

H'S'BI'

Digital Media and
Experiment





THE BEAUTY OF DISCOVERING

Prozessbeobachtung einer animierten Kurzgeschichte

Bachelorarbeit
vorgelegt von
Violeta Ilić
Matr.-Nr.: 1255245

Angefertigt im Bachelorstudiengang Gestaltung
Bachelor of Arts (B.A.)
Digital Media and Experiment
am Fachbereich Gestaltung
der Hochschule Bielefeld
Sommersemester 2026

Erstprüferin: Claudia Rohmoser
Zweitprüferin: Sarah Fyrguth

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	6
Mein Hintergrund	7
Mein Prozess	10
Was bedeutet Prozess für mich?	11
Visuelles Denken	14
Sprachliches Denken	14
Grafisches Denken	15
Selbstreflexion	21
Prokrastination	26
Gestalten to go	30
Von der Inspiration zur Motivation	36
I've been mapping many caverns but it still feels like a maze	39
Selbstbeobachtung	45
Fazit	52
Literaturverzeichnis	54
Abbildungsverzeichnis	56
Übersicht genutzter Hilfsmittel	57
Eigenständigkeitserklärung	58



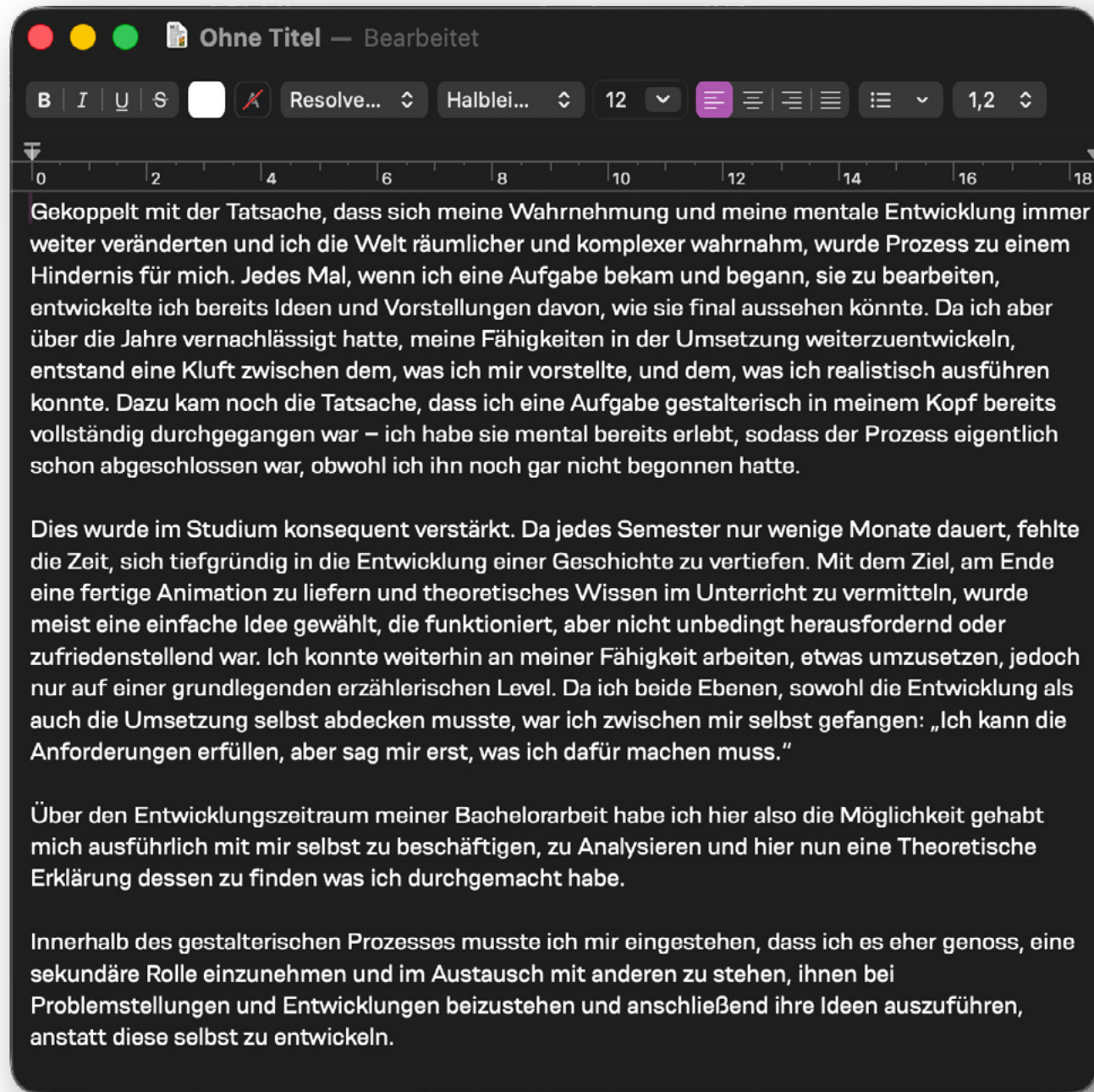


Abb.01 (rechts): Darstellung nach somebodyswatson



somebodyswatson

Folgen



"the philosophical outlook of a ten year old" or "why children shouldn't be allowed to read psychology textbooks" or "the story behind my new url"

My sister got into trouble at school for refusing to do her work. As this isn't like her at all, I asked her about it. She told me they'd been asked to write about what they want to do when they're older, and she had said she couldn't because she doesn't know what she wants to be yet.

"Couldn't you just guess, or write down some ideas?" I asked her.

She looked at me like I'm stupid, something she has managed to get down to a fine art over the years. "I can't guess Brit. I don't know what I'm best at yet. I can't do something that I'm not the best at."

"You don't have to be the best at something to have it as a job" I told her
"I'm going to be a teacher but that doesn't mean I think I'm going to be the best teacher there is."

"It's different for you though," she said, giving me The Look again.
"You're a Watson."

I had no idea what that meant, so she sat me down and explained it to me. There are, according to my sister, two types of people in the world;
