

presse- u. öffentlichkeitsarbeit

katja kupfer

leitung/pressesprecherin
fon +49(0)69.800 59-156
kupfer@hfg-offenbach.de

jens balkenborg

fon +49(0)69.800 59-172
balkenborg@hfg-offenbach.de

Pressetexte 25. HfG-Rundgang 14.–16. Juli 2023

CrossMediaNight

Elektronische Medien, Performance im erweiterten Feld
Leitung: Natalie Wilke, Prof. Kerstin Cmelka

Als Open-Air-Club konzipierte multimediale Veranstaltung mit Liveauftritten, Trailern und Sounds.

14.07.23, Schlossplatz, ab 21:30 Uhr, CMN 22:30–2 Uhr

Flimmernacht

Film

Leitung: Prof. Dr. Marie-Hélène Gutberlet, Caroline Pitzen, Prof. Angelika Levi, Andrea und Matei Bellu

Die Flimmernacht ist dieses Jahr ein Labor für einen Remix aus Film-Footage und Live DJ-Sets.

15.07.23, Schlossplatz, 21:30–2 Uhr

Geschäftsgebäude (ehem. Saturn)

Beteiligte Lehrgebiete: Experimentelle Raumkonzepte (Prof. Heiner Blum), Labor Kunst (Merja Herzog-Hellstén), Malerei (Prof. Gunter Reski), Grafikdesign und Illustration (Prof. Eike König), Performance im erweiterten Feld (Prof. Kerstin Cmelka), Bildhauerei (Prof. Mike Bouchet)

Dass wir neben unserem Hauptcampus temporäre Exposituren bespielen, ist eine aus dem Raummangel an unserer Hochschule geborene Tradition. Das Geschäftsgebäude (ehem. Saturn) ist, wie viele andere Exposituren zuvor, ein Ort, der die HfG noch stärker mit der Stadt Offenbach verbindet. Vor allem künstlerische Positionen werden im Geschäftsgebäude in Ausstellungen, Installationen und Performances/Aufführungen auf vier Etagen zu sehen sein.

Geschäftsgebäude (ehem. Saturn), Eingang Hugentottenplatz

Performance im erweiterten Feld

Leitung: Prof. Kerstin Cmelka, Bernhard Schreiner

Orell Kötter, Alex Barth Lopez, Amparo Lippek, Luca Ganz, Barnabas Vollmar, Fan-Yu Pu, Fabijenne Adrijevic, Josi Krämer, Roman Voigt, Muhammad Nasir Emaan Niazi, Sarah Melz, Max Barthel, Deniz Kilicarslan, Yelyzaveta Shutova u.a.

Studierende des Lehrgebiets zeigen Installationen, Performances für Video und Audio, Skulpturen und Live-Performances im 4. und 5. OG des Geschäftsgebäudes (ehem. Saturn) und auf dem Schlossplatz.

Siehe separates Programmheft

Geschäftsgebäude (ehem. Saturn), Eingang Hugenottenplatz, Schlossplatz

Bühnenbild/Szenischer Raum

Leitung: Prof. Heike Schuppelius, Fanti Baum

Lehrende: Jonathan Bepler, Michaela Kraft, Nina Zoller, Nils Wildegans

Das Lehrgebiet Bühnenbild/Szenischer Raum präsentiert Studienarbeiten der vergangenen Semester. Zeitbasierte Arbeiten und Performances, Einzelarbeiten und Projekte im Kollektiv sind im Glasraum und Theaterstudio sowie den Korridoren und angrenzenden Räumlichkeiten ausgestellt.

Siehe separates Programmheft

Projekte aus dem Lehrgebiet Bühnenbild/Szenischer Raum

kein ich ohne ein du

Julian Glunde

Der abgeformte Raum, von welchem die Arbeit **kein ich ohne ein du handelt**, steht abgerückt von den umgebenden Wänden dar. Das stützende Element wird noch immer vermisst und so funktioniert der Raum in sich nicht. Ein Raum, losgelöst von der Substanz, die ihm Halt bietet, kann selbst keinen Halt geben. Er steht in Abhängigkeit und kann nur zurückgeben, was ihm selbst geboten wird. Die Arbeit ist ein Versuch zu verstehen, wie Abhängigkeiten funktionieren und ob diese zwingend notwendig für uns Menschen sind, eventuell sogar von elementarer Bedeutung.

Hauptgebäude, Glasraum

La Vedette

Luis Benz

Die Installation **La Vedette** ist „a lie from beginning to end“ (John Ruskin) und macht sich den „Schmutz der Vergangenheit“ (Le Corbusier) zu eigen.

Hauptgebäude, Blackbox

Home is where the story begins

Luis Hirschberg

Als Inspiration für die Arbeit dient das Kinderbuch *Heidi* von Johanna Spyri (aus dem Jahr 1881). Die Arbeit greift das Gefühl von Deplatziertheit auf und untersucht die Dynamik zwischen Land- und Stadtleben im Hinblick auf Freiheit. Die geografische Notwendigkeit von Zuhause wird hinterfragt. Kindliche/Jugendliche Ohnmacht sowie Optimismus werden thematisiert.

