

m | i | t | r

Praxisbericht
Cooper Luigi Chrapal

Forschungsthema

Die Zukunft der Mediengestaltung

Wie wird Künstliche Intelligenz die Arbeit von Mediendesignern
und -gestaltern beeinflussen und verändern?

Im Zeitraum von:
17.04.2023 - 31.08.2023

m.o.l.i.t.o.r. GmbH
Schlesische Str. 31
10997 Berlin

Betreunde Lehrperson:
Prof. Dr. Franziska Loh

Betreunde Person im Betrieb:
Benjamin Dahl

Berliner Hochschule für Technik
Druck- und Medientechnik
Fachbereich 6
Matrikel Nr.: 926360

Teil A: Bericht

1. Einleitung	1
2. Unternehmensvorstellung	1
2.1 Geschäftszweck, Produkte und Dienstleistungen	2
2.2 Das Unternehmen in der Branche	3
2.3 Corporate Identity und Selbstbild	6
2.4 Beabsichtigte Entwicklung des Unternehmens und der Produkte	6
2.5 Aufbau- und Ablauforganisation im Überblick	
2.6 Einordnung des eigenen Arbeitsplatzes	7
3. Praktische Tätigkeiten	7
3.1 Porzellanikon	8
3.2 Grimmwelt Kassel	12
3.3 Klingenmuseum	16
4. Fazit	19
4.1 Wurden meine Erwartungen erfüllt?	19
4.2 Konnte ich die Anforderungen erfüllen?	19
4.3 Was habe ich Neues gelernt?	19
4.4 Hat mich das Studium gut vorbereitet?	20

1. Einleitung

Impulsgebend, dass ich mein Praktikum in einem Büro für Ausstellungsgestaltung gemacht habe, war der Besuch eines Seminars mit dem Titel „Integrierte Gestaltung“.

Die Planung und Umsetzung zu diesem Ausstellungsprojekt hat mir viel Spaß gemacht und ich fand es sehr interessant daran zu arbeiten. Die Berücksichtigung verschiedener Gesichtspunkte waren eine Herausforderung, es sollte grafisch ansprechend sein, man musste Medientechnik und auch das Mobiliar, sowie Stellwände einplanen.

Auch fand ich die Vorstellung befriedigend, dass die meisten Ausstellungen eine Weile stehen und nicht ganz so kurzlebige Projekte sind.

Dieses Projekt weckte bei mir die Motivation, mich bei einem Büro für Ausstellungsgestaltung und -umsetzung zu bewerben. Ich habe mir erhofft, dass ich bei einem größeren Ausstellungsprojekt teilhaben könnte und die verschiedenen Phasen, die bis zur Fertigstellung eines Ausstellungsprojektes nötig sind, zumindest teilweise zu durchlaufen.

Auf die molitor GmbH bin ich durch Empfehlung von Freunden und Recherche im Internet gekommen. Ihre Projekte sind sehr vielfältig und gehen von Thementausstellungen, zu Wander- und Wechselausstellungen, bis zu Kunst- und Kinderausstellungen. Die Betriebsgröße von molitor fand ich ideal, es sind fast immer ca. 15-20 Mitarbeiter anwesend, je nach Projekt auch mehr. Das Team ist, nicht zu klein, aber auch nicht zu groß.

Auf jeden Fall habe ich mich über die Zusage zum Praktikum sehr gefreut.

2. Unternehmensvorstellung

„molitor kuratiert, gestaltet und realisiert Ausstellungen und Projekte für Kunst, Kultur und Wissenschaft und entwickelt innovative Produkte im Bereich der Ausstellungstechnik.“

und

„Neugierde, Experimentierfreude und Wissensdrang sind unsere Motivation. Wir möchten Menschen besondere Erlebnisse verschaffen, Horizonte erweitern und Impulse geben.“

Das sind die kurzen Selbstdarstellungen der molitor GmbH in Berlin auf ihrer Internetseite.

2.1 Geschäftszweck, Produkte & Dienstleistungen

Die molitor GmbH bietet ein sehr breites Spektrum an, um jede Phase, die für die Realisierung einer Ausstellung notwendig ist, umsetzen zu können. Als Kunde kann man nur eine Komponente anfragen oder ganze Pakete. Die einzelnen Dienstleistungen sind:

Ausführungsplanung, - und Konzeption, Ausstellungsarchitektur, Ausstellungs-gestaltung und -grafik sowie Ausstellungsbau, Exponatbau, Corporate Design, Kataloggestaltung, Lichttechnik und -planung, Audioproduktion, Entwicklung von Leitsystemen, Medienplanung, und -technik, Objektbau und -einrichtung, Produktionsleitung, Projektsteuerung.

Teilweise konzipiert und produziert das Büro ganze Ausstellungen, manchmal werden aber auch nur der Ausstellungs- und Objektbau sowie die Grafik- und Medienproduktion und Projektsteuerung vergeben, oder es wird ausschließlich der Objektbau umgesetzt.

Die Kunden sind ebenso vielfältig wie die Dienstleistungen.

Klassische Museen: wie das Deutsche Klingenmuseum in Solingen, das Deutsche Museum in München, das Kinder-Museum in Dresden, Futurium Berlin u.v.a.

Behörden, Stiftungen und Stadtverwaltungen: wie Bayerische Landesamt für Umwelt, Polizei Berlin, Stiftung Denkmal für die ermordeten Juden Europas, Stadtverwaltung Neustadt bei Coburg, Stiftung Topografie des Terrors, Stiftung Gedenkstätten Buchenwald und Mittelbau-Dora, Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V, Arno Schmidt Stiftung u.v.a.

Themenwelten: wie die Grimmwelt in Kassel, Biosphäre Potsdam GmbH, Mossellum in Koblenz, Geysir Erlebniszentrum in Andernach, Saurierpark in Kleinwelka

Insgesamt lässt sich feststellen, dass die Auftraggeber vorwiegend in öffentlicher Hand sind.

Neben den Dienstleistungen im Ausstellungsbereich hat sich das Unternehmen seit circa 10 Jahren ein zweites Standbein aufgebaut. molitor entwirft und fertigt Produkte für den Ausstellungs- und Messebereich in ihrer eigenen Medienwerkstatt, wie sog. Einhandhörer, Mediaplayer, Lautsprecher und Halterungen für Exponate. Diese Produkte werden in einem Online-Shop auf der eigenen Internetseite angeboten. Daneben gibt es noch eine Holzwerkstatt, die Sockel und Vitrinen oder kleine Möbel bauen kann.