Sherlocks and Watsons. Sherlocks are the people who do great things and are great leaders and get written about in history books. Explorers and composers and inventors. Watsons are the people who stand behind them, just outside of the limelight, supporting and encouraging their Sherlock and helping them reach their full potential. "There's nothing wrong with being a Watson, Watsons are incredibly important.
No Sherlock would be any good without a Watson helping them out and keeping them sane. They just can't do it alone."

"And you're a Sherlock?" I asked her, and she nodded.
"That's why I have to find out what I'm best at. Then my Watson can make sure I'm fantastic at it."

"Am I your Watson, then?" I asked, "or is it the person you marry?"

She thought about it for a minute then decided she wasn't sure that was how it worked. "I think you find your proper Watson through the thing that you're best at. And you don't have to marry them, the original Sherlock and Watson weren't married, but you have to be really good friends because you have to spend lots of time with them.
You'll find your Watson through being a teacher I think. You'll be a mini-Watson to everyone, but there'll be one person that you inspire to do something really good, and that'll be your Sherlock."

"Does every Watson have a Sherlock? Are there enough to go around?"

At this she gave me a really pitting look and stroked my arm. "Don't worry, I think it works like there's someone for everyone and you have to meet them to be great. I'm sure you're somebody's Watson."

And then she changed the subject, more concerned with what was for dinner and whether or not it would snow, oblivious to the fact that most adults don't form theories that deep.



Mein Prozess

Zu Beginn meines Prozesses habe ich mir selbst Regeln und Ziele gesetzt, was ich erreichen möchte. Da ich – im Gegensatz zur vorherigen Situation im Studium – nicht an die Abgabe einer fertigen Animation gebunden war, habe ich die Zielsetzung stattdessen als experimentelles Erkunden und Testen der Machbarkeit der Idee verstanden. Das Endresultat einer potenziell fertigen Animation sollte dabei in einer 3D-Software umgesetzt werden; hierfür habe ich Blender als geeignet empfunden.