Hauptgebäude, Foyer, EG

SCHAULAGER OFFENBACH im FRANKFURT LAB

Dokumentation der performativen Installation

Luis Benz, Tessa Bode, Sabrina Bock, Helene Brenner, Paul Dorgerloh, Simon Gilmer, Isabella Koeters, Chengtian Luo, Frida Pfeiffer, Ina Trenk, Delfina Winter, Nadine Wagner; Fanti Baum, Jonathan Bepler, Heike Schuppelius
Das SCHAULAGER OFFENBACH greift auf Ressourcen aus Kunst und Theater zurück. Es leiht sich die Idee einer internationalen Kunstinstitution und deren Lagerbestände und macht beides zeitgenössisch-künstlerisch sichtbar. Zugleich behauptet das SCHAULAGER OFFENBACH all jene Objekte als Kunst, die als nicht mehr genutzte Ressource ihr Dasein im Fundus der Oper Frankfurt fristen. Im SCHAULAGER verwandelt sich mit Hilfe von zwölf Bühnenarbeiter_innen jeder Gegenstand in ein Objekt: Off Scene / On Stage.

Hauptgebäude, Bühnenbildkeller

Landing. Mobile Research Incubator Units

Transdisziplinäres Projekt: Bühnenbild/Szenischer Raum und Urban Design der HfG, Cohabitation-Class der Städelschule, Theater der Welt und Tokyo University of the Arts

Es gibt nur einen Planeten Erde, den wir uns alle teilen. Und dazu gibt es viele unterschiedliche Perspektiven. Können wir uns darauf einigen, wie er gerettet werden soll? Es gibt auch nur einen Main, der von Offenbach nach Frankfurt fließt. Und auch hier versammeln sich viele verschiedene Sichtweisen. Für Theater der Welt 2023 entwickeln Studierende aus Offenbach und Frankfurt mobile Forschungsstationen, die sie an vier Orten entlang des Mains aufbauen, von wo aus Besucher_innen die Welt aus unterschiedlichen Blickwinkeln und in kritischer Weise betrachten können. Zum Rundgang landet die Forschungsstation auf dem Rathausplatz.

Samstag, 12–18 Uhr

Rathausplatz vor Stadtraum

Film

Leitung: Prof. Dr. Marie-Hélène Gutberlet, Caroline Pitzen, Prof. Angelika Levi, Andrea und Matei Bellu

Das Lehrgebiet Film präsentiert sich mit Filmprogramm und Talks, Installationen und Performances im Hauptgebäude sowie mit einer Arbeit in der Expositur Geschäftsgebäude (ehem. Saturn).

Weitere Informationen vor Ort und im Programmheft

Hauptgebäude Westflügel EG, Geschäftsgebäude (ehem. Saturn, 3. OG)

Welcher Alltag, welche Zukunft?

Film, Informationsdesign, Medientheorie

Leitung: Prof. Dr. Marie-Hélène Gutberlet, Prof. Lisa Borgenheimer, Prof. Dr. Marc Ries

Multimedia-Ausstellung zum fachbereichsübergreifenden Pilotprojekt mit Exkursion nach Dakar/Senegal (März 2023) mit Beiträgen von Sophia Allweyer, Niquu Dawit, Nola Fischer, Nelli Gomez-Baumert, Marie-Céline Grozs, Putri Gusti, Silvan Hahn, Deniz Kilicarslan, Mira Marlen Kraemer, Lea S. Krempin, Balduin Mund, Savvy Sun, Daniel Wolff-Franke.

Hauptgebäude, 2.OG, Foyer

Typografie

Leitung: Prof. Johanna Siebein, Reymund Schröder

Type Art Nouveau

Der Zeitgeist im Type Design überrascht immer wieder mit Rückgriffen, Neues manifestiert sich aus dem Alten. Die aktuelle Schriftproduktion scheint undogmatischer und eklektischer denn je, wir konstatieren in einem bestimmten Feld einen Formenreichtum, der es am ehesten mit dem des Jugendstils aufnehmen kann. In Abgrenzung zu einer digitalen Perfektion scheint es eine Sehnsucht nach organischen und doch *gestörten* oder *untherapeutischen* Formen zu geben – sowie nach einer reichen, quasi-analogen Gestaltung, die möglicherweise Display-Anwendungen erfordert.

Studierende: Aaron Auel, Adrian Baczyk, Biarna Diegmüller, Ekaterina Sacharova, Hanseo Oh, Isabelle Chevalier, Janis Ay, Lisa Heilmann, Michel Bütepage, Paula Janser, Quirin Fürbeck, Robin Theis, Samuel Götschin, Simon Gerstner, Sophia Allweyer

Offenbach Directory

Wir porträtieren Offenbach. Wir sammeln Artefakte. Wir kompilieren diese in Listen. Wir lesen zwischen den Zeilen. Wir gestalten eine Publikation.

