlechte Wahl. Die Werbehauptstädte waren Frankfurt und Düsseldorf. Ich kannte alle drei Städte und Hamburg gefiel mir. In meiner Naivität nahm ich mir das Branchenbuch, blätterte zu den Werbeagenturen und fing bei A an zu telefonieren. Bei M hatte ich einen Job (lacht). Das war mit vielen Absagen verbunden und auch der gänzlich falsche Weg. Besser wäre es gewesen, sich vorher schlau zu machen. Wenn ich zurückblicke, hätte alles auch ganz anders kommen können. Ein offenes Geheimnis für erfolgreiche Bewerbungen ist, zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort zu sein. Ich hatte immer ziemlich viel Dusel.

#### WIE BIST DU SPÄTER ZUR BERÜHMTEN AGENTUR SPRINGER UND JAKOBY GEKOMMEN?

Zu der Zeit habe ich eine richtig geile Printkampagne für Technics gesehen. Das war die erste Copy (beschreibender Fließtext bei Printwerbung, Anm. d. R.), die ich in meinem Werberleben gelesen habe. Das Layout bestand aus drei Spalten. In der Mitte waren Fotos von den Geräten. In der Headline über der ersten Textspalte stand: »Technik für alle, die keine Zeit haben« und danach fünf Zeilen Copy. Die Nächste sagte: »Technik für alle, die ein bisschen mehr Zeit haben«, vielleicht mit zehn Zeilen Copy. Und die dritte Headline war: »Technik für alle, die ganz viel Zeit haben« und darunter befand sich ein Kloß Copy, mindestens 30 Zeilen, kompress gesetzt. Das war so geil geschrieben, dass ich das von vorne bis hinten durchgelesen habe. Eine richtig gute Idee von Konstantin Jacoby, Werner Knopf und Christian Traut, den Leser in HiFi-Wissen zu locken und Kompetenz zu zeigen. Die Technics-Kampagne, die Petra-Plakate und die Belmondo-Kampagne für Schuhe von Görtz waren für mich ein Erweckungserlebnis. Das hat mir gezeigt, was Werbung kann und mich letztlich zu Springer und Jacoby

gebracht. Bei denen habe ich dann entdeckt, dass meine Mappe ganz grauenhaft war.

#### WARUM WURDEST DU TROTZDEM EINGESTELLT? HAST DU DIE SACHEN AUS DEINER MAPPE NOCH?

Ja, ich habe das alles noch. Gelegentlich sehe ich mir das an, um mich zu demütigen. Der eigentliche Grund, warum ich eingestellt wurde, war auch nicht meine Mappe, sondern, dass ich so genervt habe. Ich hatte ein Bewerbungsgespräch bei Konstantin Jacoby, musste aber am selben Tag einen kleinen Job in einer Druckerei abwickeln. Ich habe mir die Ente von einem Kumpel geliehen und als ich dann fertig war, sprang das scheiß Auto nicht mehr an. Werkstatt, Abschleppen und all so was. Ich wusste, ich konnte es nicht mehr rechtzeitig schaffen. Normalerweise ist Schluss, wenn man die erste Chance verballert. Ich habe dann tatsächlich von Telefonzelle zu Telefonzelle fahrend bis Hamburg ungefähr 50 mal bei seiner Assistentin angerufen. Irgendwann war sie so angepisst, dass sie mir seine Durchwahl gab. Dadurch hatte ich eine zweite Chance. Die Geschichte war so saublöd, dass sich Konstantin noch Jahre danach daran erinnert hat. Jedenfalls hat er meine Mappe gesehen und danach

**»Eine schlanke gute Mappe ist besser, als eine dicke durchschnittliche.«**

**»Vor dem Glücksgefühl steht für mich fast immer der Schmerz.«**

**HAST DU IRGENDWELCHE RITUALE ODER EIN REZEPT, WENN DIR MAL WIRKLICH GAR NICHTS EINFÄLLT?**

Das Schöne an unserer Agentur ist, dass rundum Leute sitzen, die einen inspirieren und die manchmal auf Schnipp eine geniale Eingebung haben. Man geht rum und fragt. Auch Platztauschen hilft. Ganz viele unserer ersten Kampagnen sind um die Ecke,

**HAST DU NOCH TIPPS FÜR STUDIERENDE ODER INTERESSIERTE ALLGEMEIN, WENN SIE AUCH IN EINE AGENTUR WIE JUNG VON MATT GEHEN WOLLEN?**

Erstens, macht so viele Praktika wie möglich. Und in so vielen Bereichen wie möglich, klassisch, digital, was auch immer. Das macht Euch reicher an Wissen, Können und an Persönlichkeit. Zweitens, die Mappe ist alles. Das, was in der Mappe ist, entscheidet über Euer späteres Leben. Achtet darauf, dass die Mappe so geil wird, wie es nur geht. Eine schlanke gute Mappe ist besser, als eine dicke durchschnittliche. Schickt Arbeiten zum ADC ein. Drittens, macht euch schlau. Nicht nur in Augsburg und Umgebung, sondern weltweit. Man kann heute alles vom Schreibtisch aus erforschen. Das Wichtigste nach dem Studium ist, in welchem Laden man zuerst landet. Wie sagte Steve Jobs? »A-team players don't like to work with B-team players«. Die guten Leute finden sich und von denen kannst Du am meisten lernen. Geht nicht so doof in den Job wie ich. Viertens, Geld spielt keine Rolle. Geld kommt automatisch, wenn Du tolle Arbeit machst. Jeder Arbeitgeber, der ein Talent beschäftigt, hat das größtmögliche Interesse, dass es glücklich ist und bei ihm bleibt. Darum ist es besser, alle Deine Energie auf Deine Arbeit zu richten. Macht auch viel mehr Spaß als Gehaltsgespräche. Fünftens, bleib Du selbst! Du bist nicht Don Draper. Wenn Du vorgibst, jemand anderes zu sein, wenn Du eine Rolle spielst, geht das wahrscheinlich schief. Menschen durchschauen Fassaden. Bei dem Menschen und der Arbeit. Denn es entsteht nichts wirklich Echtes, das die Herzen der Leute gewinnt. Und darum geht es im Grunde. Klar, wir können die Köpfe überzeugen, aber eigentlich wollen wir die Herzen gewinnen.

**VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN THERESA HAUGG UND TANIA SEIFERT.**

**»Jedes Projekt ist ein neues Abenteuer.«**

im Café Klatsch entstanden. Bei Start der Agentur war es hier sehr eng und laut, alles war offen, jeder hat telefoniert. Nicht, dass es im Café nicht auch laut war (lacht), aber es gab Cappuccino und Musik. Was Ausdenken betrifft, so muss man lernen zu akzeptieren, dass das ein mühsamer, arbeitsreicher Prozess ist. Die Muse wird Dich küssen, aber nur, wenn sie Dich bei der Arbeit findet. Vor dem Glücksgefühl steht für mich fast immer der Schmerz. Aber es gibt verschiedene kreative Typen. Die beiden Extreme sind der Typ Mozart und der Typ Beethoven. Mozart setzte sich hin und schrieb einfach in einer Viertelstunde eine Sonate – fertig. Dann schrieb er schnell noch eine Symphonie. Beethoven ging grüblerisch durch die Welt, quälte sich, zerriss seine Partituren, fing oft wieder neu an. Und zwischen diesen beiden Typen gibt es alle Facetten (lacht). Ich bin eher der zweite Typ. Aber jeder muss das für sich selbst herausfinden.

habe ich ihn jede Woche einmal angerufen und gefragt, was jetzt mit dem Job sei. Ich hatte ja seine Durchwahl. Irgendwann hat er sich wohl gedacht: »Ich will, dass dieser Schmerz aufhört«. Da hat er mich eingestellt. Als ich anfang, habe ich gemerkt, dass ich gar nichts kann. Ich konnte nichts.

**HABEN DIE KOLLEGEN IN DER AGENTUR DAS AUCH GEMERKT?**

Ja, irgendwie schon. Aber Springer und Jacoby war in einer Aufbruchsstimmung, die zog alle mit. Ich war ja auch nicht blöd. Nichts können ist ja ok, aber dann darf man nicht auch noch blöd sein. Ich habe sehr sehr schnell gelernt. Weil es mir auch irre Spaß gemacht hat. Spannend für mich war, in welcher Struktur die Leute dort gearbeitet haben, auf was sie Wert gelegt haben, wie man zu den geilen Sachen kommt, die sie gemacht haben. Ich war noch zwei Jahre Grafiker und habe gelernt, was gut und was schlecht ist. Dann bekommt man erste kleinere eigene Jobs, macht die ganz gut und dann sagt der Creative Director: »Lass ihn mal dies und jenes machen«. Da habe ich mit all den Leuten gearbeitet, die heute in der Branche etwas wert sind und auch eigene Agenturen haben. Unter anderen Jean-Remy von Matt. Alle kommen von dort. Bei Springer und Jacoby blieb ich dann sieben Jahre. Am Schluss war ich Creative Director. Mit Jean-Remy von Matt zusammen habe ich irre viele Kampagnen gemacht. Drei Monate nachdem Holger Jung und Jean-Remy von Matt ihre eigene Agentur gegründet haben, bin ich nachgekommen.

In der klassischen Kreativen-Karriere gibt es diese drei Schritte: Erstens, Du wirst Grafiker. Und Du merkst, wenn Du in den Job reinkommst, dass Du eigentlich gar nichts kannst. Zweitens: Wenn Du vom Grafiker zum Art Director wirst. Dann denkst Du: »Oh Gott, ich kann immer noch nichts.« Und drittens: Wenn Du vom Art Director zum Creative Director wirst, denkst Du: »Oh, fucking hell! Wie soll ich das bewältigen? Das hab' ich alles nicht gelernt«. Den Schritt zum Geschäftsführer tun nur wenige. Aber auch da denkt man: »Wie konnten sie auf die blöde Idee kommen, mich zum Geschäftsführer zu machen? Ich kann das gar nicht«.

**MAN WÄCHST MIT SEINEN AUFGABEN?**

Ja, das ist das Spannende an unserem Beruf. Jeder neue Schritt ist eine Herausforderung und eröffnet ein ganz neues Spielfeld. Das gilt nicht nur für Karriereschritte, sondern auch für neue Etats. Jedes Projekt ist ein neues Abenteuer. Die Voraussetzung ist, man muss das mögen und die Herausforderung schätzen. Aber das hängt vom persönlichen Lebensplan ab. Es spricht überhaupt nichts dagegen, sein Leben lang ein Grafiker zu sein und wunderbares Design zu machen.



Werbespot  
OBI  
2014



Werbekampagne  
TUI  
2004

» Klar, wir können  
die Köpfe über-  
zeugen, aber  
eigentlich wollen  
wir die Herzen  
gewinnen.«





Der MINI kommt am 8. September. Infos schon jetzt: 0 18 05/20 20 00 (DM 0,24/€ 0,12 pro Minute) oder MINI.de.

Launchkampagne  
Mini  
2002

»Ich möchte  
gerne geiles  
Zeug machen.«



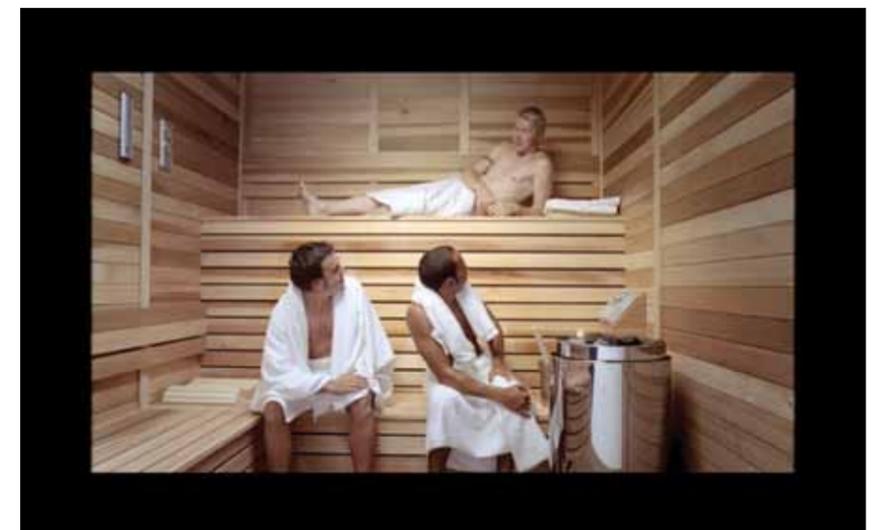


MAN KANN SICH GLEICH  
ETWAS SCHÖNES GÖNNEN.

ODER MAN KANN ES  
AUSCHIEBEN.  
AUSCHIEBEN.  
AUSCHIEBEN.  
AUSCHIEBEN ...

**RENÉ LEZARD**  
*leider teuer!*

Ladies Fashion    Men's Fashion    Accessories    Tel: 0 69 24/30 20



Plakat für den SLS  
Mercedes  
2010

Ausschnitt Werbespot  
für Mercedes  
2007

» Es hat mich in meinem  
Leben nie jemand nach  
meinen Noten gefragt.«

Werbespot  
Audi  
1996



Anzeige  
Iwc Schaffhausen  
2007



Werbekampagne  
Jever  
1994

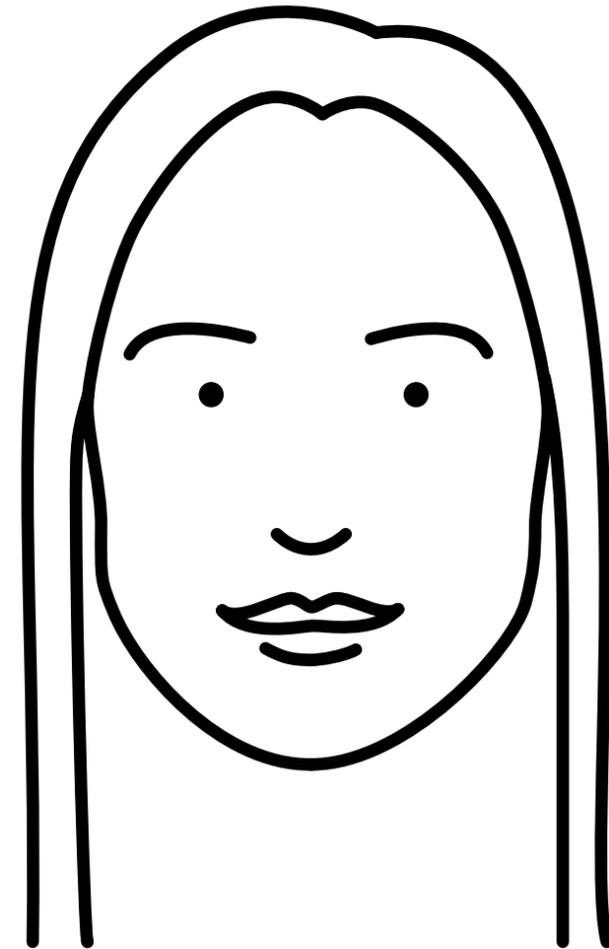


Werbekampagne  
Deutsche Bahn  
2002



J  
U  
ANZEIGE  
N G V  
ON MATT

# AUF WELTREISE ZUM DOKTORTITEL



# HELGA SCHMID

[www.helgaschmid.de](http://www.helgaschmid.de)

NACH STATIONEN IN AUGSBURG, NEU-SEELAND UND NEW YORK LEBT DIE JUNGE, SYMPATHISCHE DESIGNERIN MOMENTAN IN LONDON, UM IM BEREICH DER DESIGNFORSCHUNG ZU PROMOVIEREN.