Außerdem wollte ich, dass die Erstellung der Assets zunächst traditionell auf Papier erfolgt, bevor diese anschließend eingescannt und digital weiterverarbeitet werden. Ich wollte mir dadurch mehr Bewegungsfreiheit schaffen und nicht an ein Set-up gebunden sein, das sich beispielsweise nicht problemlos nach draußen verlagern lässt. Das bedeutet jedoch nicht, dass diese Mittel ausgeschlossen waren; sie standen weiterhin zur Verfügung, jedoch nicht für die initiale Entwicklung, sondern lediglich zur Unterstützung bei der Digitalisierung der Materialien.

Weiterhin wollte ich die Charaktere selbst neu entwickeln und mich lediglich auf die Beschreibungen innerhalb der Geschichte beziehen, um diesen Prozess der Entwicklung bewusst zu durchlaufen.

Ziel dieser Regeln und Einschränkungen war es, mir selbst ein Hindernis beziehungsweise bewusste Limitierungen zu setzen, da ich glaubte, so gestalterisch freier

arbeiten und Problemstellungen dynamischer lösen zu können.

Die Wahl einer passenden Geschichte war hier besonders wichtig. Ich wollte mich ganz auf den gestalterischen Prozess konzentrieren und nicht zusätzlich eine Erzählung mit Charakteren und Umgebungen erstellen, da dies nicht im Fokus meiner Arbeit steht. Nach einem Nachmittag bei Thalia stieß ich auf die Buchreihe »Lichterland« von Carolin Jelden, die von den Abenteuern von Karla und Frederik erzählt. Meine Auswahl fiel jedoch nicht auf einen der drei bereits erschienenen Romane, sondern auf eines der Bilderbücher, das als kurze Geschichte illustriert wurde: »Lichterland – Das kleine Irgendwas«. Diese Geschichte passte zunächst sehr gut zu den Kriterien, die ich im Kopf hatte: Eine Kurzgeschichte, die mehrere Figuren umfasst, verschiedene Orte beschreibt und die sich gut anhand von Studien realer Locations entwickeln lässt.

WAS BEDEUTET PROZESS FÜR MICH?

Bevor ich jedoch thematisch tiefer einsteige, muss zunächst geklärt werden, was Prozess für mich bedeutet, was ich unter Gestaltung verstehe und wie ein gestalterischer Prozess für mich aussieht.

Den Begriff »Gestalten« nutze ich im Kontext dieser Arbeit als lose Interpretation kreativen Handelns. Die Tätigkeit des Gestaltens wird verwendet, um zu beschreiben, dass ich an meiner Bachelorarbeit gearbeitet habe – sowohl im Sinne des Illustrationsprozesses als auch allgemein im aktiven Erzeugen von Skizzen oder anderen vorzeigbaren Ergebnissen.

Es gibt Menschen, die Gestaltung einfach sehen. Sie erkennen Design und gestalterische Zusammenhänge intuitiv und können daraus etwas Neues schaffen. Dabei geht es nicht ausschließlich um Naturtalent oder darum, Pionierarbeit zu leisten. Vieles lässt sich lernen. Ich habe gelernt, wie Gestaltung funktioniert. Eine Herausforderung stellt für mich jedoch die eigenständige Entwicklung gestalterischer Ideen dar.

Die Vielzahl unterschiedlicher Ideen und Möglichkeiten führt häufig dazu, dass eine klare Zielsetzung fehlt und Entscheidungen erschwert werden. Eine objektive Grundlage, anhand derer sich eine gestalterische Idee eindeutig als die bessere erkennen lässt, ist für mich dabei oft nicht ersichtlich. Um eigene Kriterien zu entwickeln und meine Arbeit aus einer distanzierten Perspektive zu reflektieren, bin ich daher häufig auf den Austausch mit anderen oder externe Impulse angewiesen. Gleichzeitig übernehme ich diese reflektierende Rolle im Gestaltungsprozess anderer sehr gerne. Die eigentliche Umsetzung in z. B. ein fertiges Design stellt für mich aber dann eine Leichtigkeit dar.