Studierende: Sophia Allweyer, Fabiana Friedländer

Arbeitstitel Type Foundry

Offenbachs kulturelles Erbe begründet sich nicht zuletzt auf einer Vielfalt an originären Schriftentwürfen der Schriftgießerei Gebrüder Klingspor. Über die

Lehrenden Rudolf Koch und Karlgeorg Hofer hat die HfG diese Tradition aufgegriffen und ihr Augenmerk bis heute fortwährend auf die Schriftkultur gelegt. Den in der Hochschule entstandenen und entstehenden Schriften soll nun eine Plattform gegeben werden – eine HfG Typefoundry. Hiermit wird das Schriftschaffen sichtbar und verfügbar gemacht, das Vorhaben dient als digitaler Ausstellungsraum dieses Faches. In einem Kurs entwickelten wir ein erstes Konzept für diese Typefoundry und diskutierten verschiedene Aspekte, die in diesem Zusammenhang stehen. Unter anderem beschäftigten wir uns mit der Ausrichtung, verschiedenen Lizenzmodellen, Qualitätsansprüchen, der Vermittlung, der Finanzierung sowie den notwendigen Gewährleistungen. Über einen hochschulinternen Aufruf haben wir die bisher an der HfG entstandenen Schriften gesammelt und auch Studierende aus anderen Lehrgebieten dazu eingeladen, ihre Arbeiten einzureichen. Zum Rundgang wird ein Zwischenstand der Überlegungen präsentiert.

Studierende: Sophia Allweyer, Michel Bütepage, Quirin Fürbeck, Simon Gerstner, Samuel Götschin, Jakob Schwarz, Franz Weid

Grundlagen Zweckentfremdung

Jede Innovation in der Typografie bricht mit den Konventionen. Wir untersuchen, wie sich die Geschichte des Faches durch technische und gesellschaftliche Veränderungen entwickelt hat und positionieren uns dazu. Im Umgang mit ungewöhnlichen Schreibutensilien (vom Rückenkratzer bis zur Möbelrolle) sind geschriebene Alphabete entstanden. Ebenfalls unter dem Motto „Zweckentfremdung“ wurden Texte in ein anderes Gewand (vom Boxplakat bis zur Zeitung) gekleidet. Dabei untersuchen wir typografische Genres, Hierarchien und Funktionsweisen.

Studierende: Michèle Bertisch, Camila Chinchilla Weise, Roman Görg, Luis Hirschberg, Mario Matic, Normantas Matonis, Elise Pixel, Mignon Vahl

Blurr

Präsentation eines Schriftentwurfs von Samuel Götschin

Vermischtes

Des Weiteren werden weitere Schriftentwürfe, Ergebnisse aus den Workshops mit Selina Bernet und mit Stefan Ellmer sowie Plakate aus dem Lehrgebiet gezeigt. Eine Arbeit von Isabell Ratzinger und Edvinas Zukauskas wird ebenfalls ausgestellt.

Hauptgebäude, 3. OG, Flur Ost, Raum 301 und 301a

Elektronische Medien

Leitung: Prof. Alexander Oppermann, Natalie Wilke

Studierende des Lehrgebiets Elektronische Medien zeigen neue interaktive Installationen, immersive Arbeiten, Videos und Animationen, KI-Arbeiten, Soundarbeiten und zahlreiche andere crossmediale Formate und Performances.

Westflügel 1. OG, Raum D-101, Foyer, Schlossplatz

DTP

Leitung: Agnes Meyer-Wilmes

Textile Muster

Kooperationsprojekt Ellen Wagner & Axel Rössler (LfbA Siebdruck), Agnes Meyer-Wilmes (LfbA Kommunikationsdesign)

Das Muster als einzelnes Ornament, als serielles Allover auf einer Fläche, als Objekt für die Alltagskultur, im architektonischen Raum waren Fragestellungen, die in diesem Seminar vom Entwurf im Illustrator bis zur Umsetzung im textilen Siebdruck von den Studierenden durchgearbeitet wurden.

Hauptgebäude 1. OG, Flur Ost

Reliefmuster für Fliesen- und Zementplatten

Kooperationsprojekt Andreas Klobner (LfbA Design), Nina Zoller (LfbA Bühnenbild), Agnes Meyer-Wilmes (LfbA Kommunikationsdesign)

Das Muster als Ornament, auf einer Fläche, als Objekt, als Material, im architektonischen Raum waren Fragestellungen, mit denen sich Studierende vom Entwurf bis zur Umsetzung über verschiedene Materialien in analogen und digitalen Gestaltungs- und Herstellungsprozessen auseinandersetzten. Auf der Terrasse werden die Platten zu einer großen Fläche liegen. Im Flur werden die Fräs- und Silikonformen und der Entwurfsprozess dokumentiert.

Hauptgebäude 1. OG, Flur Ost, Terrasse

Kommunikationsdesign

Leitung: Prof. Catrin Altenbrandt, Prof. Adrian Nießler, Lukas Marstaller

Grafische Arbeiten, Plakate und Publikationen aus den letzten beiden Semestern: Visual Identities, Bag in Box – Wein verpacken, Poster-Lab, Big Fun, Diplommagazin, Rundgangerscheinungsbild.

Hauptgebäude, 3. OG, Raum D-301 + Balkon

Konzeptionelles Zeichnen/Aktzeichnen

Leitung: Prof. Manfred Stumpf, Felix Hofmann-Wissner

Präsentiert werden Zeichnungen und 3D-Drucke, die sich im liniensystemischen Feld ansiedeln. Sie veranschaulichen eine Umsetzung intellektueller Impulse in revolutionärer Ruhe. Studierende des Lehrgebiets präsentieren ihre Arbeiten, darunter Gero Stoll mit seinem Gymnasium der Künste, sowie Lisa-Sophie Gehrman und Leonid Tschche. Ebenso wird auch das interaktive Horror-Adventure 'Mr. Cheese Mysteries' von Lea Endres und Younes Jaafari spielbar sein.