Sowohl die Werkstatt für Medientechnik, als auch die Holzwerkstatt, sind in dem gleichen Gebäude wie das Büro.

Das Team von molitor besteht aus festen und freien Mitarbeitern, darunter sind Architekten, Grafiker, Theater- und Veranstaltungstechniker, Geisteswissenschaftler, kaufmännische Mitarbeiter, Lichttechniker. Je nach Projekt wird das feste Team aus einem Pool an freien Mitarbeitern erweitert, um optimal auf die Anforderungen des Auftrags reagieren zu können. Darüber hinaus kooperiert man mit handwerklichen Werkstätten aus dem Bereich Stahlbau, Theaterbau und -kulisserie oder zum Beispiel Glaswerkstätten. Für den Auftraggeber dient man dabei als Mittler zu den ausführenden Gewerken.

2.3 Corporate Identity und Selbstbild



Abb. 1 molitor-Logo

Das Corporate Design von molitor zeichnet sich durch ein charakteristisches Logo aus, das in Kleinbuchstaben verfasst ist. Der Fokus liegt hierbei auf den beiden „O“s im Logo. Durch das gezielte Weglassen von O-Stellen entsteht ein flexibel bespielbarer Raum, der die Vielfalt der Konstellation „molitor + Projektpartner“ symbolisiert.

Jedes Projekt, dem sich molitor widmet, ist einzigartig und erfordert individuelle Herangehensweisen. Dies spiegelt sich in der bewussten Entscheidung, O-Stellen zu eliminieren, wider. Dieser Raum steht metaphorisch für die Anpassungsfähigkeit und Kreativität, die in der Zusammenarbeit mit Projektpartnern zum Tragen kommen.

Die flexible Gestaltung des Logos repräsentiert die dynamische Arbeitsweise von molitor. molitor füllt die offenen Stellen in Kooperation mit den Projektpartnern mit Inhalt und trägt dazu bei, dass die Projekte erfolgreich abgeschlossen werden. Der Raum, der durch das Weglassen von O-Stellen entsteht, symbolisiert die Offenheit für neue Ideen und innovative Lösungsansätze, die in jedem Projekt angestrebt werden.

Die Farbe von molitor ist Rot, der Firmenname wird jedoch nur in Schwarz, Grau oder Weiß gezeigt.

Die verwendete Typografie von molitor ist die Weissenhof Grotesk, diese wird auch im Logo, mit Abwandlungen des „l“ und „r“, benutzt.

Weissenhof Grotesk Light
Weissenhof Grotesk Regular
Weissenhof Grotesk Italic
Weissenhof Grotesk Bold
Weissenhof Grotesk Bold Italic

Was die Präsentation der molitor GmbH nach Aussen betrifft sind hier vor allem die eigene Internetseite sowie ihr Instagram-Auftritt zu nennen. Daneben ist die Internetseite noch mit der LinkedIn-Seite verknüpft.

Bei Instagram werden in den Beiträgen die aktuellen Projekte und deren Fortschritt veröffentlicht und Neuigkeiten zum Team.

Die Highlights bei Instagram sind unterteilt in:

- Baustelle – in progress
- Ausstellungen – Exhibition
- Wir – Team
- Produkte – Products

Daneben werden auch Mitarbeiter selbst unter dem #wirsindmolitorgmbh oder Mitarbeiteraktionen unter dem #teambuilding vorgestellt.

Auf den Produkten, wie den Mediaplayer und den multimedialen Sessel „Muse“, wird das molitor-Logo auf- bzw. angebracht und die firmeneigenen Fahrzeuge sind mit einem großflächigen molitor-Logo bedruckt.

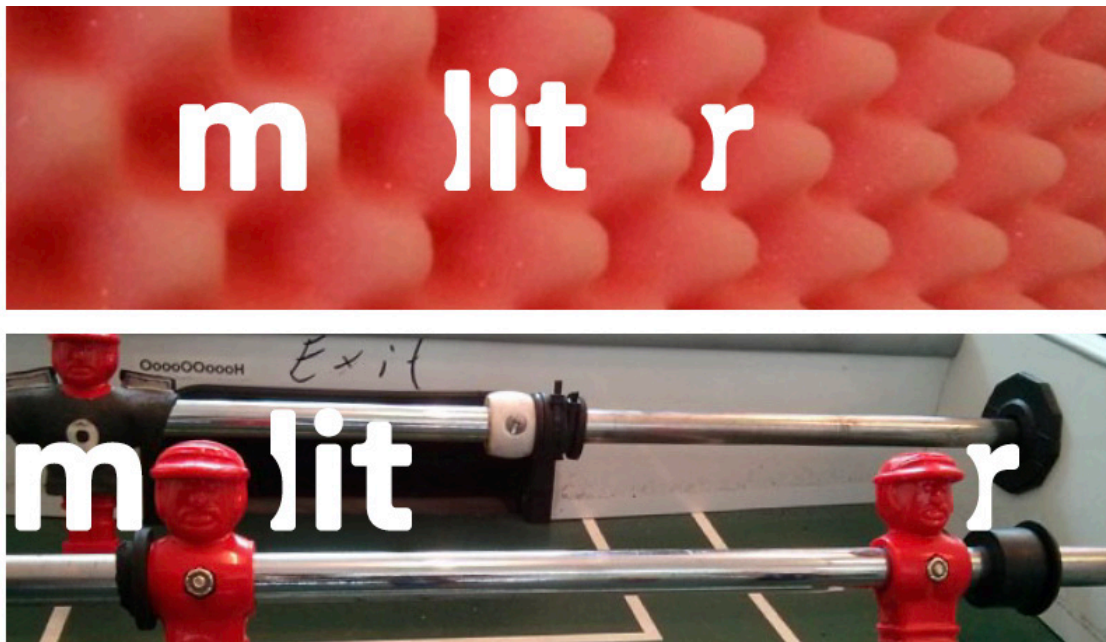


Abb. 2 molitor-Logo in der Anwendung

m  **litor**

m  **litor** 

m  **litor**  **r**

Abb. 3 molitor-Logo eigene Entwürfe

2.4 Beabsichtigte Entwicklung des Unternehmens, der Produkte

molitor hat in den letzten 20 Jahren eine enorme Entwicklung gemacht von 5 Mitarbeitern zu mehr als 30 Mitarbeitern und einer Vielzahl an parallelen Projekten. Man musste sich irgendwann entscheiden, wie weit man expandieren will, sowohl bei den Mitarbeitern als auch den Räumen. Durch das Ergänzen mit geeigneten freien Mitarbeitern hat man eine gute Lösung gefunden, sich je nach Projekt aufzustellen.