Mir fehlt also nicht das technische Verständnis, etwas umzusetzen. Im Gegenteil: Gerade darin bin ich sehr gut, und das ist eine Fähigkeit, die vielen meiner Peers fehlt. Ich habe Menschen in meinem Umfeld, die mir gestalterisch beziehungsweise kreativ überlegen sind. Sie können Geschichten erzählen, Ideen miteinander verbinden und emotionale Zusammenhänge schaffen. Meine Stärke liegt hingegen auf der technischen Ebene. Ich kann mit den Programmen umgehen, ich verstehe die Werkzeuge und verfüge über ein breites technisches Verständnis, um Ideen umzusetzen. Genau das versuche ich zu vermitteln. Um es einfacher zu erklären: In einem Raum voller Gestalter bin ich ein Informatiker, in einem Raum voller Informatiker bin ich Gestalter. Ich bin gefangen in einer Zwischenposition, aus der ich nicht entfliehen kann.

Ich erkenne, dass dies nicht zwangsläufig etwas Schlechtes ist. Viele Persönlichkeiten lassen sich nicht eindeutig einer einzelnen Disziplin zuordnen. Leonardo da Vinci gilt heute vor allem als Künstler, obwohl seine Arbeiten ebenso von wissenschaftlicher Neugier, technischem Verständnis und anatomischer Forschung geprägt waren. Seine Bekanntheit beruht zwar auf seinen Gemälden, sein Schaffen reichte jedoch weit über die Kunst hinaus.

Ich selbst stehe in dieser Hinsicht noch am Anfang. Aufgrund meiner bisherigen Ausbildung würde ich ver-

mutlich eher als Gestalter wahrgenommen werden. Gleichzeitig reicht mein Interesse weit über die Gestaltung hinaus. Gerade dieser fehlende Fokus erschwert es mir, mich in einem Bereich stärker zu entwickeln als in einem anderen. Aus meiner eigenen Wahrnehmung heraus fühlte es sich deshalb häufig an, als würde ich weder der Gestaltung noch der Informatik vollständig gerecht werden. In solchen Momenten empfand ich mich als Hochstapler – gekleidet in Farbe.

Dieses Gefühl lässt sich jedoch nicht mit dem Impostor-Syndrom gleichsetzen. Das Impostor-Syndrom beschreibt ein anhaltendes Gefühl der eigenen Unzulänglichkeit trotz objektiv nachweisbarer Erfolge. Betroffene gehen davon aus, ihren Erfolg lediglich vorgetäuscht zu haben und befürchten, als Hochstapler entlarvt zu werden, obwohl sie über beeindruckende Leistungsnachweise verfügen: „Those who experience IP believe they have faked their way to success and fear being exposed as an impostor, despite impressive achievement records.“ (Gullifor et. al., 2024) Diese Beschreibung zeigt deutlich, dass das Impostor-Syndrom insbesondere die Diskrepanz zwischen äußerer Wahrnehmung und innerem Selbstbild betrifft. Meine Selbstzweifel stammen jedoch nicht daher, dass ich an meinen eigenen Fähigkeiten zweifle oder Angst habe, jemand könne meine vermeintlichen Unfähigkeiten entlarven. Vielmehr entstehen sie daraus, dass ich in meinem Schaffen versuche, eine Rolle einzunehmen, die ich nicht zu spielen vermag.

Mit dem Analysieren meines Prozesses kristallisiert sich immer mehr der eigentliche zentrale Punkt in meiner Arbeit heraus; es geht nicht mehr nur wie von mir gedacht um den Prozess an sich, sondern um die Frage, welche Rolle spiele ich innerhalb dieses Prozesses? Durch den Aufbau meiner bisherigen Projekte war es sehr schwierig für mich Ergebnisse zu liefern, welche alle Bereiche gleichmäßig gut abdecken, um ein für mich zufrieden stellendes Ergebnis zu liefern. Außerdem zeigt es mir auch, was meine Stärken und Schwächen sind und welche Rolle ich in einem Team eher verkörpern könnte.

Bevor ich nun endgültig anfangen kann, musste ich noch ein Problem lösen, das sich mir in den Weg stellte: Wie zeige ich, dass ein Prozess durchlaufen wurde? Ist eine Skizze genug, um den Prozess darzustellen? Immerhin handelt es sich dabei um einen Zwischenschritt in der Entwicklung, aber kann man diesen als Außen-

stehender nachvollziehen und muss man das überhaupt? Dazu kommt, dass ich meinen Prozess in meinem Kopf immer einmal komplett durchlaufe, bevor ich ihn versuche umzusetzen. Somit stellt sich übergeordnet die Frage: Wie verarbeite ich Prozess?