IM INTERVIEW ERZÄHLT SIE UNS VON DEN MIETPREISEN AUF DEN SCHNELLEBIGSTEN WOHNUNGSMÄRK- TEN DIESER WELT, KLÄRT UNS ÜBER DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN DEN VER- SCHIEDENEN BILDUNGSSYSTEMEN AUF, DIE SIE DURCHLAUFEN DURFTE UND INFORMIERT UNS SOGAR IN EINEM NEBENSATZ ÜBER DAS AUFGABENFELD EINES CHRONOBIOLOGEN.

EIN AUFSCHLUSSREICHES GESPRÄCH MIT EINER FORSCHUNGSBE- GEISTERTEN DESIGNERIN, DIE SICH GERADE AUF DEM BESTEN WEG ZUM DOKTORTITEL BEFINDET.

- 1981 Geboren in Pfaffenhofen an der Ilm
- 2007 Abschluss HS Augsburg Kommunikationsdesign
- 2010 Graphic Design School of Visual Arts Master of Fine Arts New York
- 2010 Independent Researcher Department of Architecture and Design Museum of Modern Art New York
- 2011 Visual Communication Royal College of Art Ph.D. Candidate London



**HELGA SCHMID TRÄGT EIN LÄCHELN AUF DEM GESICHT, ALS WIR SIE IN EINEM MÜNCHNER CAFÉ TREFFEN, DAS SEHR GEMÜTLICH MIT ALTEN MÖBELN EINGERICHTET IST. SIE KOMMT GERADE DIREKT VOM FLUGHAFEN UND ZIEHT NOCH EINEN ROLLKOFFER HINTER SICH HER, DEN SIE AUS LONDON MITGEBRACHT HAT. WIR SETZEN UNS AN DEN GRÖSSTEN TISCH IN DER MITTE DES CAFÉS UND FANGEN AN ZU PLAUDERN.**

**AUS WELCHEM GRUND HAST DU DAMALS DAS STUDIUM ANGEFANGEN?**

Als Teenager mochte ich das Jetzt-Magazin wahnsinnig gerne. Meine Sammlung war gewissermaßen mein Heiligtum. Letzten Endes hat das mein Interesse an Grafikdesign geweckt und meine Entscheidung beeinflusst, Kunst als Leistungskurs zu wählen. Als nächsten Schritt Kommunikationsdesign zu studieren, lag auf der Hand.

**WIE GING ES NACH DEINER ZEIT IN AUGSBURG WEITER?**

Die ersten Monate nach dem Diplom waren relativ schwierig. Meine Diplomarbeit war eine gemeinsame Ausstellung zusammen mit einer Kommilitonin. Um daraus Bewerbungsmaterial für unser Portfolio zu erstellen, mussten wir danach noch fast ein halbes Jahr für die Dokumentation unserer Arbeit investieren. Im Nachhinein war das aber ein sehr wertvoller Prozess, aus dem ein gelungenes Buch hervorgegangen ist, mit dem wir auch einige Preise gewonnen haben. Nach meinem Diplom wollte ich unbedingt einen Master machen. Dazu musste ich mich aber erst einmal nach Finanzierungsmöglichkeiten umschauen. Nach einer Bewerbungsphase von über einem halben Jahr, konnte ich dann dank eines Fulbright-Stipendiums ein Master-Studium an der School of Visual Arts (SVA) in New York anfangen.

**» Man findet in New York WG-Zimmer, die man bei uns nur für seinen Staubsauger hernehmen würde.«**

**WO HAST DU IN NEW YORK GEWOHNT?**

In New York ist der Wohnmarkt sehr schnelllebig. Es ist also nicht schwer, etwas zu finden. Zuerst habe ich nach Wohngelegenheiten unter 500\$ gesucht, allerdings findet man so Zimmer, die man bei uns nur für seinen Staubsauger hernehmen würde (lacht). Ohne Fenster, ohne alles. Schließlich habe ich eine sehr lustige Wohnung in der Lower East Side gefunden. Ein offenes Künstler-Loft, in dem die persönlichen Bereiche nur durch spanische Wände abgetrennt waren, dahinter jeweils eine Matratze und ein kleiner Tisch. Tagsüber war ich aber eh kaum zuhause, das Leben in New York spielt sich viel mehr außerhalb der eigenen vier Wände ab. Später habe ich noch in verschiedenen Vierteln in Brooklyn gelebt, was auch sehr spannend war. Jede Gegend fühlt sich komplett anders an.

**HAT MAN IN NEW YORK DAS GEFÜHL, DASS MAN SELBST ZU EINER GEHYPTEN PERSON WERDEN KÖNNTE? SOZUSAGEN VOM TELLERWÄSCHER ZUM MILLIONÄR?**

Die Design Community in New York ist ein recht überschaubarer Kreis. Man findet also relativ leicht Zugang, besonders über Kontakte durch die School of Visual Arts. Dort gab es eigentlich auch keine festangestellten Professoren, sondern alle Dozenten sind renommierte und praktizierende Designer. Dadurch ist man wahnsinnig nah an den relevanten Leuten und Kreisen, wie dem Type Directors Club, dran. Ein paar Leute werden gehypt, ein paar nicht. Wie erfolgreich man beruflich ist, hängt auch ein bisschen vom Glück ab. Ich sehe das bei zwei meiner Kommilitoninnen, die in New York arbeiten. Beide sind in meinen Augen gleich talentiert, aber während die eine für das New York Times Magazine und den New Yorker arbeitet, kann sich die andere mit kleineren Jobs gerade so über Wasser halten.

**BIST DU FROH, DASS DU WÄHREND DEINES STUDIUMS SO WEIT HERUM GEKOMMEN BIST? WAS IST ANDERS AM STUDIUM IN DEN LÄNDERN, DIE DU KENNENGELERNT HAST?**

In Neuseeland, wo ich ein Auslandssemester verbracht hatte, war es wohl am entspanntesten (lacht). In Augsburg wurden Themen oft sehr offen gestellt, und man hat sich vieles selbst erarbeitet. In den USA und England dagegen wird man viel intensiver an ein Thema herangeführt. Da ist es nicht unüblich, ein drei Tage langes Briefing zu einem Thema zu bekommen, mit Vorträgen von Experten auf dem jeweiligen Gebiet. Dafür dauern die Projekte in der Regel aber auch nur wenige Wochen. Dementsprechend ähneln sich die Ergebnisse der verschiedenen Studienarbeiten dann aber auch. Die Herangehensweise ist einfach eine komplett andere.

**HAST DU WÄHREND DES STUDIUMS SCHON GEARBEITET?**

Vor dem Studium hatte ich zwei Praktika in Werbeagenturen in München und Augsburg gemacht. Das hat mir einen ersten Einblick gegeben. Während des Studiums folgten dann noch zwei kürzere Praktika, eines in München mit Schwerpunkt Editorial Design und eines in Hamburg in Richtung Packaging Design. Seitdem bin ich freiberuflich tätig.

**WIE BIST DU DAZU GEKOMMEN ZU PROMOVIEREN?**

In England gibt es Promotionsstudiengänge im Bereich Design bereits seit den 70er Jahren, wobei das Royal College of Art (RCA) eine der ersten Hochschulen auf dem Gebiet war. Mein Interesse an Design Research wurde durch ein Treffen mit Tony Dunne, einem Professor am RCA, geweckt. Ursprünglich hatte ich mich für eine Stelle in seinem Studio beworben, er brachte dann aber eine mögliche Promotion ins Spiel. Ausschlaggebend war für mich, dass am RCA ein praxisorientierter PhD-Studiengang angeboten wird. In Deutschland sind ähnliche Studiengänge oft sehr theoretisch ausgerichtet.

**» Es war mir aber schon immer wichtig, mir meine Freiheit bei den Projekten zu bewahren.«**

#### GLAUBST DU, ES IST SCHWIERIG EINE AGENTUR AUFZUMACHEN?

Ich kann ja nicht aus eigener Erfahrung sprechen, aber ich denke, dass eine Herausforderung darin besteht, sich über die Jahre hinweg mit den Arbeiten weiterzuentwickeln und nicht auf einem bestimmten Level zu stagnieren. Man muss sich auch bewusst sein, dass ein Großteil der Zeit auf nicht kreative Tätigkeiten entfällt.

#### GEHÖRT ES ZUM BERUF DES DESIGNERS DAZU, SICH SELBST GUT ZU VERKAUFEN?

Ich denke, dass viele Designer sich und ihre Arbeiten leider unter Wert verkaufen. Das fängt bei unbezahlten Praktika während und nach dem Studium an und spiegelt sich auch später im Lohnniveau wider. Es sollte einfach nicht passieren, dass der Wert von Arbeit gering geschätzt wird, nur weil jemand sie aus Leidenschaft macht. Bloß, weil es Dir Spaß macht, heißt das nicht, dass es nichts wert ist. Ich würde mir da mehr kollektives Selbstbewusstsein wünschen.

#### HAST DU MAL ETWAS GEMACHT, DAS DU HEUTE BEREUST?

Ich hatte mein Promotionsvorhaben ohne klare Finanzierung begonnen, was mich zu einer kurzzeitigen Unterbrechung gezwungen hat und streckenweise sehr nervenaufreibend war. Das würde ich heute wohl nicht mehr so machen. Rückblickend bin ich natürlich froh, dass ich trotz aller Widrigkeiten nicht aufgegeben habe und mein Forschungsvorhaben weiterverfolgen kann.

#### WAS SIND DEINE PLÄNE FÜR DIE ZUKUNFT?

Jetzt erst mal das Projekt abzuschließen und im nächsten Jahr die Doktorarbeit. Danach wird es spannend, an welchem Ort und wie es genau weitergehen wird.

#### VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN VALERIE BEHMER UND FRANZISKA SCHEERE.

#### KANNST DU UNS ERKLÄREN, WAS DESIGN-RESEARCH GENAU IST?

In der Designforschung geht es um neue Wissensgestaltung, insbesondere durch die Zusammenführung von Kunst und Wissenschaft. Als eigenständige Disziplin steht Designforschung aber gerade noch am Anfang und es gibt noch viel Potenzial zur Weiterentwicklung. In vielen Forschungsprojekten geht es um die kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Prozessen. Meine Arbeit widmet sich zum Beispiel der Entwicklung alternativer Zeitstrukturen und hinterfragt unser bereits im Kindesalter erlerntes Zeitsystem. Ist es noch zeitgemäß und entspricht es unseren Lebensumständen? In Zusammenarbeit mit Zeitsoziologen und Chronobiologen beschäftige ich mich mit der inneren Uhr des Körpers und mit gesellschaftlichen Zeitstrukturen.

#### HATTEST DU DEIN PROJEKT SCHON IMMER IM KOPF?

Nein, aber grundsätzlich war es mir schon immer wichtig, mir bei Projekten meine Freiheit zu bewahren. Deshalb habe ich wahrscheinlich auch nie in einer Agentur angefangen. Die Schwierigkeit besteht wohl darin, eine Balance zwischen finanzieller und gestalterischer Freiheit zu finden. Ich denke, jeder muss da für sich einen Weg finden, auf dem er sich wohl fühlt.

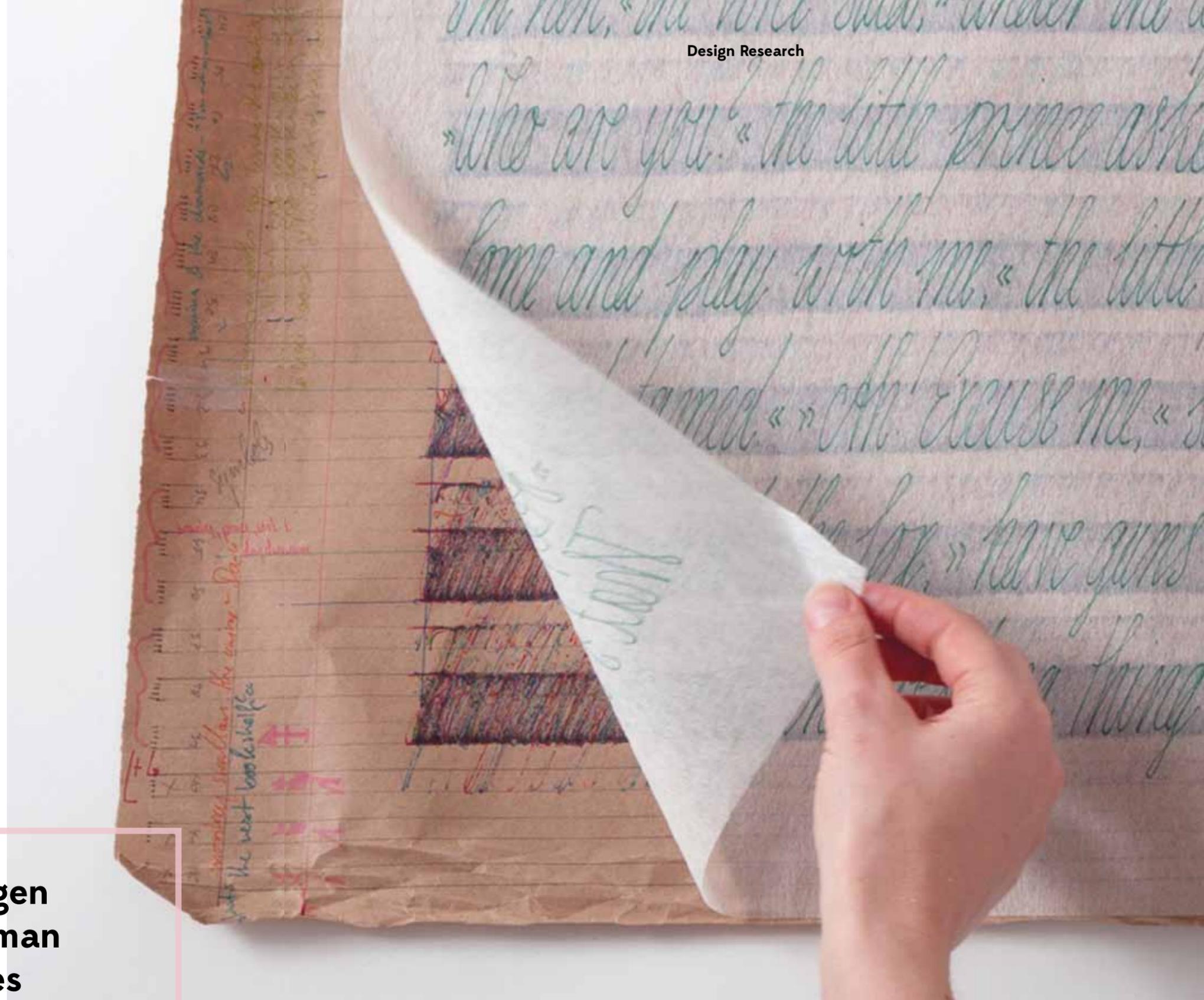
#### WELCHES WAR BIS JETZT DEIN LIEBLINGS-PROJEKT UND WARUM?