2.5 Aufbau- und Ablauforganisation im Überblick

Das Büro von molitor befindet sich in der Schlesischen Straße 16, Berlin Kreuzberg, auf einer alten Fabriketage, die molitor inzwischen über drei Etagen besetzt.

Die Räume sind sehr offen gestaltet, es gibt einen großen, hellen Büroraum und daneben die drei Räume der Geschäftsführung und der kaufmännischen Leitung.

Auf den weiteren Etagen befindet sich die Sales-Abteilung für die Produkte, sowie die Tischlerei und die Medienproduktion.

Die offene Gestaltung ermöglicht es, sich bei den Projekten auszutauschen und zu unterstützen. Da auch, wie schon erwähnt, die beiden Werkstätten im selben Gebäude sind, ist auch hier der Austausch bei konkreten Fragen oder Anliegen ein Leichtes.

Einer der Geschäftsführer ist bei jedem Projekt beteiligt und hat ein letztes Auge auf alles. Die Projektleiter jedes Projektes arbeiten eng mit den Auftraggebern und dem internen Team von Architekten, Szenografen, Textern und Grafikern sowie den eventuell ausführenden Werkstätten zusammen. Der Projektleiter muss auch die finanzielle Übersicht über ein Ausstellungsprojekt behalten. Jeden Montag um 10:00 Uhr findet ein Joure-Fix statt, hier werden alle molitor Mitarbeiter auf den neuesten Stand bei den Projekten gebracht und anstehende Ausschreibungen, sowie Internas besprochen und gegebenenfalls auch diskutiert. Dies erlaubt auch Einblicke in Projekte an denen man nicht beteiligt ist. Ebenfalls gibt es rund alle drei Monate einen molitor-Event mit dem Namen „Förderung der Geselligkeit“, hier wird die Teambildung gefördert und man lernt seine Kollegen, bei z.B. Staffelläufen, besser kennen.

2.6 Einordnung des eigenen Arbeitsplatzes

Bei meinem Vorstellungsgespräch mit Marco Unterhaslberger, einem der beiden Geschäftsführer, wurde ich nach meinen Stärken gefragt und welche Bereiche ich als Praktikant gerne unterstützen würde. Da Grafikdesign und Ideenkonzeption mir im Studium am meisten Spaß bereitet hatten, wollte ich diese Bereiche bei molitor kennenlernen und weiter ausbauen.

Mein Arbeitsplatz befand sich im Großraumbüro am Ende des Flurs, an der ersten Tischinsel. Hier wies mir Benjamin Dahl ein Grafiker und mein Praktikumsbeauftragter, meinen Arbeitsplatz zu. Neben mir saß Tabea Zudse, eine Grafikdesignerin, die mir bei Fragen und Aufgaben zur Seite stand. Alma, die das Officemanagement unterstützte, saß ebenfalls an der Tischinsel. Der vierte Platz war für freie Mitarbeiter vorgesehen und nicht immer besetzt.

Ich fühlte mich in dieser Großraumsituation sehr wohl, da man viel vom Geschehen aus den anderen Bereichen mitbekam.

Über den Rest des Großraumbüros erstreckten sich weitere Tischinseln oder Einzeltische, einige fest für Architekten oder das Lektorat zugeteilt, andere frei nutzbar. Am Ende des Büros befand sich eine kleine Küche, der zentrale Treffpunkt für Pausen. Jeder Raum war für alle Mitarbeiter zugänglich, was die angenehme und familiäre Atmosphäre unterstrich. Mein Arbeitsplatz war bereits mit einem Rechner und Monitor ausgestattet, aber ich nutzte hauptsächlich mein eigenes MacBook als Grafikdesigner, auch weil er mir vertrauter war.

3. Praktische Tätigkeiten

Ab meinem ersten Tag wurde ich aktiv in alle Prozesse eingebunden und hatte die Gelegenheit, Benjamin zu unterstützen oder eigenständige Aufgaben zu übernehmen. Durch das angenehme Arbeitsklima wurde ich schnell ein Teil des molitor-Teams.

Im Laufe meines Praktikums wurde ich von anderen Mitarbeitern auch vermehrt um Unterstützung im Grafikbereich gebeten, insbesondere bei der Erstellung von Präsentationen oder Styleguides. Zum Ende meines Praktikums konnte ich eigenständig Aufgaben übernehmen und dort helfen, wo meine Unterstützung benötigt wurde.

Mein Praktikum war daher sehr vielfältig, und ich durfte in vielen Bereichen, wie Grafik, Szenografie und Konzeption, Aufgaben übernehmen oder anderen

Mitarbeitern über die Schulter schauen.
Zu meinen Aufgaben gehörten folgende:

- das Erstellen von Präsentationen
- die Konzeption von Ausstellungen
- die Bearbeitung von Bildern
- das Design von T-Shirts und Labels für molitor Produkte
- der Druck von Visitenkarten und Prototypen
- die Stabilisierung und Bearbeitung von Videos und Ton
- die Erstellung von Styleguides
- 3D-Animationen und Animationen mit dem molitor-Logo
- Raumkonzeption von Ausstellungen

Zudem gehörten der Einkauf von Ausstellungsobjekten, der Handdruck von Stoffen für Ausstellungen und kleinere handwerkliche Tätigkeiten im Ausstellungskontext zu meinen Tätigkeiten. Meine Arbeit umfasste auch die Erstellung von Ideenskizzen für verschiedene Projekte, um kreative Konzepte und innovative Lösungsansätze zu entwickeln.