Westflügel, 4. OG, Raum D-401

Fotografie

Leitung: Prof. Martin Liebscher, Florian Albrecht-Schoeck

Projekte und Arbeiten aus dem Lehrgebiet Fotografie werden im 2. OG des Isenburger Schlosses und in einer Ausstellung im Haus der Stadtgeschichte Offenbach gezeigt.

Ein Haufen Holz

Ausstellung mit Lena Bils, Daniela Kaiser, Lea Kulens, Sungsoo Lee, Ruth Maren Neubert, Mike Schäfer, Johanna Schlegel, Marie Schwarze, Madlen Strebel, Luis Sulzmann, Tatiana Vdovenko, Jule Wertheimer, Jakob B. Schwarz, Paul Wontorra

Kuratiert von Sonja Palade, Martin Liebscher & Katja M. Schneider

Als historisches Museum beherbergt das Offenbacher Haus der Stadtgeschichte eine Vielzahl höchst unterschiedlicher Dinge in seinem Depot: Truhen und Puppenhäuser, Fahrräder und Handwägen, Briefe, Lampen, Geschirr, Gemälde. Industriell gefertigte Waren lagern neben archäologischen Funden, Kunstwerke neben alltäglichen Gebrauchsgegenständen. Ein „Haufen Holz“. Was macht ihn zu einer Sammlung? Wie lassen sich Beziehungen herstellen zwischen Dingen, die auf den ersten Blick wenig gemeinsam haben, vielleicht sogar in starkem Kontrast zu einander stehen? Wann wird ein Gegenstand zum historischen Objekt, wie wird seine Geschichte erfahrbar? Diese zentralen Fragen der musealen Sammlungspraxis bilden den Ausgangspunkt für eine Ausstellung künstlerisch-fotografischer Arbeiten von 12 Studierenden des Lehrgebiets Fotografie der HfG Offenbach im Haus der Stadtgeschichte.

Haus der Stadtgeschichte und Isenburger Schloss 2. OG

Design im Hauptgebäude, Westflügel, Schloss, KvB, Radraum, Stadtraum

Leitung: Prof. Lisa Borgenheimer, Prof. Peter Eckart, Prof. Frank Georg Zebner, Dipl.-Des- Andreas Klover, Prof. Janina Anjuli Schmidt, Prof. Dr. Kai Vöckler, Prof. Dr. Markus Holzbach, Daniel Rese, Madita Flohe, Carina Moser, Annika Storch, Valentin Brück, Christina Timmann

Studierende des Fachbereichs Design stellen im gesamten 2. Stock des Hauptgebäudes der HfG (inklusive Westflügel), im Schloss und im KvB sowie in den Exposituren Radraum und Stadtraum aus. Zu sehen sind Projekte und Diplomarbeiten aus den Bereichen Urban Design, Integrierendes Design, Information Design, Digital Design, Industrial Design und Materialdesign.

Hauptgebäude (2. Stock), Westflügel 2. OG/3. OG, Isenburger Schloss 1. OG, Katharina von Bora-Saal, Ludo Mayer-Straße 1

Integrierendes Design

Leitung: Prof. Peter Eckart, Daniel Rese

Life_Cycle

Projektteilnehmende: Felix Adam, Finn Reutter, Francesca Bagini, Jonathan Kuhlmann, Luis Ganßloser, Luise Hornbach, Nicola Bernadi, Nina Jäcker, Qianyi Cheng, Richard Gerspach, Tobias Mendoza, Xenia Watson

Der Radraum diente 2022 ein Semester lang als Think Tank und Work Space, in dem die Studierenden in die Welt des Fahrrades eintauchten. Intensiv wurde über Design, Fertigung, Fahrradtypologien, den Radsport, die Szene und den Lifestyle diskutiert, begleitet durch Vorträge von verschiedenen Vertreter_innen aus der Welt des Fahrrades. Neue Ideen sind entstanden, neue Perspektiven wurden eingenommen und Inspirationen gewonnen.

Mit viel Freude und Eifer sind die Studierenden und Lehrenden dabei gewesen und haben den Radraum als besonderen Ort im Herzen Offenbachs genossen. Zehn Projekte werden in Kombination mit einer Ausstellung der Modelle präsentiert.

Radraum, Rathaus-Pavillon

Freie Projekte

Betreut von: Prof. Peter Eckart & Daniel Rese

Die freien Projekte ermöglichen Studierenden die Bearbeitung eines Projektes mit eigener Themenstellung oder die Mitarbeit an Drittmittel- und Forschungsprojekten.

Dies können die Studierenden für tiefgehende Experimente für Material und Anwendung nutzen und bekommen so die Möglichkeit, in ihren Fähigkeiten individuell und fokussiert im Rahmen einer intensiven Betreuung gefördert zu werden. Der Vielfalt der Themengebiete und der Art der Bearbeitung sind dabei keine Grenzen gesetzt und die entstandenen Konzepte in vielerlei Hinsicht experimentell und zukunftsweisend.