Ich habe meine Diplomarbeit sehr genossen, weil es sich zum einen um eine sehr experimentelle Arbeit gehandelt hat und zum anderen, weil das Projekt in enger Zusammenarbeit mit einer guten Freundin entstanden ist. Es war ein sehr intensives halbes Jahr, und wir sind auch jetzt noch sehr gut befreundet. Hätte es uns beide nicht zeitweise ins Ausland verschlagen, hätten wir jetzt womöglich ein gemeinsames Studio.

**» Bloß, weil es Dir Spaß macht, heißt das nicht, dass es nichts wert ist.«**



» Ein paar Leute werden gehypt, ein paar nicht. Wie erfolgreich man beruflich ist, hängt auch ein bisschen vom Glück ab.«



» Es geht darum, zum mündigen Designer zu werden. Dass man nicht nur der Gestalter eines Inhalts ist, sondern, dass man seinen Inhalt selbst kreiert.«



12 hour writing performance  
Performance, Grace Art Space, New York  
2010

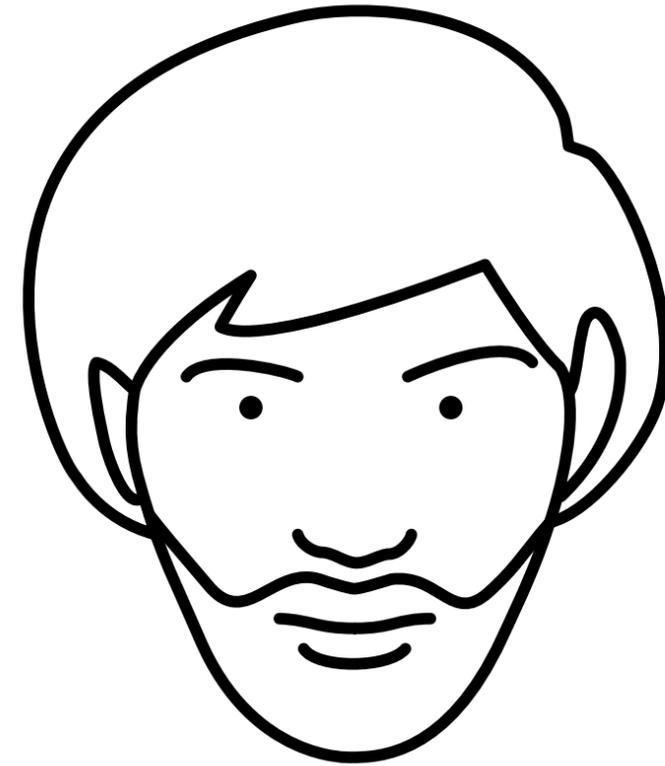
» In der Designforschung geht es um neue Wissensgestaltung, insbesondere durch die Zusammenführung von Kunst und Wissenschaft.«

**»Meine Arbeit widmet sich der Entwicklung alternativer Zeitstrukturen und hinterfragt unser bereits im Kindesalter erlerntes Zeitsystem. Ist es noch zeitgemäß und entspricht es unseren Lebensumständen? In Zusammenarbeit mit Zeitsoziologen und Chronobiologen beschäftige ich mich mit der inneren Uhr des Körpers und mit gesellschaftlichen Zeitstrukturen.«**



**M U T**  
**AB**  
**O**  
**ANZEIGE**  
**R**

# DOZENT UNDERCOVER



# MATTHIAS NEUMANN

[www.vonmatthias.de](http://www.vonmatthias.de)

NORMALERWEISE LEBT UND ARBEITET MATTHIAS NEUMANN ALS DESIGNER IN BERLIN. NUR DONNERSTAGS KOMMT ER NACH AUGSBURG, UM DIE ORGANISATION DER WERKSCHAU ZU LEITEN, BEI DER ER SELBST VOR GAR NICHT ALLZU LANGER ZEIT SEINE ABSCHLUSSARBEIT PRÄSENTIERT HAT.

IN SEINEM LEBENSLAUF STEHEN NICHT NUR GROSSE AGENTURNAMEN, ER HAT IN KÜRZESTER ZEIT AUCH UMFANGREICHE EIGENSTÄNDIGE PROJEKTE WIE DAS MAGAZIN STADTASPEKTE REALISIERT. WARUM DER BERUF DES DESIGNERS GAR NICHT LANGWEILIG WERDEN KANN UND WIE MAN IMMER WIEDER AUF NEUE IDEEN KOMMT, ERZÄHLT UNS MATTHIAS BEI EINEM WARMEN RADLER IM SVG ZIMMER.

1986	Geboren in Augsburg
2011	Abschluss HS Augsburg Kommunikationsdesign
2012	MAGAZIN STADTASPEKTE Artdirektion
2013	BUREAU MARIO LOMBARDO Freelance Designer
2014	HS AUGSBURG Dozent Werkschau



WIR TREFFEN MATTHIAS NEUMANN AN DER FH. ER TRÄGT SEHR KURZE HOSEN. WIR SETZEN UNS INS SVG ZIMMER UND JEDER TRINKT EIN RADLER. ER SAGT, ER IST EIN BISSCHEN AUFGEREGT, WIR SAGEN, WIR AUCH. WIR REDEN ZWEI STUNDEN LANG.

WIE BIST DU AUF DIE IDEE GEKOMMEN, DESIGNER ZU WERDEN?

Ich war in der Schule nur in Englisch und Kunst richtig gut. Also dachte ich, ich studiere einfach Architektur, da braucht man ja nicht ganz so viel (lacht). Bei einem Tag der offenen Tür habe ich dann zum ersten Mal gesehen, dass es das Fach Design überhaupt gibt und ich dachte mir »OK, cool, das ist so toll wie Architektur, nur ohne Physik«. Eigentlich wollte ich während dem Zivi eine Mappe machen und mich damit für ein Design-Studium bewerben, nur kam ich in der Zeit dann doch nie dazu. Eine Woche vor Abgabetermin habe ich dann in sieben Tagen die Mappe für Schwäbisch Gmünd gemacht, wurde dort aber abgelehnt. In Augsburg hat es aber dann geklappt. Ich hatte in der Mappe viele Layout-ideen und Konzepte. Generell haben schon immer viele Ideen hinter meiner Arbeit gesteckt, auch wenn die Ausführungen vielleicht noch nicht ganz so gut waren. Als dann später in der Fachklasse Typografie das Programmheft für die KHG (Katholische Hochschulgemeinde, Anm. der R.) entstanden ist, war das die erste Erfahrung, wo ich etwas von vorne bis hinten gemacht habe, bis zum Druck. Besonders dabei war, dass ich durch viele strukturelle Beobachtungen fast automatisch zur Gestaltung kam. Generell sind meine Arbeiten vielleicht etwas überkonzeptionell. Sie enthalten oft viele Dinge, die niemand merkt. Es geht aber auch nicht darum, dass sie jemand bemerkt, sondern, dass sie für mich selbst Sinn ergeben. Dann muss man auch gar nicht mehr überlegen, was gerade cool, im Trend oder schön ist. Es ist dann einfach logisch.

»Design ist wie Architektur, nur ohne Physik.«

WAS BRAUCHT MAN NOCH FÜR GUTES DESIGN?

Übersicht, die mit Menschenkenntnis zusammengeht. Sie basiert darauf, was gerade modern ist, was drucktechnisch möglich ist und was der Kunde will. Es reicht also nicht nur zu machen, was sich der Kunde wünscht, sondern auch daran zu denken, an was er nicht denkt – zum Beispiel, mit welchen Auswirkungen seine Lieblingsfarbe bei Anderen ankommt und ihn dabei zu beraten. Ich denke, ich schaffe es, Vertrauen aufzubauen. Am allerwichtigsten ist mir persönlich das Prinzip, dass sich durch viele Gedanken und das Zusammenknüpfen von logischen Dingen die Gestaltung von alleine ergibt.

WÜRDEST DU SAGEN, DASS ÄSTHETIK ZU EINEM GROSSEN TEIL AUS GEWOHNHEIT BESTEHT?

Ja, nur. Alles, was man über längere Zeit sieht, findet man irgendwann schön. Ich habe noch ein großes Experiment vor: Menschen ohne Natur in einer Welt mit anderen Proportions-Verhältnissen aufwachsen zu lassen und dann zu prüfen, ob ihre Wahrnehmung ein anderes Gefühl für Ästhetik entwickelt. Das ist aber wohl eher ein Gedanken-spiel...(lacht)

WIE GING ES DANN NACH DEM STUDIUM WEITER?

Ich war bereits in Berlin und habe ein paar Büros angeschrieben, um dort zu arbeiten, aber die hatten alle keinen Platz. Gleichzeitig habe ich im Mailverteiler der Hochschule eine Ausschreibung zur Gestaltung des ersten Augsburger Firmenlaufes gesehen. Ich habe mich dann zusammen mit einem guten Freund für das Projekt beworben und das hat dann auch geklappt. Zwischendurch habe ich immer wieder in Büros gearbeitet, da kriegt man zwar mehr Geld, aber ich habe schnell gemerkt, ich will schon lieber nach meinem eigenen Rhythmus arbeiten, also spät aufstehen und spät ins Bett gehen. Wie zum Beispiel bei dem Projekt mit dem Magazin Stadtspekte. Daran habe ich fast sechs Monate zwar für wenig Geld gearbeitet, aber weil das ganze Team so viel Energie hatte, war die Arbeit trotzdem cool und inspirierend. Ich war der einzige Designer neben einigen Redakteuren, sodass jeder einfach mit

Begeisterung an seiner Baustelle arbeiten konnte. Ich durfte fast alles alleine entscheiden, das war toll. Letzten Sommer habe ich dann noch im Bureau Mario Lombardo an den KaDeWe-Magazinen gearbeitet und auch dort sehr viel gelernt: Was den Unterschied zwischen einem guten Fotografen und einem Schlechten ausmacht, den Unterschied zwischen einem professionellen Model und einem Mädchen, das vielleicht hübsch aussieht, solche Sachen eben. Auch, dass Budgets bei großen Produktionen schnell in schwindelerregende Höhen reichen und die Macher des Magazines neben den Models ganz schön alt aussehen.

»Generell sind meine Sachen überkonzeptionell.«

WIE SIEHT DEIN TAG AUS?

Meistens versuche ich, mit Laptop oder Notizbuch zumindest teilweise in der Natur zu arbeiten. Ich stehe am späten Vormittag auf und gehe dann gleich raus in einen Park oder an die Spree. Dort mache ich mir Gedanken über aktuelle Projekte, zum Format, zur Schriftwahl und zu allem, wozu ich kein Internet brauche. Nach dieser Konzeptphase gehe ich nach Hause, kaufe ein, wasche und putze (lacht) – auch um den Kopf etwas freizukriegen – und mache dann erst am Abend mit der Arbeit weiter. Das geht auch oft einige Stunden bis nach Mitternacht. So habe ich täglich Sonnenschein, genug Schlaf und meine Nachtarbeit, die mir sehr viel Spaß macht. Nachts ist für mich eine extrem kreative Zeit. Morgens, ausgeschlafen, mache ich wie gesagt eher Konzeptionelles und logische Sachen. Es gibt aber auch Tage in der Endphase, an denen ich mich zwingen muss, um acht aufzustehen und ich gar keine frische Luft bekomme, weil ich so viel arbeiten muss.

**WAS IST DEIN TRAUMPROJEKT?**

Ich glaube, ein Traumprojekt wäre ein Buch oder Magazin machen zu können, mit dem Bildmaterial zufrieden zu sein und Schriften und Format und alles selber wählen zu können. Es freut mich, wenn sich jemand sehr viel Mühe gemacht hat und etwas inhaltlich Tolles geschaffen hat. Dann habe ich Lust das zu unterstützen, weil es mir Freude macht und ich mir denke, je besser ich das gestalte, desto zugänglicher wird es für die Leute und desto eher wird ihre Meinung in eine gute Richtung gelenkt. Also tue ich etwas Gutes, indem ich ordentlich arbeite, weil ich es klar und verständlich gestalte. Das macht mich glücklich.

für seine Arbeit bekommen. Es hilft auch einfach schon Interviews mit Designern anzuschauen und so von ihrem Wissen und ihren Methoden zu erfahren und davon zu profitieren. »Was haben die sich bei den Theaterplakaten für diese Spielzeit gedacht?« Und wenn man dann weiterdenkt, kriegt man oft diese Kurve vom Trend weg, hin zu etwas Eigenem.