3.1 Porzellanikon

Eines der Projekte, an dem ich teilnehmen durfte, war eine Ausstellung zu Technischer Keramik im Rahmen einer Ausschreibung des Porzellanikons in Selb. Die Ausstellungsleitung hatte eine Ausschreibung veröffentlicht, die von einem der beiden Chefs, Martin Müller, bemerkt wurde. Er beauftragte Benjamin, eine Ideenskizze für die Ausstellung zu erstellen. Daraufhin wurde ein Team gebildet, bestehend aus Lukas, einem weiteren Praktikanten mit Schwerpunkt Medientechnik und Produktgestaltung bei molitor, sowie mir. Benjamin leitete die Ideenskizze und wies Lukas und mir im Verlauf immer wieder Aufgaben zu. Zu Beginn unterstützte uns auch Jochen Voss, dessen Schwerpunkt bei molitor auf Szenographie und Raumgestaltung lag. Im Verlauf der Ideenskizze fungierte er als Ansprechpartner und Ideenaustauschpartner für das gesamte Team. Die Beschäftigung mit der Ausschreibung, erstreckte sich üblicherweise über einen Zeitraum von etwa drei Wochen. Bei molitor wurden diese Wochen in drei Teile unterteilt: In der ersten Woche wurden Ideen gesammelt, oft auf einem Miroboard hochgeladen und in das Thema eingeführt. Die zweite Woche diente der Ausarbeitung der Ideen, wobei Ansätze aus Woche eins konkretisiert und textlich oder grafisch dargestellt wurden. Das Ziel war, dass der Inhalt bis Ende Woche zwei vollständig steht. Die dritte Woche befasste sich mit der Finalisierung, bei der alle Konzeptideen und Entwürfe in eine einheitliche Form gebracht

und von der molitor-Lektorin Marie-Louise auf Seriosität überprüft wurden. Das Projekt begann mit einem Treffen im Konferenzraum, bei dem das Team aus vier Personen – Benjamin, Jochen, Lukas und mir – bestand. Zuerst wurde die Ausschreibung gelesen und das vorgegebene Konzept der Ausstellungsleitung des Porzellanikons besprochen. Dabei hatte das Porzellanikon bereits Vorstellungen darüber, wie ihre eigene Ausstellung aussehen könnte, einschließlich des Leitmotivs. Auch der Aufbau der Räume und die Aufteilung wurden betrachtet.

Eine Herausforderung bestand darin, dass die Ausstellung bereits seit 20 Jahren existierte und die Exponate nicht mehr aktuell waren, da sich die Technische Keramik ständig weiterentwickelte. Auch das Design der Ausstellung war veraltet und sollte nun neu überdacht werden. Ein wichtiger Aspekt bei diesem neuen Ansatz war die Modularität der Ausstellung, um Teile jederzeit ausbauen und durch neue ersetzen zu können. Dies sollte sicherstellen, dass die Ausstellung dauerhaft auf dem aktuellen Stand blieb. Zudem rückte der Aspekt der Nachhaltigkeit schnell in den Fokus, da es nachhaltiger ist, eine Ausstellung nicht jedes Mal komplett neu zu gestalten, wenn sich nur ein Teil ändert.

Die Zielgruppe der Ausstellung waren hauptsächlich Schulklassen oder Familien mit Kindern. Die Räume waren bereits vorgegeben: Raum 1 diente als Aufenthaltsraum und Einführung, Raum 2 als Hauptausstellungsraum für die Technische Keramik und Raum 3 für den Abschluss und die Präsentation von technischer Keramik aus der Umgebung von Selb.

Benjamin beauftragte Lukas und mich in der ersten Woche, mehrere Ideen für Ausstellungsstationen zu entwickeln und eine Raumführung zu erstellen. Die neun verschiedenen Arten von Technischer Keramik, die ausgestellt werden sollten, wurden vorgegeben. Wir entwickelten Ideen für alle neun Stationen, wählten dann aber eine Station aus, um sie detaillierter zu vertiefen. Die Bremscheibe wurde als Schwerpunkt ausgewählt, und die Idee einer „Mitmachstation Keramische Bremsscheibe“ wurde entwickelt. Die Besucher konnten an zwei Kurbelstationen die Bremsscheiben drehen und die Wirkung von technischer Keramik auf die Hitzeentwicklung vergleichen. Diese interaktive und informative Station wurde als ansprechend für die Zielgruppe betrachtet.

Gleichzeitig arbeiteten Lukas und ich am Raumplan und erstellten eine ungefähre Raumführung. Diese Planung sollte zeigen, wie sich Besucher durch die Ausstellung bewegen würden, wobei darauf geachtet wurde, dass nicht alle Kinder einer Schulklasse gleichzeitig an einer Station sein konnten. Die Struktur ermöglichte es, die Ausstellung sowohl von größeren Gruppen als auch von einzelnen Besuchern optimal zu erleben.

In der zweiten Woche überarbeitete Benjamin das Leitmotiv der Ausstellung. Ursprünglich schlug das Porzellanikon vor, die verschiedenen Arten von Technischer Keramik als Superhelden vorzustellen. Diese Idee wurde jedoch als wenig spannend empfunden, und Benjamin entwickelte ein neues Motiv im Stil von „Alice im Wunderland“, um die Komplexität der technischen Keramik auf mikro-

skopischer und normaler Ebene darzustellen. Ein Maskottchen namens Professorin Quirly-Quartz wurde eingeführt, um die Ausstellung zu begleiten. Zur Umsetzung der Modularität und des Auf- und Abbaus wurde ein Stecksystem entwickelt, das die Form von Technischer Keramik hatte. Dieses Stecksystem wurde in einem 3D-Programm visualisiert. Abschließend verfasste ich einen Text, der die Ausstellung aus Sicht der fiktiven Familie Hartwig beschrieb, um einen positiven Eindruck für die Ausstellungsleitung zu vermitteln. In der letzten Woche wurde alles von Benjamin zu einem einheitlichen Ideenkonzept zusammengeführt. Trotz eines überzeugenden Konzepts gewannen wir leider nicht die Ausschreibung.