Hauptgebäude, 3. OG, Raum 306a

Design und Sprache

Betreuung: Prof. Peter Eckart, Prof. Dr. Kai Vöckler, Xenia Watson, Lea Bernhard

Im ersten Semester finden zwei Workshops zum Thema Design und Sprache statt, die für die subtile Wirkung und den Umgang mit Gestaltung sensibilisieren. So werden „Anzeichen“ als Hinweise für das Benutzen, den Umgang oder den Gebrauch erkannt – sie wirken wie eine mittels Gestaltung integrierte Gebrauchsanweisung. Andere Zeichen – die „Symbole“ – verweisen über den Gegenstand hinaus auf unterschiedliche Kontexte und öffnen über die funktionale Ebene hinaus. Es gibt unendlich viele strategische und konzeptionelle Ansätze für die Gestaltung eines Objektes, eines Prozesses oder einer Interaktion. Ergänzt durch eine ebenfalls im Grundstudium stattfindende Auseinandersetzung mit formalästhetischen Aspekten der Gestaltung wird so die Grundlage geschaffen, in der Projektarbeit die ausgewählten Gestaltungsmittel zum Träger einfacher oder komplexer Bedeutungsinhalte werden zu lassen.

Die hier ausgestellten Ergebnisse der beiden Workshops zeigen die intensive Auseinandersetzung zu wechselnden Begriffen zum Gegenstand und die daraus entwickelte Problemstellung für ein zu entwerfendes Objekt.

„begrenzend“

„begrenzend“ kann sich auf zwischenmenschliche Kommunikation, Dinge, Hinweise, Prozesse oder Gesten beziehen. „begrenzend“ kann gestalterisch fließend, als Übergang oder als deutliche Markierung betrachtet werden. Sich auf Codes, die Unterschiede von Kulturen, Gruppen, Natur und Stadt oder die eigene Persönlichkeit beziehen.

„zusammen“

Für den Begriff „zusammen“ ergeben sich ganz unterschiedliche Zugänge, die sich auf Konstruktion, Verbindungen oder Materialien von Objekten, aber auch auf Biologie oder auf gesellschaftliche und zwischenmenschliche Bezüge beziehen können. „zusammen“ kann aktiv und passiv zugleich sein. Die im Workshop erarbeiteten Arbeiten setzen sich mit der unmittelbaren und übertragenen Bedeutung des Begriffes „zusammen“ auseinander.

Katharina von Bora-Saal, Ludo-Mayer-Straße 1, gegenüber HfG-Hauptgebäude

Musik zum Mitnehmen

Grundlagen für Designprozesse

Leitung: Prof. Peter Eckart, Dipl.-Des. Andreas Klobner

Im ersten Semester im Fachbereich Design geht es um die Grundlagenvermittlung von Gestaltung. Als Aufgabe setzen sich die Studierenden mit Begriffen auseinander, analysieren diese, setzen Grenzen, definieren, ordnen und gestalten. Dabei ist der Weg zu einem Entwurf (Prozess) wichtig.

Katharina von Bora-Saal, Ludo-Mayer-Straße 1, gegenüber HfG-Hauptgebäude

Information Design

Leitung: Prof. Lisa Borgenheimer, Madita Flohe

objects

Betreut von Prof. Lisa Borgenheimer, Madita Flohe

Im Rahmen des Kurses _objects_ beschäftigen wir uns methodisch, technisch und inhaltlich mit Objektgrafiken. Mithilfe von historischen wie auch aktuellen Beispielen wurden Möglichkeiten des sequenziellen Erzählens und der visuellen Darstellung von Objekten erforscht. Schnittbilder, Explosionsdarstellungen, Röntgenblick – jede Darstellung schafft unterschiedliche Einblicke und erleichtert das technische und inhaltliche Verständnis. Entstanden sind interaktive Arbeiten zu unterschiedlichen Objekten.

Raum 206a

in(fo)versity

Betreut von Prof. Lisa Borgenheimer, Prof. Sebastian Oschatz

Im Kurs in(fo)versity beschäftigten wir uns mit Informations- und Wissensvermittlung, sowie mit Interaktionsmöglichkeiten innerhalb der Gebäudestrukturen der HfG. Es wurden Projekte entwickelt, die einerseits einen starken Bezug zum Gebäude haben, andererseits auch auf andere Strukturen übertragbar sind. Dabei entstanden Leitsysteme, Lagepläne, Beschilderungen, digitale Anwendungen und vieles mehr.

Raum 206a und 206b

Informationsdesign-Workshops mit Fernando Baptista + Bernd Riedel

Im Juni organisierte das Lehrgebiet Informationsdesign zwei Workshops im Rahmen der Informationsdesign-Woche. Zuerst gab **Fernando Baptista**, der weltbekannte Infografiken und Illustrationen für das National Geographic Magazin gestaltet, einer Gruppe von Studierenden einen Einblick in seine besondere Arbeitsweise, die von Skulptur über Malerei bis zu Stop-Motion-Animationen reicht. Mit ihm modellierten wir, gestalteten naturwissenschaftliche Infografiken und animierten diese. Danach fand ein weiterer Workshop mit **Bernd Riedel und Brady Kuehl von Ellery Studio**, einer Berliner Designagentur, die sich auf nachhaltige Transformationsprozesse fokussiert, statt. Den Studierenden wurden die praktische Anwendung von KI im Bereich der Informationsgrafiken gezeigt und dabei experimentelle, spekulative Designmethoden vermittelt. Eine Auswahl der Ergebnisse beider Workshops werden im Foyer des 2. OG im Hauptgebäude ausgestellt.