**WIE KANN MAN LOSLASSEN?****WIE FUNKTIONIERT ES, FREI ZU SEIN?**

Also ganz frei zu sein, geht fast nicht, da fühle ich mich dann auch eher komisch. Aber sobald man zum Beispiel die Hintergrundinformationen zu etwas liest, hat man schnell den Anstoß, etwas ganz

**»Wenn man weiterdenkt, kriegt man oft diese kleine Kurve vom Trend weg, hin zu etwas Eigenem.«**

**WAS SOLLTE MAN WÄHREND DES STUDIUMS MACHEN UND WELCHE VORRAUSSETZUNGEN MUSS MAN FÜR DEN JOB MITBRINGEN?**

Es gibt so drei Dinge, die ein bisschen aufeinander aufbauen. Das Erste passt nicht ganz, aber ich mag den Satz »Nur langweiligen Leuten ist langweilig«, denn ich glaube, dass man selber dafür verantwortlich ist, was man macht und was man aus sich bzw. Situationen macht. Ich glaube, es gibt keinen Job der langweilig ist. Selbst wenn Du für eine Versicherungsfirma ein Logo machen musst, was grundsätzlich eher etwas trockener und konservativer ist, könntest Du versuchen, dass man deine Initialen sieht, wenn das Logo auf dem Kopf steht, ohne dass es jemand merkt (lacht). Die nächste Sache, die ich interessant und wichtig finde, ist niemals für Grafikdesign nur bei Grafikdesign Inspiration zu suchen. Egal, ob man über Kunst, Psychologie, Fotografie etc. liest, kann man Ideen

anders anzugehen. Wenn Du das sonst einfach so machen würdest, oder weil Du es auf einem Design-Blog liest, dann fragt man Dich bestimmt »Warum?« und dann sagst Du »weiß ich nicht« und das ist schlecht. Sobald Du es begründen kannst, ist alles möglich. Du begibst dich mit Gestaltung eben auf einen wackeligen Weg. Ästhetik ist eine gute Sicherheit. Du musst auf jeden Fall erst mal die Regeln kennen, weil Du auch nur so etwas Unerwartetes schaffen kannst, z.B. indem Du sie brichst. Manchmal hat man Barrieren und die müssen echt gesprengt werden. Bei meinem letzten Bürojob habe ich das wieder gemerkt. Ich hatte eine zweizeilige Headline, wo ein »d« der unteren Zeile das »g« der oberen Zeile berührt hat. Der enge Zeilenabstand war vorgegeben, aber trotzdem sah es so nicht gut aus. Da kam mein Chef, behandelte die zwei Buchstaben wie Formen und baute sie zu etwas Neuem zusammen, als wären sie EIN Zeichen. Ich dachte nur »krass, der geht jetzt einfach hin und löscht

einen Teil dieses Times-New-Roman-Gottheitsbuchstaben«. Er hat einfach das gesehen, was ich noch nicht gesehen habe und er traut sich. Jetzt sehe ich da viel mehr Möglichkeiten und habe auch die Angst verloren, dass Andere sagen »Was machst du denn da«.

**WIE IST ES FÜR DICH ZURÜCK IN AUGSBURG ZU SEIN UND HIER ZU UNTERRICHTEN?**

Zurück an der Hochschule zu sein, ist etwas komisch, da sie einem so bekannt und nahe wie ein Zuhause war, man jetzt aber fast niemanden mehr kennt, und somit doch alles wieder fremd ist. Das Unterrichten ist eine extrem wertvolle Erfahrung, für die ich sehr dankbar bin. In den Studenten erkenne ich mich oft selbst wieder und erkenne so auch Unterschiede im Denken, da man im Studium doch noch freier sein darf als später, trotzdem aber manchmal auch erst später richtig gelöst und locker an Ideen rangehen kann.

**WIE STELLST DU DIR DEINE ZUKUNFT VOR?**

Also ich habe nicht wirklich ein Ziel, aber meine Ziele sind oft, vorheriges zu toppen bzw. nicht stillzustehen. Ich habe gemerkt, dass das Geldverdienen auf jeden Fall ganz viel an Wichtigkeit verliert. Eine andere kleine Sache wäre, nicht zu viel Zeit für nur ein Projekt zu verschwenden, sondern auch mehr auf Masse zu setzen. An Stadtaspekte habe ich eben fast ein halbes Jahr hart gearbeitet, aber dennoch kann ich am Ende nur eine Arbeit in meinem Portfolio zeigen. Ein ganzes Magazin ist natürlich cool, aber auf meinem Portfolio nimmt es trotzdem nur so viel Platz ein oder bekommt nur so viel Aufmerksamkeit wie andere Projekte, die vielleicht nur zwei Tage gedauert haben. Das Dritte ist so ein langes Zukunftsding, weil ich denke, es ist gut Träume zu haben. Ich dachte, ich könnte mich an einer Filmhochschule für Regie bewerben – einfach, weil ich merke, dass ich es extrem spannend finde, Emotionen zu übertragen und weil ich auch ziemlich einfühlsam bin (lacht). Film ist auch ein Medium,

**»Alles, was man über längere Zeit sieht, findet man irgendwann schön.«**

das alle Aufmerksamkeit kriegt. Also man setzt sich zwei Stunden hin, es ist dunkel, man macht das Handy aus. Mir geht es nicht allein um die Aufmerksamkeit, aber im Gegensatz zu Grafikdesign finde ich es einen spannenden Kontrast. Ich weiß noch nicht, wie das wird, aber ich will nicht irgendwann sagen »Ich habe es nicht versucht« oder »Hätte ich doch«.

**VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN CORINNA RATH UND CAROLA SCHERZINGER.**



» Man sollte niemals für Grafikdesign nur bei Grafikdesign Inspiration suchen.«



Firmenlauf Augsburg  
Zusammenarbeit mit Christoph Ohanian  
2014



»Ästhetik ist eine gute Sicherheit.«

Berlin Seven Arts  
Magazingestaltung  
2013



Firmenlauf Augsburg  
Zusammenarbeit mit  
Christoph Ohanian  
2012



KaDeWe Magazin  
Bureau Mario Lombardo  
2013



»Zuerst muss man die Regeln kennen. Nur dadurch kann man etwas Unerwartetes schaffen.«



Städtaspekte  
Stadtmagazin  
2012/2013

»Sobald Du es  
begründen kannst,  
ist alles möglich.«



Poster  
für Vortragsreihe KHG  
2011

Bilder im Kopf  
Bachelorarbeit  
2011



Stadtspekte  
Art Direction  
2012/2013



Aude Jamier  
Corporate Identity  
2012



Kafka-Tecleab  
Lookbook  
Modelabel  
2012



Kafka-Tecleab  
Modelabel  
2012



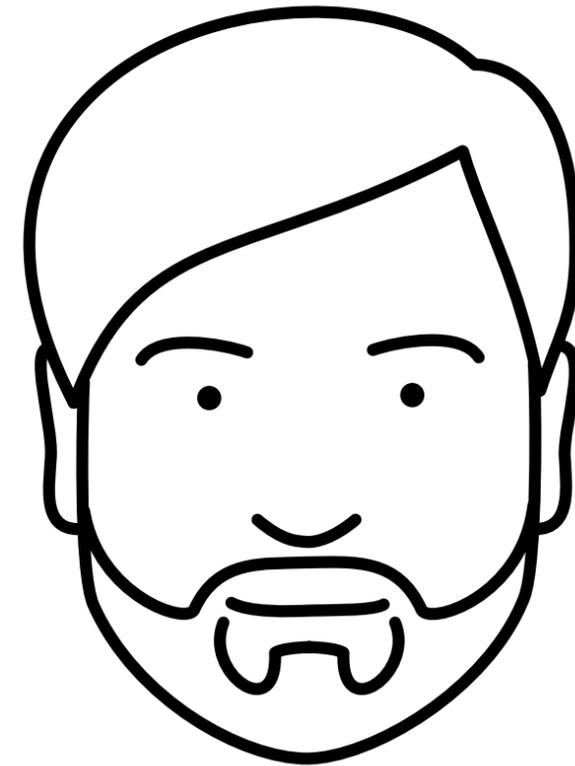
KHG  
Editorial  
seit 2010



W  
E ANZEIGE R  
K

SCHAU

# MALEN NACH ZAHLEN



P A U L  
B L I C K  
K L E

[www.colorful-data.net](http://www.colorful-data.net)

1984	Geboren in Bad Soden
2009	Abschluss HS Augsburg Kommunikationsdesign
2009	FREELANCER Informationsdesigner
2009	GOLDEN SECTION GRAPHICS Informationsdesigner IN GRAPHICS Magazine Art Director
2011	ZEIT ONLINE Informationsdesigner

PAUL BLICKLE MACHT ZUSAMMENHÄNGE SICHTBAR. IM GEGENSATZ ZUM HERKÖMMLICHEN JOURNALISTEN ERKLÄRT ER SEINEN LESERN BZW. ZUSCHAUERN DIE WELT NICHT NUR MIT TEXT, SONDERN AUCH IN BILDERN.

ER WAR BEI DER GRÜNDUNG DES INFOGRAFIK-MAGAZINS INGRAPHICS DABEI UND ARBEITET JETZT FÜR ZEIT ONLINE. SPÄTESTENS ALS ER UNS VON DEN VERSCHIEDENEN TRENDS IN DER INFOGRAFIK ERZÄHLT, BEGREIFEN WIR, DASS DA VIEL MEHR GEHT ALS TORTEN UND BALKEN.



**PÜNKTLICH AUF DIE SEKUNDE RUFT UNS PAUL BLICKLE UM 11.00 UHR PER SKYPE AUS SEINER BERLINER WOHNUNG AN. DIE HAUPTSTADTSONNE SCHEINT UNS DURCH DEN MONITOR ENTGEGEN.**

#### WIE BESCHREIBST DU DEINEN JOB?

Naja, das ist halt jetzt kein Beruf, den man mal so eben schnell seiner Oma erklärt, oder? Ich glaube, er ist ein bisschen erklärungsbedürftig, weil man ja nicht einfach nur sagen will »ach, ich mach irgendwelche bunten Diagramme«. Man macht schon mehr, riesige Datenvisualisierungen, Karten und lauter so Zeug, interaktive Geschichten.

#### WIE BIST DU ZU ZEIT ONLINE GEKOMMEN?

Also, ich habe nach dem Studium erst mal ein bisschen gefreelanct und mich dann initiativ für eine Stelle bei Golden Section Graphics in Berlin beworben. Ich war so drauf, dass ich gesagt habe, ich will auf jeden Fall nach Berlin. Deshalb bin ich da gleich hingezogen, ohne, dass ich eine Zusage hatte. Aber dann wurde ich auch genommen. Dort war ich bei der Gründung des Magazins In Graphics dabei. Nach etwa eineinhalb Jahren bin ich dann gegangen und habe direkt bei Zeit Online angefangen. Eine ehemalige Kommilitonin hat angerufen. Sie wollte eine Pause einlegen und hat gefragt, ob ich nicht jemanden kenne, der sie für ein Jahr ersetzt. Und ich meinte: »Hmm, ich muss mal kurz überlegen.« (Lacht). Ja, und dann habe ich das gemacht. Als sie wiederkam, haben wir uns die Stelle geteilt.

#### WOHER KOMMEN DIE IDEEN FÜR DIE UNTERSCHIEDLICHEN GRAFIKEN?

Das Lustigste ist immer, Themen zu kombinieren, von denen man vorher nicht glaubt, dass sie zusammenpassen. Zum Beispiel hatten wir letztes Jahr eine Grafik für die alle Bundestagsmitglieder der letzten Legislatur-Periode gefragt wurden, für welchen Fußballverein sie eigentlich sind. Das waren zwei Themen: Fußball und Politik. Wenn man die

zusammenstellt, dann kommt etwas richtig Unterhaltsames raus. Es ist eine meiner liebsten Herausforderungen Dinge, die total abstrakt sind, irgendwie auf ein Alltagslevel zu bringen. Da fällt mir auch jedes Mal ein Projekt ein, das wir bei Golden Section für das GEO-Magazin gemacht haben. Die Idee war zu zeigen, wie globale Dinge mit anderen Sachen zusammenhängen. Zum Beispiel die Kraft eines Hurricanes verglichen mit der Kraft eines Erdbebens oder Ebbe und Flut. Da habe ich dann gemerkt, dass das alles Vielfache voneinander waren. Man kann es also immer runterbrechen auf etwas, das jeder Mensch kennt.

#### WELCHE FÄHIGKEITEN ZEICHNEN EINEN ERFOLGREICHEN INFOGRAFIKER AUS?

Ich würde sagen, ein Infografiker muss Verständnis für Daten mitbringen und dann die Fähigkeit nichts wegzulassen, um es hübsch zu machen. Das ist natürlich ein zweischneidiges Schwert. Einerseits willst Du ja, dass die Leute Deine Grafik angucken, also muss sie auch nach etwas aussehen. Wenn Du andererseits zu viel bunt machst oder sagst, irgendwas stört mich, das lasse ich weg, dann verfälschst Du eigentlich die Aussage.

#### WIE SIND DIE JOBCHANCEN IM BEREICH INFOGRAFIK?

Sehr gut. Wenn ihr also jemanden kennt? (lacht). Das Schwierige ist, dass man eben drei Dinge in einem ist: Designer, Programmierer und Journalist.

#### WENN DU URLAUB HAST, KANNST DU DANN ABSCHALTEN?

Tja, wenn ich mal Urlaub habe... (überlegt) Wenn ich in einem anderen Land bin, schlage ich schon mal die Zeitung dort auf und gucke rein. Ich bin jetzt nicht ganz so verrückt, dass ich in einem Riss in der Wand ein Liniendiagramm sehe.

#### WUSSTEST DU SCHON WÄHREND DES STUDIUMS, DASS DU INFOGRAFIK MACHEN WILLST?

Man bildet sich im Nachhinein immer ein, dass man schon die ganze Zeit sehr viel damit zu tun hatte (lacht). Als ich mit dem Studium angefangen habe, hätte ich es nicht gedacht, aber jetzt denke ich mir: »War ja eigentlich schon klar«.

#### IST ES SCHON MAL PASSIERT, DASS DICH JEMAND PLAGIIERT HAT?

Ja. Klar. Ich dachte mir, es ist eigentlich eine Frechheit. Andererseits muss man sehen, da hat wirklich jemand gedacht, das ist perfekt gelungen.

#### WOMIT BESCHÄFTIGST DU DICH, UM NEUE INSPIRATION ZU BEKOMMEN?

Es ist zum Beispiel immer inspirierend, wenn auch ein bisschen nerdy, sich die ganzen technischen Sachen anzuschauen, die jetzt so möglich sind. Wir machen ja eigentlich alle interaktiven Grafiken mit JavaScript und da gibt es immer wieder neue Code-Bibliotheken, mit denen Du etwas anfangen kannst. Wenn Du dann einfach mal anfängst rumzuspinnen, was könnte man denn damit alles darstellen, ist das auch schon eine Art Inspiration.