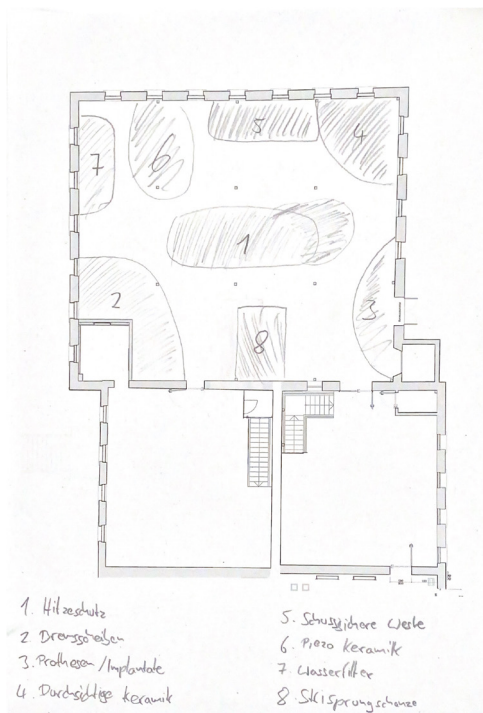


Abb. 4 erster Raumplan für das Porzellanikon

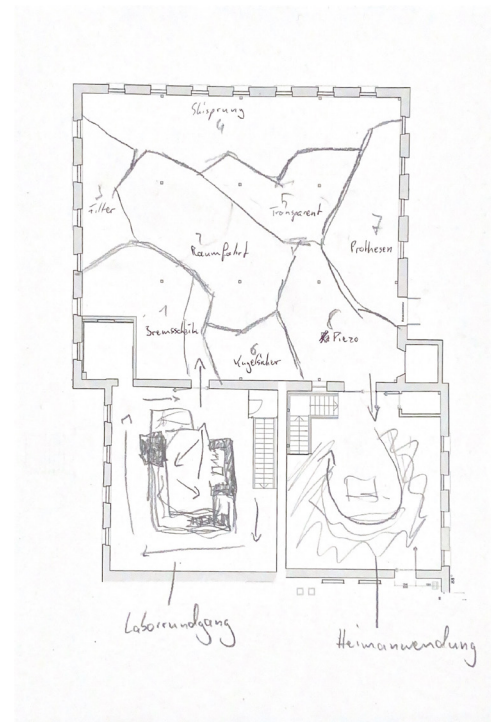


Abb. 5 zweiter Raumplan für das Porzellanikon

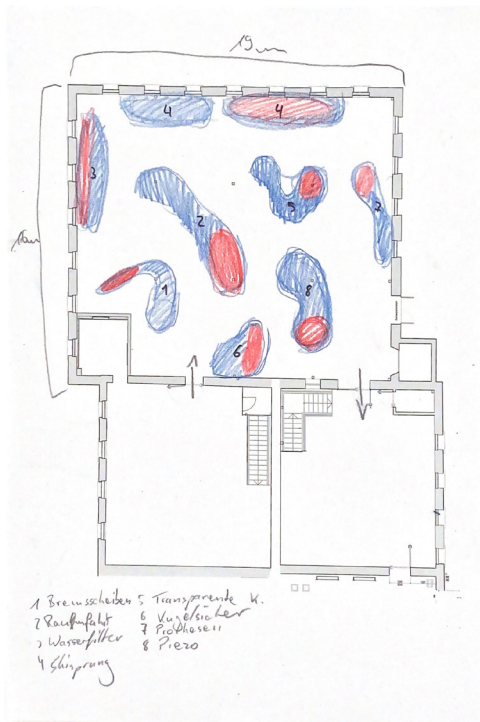


Abb. 6 dritter Raumplan für das Porzellanikon

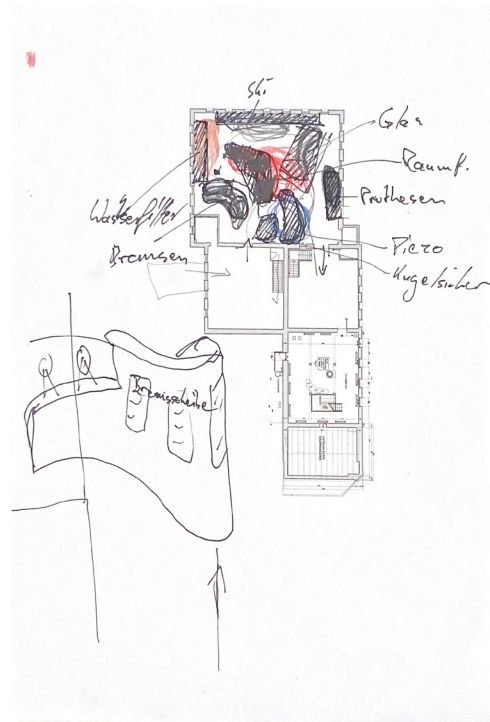


Abb. 7 vierter Raumplan für das Porzellanikon

RÄUMLICHE STRUKTUR

9

RÄUMLICHE STRUKTUR

Überblick, Themenverteilung, Besucher*Innenwege

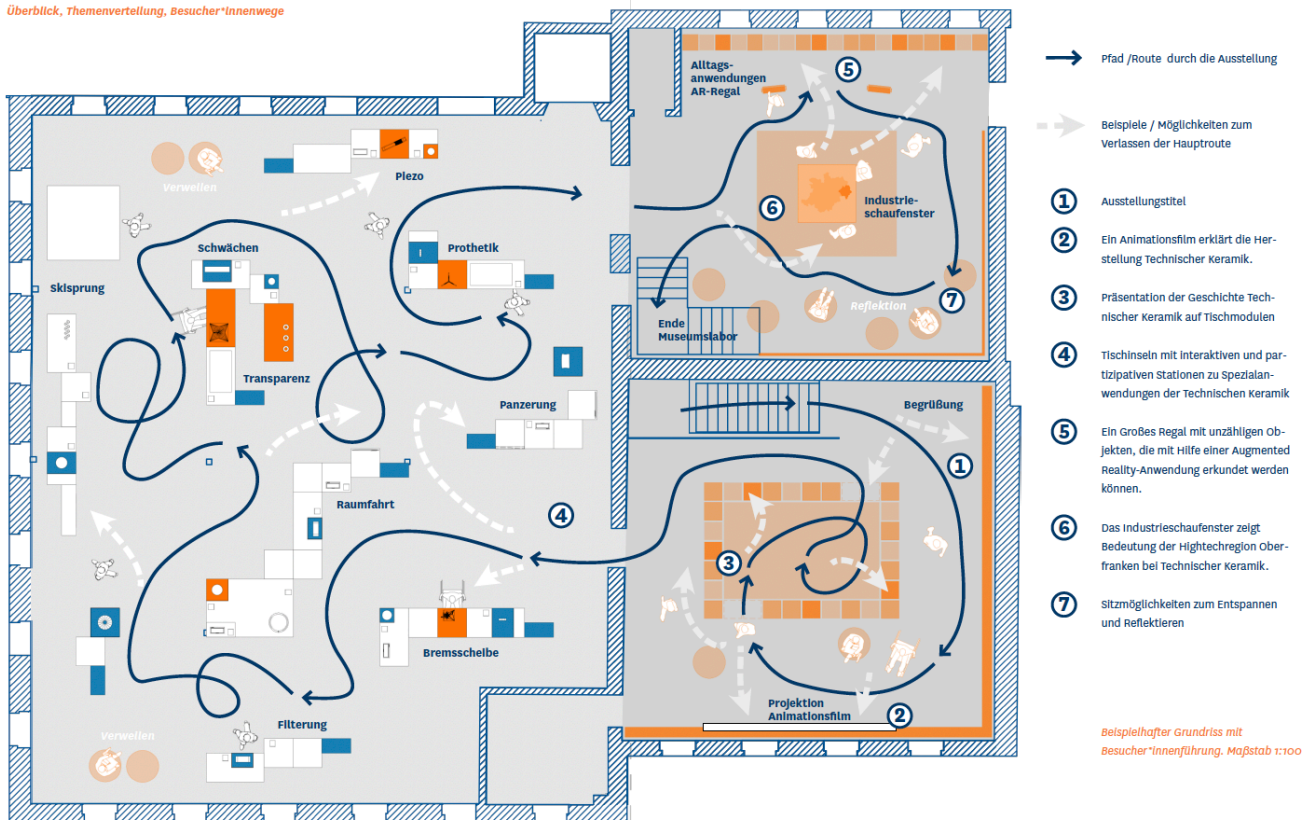


Abb. 8 finale Variante des Raumplans

3.2 Grimmwelt Kassel

Gleich zu Beginn meines Praktikums bat mich Tabea, eine Grafikerin bei molitor, ihr bei einigen Aufgaben für diese Ausstellung, wie das Setzen von Texten und Grafiken, sowie das Beschaffen von Bilderrahmen, zu helfen. Die Grimmwelt Kassel, intern GWK, abgekürzt, ist eine Ausstellung über die Gebrüder Grimm und ein Märchen über das tapfere Schneiderlein. Ein mittelgroßes Projekt für molitor. Eine zentrale Station der Ausstellung war eine „Abstimmungsstation“, bei der die Besucher die Geschichte des Schneiders hörten und anschließend über die Charaktereigenschaften des Schneiders auf sieben Tafeln abstimmten. Diese Tafeln wurden von mir vorbereitet, indem ich nach gebrauchten Bilderrahmen suchte. Die Auswahl der gebrauchten Rahmen erfolgte nicht nur aus ästhetischen, sondern auch aus Kostengründen. Nach Durchsicht von Antiquariaten, Künstlerauflösungen und Online-Plattformen konnte ich alle acht Rahmen für ca. 80 Euro erwerben. Nachdem die Rahmen bei molitor eingetroffen waren, wurden sie vermessen, da anstelle von den ursprünglichen Bildern Metallplatten mit Stoff eingelegt werden sollten. Nachdem wir die passenden Platten und einen samtartigen Stoff bestellt hatten, machten Tabea und ich Probedrucke mit Textilfarbe, um die Eignung des Stoffes zu testen. Nach einigen Versuchen konnten wir ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielen. Die Stoffe in Gold und Violett wurden von uns selbst bespannt. Einige Rahmen erforderten zusätzliche Arbeiten, für die ich die Schreinerei von molitor besuchte und half, die Halterungen für die Metallplatten zu verfeinern. Die Rahmen wurden mit Magneten versehen, wobei ich vorher verschiedene Magnetstärken in modulator, ein Fachgeschäft für Architektur- und Künstlerbedarf, getestet hatte. Zwischen dem Stoff und der Metallplatte befand sich eine Schaumstoffschicht, die an den Stellen, an denen sich die Magnete befanden, eine Art Stecknadeloptik erzeugte. Einige Monate nach meinem Praktikum wurde die Ausstellung eröffnet und ich konnte die Station in Betrieb sehen.