Visuelles Denken

Zunächst versuche ich zu beschreiben, wie ich selbst denke, beziehungsweise glaube zu denken. Die folgende Einteilung basiert dabei ausschließlich auf meiner persönlichen Wahrnehmung und dient dazu, meinen Denkprozess zu beschreiben. Ich unterscheide dabei zunächst zwischen sprachlichem und grafischem Denken. Zum grafischen Denken zähle ich sowohl das räumliche (3D) als auch das bildliche (ausgedacht) Denken, während das sprachliche Denken das Textverständnis umfasst.

Den Begriff „grafisches Denken“ verwende ich in dieser Arbeit als Oberbegriff für alle Formen des visuellen Denkens. Er dient ausschließlich dazu, meine persönliche Wahrnehmung und meinen Denkprozess zu beschreiben.

Sprachliches Denken:

Das sprachliche Denken bietet für mich eine Brücke zwischen meinen Ideen und der Äußerung als externe Quelle für andere. Gerade in Situationen, in denen mir eine klare gestalterische Richtung fehlt, hilft mir das Gespräch mit anderen dabei, eigene Überlegungen zu ordnen und neue Perspektiven auf meine Arbeit zu gewinnen. Wenn dieser Austausch jedoch nicht gegeben ist, geht das Denken in eine Art Monolog oder Vorlesung über, in der meine Gedanken als laute Referenz innerlich angesprochen werden und dies dann zu einem simulierten Gespräch mit mir selbst führt. Ich kann meine Ideen somit frei äußern und versuchen, diese selbst zu analysieren.

Wenn ich einen Text lese oder versuche, einen Satz zu formulieren, ist es, als würde mir eine Stimme alle meine zu tippenden Gedanken einmal mental vorsprechen, bevor ich sie ausformuliere. In diese Kategorie kann man den Akt des Nachdenkens einordnen: Über einen Satz nachzudenken bedeutet, ihn sich im Kopf vorlesen zu lassen, bevor er ausgeschrieben wird. Etwas zu tippen oder aufzuschreiben, bevor der Satz im Kopf vollständig geformt wurde, führt meist dazu, dass er direkt wieder gelöscht wird, da er inhaltlich nicht passt. In diesem Fall arbeitet das Unterbewusstsein schneller, als das Gehirn verarbeiten kann.

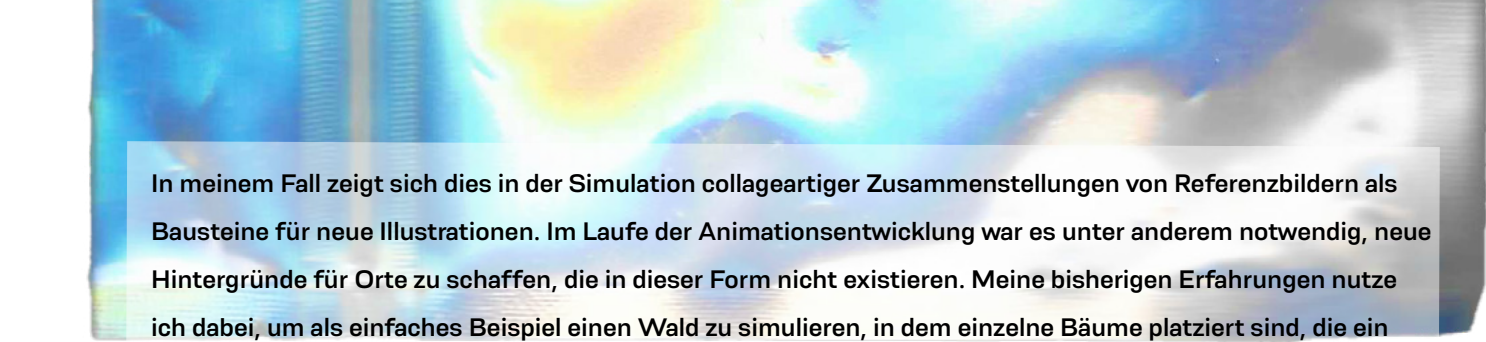
Das Ausformulieren eines Satzes ist jedoch auch nicht fehlerfrei. Abgesehen von Rechtschreibfehlern werden meist nur einzelne oder wenige Worte vorformuliert, bevor sie aufgeschrieben werden. Bei schwierigeren Wörtern, die insbesondere beim Tippen eine Hürde darstellen können, wird das Wort zunächst langsam und buchstabenweise innerlich ausgesprochen, um den Händen eine bessere Chance zu geben, die richtigen Tasten zu treffen.