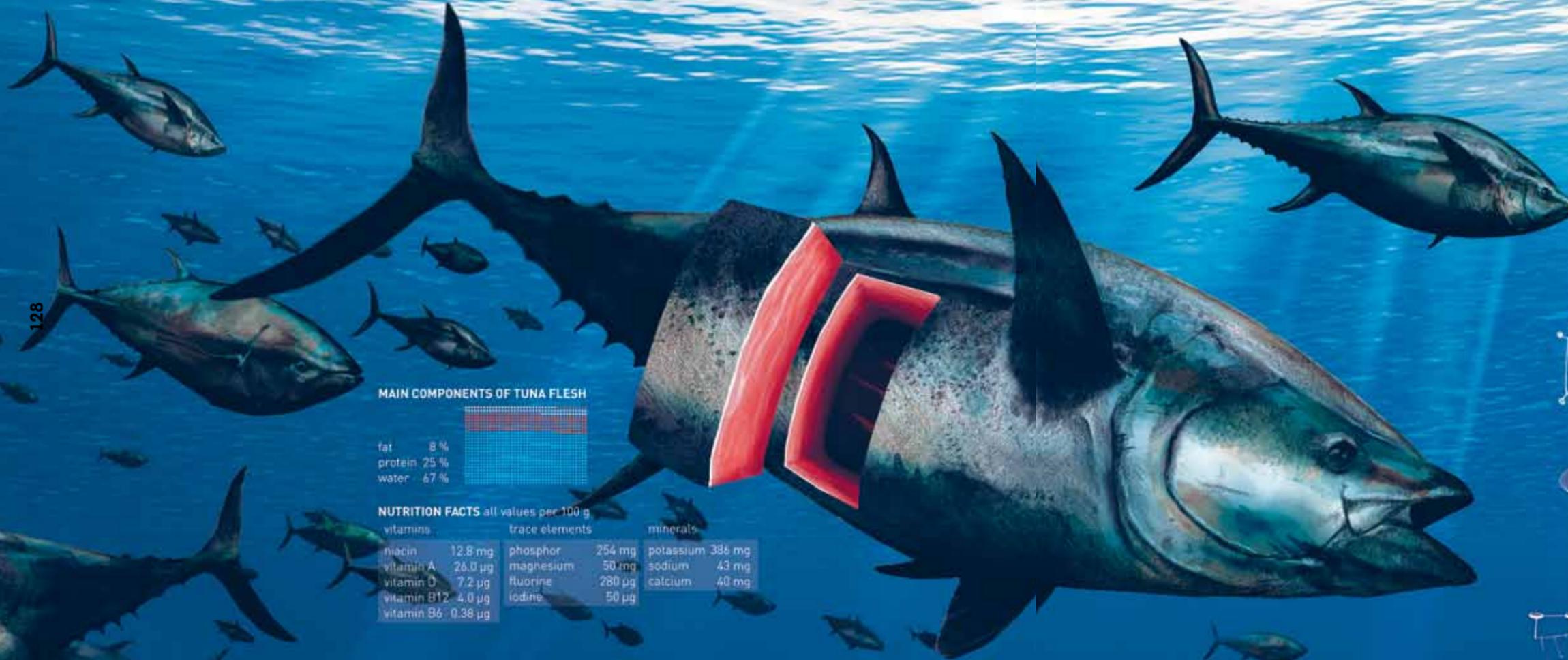
#### HAST DU IN DEN LETZTEN JAHREN TRENDS ZUM THEMA INFOGRAFIK BEOBACHTET?

Es gibt so eine gewisse Dreiteilung. Es gibt die einen Grafiken, die besonders schnell, bunt und unterhaltsam sind. Dann wird es welche mit journalistischem Hintergrund geben, die ich mache. Also Richtung »Storytelling«, wo auch Wert drauf gelegt wird, dass alles enthalten ist und der Leser an der Hand geführt wird. Und das Dritte wird sein, dass Infografiken noch einen krassen Schritt in Richtung Kunst gehen werden. Gerade, wenn Du guckst, was die Computer so alles können, sei es jetzt in Richtung Medieninstallationen oder irgendwelche besonderen Animationen.

#### VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN FABIO RUTHER UND FRANZISKA SCHEERE.

**»Naja, das ist halt jetzt kein Beruf, den man mal so eben schnell seiner Oma erklärt, oder?«**

Thunfisch  
 Welt am Sonntag; In Graphics; Gestalten Verlag  
 2008; 2010; 2013  
 P. Blickle, B. Riedel, K. Eberhard, M. Birkl, B. Schwaigert



METHODS OF FISHING

**Purse-Seine netting**  
 With less than five percent, the level of bycatch of this fishing method is relatively low. Entire schools of fish can be caught this way.

**Bottom-set gillnet**  
 Used mostly around Spain or Sicily, the nets are either anchored in the seabed or suspended freely in the water. This fishing method has a high level of bycatch.

**Trawl or drift net**  
 Trawl or drift netting involves nets that can be several miles long. Due to the high bycatch level of protected species like dolphins, turtles and sharks, this method has been forbidden since the 1990s.

**Longline**  
 When fish get caught on one of these hooks they remain intact and do not get squished like they would in a net. Unfortunately, seabirds are attracted by the bait, too.

MAIN COMPONENTS OF TUNA FLESH

fat 8 %  
 protein 25 %  
 water 67 %

NUTRITION FACTS all values per 100 g

vitamins		trace elements		minerals	
niacin	12.8 mg	phosphor	254 mg	potassium	386 mg
vitamin A	26.0 µg	magnesium	50 mg	sodium	43 mg
vitamin D	7.2 µg	fluorine	280 µg	calcium	40 mg
vitamin B12	4.0 µg	iodine	50 µg		
vitamin B6	0.38 µg				

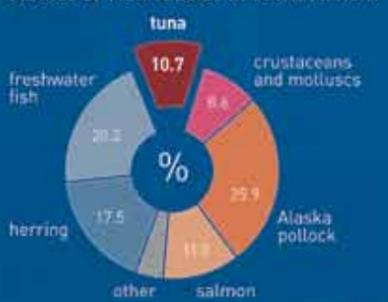
A SELECTION OF THE MANY DIFFERENT TYPES OF TUNA

name species	Northern Bluefin Tuna <i>Thunnus thynnus</i>	Bigeye Tuna <i>Thunnus obesus</i>	Southern Bluefin Tuna <i>Thunnus maccoyii</i>	Yellowfin Tuna <i>Thunnus albacares</i>	Longtail Tuna <i>Thunnus longipinnis</i>	Albacore Tuna <i>Thunnus alalunga</i>
length & weight of a fully grown specimen	4.6 m 680 kg	2.5 m 210 kg	2.5 m 260 kg	2.4 m 200 kg	1.45 m 40 kg	1.4 m 60 kg
habitat						

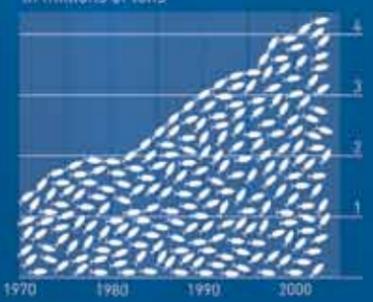
MONTHLY IMPORT OF TUNA BY CONTINENT



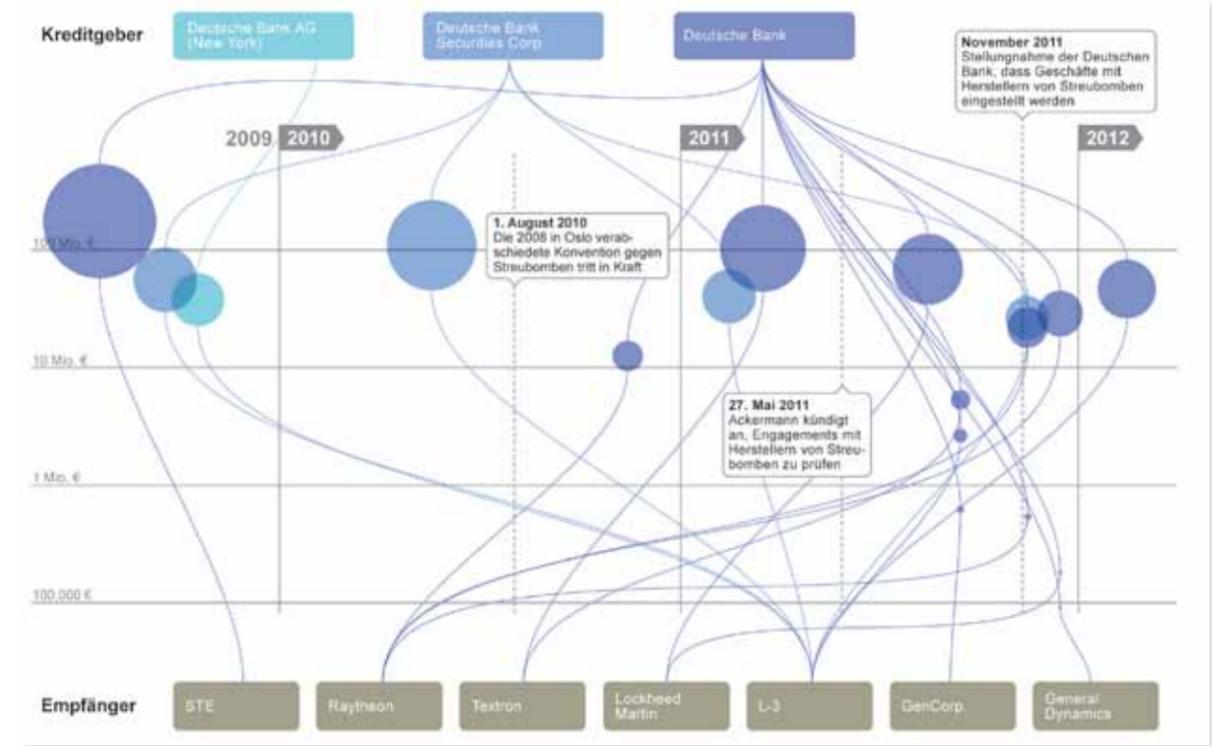
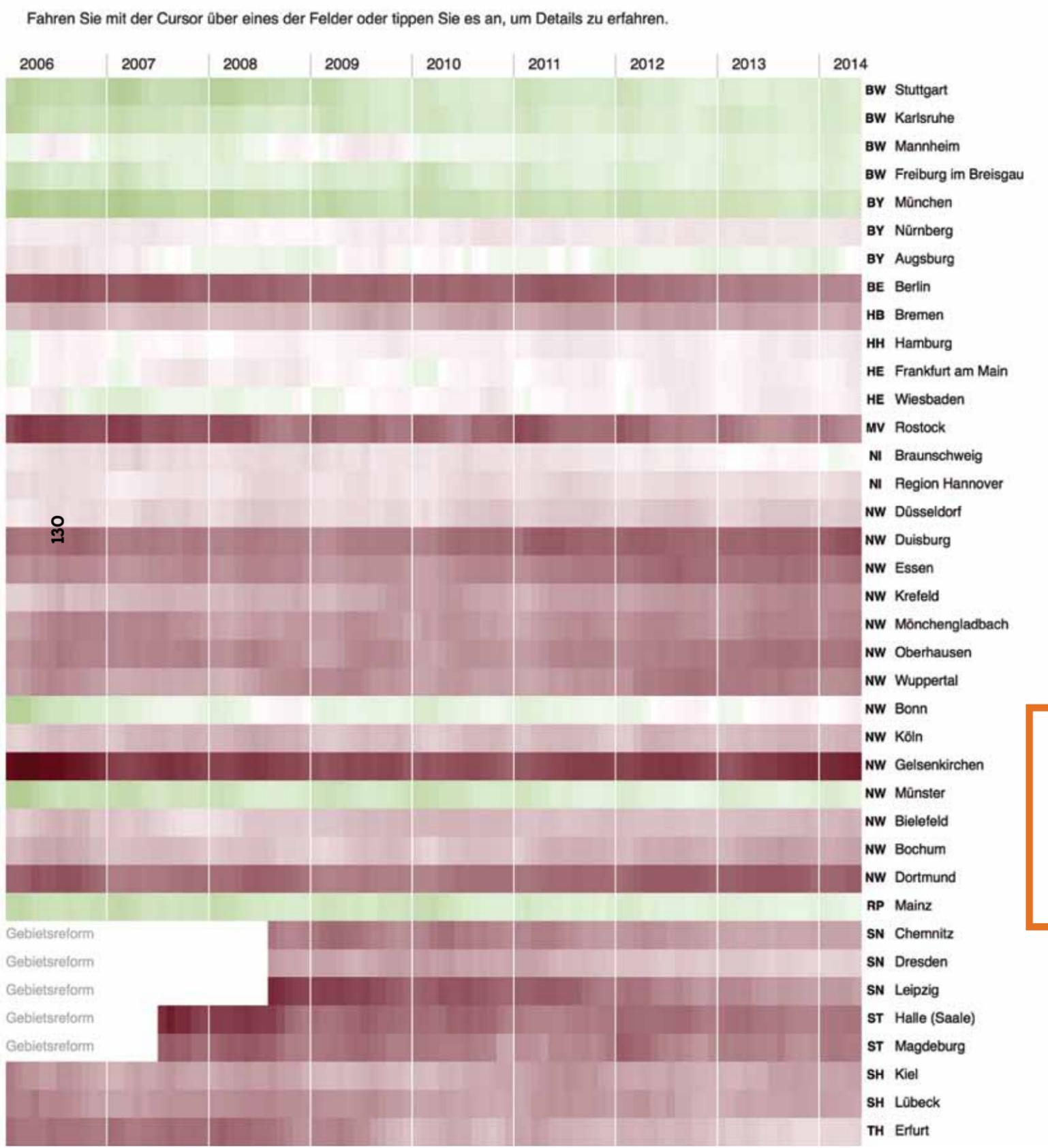
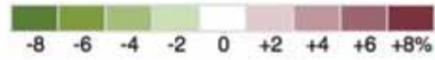
SHARES OF FISH SPECIES IN TOTAL FISHERY



WORLDWIDE CATCH NUMBERS in millions of tons



Einfärben  Nach Arbeitslosenquote  Nach Abweichung vom bundesweiten Durchschnitt



Das Geschäft mit der Bombe  
2012  
P. Blickle, P. Faigle  
© Zeit Online  
interaktiv: [zeit.de/wirtschaft/streubomben](http://zeit.de/wirtschaft/streubomben)