Das war aber nicht meine einzige Aufgabe für das GWK-Projekt. Ich habe auch einen Styleguide erstellt und die von Tabea erstellten Muster und Grafiken in einem Exposé zusammengefasst, um es für die Ausstellungsleitung anschaulicher zu machen.

Eine weitere Aufgabe war das Platzieren von Bildern und Text für Tafeln in der Ausstellung. Die GWK hatte eine eigene Illustratorin, die Bilder für das Märchen entwarf. Die unterschiedlichen Größen der Illustrationen stellten eine Herausforderung dar. Die Option die Illustrationen alle gleich groß zu machen war leider nicht möglich, da sonst unter anderem die gezeichneten Figuren immer eine andere Größe hätten. Dennoch fand ich nach einigen Anläufen und Rücksprachen mit Benjamin und Tabea eine Lösung und war so in der Lage ein zufriedenstellendes Ergebnis für molitor und auch für die Ausstellungsleitung zu erzielen. So gestaltete ich zwei Ausstellungswände

für die GWK aktiv mit, welche nun auch in der Ausstellung zu sehen sind. Fener half ich Benjamin beim Probedruck von Klapptafeln, die in der Ausstellung verteilt waren, und fertigte unter seiner Anleitung einen Prototyp an. Dabei war besonders die Rücksprache mit der Druckerei meine Aufgabe. Die letzte Aufgabe war die Herstellung von Tortenstücken. Ich bestellte runde Holzplatten, schnitt sie in der Schreinerei zu und Tabea beklebte sie mit Filz, so dass sie wie Tortenstücke aussahen. Die entstanden Kuchenstücke aus den Holzplatten ermöglicht es dann in der Ausstellung, durch das Platzieren der Kuchenstücken, das Abstimmen über eine Frage. Eine weitere interaktive Möglichkeit der Ausstellung.

Das Besondere an diesem Projekt war, dass es mich während meiner gesamten Zeit bei modulator begleitet hat. Es gab immer wieder Aufgaben, bei denen ich mithelfen konnte und es war ein tolles Gefühl, an einigen Stellen aktiv an der Gestaltung der Ausstellung beteiligt zu sein.



Abb. 9 Druck der Bilderrahmen



Abb. 10 Druck der Bilderrahmen

Der Schneider ist ...