Dadurch, dass diese Denkprozesse inkrementell entstehen, schleichen sich häufig grammatikalische oder auch Fehler im Satzbau in die Sätze ein. Zudem ist inhaltlich oft noch nicht klar, wie ein Satz enden wird, während er geschrieben wird, was dazu führt, dass Teile gestrichen oder neu formuliert werden müssen. Diese Art des Arbeitens beansprucht meine mentalen Kapazitäten stark und führt dazu, dass ich regelmäßig kleine Pausen eingelegen muss, um Raum für neue Gedanken zu schaffen.

Grafisches Denken:

Auch wenn die beiden Kategorien auf den ersten Blick ähnlich erscheinen, unterscheide ich sie anhand ihres jeweiligen Anwendungsbezugs. Unter bildlichem Denken verstehe ich eine eher diffuse, schwer zu fassende Form innerer Vorstellung, die zwar konzeptuelle Inhalte enthält, jedoch keine klar konturierten Bilder erzeugt.

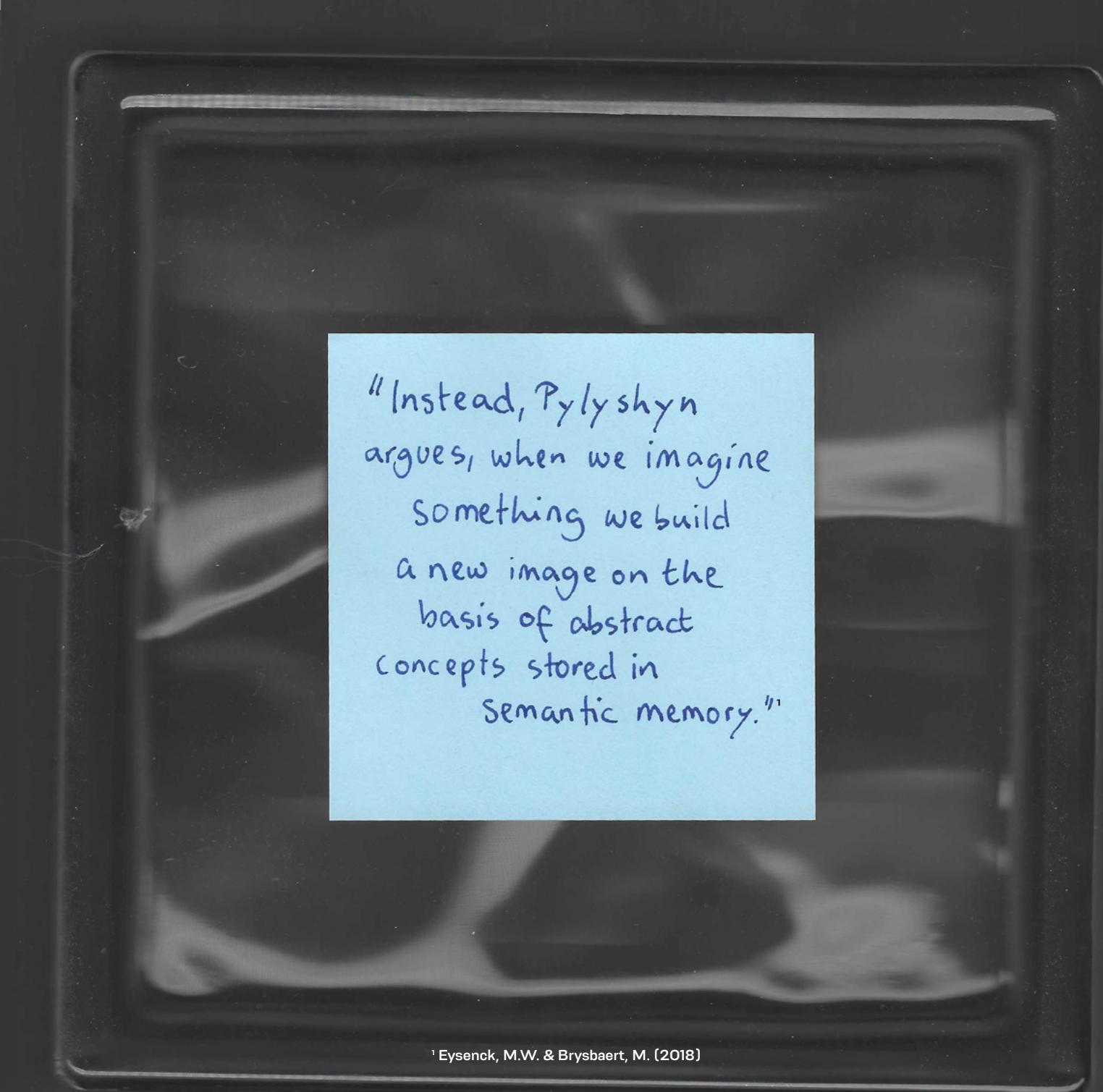
In Barsalous Theorie des *explicit memory* (explizites Gedächtnis) wird beschrieben, dass das Gedächtnis auf Simulationen basiert, die mithilfe verschiedener Sinnesmodalitäten auf Grundlage vergangener Ereignisse konstruiert werden. Studien zeigen zudem, dass tatsächlich erlebte Inhalte spezifische neuronale Areale stärker aktivieren und dadurch zu präziseren Erinnerungen führen als fälschlich erinnerte Inhalte.