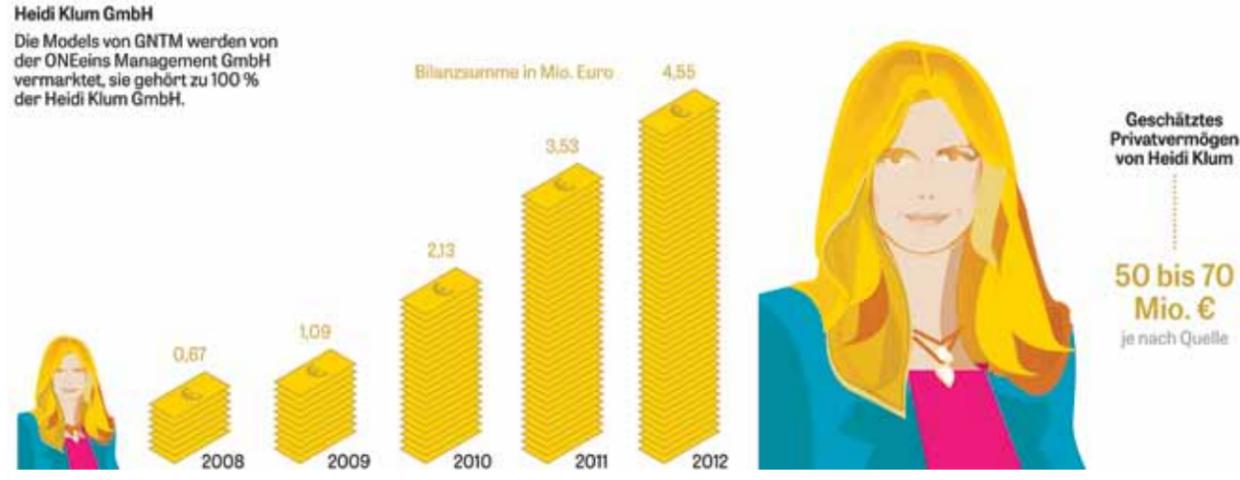
» Man kann alles auf etwas herunterbrechen, das jeder Mensch kennt.«

Wo das Jobwunder stattfindet – und wo nicht: die Arbeitslosenquoten.  
Regionale Arbeitsmärkte  
2012  
P. Blickle, P. Faigle  
© Zeit Online  
interaktiv: [zeit.de/wirtschaft/arbeitslosigkeit](http://zeit.de/wirtschaft/arbeitslosigkeit)



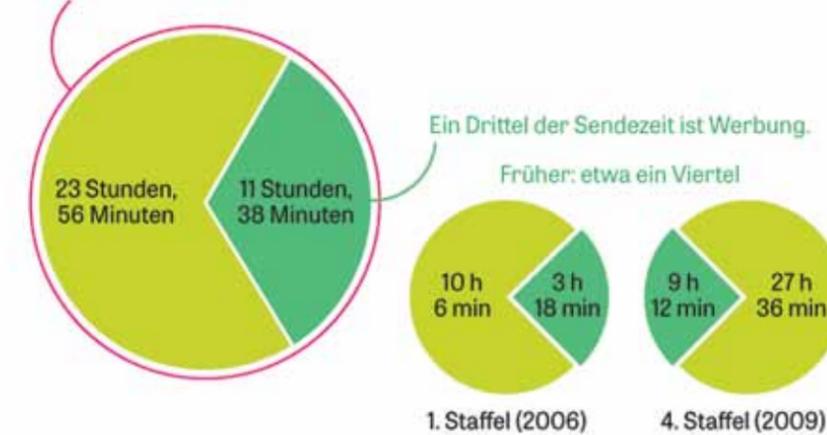
Über 135.000 junge Frauen haben sich in den letzten neun Jahren bei Germany's Next Topmodel beworben. Doch kaum eine Kandidatin ist heute auf internationalen Laufstegen oder auf den Titelseiten bekannter Modemagazine zu sehen. Die Kandidatinnen sind nicht die Gewinner der Show.

Sie sind der Rohstoff, mit dem Fernsehen, Werber und Heidi Klum Millionen verdienen. Unsere Grafik zeigt die Anatomie einer Sendung, die unrealistische Mädchenträume produziert, um ein perfektes Werbeumfeld zu schaffen- für Mode, Kosmetik, Autos und für Heidi Klum.

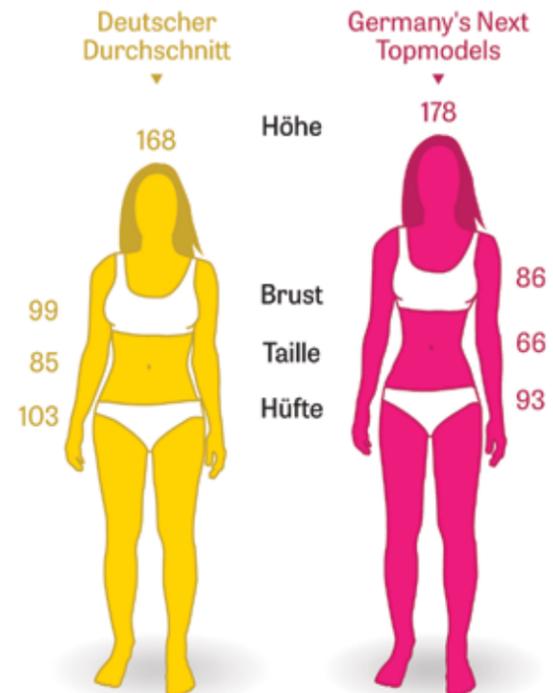


**Sendezeit und Werbung**

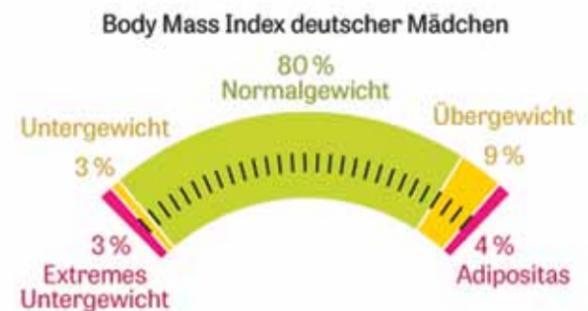
Alle Folgen der 9. Staffel (2014, Schätzung): insgesamt 36 Stunden, 48 Minuten



**Körpermaße in cm**



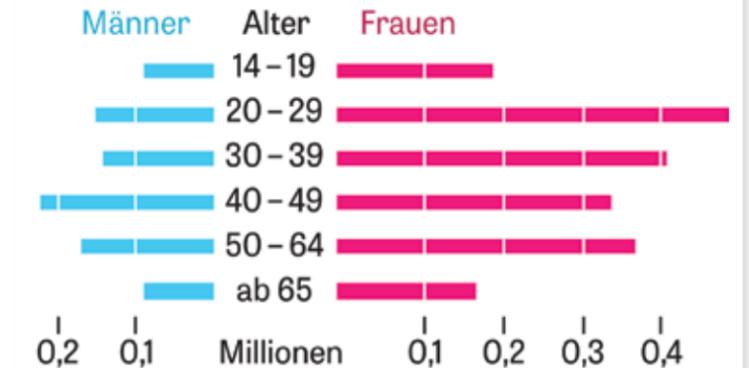
Seit Staffel 8 gilt für Bewerberinnen eine Mindestgröße von 176 cm. Zuvor waren es 172 cm.



**Zuschauer von GNTM nach Ausbildung**  
im Vergleich zu allen Zuschauern am 6.2.2014



**Zuschauer von GNTM nach Geschlecht und Alter**  
während der Sendung vom 6. Februar 2014



**Zuschauer von GNTM nach Haushaltseinkommen**  
im Vergleich zu allen Zuschauern am 6.2.2014

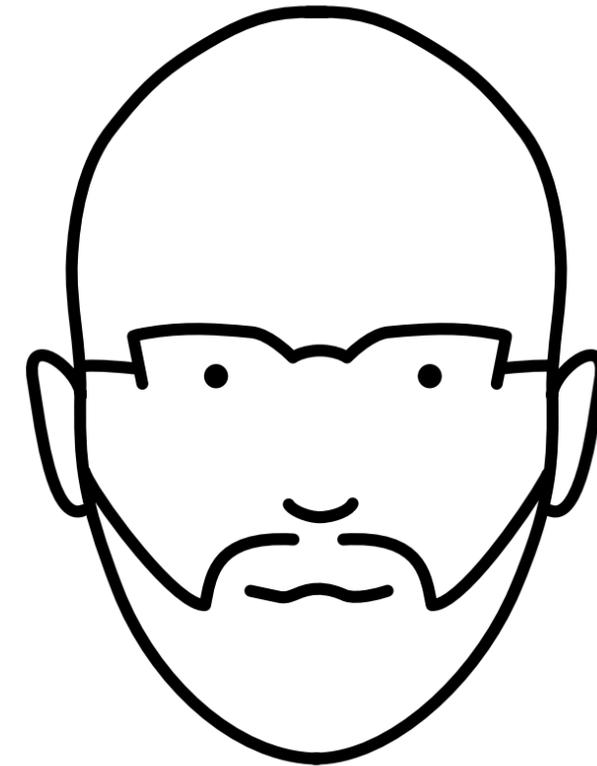


Die Topmodelmaschine 2014  
P. Blickle, M. Rodriguez, M. Exner, K. Biermann, K. Polke-Majewski, S. Zimmermann

© Zeit Online  
zeit.de/lebensart/mode/2014-04/germanys-next-topmodel-klum-umsatz-unternehmen



**LIEBLINGS-  
BESCHÄFTIGUNG:  
ALLES**



A N D R É  
S M A T I K  
L J O S A J

[www.smatik.de](http://www.smatik.de)

ANDRÉ LJOSAJ BEGEISTERTE SICH SCHON ALS JUGENDLICHER SPRAYER FÜR STRASSENKUNST UND GESTALTUNG ALLGEMEIN. ER ERKLÄRT UNS, WAS DIE ARBEIT VON ILLUSTRATOREN UND MUSIKERN VEREINT UND NUTZT DAS GESPRÄCH, UM SEINEM ÄRGER ÜBER DIE KOMMUNIKATIONSPROBLEME IN DER KREATIVBRANCHE LUFT ZU MACHEN.

DOCH ANDRÉ LJOSAJ LIEBT SEINEN BERUF MIT LEIB UND SEELE UND BETONT, WIE WICHTIG ES IST, SICH IMMER FÜR ETWAS BEGEISTERN ZU KÖNNEN. WIR FÜHLEN UNS GEEHRT, DASS ER SEIN STRENG VERTRAULICHES WISSEN ÜBER AUGSBURG ALS HEIMLICHES ZENTRUM DES UNIVERSUMS EXKLUSIV MIT UNS TEILT.

- |      |   |
|------|---|
| 1975 | Geboren in Leverkusen   |
| 2007 | Selected Cuts at the Adelaide Fringe Expo Adelaide Australien |
| 2008 | Abschluss HS Augsburg Kommunikationsdesign                    |
| 2008 | FWA Award Site Of The Day                                     |
| 2010 | VA300 Ausstellung Neue Galerie im Höhmannhaus Augsburg        |



ES IST SIEBEN UHR ABENDS ALS UNS ANDRÉ LJOSAJ AUS EINEM BACKSTEINERNEN HINTERHOF IM HAMBURGER SCHANZENVIERTEL ABHOLT. ER BEGRÜSST UNS MIT EINEM BREITEN GRINSEN UND HÄLT EINE BANANE IN DER HAND.

WIE KAM ES DAZU, DASS DU KOMMUNIKATIONSDESIGN STUDIERT HAST?

Ich habe erst mit 28 angefangen zu studieren. Nach der Realschule habe ich zuerst eine Lehre als Lithograf gemacht, dann eine Fortbildung zum Multimediadesigner. Nach dieser Mediadesigner-ausbildung habe ich angefangen, bei einem Internetprovider zu arbeiten. Als Mediadesigner produziert man mehr und führt Dinge aus und die Gestaltung kommt aus dem Bauch heraus. Parallel habe ich eigentlich immer gesprüht. Meine Freunde waren alle auf der Fachoberschule und haben dann an der FH studiert. Ich habe gesehen, was die gemacht haben und das sah einfach um einiges besser aus. Deshalb wollte ich da auch hin. Ich habe mein Abitur nachgeholt und dann zuerst Multimedia (heute Interaktive Medien, Anm. d. R.) studiert. Nach einem halben Jahr bin ich nicht mehr hingegangen, weil es mir keinen Spaß gemacht hat. Ich habe dann drei Monate bei der Werbeagentur Tribal DDB in München als Illustrator für die Website von Müller Milch gearbeitet, dann eine Bewerbungsmappe gemacht und angefangen, Kommunikationsdesign zu studieren.

»Ich habe nur für meine Illustrationen und meine Musik gelebt.«

HAST DU ARBEITEN AUS DER SPRAYERZEIT IN DEINER BEWERBUNGSMAPPE?

Ja, auch. Wobei ich zu dieser Zeit schon eher Leinwände bemalt habe. Das waren alles Mischtechniken. Ich habe schon sehr früh mit dem Sprühen angefangen und bin dadurch herumgekommen. Lange bevor ich überhaupt zur Fachhochschule gekommen bin, gab es für mich schon viele Einflüsse aus der Straßenkunst.

KONNTEST DU MIT DEM SPRAYEN AN DER HOCHSCHULE WEITERMACHEN?

Gerade am Anfang des Studiums habe ich viele Leinwände bemalt. Das habe ich immer parallel gemacht. Ich hatte auch zu der Zeit noch keine Frau und Kinder und war eigentlich immer am Werkeln. Ich habe nur für meine Illustrationen und meine Musik gelebt. Ich habe früher auch aufgelegt und für mich war das alles immer Eins. Für mich hat Musik einen genauso hohen Stellenwert wie Gestaltung. Musiker malen mit Sounds, sie können Bilder malen mit einer Komposition. Das macht ein Illustrator mit anderen Werkzeugen. Das finde ich bei Musik noch krasser als bei Gestaltung, man kann sich davor so schlecht verschließen, rein physikalisch. Wenn ich eine Wand vor ein Bild stelle, sehe ich nichts mehr. Aber einen Ton höre ich trotzdem noch, auch wenn ich die Ohren zuhalte. Musik wird leider viel zu wenig geschätzt.