Abb. 11 Bilderrahmen in der Grimmwelt Kassel



Abb. 12 Kuchenstück Abstimmstation in der Grimmweltkassel



Abb. 13 Testdruck der Klapp tafeln



Abb. 14 Platzierte Texte und Bilder für die Grimmwelt-Kassel



Abb. 15 Platzierte Texte und Bilder für die Grimmwelt-Kassel

3.3 Klingenmuseum

Das Klingenmuseum bildete den Abschluss meines Praktikums, Benjamin hatte mich großzügigerweise in diese Gruppe integriert. Zu Beginn war mir nicht klar, welche genaue Aufgabe auf mich zukommen würde. Ein Meeting mit Klemens Kühn, einem Bühnenbildner mit reichhaltiger Erfahrung in der Gestaltung von Kinderausstellungen, sowie Liz Müller, die sich auf soziale Bereiche mit Fokus auf Kinder spezialisiert hatte, gab mir mehr Einblick. Mara Spieth leitete das Projekt, und später stieß Danielle Gringmuth als Illustratorin dazu.

Ein umfassendes Briefing wurde an alle Projektteilnehmer versandt, das die wichtigsten Informationen zur Ausstellung enthielt. Die Herausforderung bestand darin, ein Klingenmuseum für Kinder zu gestalten. Anders als bei früheren Projekten, war bereits ein Teil der Stationen vorgegeben, was für mich eine neue Erfahrung darstellte. Nach dem ersten Gruppenmeeting namens „WET Klingenmuseum“ wurden die Aufgaben verteilt.

Meine Aufgabe war es, eine der Stationen detaillierter auszuarbeiten und einen Überblick darüber zu geben, was an dieser Station passieren sollte.

Ich setzte mich direkt nach dem Meeting daran. Liz und ich sollten unabhängig voneinander Konzepte für diese Station entwickeln, aus denen dann die besten Ideen ausgewählt wurden.

Meine Funktion war es, ein grobes schriftliches Konzept für Station 3 zu entwerfen. Dabei spielte die Integration eines Tierbegleiters eine zentrale Rolle – in diesem Fall der Otter, der in dem Fluß Wupper eine bedeutende Rolle einnimmt. Der Inhalt der Station umfasste den Einsatz von Wasserkraft, die Arbeit am Klingengerohling und das Schärfen einer Klinge.

Nach ein bisschen Recherche kam mir die Idee, dass Otter einen Lieblingsstein haben, den sie ihr ganzes Leben bei sich tragen. Diesen Stein könnten die Kinder als Schleifstein kennenlernen. Benjamin hatte mir zuvor beigebracht, dass es bei diesen Konzepten nicht immer um eine vollständig realistische Umsetzung geht. Wichtig ist, Ideen zu präsentieren, die sich von anderen unterscheiden und sinnvoll sind. In diesem Fall entwickelte ich die Idee weiter, den Stein des Otters als Schleifstein für die Kinder einzubinden.

Unser Team hatte beschlossen, ein kleines Heft als Begleitung zur gesamten Ausstellung anzubieten, damit die Kinder an jeder Station eigenständige Aufgaben lösen konnten. Angesichts der Altersspanne von 4-10 Jahren entschieden wir uns, das Heft in zwei Schwierigkeitsgrade aufzuteilen.

Meine Ideen umfassten eine interaktive Begrüßung des Otters über einen digitalen Bildschirm oder eine Zeichnung, bei der der Otter sich als Schleifmeister vorstellt und die Kinder um Hilfe beim Schärfen eines Schwertes für die letzte Station bittet. Eine weitere Idee war eine haptische Station, bei der der Otter die Kinder auffordert, Steinplatten entsprechend ihrer Haptik zu sortieren.

Als dritte und letzte Idee schlug ich eine interaktive Malstation vor. Hier haben die Besucher die Möglichkeit, sich von dem Otter einen Stein aushändigen zu lassen und diesen nach ihren eigenen Vorstellungen zu bemalen. Ob mit Mustern, bestimmten Farben oder ganz kreativ gestaltet, die Besucher haben freien Raum für ihre Fantasie. Anschließend können die Kinder ihren bemalten Stein mit individuellen Eigenschaften versehen. Zum Beispiel könnte ein gepunkteter Stein der Kreativität eine schärfende Kraft verleihen, während ein Kreuzmuster ihn als unzerbrechlich kennzeichnet.

Nach der Gestaltung des Steins stehen den Besuchern zwei Optionen offen. Sie können ihren Stein am Flussufer liegen lassen, wodurch sie aktiv am Ausstellungserlebnis teilnehmen. Alternativ besteht die Möglichkeit, den Stein als Andenken mit nach Hause zu nehmen. Beide Optionen stehen den Besuchern zur Verfügung, um ihre einzigartige Verbindung zur Ausstellung zu gestalten.

Beim nächsten Meeting präsentierte ich meine Ideen, die auf positive Resonanz stießen. Klemens illustrierte eine erste Skizze der Station. Da mein Praktikum seinem Ende entgegenging, übergab ich meine Konzeption an das Team, das weitere Feinheiten ausarbeiten würde. Schließlich erhielten wir die erfreuliche Nachricht, dass wir die Ausschreibung gewonnen hatten und die Leiter der Ausstellung von meiner Konzeption beeindruckt waren.