2. OG, Foyer

2D-Entwerfen I + II

Im Rahmen der Design-Grundkurse 2D-Entwerfen I und II untersuchten wir die Bedeutung von geometrischen Formen, ihre Anordnung auf Flächen und ihre Relationen zueinander. Wir entwarfen lineare und flächige Strukturen auf Basis von Gestaltgesetzen und -grundlagen, entwickelten Kompositionen und

beschäftigten uns mit Regelmäßigkeiten und Irregularitäten. Im darauffolgenden Semester wurden dazu die Grundlagen der Farbenlehre vermittelt. Dabei untersuchten wir die Bedeutung und Symbolik von Farbe und deren Wirkung sowie Assoziationen. Ausgehend von Farbräumen und Ordnungssystemen entstanden Hierarchien, Farbmischungen und Kontraste. Ausgestellt werden verschiedene Werkstücke und Entwürfe aus beiden Kursen.

Hauptgebäude, 2. OG, Foyer, Flur Ost, Raum 206 und 206a

Digital Design

Leitung: Prof. Janina Schmidt, Carina Moser

Keep it alive!

Die Studierenden starteten das diesjährige Sommersemester mit der Annahme, dass Menschen dazu neigen, emotionale Bindungen zu Artefakten aufzubauen, die zwar keine Emotionen besitzen, aber Aspekten vergleichbaren menschlichen Verhaltens folgen oder menschliche Eigenschaften widerspiegeln. Sie gingen davon aus, dass dieser Effekt bei künstlicher Intelligenz oder automatisierter Wissensverarbeitung besonders ausgeprägt ist und fragten sich, wie diese Eigenschaften positiv genutzt werden können? Unter dem Projektnamen „Keep it alive!“ wurden im Bereich der Serious Games verschiedene zweidimensionale Spielstrukturen geschaffen. Diese Spiele wurden entwickelt, um bestimmte Inhalte oder Kompetenzen gezielt zu vermitteln. In diesem Fall wurde versucht, durch Motivations- und Gamification-Faktoren eine Verbindung zwischen dem realen Leben und einem künstlichen/virtuellen Lebewesen herzustellen. Dieses Lebewesen soll durch vordefinierte Vitalparameter am Leben gehalten werden. Durch diese emotionale Bindung sollen bestimmte Aufgaben oder Handlungen ausgeführt werden. Als Basis diente die Spiel-Engine Godot. Darüber hinaus wurden ein Plot, ein visueller Stil für die Spieloberfläche und eine Charakterentwicklung für das künstliche Lebewesen entworfen. Die Studierenden erhielten Unterstützung von Expert_innen für Charakterdesign und Spielentwicklung, nahmen an Workshops für dreidimensionales Spieldesign teil und besuchten ein Motion-Capture-Studio.

Fashion forward

„Fashion forward“ ist ein Ansatz, der die Barrierefreiheit im Bereich der Mode weiterdenkt. Dabei geht es weniger um das Kleidungsstück selbst und dessen Neugestaltung im Bereich der Inklusion, sondern vielmehr um die Prozesse der Modeindustrie. Die Teilnehmenden des Projekts hinterfragten die derzeitigen Strukturen wie folgt: Was bedeutet barrierefreies Einkaufen? Wie können Websites nicht nur barrierefrei, sondern auch inklusiv gestaltet werden? Wie kaufen Blinde, Gehörlose etc. ein, wenn eine oder mehrere Sinneswahrnehmungen verloren gegangen sind? Wie wählt man Kleidungsstücke aus, wenn man nicht sehen kann? Welche Mechanismen schaffen Barrieren während des Anziehvorgangs? Es kristallisierten sich sieben Konzepte heraus, die die Herstellung, Auswahl, Anprobe, den Kauf oder Gebrauch von Mode thematisch beleuchten und überwiegend digitale Medien nutzen, um den gesamten Prozess oder Teile davon im Hinblick auf ihre Inklusivität zu optimieren. Diese Konzepte sind zum Beispiel ein barrierefreies Ladenkonzept, ein Farberkennungsgerät mit akustischer Ausgabe oder eine angepasste Filterfunktion für Online-Shops.

Webdesign 1.0

Die Lehre von User-Experience- und User-Interfacedesign gehört im Lehrgebiet Digital Design zur Grundlagenvermittlung. Studierende erlernen beispielsweise, das responsive Verhalten von Webseiten auf verschiedenen Endgeräten, die Nutzung von Rastern oder den Aufbau einer Informationsarchitektur sowie eine digitale Nutzung von Schriften, Farben und Formen. Zusätzlich zu den Grundlagen werden auch Strategien für die Navigation und den Inhalt vermittelt, um eine Website erlebbar zu machen. Im Kurs Webdesign 1.0 gestalteten Studierende im Sommersemester 2022 thematisch zusammenhängende Webseiten zum Thema Zoo.

FORM//ZEIT

Wie sieht eine Übersetzung von Anzeichen- und Symbolfunktion von einer interaktiven digitalen Schnittstelle in eine Dreidimensionalität aus- und anders herum? Dieser Aufgabe stellten sich die Projektteilnehmer_innen in einem Kurzprojekt des Lehrgebiets Digital Design. Mit bereits vorausgesetzten Kenntnissen zu konzeptioneller und methodischer Gestaltung erlernten die Studierenden die Erstellung physischer und funktionsfähiger Prototypen in Verbindung zu einem darauf abgestimmten Interfacedesign. In zwei unterschiedlichen Gruppen wurden so einerseits einfache Sensoren genutzt, welche Messergebnisse aus der umliegenden Umwelt visualisieren und andererseits Aktoren, die auf ein Interface reagieren, wie beispielsweise LED-Bars.