In meinem Fall zeigt sich dies in der Simulation collageartiger Zusammenstellungen von Referenzbildern als Bausteine für neue Illustrationen. Im Laufe der Animationsentwicklung war es unter anderem notwendig, neue Hintergründe für Orte zu schaffen, die in dieser Form nicht existieren. Meine bisherigen Erfahrungen nutze ich dabei, um als einfaches Beispiel einen Wald zu simulieren, in dem einzelne Bäume platziert sind, die ein Baumhaus tragen und von Büschen umgeben sind. Da ich eine solche Kombination zuvor nicht gesehen habe, musste ich sie konstruieren. Diese Simulation kann daher nur begrenzt auf Sinnesmodalitäten zugreifen und es entsteht lediglich eine ungefähre Vorstellung, die mir jedoch als strukturelles Framework ausreicht. Was hierbei außerdem zu beachten ist, ist, dass diese Beschreibung nicht auf einer dreidimensionalen Ebene stattfindet, sondern eher einer Art „Pick-and-Place“-Prinzip entspricht. Dabei gehe ich stets von einer stationären Kamera aus, die frontal ausgerichtet ist und nicht rotiert werden kann. Diese Form des grafischen Denkens findet hauptsächlich in der Konzeptentwicklung statt und ermöglicht es mir, Layouts zu testen, bevor sie tatsächlich umgesetzt werden.

Das räumliche Denken hingegen ist durch deutlich strukturiertere Vorstellungen geprägt, die Aufbauweisen, Anordnungen und Texturen umfassen und sich gezielt manipulieren lassen, um sich vorzustellen, wie etwas wirken könnte. Forschungen zu mentalen Vorstellungen weisen darauf hin, dass die einzelnen Bereiche unserer simulierten Vorstellungen auch tatsächlich die Regionen im Gehirn aktivieren, die dafür zuständig sind. Dabei werden beispielsweise auch motorische und auditive Vorstellungen in den jeweiligen Verarbeitungssystemen simuliert. Zudem gibt es Belege, die darauf hinweisen, dass das Gedächtnis unterschiedliche Sinnesmodalitäten, darunter Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Fühlen aktivieren und simulieren kann, um Objekte oder räumliche Positionen zu repräsentieren. In diesem Sinne werden beim räumlichen Denken häufig verschiedene Sinnesmodalitäten einbezogen, sodass auf Grundlage bereits gemachter Erfahrungen neue, flexibel kombinierbare Vorstellungen entstehen können.