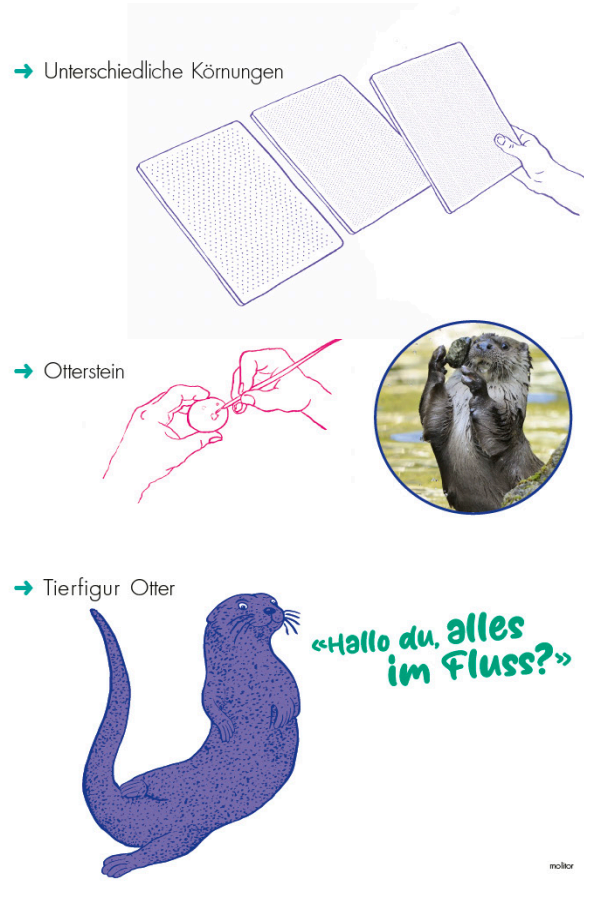
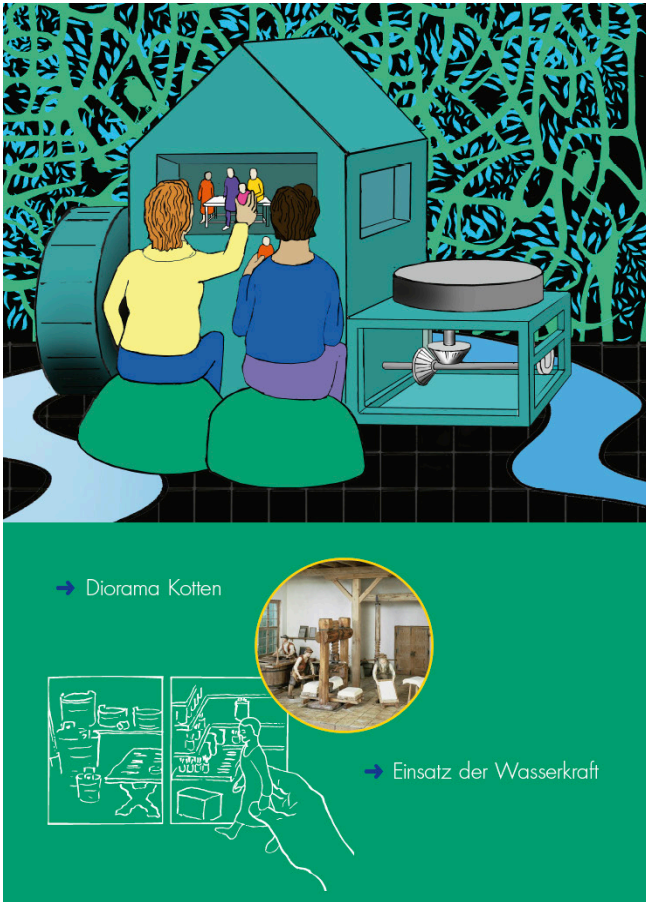


Abb. 16 Ideenskizze Otter



Abb. 17 Ideenskizze Otter

4. Fazit

4.1 Wurden meine Erwartungen erfüllt?

Wie bereits in der Einleitung erwähnt, reizte mich die Vorstellung, an der Ausstellungsplanung und -gestaltung teilzunehmen, schon seit geraumer Zeit. Bei molitor erhoffte ich mir, diese Ambitionen umzusetzen. Genau festgelegte Vorstellungen hatte ich nicht, mein Ziel war es, meine handwerklichen grafischen Fähigkeiten zu verbessern, Büroerfahrung zu sammeln, Abläufe zu verstehen und Sicherheit zu gewinnen.

4.2 Konnte ich die Anforderungen erfüllen?

Von Tag eins an wurden meine Erwartungen erfüllt. Ich wurde aktiv in zahlreiche Projekte eingebunden, wobei Benjamin Dahl und Tabea Zudse stets für Rückfragen und Tipps zur Verfügung standen. Die Unterstützung, das angenehme Arbeitsklima und die Gewissheit, jederzeit Fragen stellen zu dürfen, vermittelten mir Sicherheit und Ruhe. Das ermöglichte es mir, mich gut auf meine Aufgaben zu konzentrieren und sie erfolgreich umzusetzen.

Benjamin betonte bei Frau Prof. Dr. Lohs Besuch die Bedeutung der Konzeption in der Ausstellungsplanung; handwerkliche Fähigkeiten könne man während der gezielten Umsetzung entwickeln. Er legte besonderen Wert darauf, sich schnell auf neue Bereiche, Zielgruppen und passende Ideen einzustellen – eine Fähigkeit, die ich im Verlauf meines Praktikums am leichtesten und mit größtem Vergnügen erlangte. Natürlich erweiterte ich auch meine handwerklichen grafischen Fähigkeiten, gewann jedoch vor allem an Sicherheit.

4.3 Was habe ich Neues gelernt?

Ich habe während meines Praktikums viel Neues gelernt. Mein Umgang mit InDesign, Illustrator, Photoshop sowie Lightroom und Premiere hat sich verbessert. Auch erhielt ich Einblicke in die Abläufe eines Büros, das gemeinsame Arbeiten, das Schreiben von E-Mails, die Abstimmung und die klare Kommunikation über den benötigten Zeitrahmen für Aufgaben.

4.4 Hat mich das Studium gut vorbereitet?

Im Großen und Ganzen hat mich das Studium sehr gut vorbereitet. Meine größte Sorge war, dass ich möglicherweise viele Dinge nur oberflächlich beherrsche und bei molitor an meine Grenzen stoße. Im Laufe des Praktikums erkannte ich jedoch immer mehr, wie breit meine Kenntnisse waren. Ich traute mir jede Aufgabe schnell zu, sei es Bildbearbeitung, Druckvorbereitung, grafische oder konzeptionelle Aufgaben. Natürlich gab es Momente, in denen ich nicht weiterwusste, aber diese konnte ich stets mit Hilfe von Benjamin oder dem Internet lösen.

Sperrvermerk

Der vorgelegte Praktikumsbericht basiert auf internen, vertraulichen Daten und Informationen der molitor gmbH. In diese Arbeit dürfen Dritte, mit Ausnahme der Gutachter und befugten Mitgliedern des Prüfungsausschusses, ohne ausdrückliche Zustimmung der molitor GmbH und der Verfasserin keine Einsicht nehmen. Eine Vervielfältigung und Veröffentlichung der Arbeit ohne ausdrückliche Genehmigung – auch auszugsweise – ist nicht erlaubt.

Bericht gelesen und zur Kenntnis genommen.