Hauptgebäude, 2. OG, Raum 204a und Flur Ost

Urban Design

Leitung: Prof. Dr. Kai Vöckler, Annika Storch

Sport und Kulturpark VAIRplay

Projektleitung: Prof. Dr. Kai Vöckler, Annika Storch, Maziar Rastegar

Ein einzigartiger Ort des gemeinsamen Erlebens, Entfaltens und Begegnens soll unter der Kaiserleibrücke entstehen, der Menschen durch Sport, Bewegung und Kultur verbindet.

In enger Zusammenarbeit mit VAIR e.V. haben Studierende der HfG Offenbach im Lehrgebiet Urban Design Konzepte und Entwürfe entwickelt, die während des Rundgangs der HfG Offenbach im „Stadtraum“ (Pavillon am Rathaus) präsentiert werden.

Stadtraum

Landing. Mobile Research Incubator Units

Transdisziplinäres Projekt: Bühnenbild/Szenischer Raum und Urban Design der HfG, Cohabitation-Class der Städelschule, Theater der Welt und Tokyo University of the Arts

Es gibt nur einen Planeten Erde, den wir uns alle teilen. Und dazu gibt es viele unterschiedliche Perspektiven. Können wir uns darauf einigen, wie er gerettet werden soll? Es gibt auch nur einen Main, der von Offenbach nach Frankfurt fließt. Und auch hier versammeln sich viele verschiedene Sichtweisen.

Für Theater der Welt 2023 entwickeln Studierende aus Offenbach und Frankfurt

mobile Forschungsstationen, die sie an vier Orten entlang des Mains aufbauen, von wo aus Besucher_innen die Welt aus unterschiedlichen Blickwinkeln und in kritischer Weise betrachten können. Zum Rundgang landet die Forschungsstation auf dem Rathausplatz.

Samstag, 12–18 Uhr
Rathausplatz vor Stadtraum

Industrial Design

Leitung: Prof. Frank Georg Zebner, Christina Timmann

Projektarbeiten, Diplomarbeiten, Forschungsergebnisse: **nxtx** / made of hemp, **pro•te•xi•on** / designing safety, **Designpark Offenbach** / Eine urban-industrielle Strategie, **DIT Design Institute of Technology** / Lehrgebiet Industrial Design, **take a brake** / a deeper design, **nodes: hand(les)** / 3D-Entwerfen im Industrial Design, **nodes: detour** / 3D-Entwerfen im Industrial Design, **nodes: nodium** / 3D-Entwerfen im Industrial Design, **humanoir** / Projektarbeit, **das nicht gelebte leben** / installation / Diplomarbeit

Westflügel, 2. OG, Raum D 201–203, Flur, 3. OG, Raum 312, linke Kapelle

Materialdesign

Leitung: Prof. Dr. Markus Holzbach, Valentin Brück

STRUCTURE_Habitat

Formgenerierung 2

Modulare Strukturen, Urbanität, Ökosysteme und deren Zusammenspiel und Implikationen werden im Seminar STRUCTURE_Habitat thematisiert. Die Anordnung und Lage der Module konfiguriert die räumliche Situation und trägt die Intelligenz des Gesamtsystems in sich. Die repetitive Organisation der Module oder deren Wachstumsstrategien orientieren sich dabei an grundlegenden Prozessen und Methoden zur Erzeugung und Modifikation von Struktursystemen. Im Entwurfs- und Fertigungsprozess lassen sich unterschiedliche Dichtegrade, graduelle Differenzierungen, Funktionen und Wegeführungen realisieren. Aus der Verschneidung analoger und digitaler Strategien leiten sich die Struktursysteme und räumlichen Qualitäten der unterschiedlichen Habitate ab.

STRUCTURE_Folgen und Reihen...

Formgenerierung 1

Inwieweit unterliegen räumliche Strukturen einer beschreibbaren Logik? Lassen sich gegenläufige Tendenzen in einer formalen Synthese verknüpfen? Lässt sich aus der strukturellen Logik eine eigene gestalterische Qualität ableiten? Initiiert werden die Untersuchungen zu räumlichen und strukturellen Veränderungsprozessen durch die Verschneidung mit analogen und digitalen Strategien zum Thema Oberfläche, Topologie, Wachstum.