MACHST DU HEUTE NOCH MUSIK?

Ich mache keine Musik. Ich sammle Musik und höre Musik. Für mich ist Musik inspirierend.

DU LEBST ZUR ZEIT HIER IN HAMBURG. WIE LANGE BIST DU SCHON HIER?

Erst seit fünf Monaten. Davor war ich zweieinhalb Jahre in Dänemark und habe dort gearbeitet. Das war ziemlich cool und ziemlich beschissen zugleich (lacht). Es war schon gut, denn ich war ja mit meiner Familie dort. Ich bin Papa von zwei Kindern und habe eine Frau. Aber ich hatte immer total Heimweh. Ich würde auch heute immer noch sofort zurück nach Augsburg gehen. Früher habe ich mit

»Wirtschaftler und Designer müssen einander verstehen und das Gleiche wollen.«

meinen Kumpels immer geschertzt, Augsburg sei das Zentrum des Universums und alle Fäden liefen da zusammen, aber keiner wüsste es. Jedenfalls bin ich hier in Hamburg Art Director und Designer. Das gefällt mir auch sehr gut, man hat das in den großen Firmen gar nicht mehr. Dort gibt es dann Art Directoren, die haben ihre Designer, die dann für sie entwerfen. Der Art Director muss dann viel Feedback geben. Ich mache beides. Damit ist man beschäftigt.

WAS IST DAS BESONDERE AN HAMBURG?

Hamburg ist traditionsgemäß die Werbehauptstadt Deutschlands. Viele Agenturen sind hier und in Berlin, das nur zweieinhalb Stunden entfernt liegt. Berlin und Hamburg, da sind die Meisten. Aber es gibt genauso gute Agenturen im Rest Deutschlands. Gerade in München und Stuttgart. Ehrlich gesagt blicke ich aber immer nach Amerika. Teilweise langweilt mich das Deutsche schon sehr, weil die Deutschen halt immer Schiss haben. Die Amerikaner, Engländer, Franzosen, Spanier, Italiener und vor allem Skandinavier trauen sich was. Mein Eindruck von Deutschland ist das wir von Verlust- und Versagensängsten geplagt sind. Es gibts zwar immer wieder Lichtblicke, aber mein Vimeo-Feed zeigt mir was Anderes.

WIE LÄUFT EIN JOB NORMALERWEISE AB?

In der Regel werden Kunden von Agenturen betreut. Die Agentur entwickelt ein Konzept und lässt es sich hier bei uns ausführen also produzieren. Wir stimmen dann Designs und Motionstest mit der

Agentur ab. Es geht dann zwischen uns und der Agentur hin und her, bis dann die Agentur es dem Kunden präsentiert. Dann beginnt das Spiel wieder von vorne. Die Designs werden neu gemacht, weil sich das Konzept plötzlich ändert, stirbt oder der Kunde ganz andere Vorstellungen als die Agentur hatte, und so weiter. Der Kommunikationsstil erinnert mich an den Flüsterpost-Effekt: Kunde versteht die Agentur nicht, Agentur den Kunden falsch oder ungenügend, Agentur brieft die Postproduktion falsch auf Grund eines Mangels an Vision oder Verständnis. Da würde man am liebsten zum Kunden gehen und sagen: »Lass mal die Agentur aus dem Spiel, wir machen das«. So läuft es nicht immer aber in letzter Zeit sehr oft. Wenn ich einen Award erfinden dürfte bei den Firmen, für kurzes Denken, schnelles Handeln und in kurzer Zeit gutes Design herauspressen, würde ich ihn »Das goldene Brecheisen« nennen.

#### WIE KÖNNTE ES DENN DANN BESSER LAUFEN? WAS WÄRE IDEAL?

Besser zu kommunizieren mit der Agentur. Sich mehr Zeit nehmen. Auch wenn man etwas nicht verstanden hat, keine Angst zu haben, wieder und wieder zu fragen, bis man sich verstanden hat. Das finde ich total krass, dass wir als Kommunikationsdesigner nicht kommunizieren können. Wir können designen, aber selten richtig kommunizieren. Untereinander oder mit Kunden. Ich habe es oft erlebt, dass es Personen gibt, die in puncto Design ungenügend kompetent sind, aber gut verkaufen können. Das Gegenstück sind super Designer und Visionäre, die aber nicht verkaufen können. Wirtschaftler und Designer müssen einander verstehen und das Gleiche wollen.

#### WIE SIND DEINE ARBEITSZEITEN?

So von neun bis sechs, halb sieben. Es kommt immer mal wieder vor, dass man doch länger bleibt, weil die Zeit knapp ist und die Ansprüche an das Design höher sind. Man will ja keinen Käse rausgeben. Es gibt leider Firmen, bei denen man wirklich viele Nachtschichten machen muss. Auf lange Sicht kommt nicht viel dabei raus, nur dass der Ruf der Firma sich auf Raten abbaut. Ein Bekannter von mir

hat auch in Amerika gearbeitet. Er hat mir gesagt: »Wofür ich in Amerika drei Wochen Zeit gehabt habe, hatte ich hier in Deutschland nur eine Woche«. Da ist halt dann nicht mehr viel Zeit, um sich von der Muse küssen zu lassen. Die besten Ideen habe ich, wenn ich nicht am Arbeitsplatz bin. Beim Einkaufen, in der U-Bahn, nachts im Bett oder auf der Toilette. Oder bei Projekten ohne Kunde, wenn man einfach Künstler ist. Wenn man sagen kann, darauf hab' ich Bock, weil es einfach gut ist. Dann muss man das auch machen und auch die Zeit dafür finden. Ich mache das nebenher in meiner Freizeit. Komischerweise sind das auch immer die Sachen, bei denen ich die meiste internationale Beachtung bekomme.

**»Was neben guter Kommunikation wirklich entscheidend ist: eine Vision zu haben.«**

#### ALSO IST FREIZEIT UND JOB FÜR DICH EINS?

Ja, die Arbeit macht mir wahnsinnig viel Spaß. Ich lebe wirklich für die Arbeit. Mir fallen oft Sachen für die Arbeit ein, wenn ich nicht mehr in der Arbeit bin und ich Abstand dazu habe. Zeichnen und scribbeln kann ich überall. Ich habe immer einen Block und Stift dabei und brauche keinen Strom. Schon als kleines Kind wollte ich Comic-Zeichner werden. Am liebsten würde ich alles machen. Das ganze Designdach. Aber der Tag hat nur 24 Stunden und meine Familie ist ja auch noch da.

#### GIBT ES EIN PROJEKT, IN DAS DU ALL DEIN HERZBLUT REINGESTECKT HAST?

Ja, das Coca Cola Projekt, das ich auch auf meiner Website habe. Das habe ich nebenher gemacht.

#### WAS HAT DIR DARAN SO VIEL SPASS GEMACHT?

Ich saß mit einem Kollegen als einziger in der Arbeit und habe in 15 Minuten etwa fünf Bilder grob skizziert. Und dann meinte ich: »So, das mache ich jetzt«. Mein Kollege fragte mich ganz erstaunt: »Wieso?« »Weil es geil ist!« (lacht). Ich hatte einfach die Schnauze voll von »Das darfst Du nicht machen, keine Zeit, kein Budget, verstehe ich nicht« und so weiter. Ideen wollen raus. Es gab also keinen Auftrag. Es ist das Projekt mit den meisten Views auf meiner Webseite. Jeden Tag habe ich sechs neue Follower deswegen auf Behance, die das Projekt anklicken. Zum Beispiel hat es der Designer Bradley Munkowitz in sein Pinterestprofil mit aufgenommen. Darauf ich so: »Yeah! Mein Vorbild mag mein Zeug«.

#### WURDE ES MAL OFFIZIELL VERÖFFENTLICHT?

Ja, im Internet (lacht). Es wurde auf diversen Blogs und Behance gefeatured. Im Plane Magazin aus Shanghai, einem Kunstdruckmagazin, wurden diverse meiner Arbeiten gefeatured und das Coca-Cola-Projekt zierte das Cover. Ich habe es jedoch nie in die Hände bekommen, da sie es mir nach Dänemark geschickt haben, nachdem ich schon weggezogen war. Auf meinem Behance-Portfolio hat das Projekt einige tausend Views. Es sind immer meine privaten Projekte, die die Leute richtig gut finden, da ich auch richtig frei sein kann. Selten sind es die Projekte für Klienten.

#### VERDIENST DU BEI DEINEN PRIVATEN PROJEKTEN GELD?

Nein, man verdient aber indirekt Geld. Die Leute sehen, was du kannst und kommen dann auf dich zu.

#### WIE WICHTIG IST DAS PORTFOLIO?

Das Portfolio ist sehr wichtig! Das was Du auf Deiner Seite hast, bekommst Du. Wenn Du zum Beispiel nur Printsachen auf Deiner Webseite hast, brauchst Du Dich nicht zu wundern, wenn Du keine Anfragen für Bewegtbildprojekte hast.

#### WELCHE TIPPS KANNST DU UNSEREN STUDENTEN RÜCKBLICKEND GEBEN?

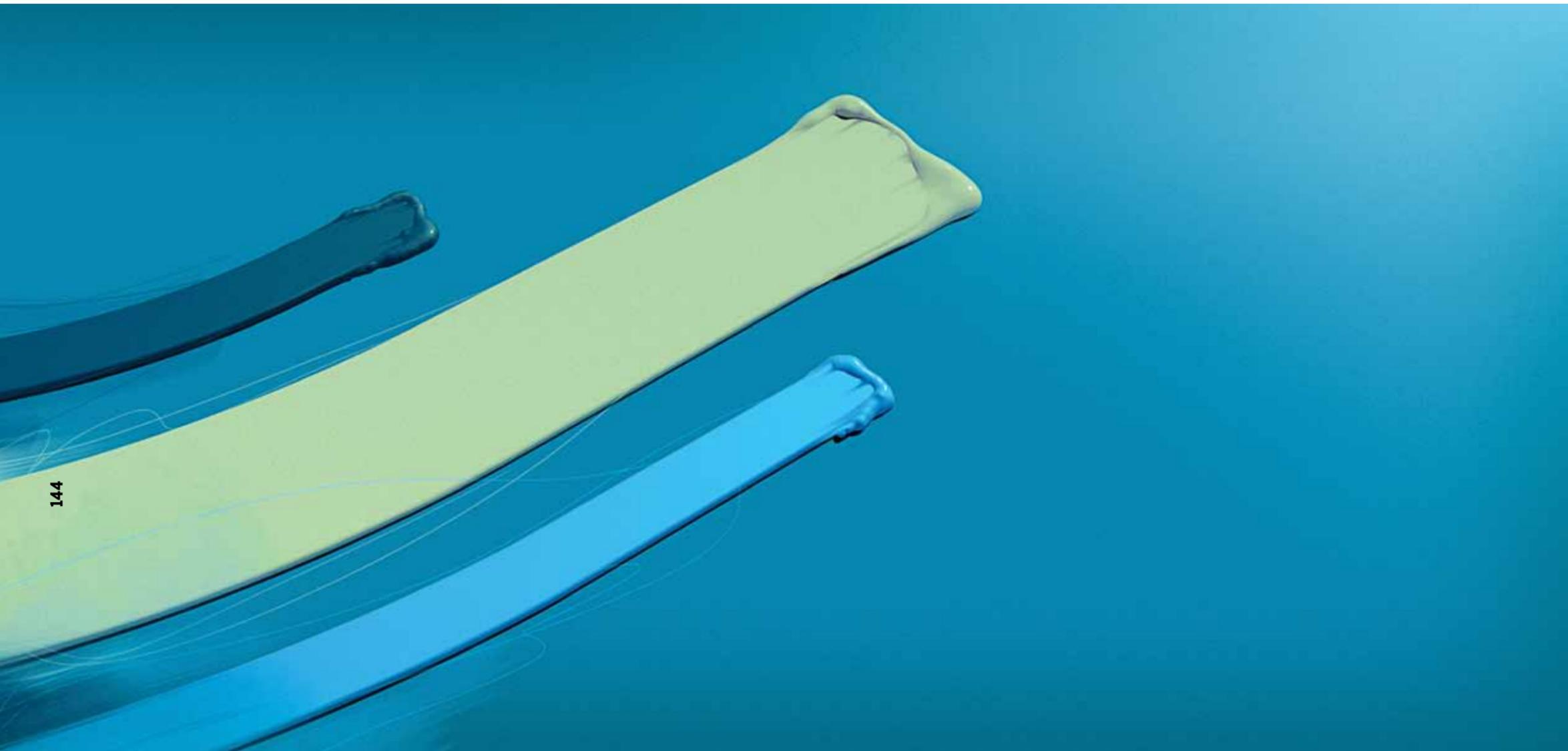
Das, was Du tust, sollst Du lieben! Nichts machen, weil man glaubt, dass es anderen Leuten gefallen könnte. Mach es gerne. Das kann auch irgendwann mal nicht mehr Design sein. Außerdem muss man Fan bleiben. Man muss sich begeistern können für Andere. Nicht immer nur in den Spiegel schauen und sich selber Blumen schenken. Man muss offen sein für alles. Auch Behance ist wichtig und Pinterest (www.behance.net & www.pinterest.com, Anm. d. R.!) Bitte, bitte. Das ist das Allerbeste! Ich liebe es. Man sieht soviel Bilder und Inspiration.

#### HAST DU PLÄNE FÜR DIE ZUKUNFT?

Für mich ist das ganze Leben eine Reise. Keine Ahnung, wo ich in einem halben Jahr bin. Ich könnte mir auch vorstellen, nach Berlin zu gehen oder wieder ins Ausland. Mein Plan ist es aber, irgendwann wieder nach Augsburg zurückzugehen und von dort aus weiter zu machen, dort etwas aufzubauen. Mal sehen, was passiert.

