

KD / IA  
Bewegtbild / Animation / Szenografie  
SS 2021

---

**META**

**MOR**

**PHO**

**SIS**

# DESIGNPROJEKT METAMORPHOSIS

## Eine zeitbasierte Raumszenierung von Wandlungsprozessen

Mit unserer Fähigkeit unsere Umwelt bewusst zu formen haben wir Menschen Gesellschaften geschaffen, Städte gebaut, Technologien entwickelt und uns einen auf unsere Bedürfnisse zugeschnittenen Lebensraum gestaltet. Die dadurch entstandenen Bauwerke stehen als vermeintlich leblose Monumente unserer Kultur im scheinbaren Widerspruch zu der sich fortlaufend wandelnden Natur.

In diesem Designprojekt werden wir ein Gedankenexperiment wagen: Wie würden sich die von uns künstlich erschaffenen Räume verhalten, wenn sie sich eigenständig transformieren und verwandeln könnten? Wie könnten solche dynamischen Wandlungsprozesse aussehen? Was wäre, wenn künstlich erzeugte Räume eine natürliche Evolution durchlaufen würden?

Ihre Aufgabe:

Nach einer gründlichen inhaltlichen Auseinandersetzung mit der Thematik und einem darauf aufbauenden Konzept erstellen Sie in Teamarbeit eine gesamtheitliche Raumszenierung. In dieser verwandeln Sie einen vordefinierten Raum abstrakt in ein sich eigenständig entwickelndes Wesen. Der Raum kann dabei sowohl als digitales als auch analoges Modell verwendet werden. Zum Abschluss stellen Sie Ihre Ergebnisse in einer prägnanten, attraktiven Präsentation vor.

Der Fokus liegt auf der Verwendung von zeitbasierten Medien (Bewegtbild, Licht, Ton,...), die Sie auch mit anderen Gestaltungsdisziplinen ergänzen können.

Die technische Umsetzung ist abhängig von Ihrem erarbeiteten Konzept, davon abgesehen aber keinen weiteren Einschränkungen unterlegen: Frame-by-frame, 2D oder 3D-Animationen, Realfilm, durch Code generierte Inhalte, multi-sensorische Medienkunst...

It's your call!

Wesentliche Inhalte dieses Projekts:

- » Differenzierte inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Thema „Metamorphosis“
- » Entwicklung von szenografischem Bewegtbild und/oder zeitbasierten Medien
- » Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Aspekten einer räumlichen, immersiven Gestaltung im Vergleich zu einem zweidimensionalen, print- oder screenbasierten Ansatz
- » Designprozess von Analyse bis Umsetzung
- » Exkurse in generative Gestaltung, Mediatektur und Kreativtechniken

Voraussetzung: Grundlagen in Bewegtbild, Farb- und Gestaltungslehre

Das Projekt wird ausschließlich online stattfinden.

Es ist offen für Studierende von KD und IA.