Isenburger Schloss, 1. OG

Insect Embassy

Eine diplomatische Vertretung für Insekten in der Stadt

Insekten sind für unsere Gesellschaft und für unser Überleben von zentraler Bedeutung, das wird noch allzu oft übersehen. Mit der **Insect Embassy**, einer künstlerischen Installation, soll die Bedeutung von Insekten stärker ins Bewusstsein rücken. Immer seltener, das zeigen Studien, erleben Menschen in der Stadt eine vielfältige Insektenwelt. Damit schwindet in der Stadtbevölkerung auch die Bereitschaft, etwas zum Schutz der Insektenvielfalt zu tun. Mehr noch – die Lebensweise der Menschen in der Stadt räumt Insekten wenig Platz ein. Sie werden vertrieben, ausgeschlossen, bekämpft. Darauf machen das Frankfurter ISOE – Institut für sozial-ökologische Forschung und das IMD – Institut für Materialdesign der HfG Offenbach in einer Kooperation zwischen Wissenschaft und Kunst/Gestaltung mit einer Installation aufmerksam: Um dem Wert der Insektenvielfalt Anerkennung zu verschaffen und die diplomatischen Beziehungen zwischen Menschen und Insekten wiederaufzunehmen. Die Insect Embassy entsteht dort, wo bisher für Insekten kein Platz vorgesehen ist. Am Frankfurter Domplatz durchbricht sie den vollständig durch die Menschen beanspruchten Raum.

Ort: Platane am Domplatz, Markt 1, 60311 Frankfurt am Main

Rahmenprogramm in der Aula

kurz & knapp

Kurzvorträge von Studierenden

Leitung: Rudi C. Meidl | Organisation: Büro für Wissenstransfer, Ulrike Grünewald, Tina Onuk

Vergleichbar mit einer Pecha Kucha Night präsentiert **kurz und knapp** Vorträge von Studierenden mit einer Länge von maximal fünf Minuten aber unlimitierter Bilderzahl. Die Themen der einzelnen Beiträge aus den Bereichen Kunst und Design sind frei gewählt: eine geplante Gründung, eine neue Produktidee, ein spannendes Projekt. Coach Rudy C. Meidl wird die Veranstaltung moderieren.

15. Juli 2023, 14:30–16 Uhr

Hauptgebäude, 1. OG, Aula

HafenCampus

Panel zum Neubau der HfG mit den Planungsbüros

2023 ist ein Meilensteinjahr in der Geschichte der HfG: Anfang des Jahres ist der Entwurf der Planungsbüros Xaveer de Geyter Architects aus Brüssel und Topotek 1 Architektur/Landschaftsplanung GmbH aus Zürich/Berlin als Gewinner aus dem Architekturwettbewerb zum Gesamtneubau der HfG im Offenbacher Hafen hervorgegangen. Um diesen Erfolg zu feiern, präsentieren wir den Entwurf des Neubaus in einer Ausstellung im Foyer vor der Aula. Außerdem laden wir herzlich zu einem Panel ein, bei dem die Architekten der Planungsbüros Einblicke in ihren Entwurf geben werden. Ein offenes Podium bietet im Anschluss die Möglichkeit zum Austausch.

15. Juli 2023, 16 Uhr

Hauptgebäude, 1. OG, Aula

HAB! Line-up und Screening

Die Hessen Abschlussförderung (HAB) unterstützt Studierende des Film- und Medienbereichs in Hessen bei der Entwicklung und Produktion ihrer künstlerisch-gestalterischen Abschlussprojekte mit filmischen und zeitbasierten Medieninhalten, -technologien, -formaten. Präsentiert werden HAB-geförderte Abschlussprojekte aus der HfG der Jahre 2022–2023.

Mit Projekten von: Katrin Dittmayer, Thão Eder, Yiyang Gao & Shikai Thao, Pia Graf, Emerson Martus, Nazlı Moripek, Christian Öhl, Veve V. Kiselev, Tim Seger und einigen mehr ...

15. Juli 2023, 18–20 Uhr

Hauptgebäude, 1. OG, Aula

Vorstellung Diplommagazin

Die Gestalterinnen Biarna Diegmüller und Lea Johanna Becker des gerade erschienenen Diplommagazins erläutern in einer Präsentation das Projekt. Der Katalog präsentiert 82 Diplome der HfG Offenbach der Jahre 2021 und 2022 aus den Fachbereichen Kunst und Design und als eine der wichtigsten Publikationen auch die Hochschule selbst einem breiten Publikum. In seiner Gestaltung und Funktionsweise hinterfragt er Regeln und spielt mit den Grundsätzen der Buchgestaltung. Wie bewegen wir uns durch ein Buch? Wo ist der Anfang, wo das Ende? Was leitet uns? Kann eine Publikation zur Ausstellung werden? Wo ist Innen, wo ist Außen? Wie lesen wir?

16. Juli 2023, 15 Uhr
Hauptgebäude, 1. OG, Aula

Alumni Karaoke

Zum 25. Rundgang erhalten auch Absolventinnen und Absolventen eine Plattform: sie wurden zu einem besonderen Programm in die Aula eingeladen. Den Auftakt macht die Vorstellung des gerade erschienenen Diplommagazins mit den Abschlussarbeiten der Jahrgänge 2021/2022. Anschließend werden einige Alumni zum Mikrofon greifen und die Alumni-Karaoke starten. Mittlerweile sind es 50 Diplomjahrgänge, die die Gelegenheit erhalten, sich wiederzusehen oder kennenzulernen. Damit Besucher_innen und Ausstellende des Rundgangs die Ehemaligen auch erkennen, erhalten diese einen Button, der sie mit »I was here« auszeichnet. Die HfG möchte in Zukunft den Kontakt zu ihren Alumni weiter intensivieren und unterstützt u.a. bei Treffen mit ehemaligen Kommiliton_innen.

16. Juli 2023, ab ca. 15:30 Uhr
Hauptgebäude, 1. OG, Aula