#### VIELEN DANK FÜR DAS INTERVIEW SAGEN THERESA HAUGG UND TANIA SEIFERT.

**»Die Deutschen haben halt immer Schiss.«**



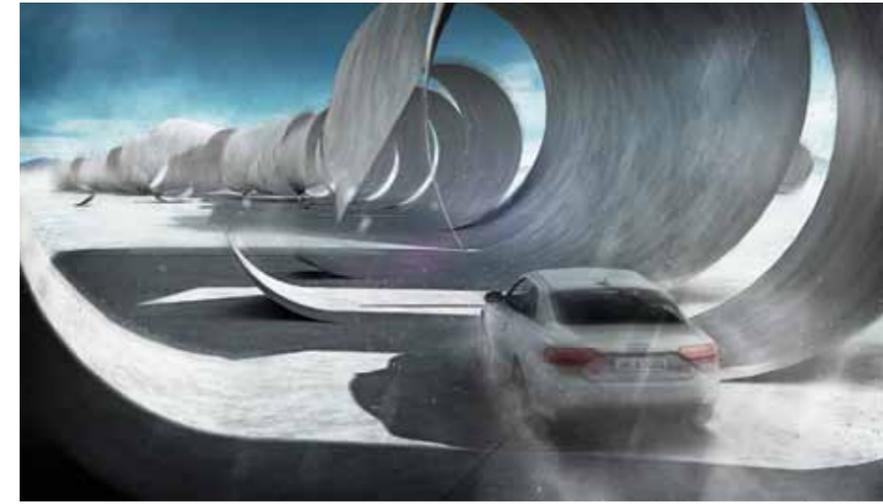
Toyota Calligraphy  
Toyota  
2013

» **Musiker malen mit Sounds, sie können Bilder malen mit einer Komposition. Das macht ein Illustrator mit anderen Werkzeugen.**«



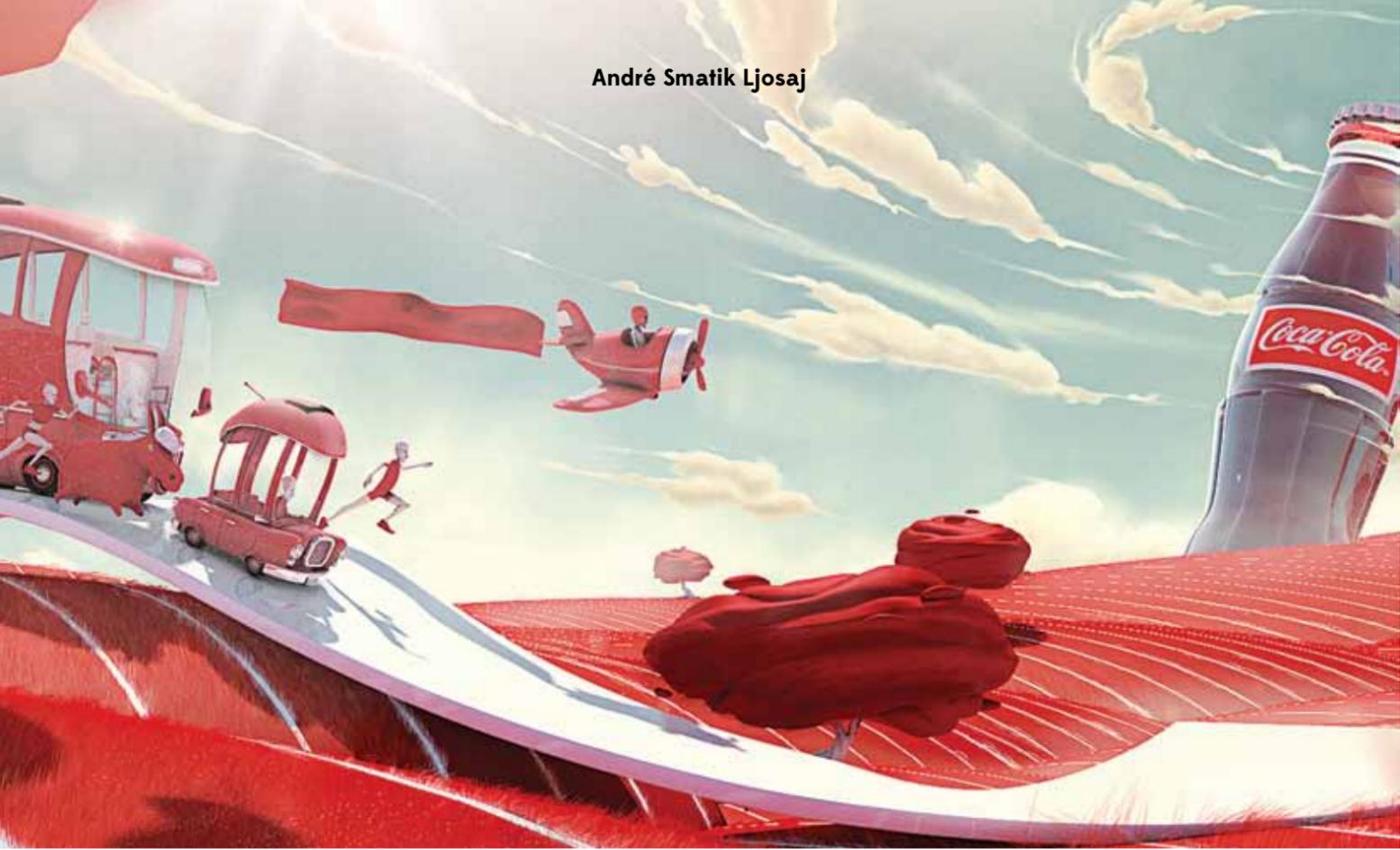


Audi  
Pitch für Parasol Island in Düsseldorf  
Konzept und Art Direction



**» Man muss sich immer begeistern können für Andere. Nicht immer nur in den Spiegel schauen.«**





Coca Cola  
fiktive Werbung  
2013

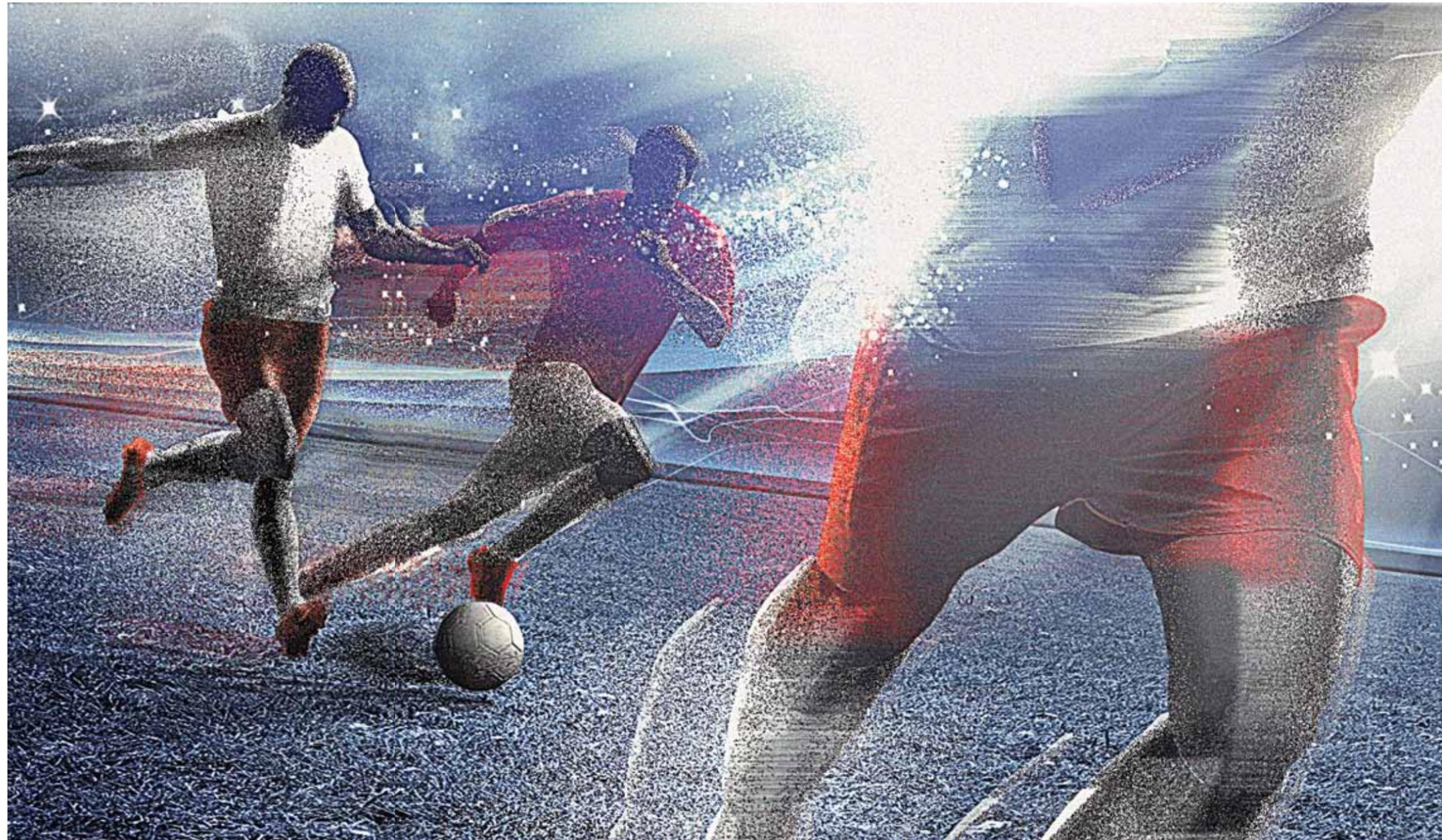


»Ideen wollen raus.«



DFL - Deutsche Fußball Liga  
Pitch für Velvet in München  
2010

» Nichts machen,  
weil man glaubt,  
dass es anderen  
Leuten gefallen  
könnte. Mach es  
gerne.«





NFL Viasat  
Viasat

Audi  
Pitch



Kubrick  
freie Illustration  
2011



JBS  
freie Illustration  
2011



Sony  
Kunde & Co Kopenhagen  
2012

# SER VICE PL

# A N

ANZEIGE



## Type Directors Club

Der Type Directors Club (abgekürzt: TDC) ist eine internationale Organisation zur Förderung der Typografie mit Sitz in New York. Zur Arbeit des TDC zählt die Ausrichtung zweier Wettbewerbe, einer für typografische Gestaltung und der andere für die Gestaltung von Schriftarten. Die Ergebnisse erscheinen jährlich in einem Buch und werden auch regelmäßig in Deutschland in einer Ausstellung präsentiert.

(typografie.info)

## COPY

Bezeichnung für den Fließtext eines Werbemittels oder Magazins, also die längeren, zusammenhängenden Textpassagen. Oft auch als Body-Text, Body-Copy oder Long Copy bezeichnet.

(werbe-lexikon.de)

## Laufschrift

Die im Fließtext verwendete Schriftart wird auch Laufschrift genannt.

## Motion Design

Motion Design (auch Motion Graphics, Film Title Design oder Title Sequence) ist die audiovisuelle Gestaltung von Bewegtbild durch Typografie und Grafikdesign. Meist geht es um Film-Vorspanne, Trailer oder Werbung. Mittlerweile bieten Schulen und Hochschulen Kurse und Studiengänge über Motion Design an. Eine etablierte Berufsbezeichnung Motion Designer gibt es in Deutschland nicht, üblich sind Filmtiteldesigner oder Main Title Designer.

(wikipedia.org/de)

## Art Director

Englisch, art = Kunst und director = Leiter. Künstlerischer Leiter, z.B. in einer Werbeagentur oder bei einer Zeitschrift, der für das optische Erscheinungsbild des Druckerzeugnisses verantwortlich ist.

(Täschner, Helmut, Fachwörterbuch Digital und Printmedien)

## Environment Artist

Environment Artists arbeiten, wie Leveldesigner, an Levels für Videospiele. Sie sind für die visuelle Vielfalt (Landschaften, Architektur, Interaktive Elemente, Beleuchtung), die Spieler in der virtuellen Welt antreffen, verantwortlich.

(Wikipedia.org/en)

## BRIEFING

Auftragserteilung mit Vorgaben, Instruktionen und Anweisungen für eine komplexe Werbekampagne oder ein konkretes Produkt (Printprodukt, digitale Medien, z.B. Internet-Auftritt).

(Täschner, Helmut, Fachwörterbuch Digital und Printmedien)

## Datenjournalismus

Datenjournalismus ist eine Form des Journalismus, die Daten zum zentralen Gegenstand der Berichterstattung macht. Datenjournalismus umfasst neben der Recherche in Datenbanken auch die Analyse, Validierung, Visualisierung und Publikation von Daten.

(Medienwiki.de)

## PORTFOLIO

Für Gestalter ist das Portfolio eine Zusammenstellung der besten und wichtigsten Arbeiten und Projekte, an denen man beteiligt war. Es dient zu Bewerbungs- oder Selbstvermarktungszwecken. Ein Portfolio ist üblich in Form einer Mappe, als analoger oder digitaler Datenträger, oder auch als Website im Internet.

(wikipedia.org/de)



Fakultät für Gestaltung

#### Studiengänge

##### **Bachelor**

##### **Kommunikationsdesign**

Bewerbung bis 15. Juni  
Zulassung nur zum Wintersemester  
Online-Bewerbung  
Mappe  
Eignungsprüfung

##### **Bachelor**

##### **Interaktive Medien**

Bewerbung bis 15. Juni  
Zulassung nur zum Wintersemester  
Online-Bewerbung  
Konzeptarbeit  
Eignungsprüfung

##### **Master**

##### **Design- und Kommunikationsstrategie**

Bewerbung bis 15. Juni (Wintersemester)  
bzw. bis 15. Dezember (Sommersemester)  
Online-Bewerbung  
Portfolio  
Motivationsschreiben  
Eignungsprüfung

##### **Master**

##### **Interaktive Mediensysteme**

Bewerbung bis 15. Juni (Wintersemester)  
bzw. bis 15. Dezember (Sommersemester)  
Online-Bewerbung  
Motivationsschreiben  
Eignungsprüfung

#### Fachgebiete

Advertising Design  
Fotografie  
Gamedesign  
3D-Gestaltung  
Grafikdesign  
Identity Design  
Illustration  
Informationsdesign  
Interdisziplinäre Gestaltung  
Interfacegestaltung  
Mobile Experience  
Usability  
Schrift  
Textgestaltung  
Typografie  
Zeichnen  
Zeitbasierte Medien

#### Kontakt

Hochschule Augsburg  
Postfach 110605  
86031 Augsburg

Fakultät für Gestaltung  
Friedberger Str. 2  
86161 Augsburg

Telefon 0821/55863401  
Fax 0821/55863422  
[www.hs-augsburg.de/gestaltung](http://www.hs-augsburg.de/gestaltung)  
[gestaltung@hs-augsburg.de](mailto:gestaltung@hs-augsburg.de)

D

HELL ANZEIGE

E

R

G

ANZEIGE

REIF

O

J  
OH.  
WALCH

ANZEIGE