Ein Beispiel hierfür aus meinem Prozess ist der Raum der Werkschau, in dem der finale Prozess visualisiert werden soll. Den ausgewählten Raum kann ich wie ein 3D-Modell in meinem Kopf manipulieren. Alles, was ich bereits gesehen habe, kann ich mir klar vorstellen: Wände können eingezogen und Tische verstellt werden. Werke, die später als Exponate ausgestellt werden sollen, existieren jedoch zunächst nur als Umriss.



"Instead, Pylyshyn argues, when we imagine something we build a new image on the basis of abstract concepts stored in semantic memory."

Den Unterschied sehe ich in der Erfahrung zwischen bereits Gesehenem und noch nicht Existentem. Ich weiß, wie eine Wand oder Monitore auf Podesten aussehen, aber ich kann mir noch nicht klar vorstellen, was auf diesen Monitoren im genauen Detail zu sehen sein wird. Ich weiß, dass Bilder an den Wänden hängen werden, aber es sind lediglich Blätter und keine fertigen Exponate.

Ich vermute, dass dieses Limit auf der Menge beruht, welche ich gleichzeitig verarbeiten kann. Es gibt so viele Kleinigkeiten, die später sichtbar sein werden, aber noch nicht existieren, sodass ich sie mir nicht alle gleichzeitig mental vorstellen kann. Andererseits sehe ich die einzelnen Werke, die ich während des Entstehungsprozesses ausstellen möchte, sehr klar vor mir. Das Limit liegt für mich vielmehr darin, wie viel von einem Raum gleichzeitig dargestellt werden kann. Die Werke innerhalb dieses Raumes bilden wiederum kleinere eigene Räume, die sich nicht gleichzeitig erfassen lassen, ohne den Fokus gezielt auf sie zu richten.

In Arnheims „Visual Thinking“ wird von einem Abgleich zwischen innerer Vorstellung und äußerer Ausführung gesprochen. In seinem Beispiel beschreibt er einen Künstler, der den Gestaltungsprozess nicht mit einer bereits fertig ausformulierten Idee beginnt, sondern diese Idee währenddessen kontinuierlich überprüft und anpasst. Dieser Abgleich basiert nicht auf einem fertigen Fundament, sondern fungiert als Prozess zwischen mentaler Repräsentation und gestalterischer Umsetzung.

„The question is easily avoided because the operation seems to take place in the perceived outside world, on the drawing board: as the lines and colors appear. they look right or wrong to the draftsman, and they themselves seem to determine what he must do about them.“

Erfahrungen schaffen ein Repertoire mentaler Bilder, aus dem ich diejenigen auswählen kann, die ich benötige, um ein neues Bild zu erzeugen. Diese mentalen Bilder führen zu einer ersten tragfähigen Lösung, von der es sehr schwer ist, sich wieder zu lösen.

Diese mentalen Denkweisen führten aber in vielen Aspekten meines Prozesses zu Problemen. Ein großes Problem ist der Fakt, dass ich sehr viel Zeit in meinem Kopf verbringe und Informationen nutze, um mir bereits ein Bild dessen zu schaffen, was an Arbeit vor mir liegt. Je mehr Informationen ich zu meinem Prozess sammle, desto detaillierter wird die Ausführung in meinem Kopf oder das mentale Abbild von mir selbst wie eine Gestaltung entsteht. Da ich mir aber dann bereits die Arbeit gemacht habe, schließe ich den Schritt dann auch mental ab und stehe dann vor dem Problem, dass ich dennoch nichts zum Vorweisen habe. Das gewünschte Ergebnis existiert nur in meinem inneren Bewusstsein und mir die Arbeit zu machen es praktisch noch einmal auszuüben führt zu einer mentalen Blockade, die mir sagt „hey warum willst du das denn malen? Ich hab es doch schon fertig vor meinen Augen liegen“.

Dieses Problem wird auch in der Designforschung beschrieben. Cross et al. (1994), basierend auf Studien von Christiaans und Dorst, zeigen, dass sich im Designprozess unterschiedliche Arbeitsweisen beobachten lassen. Während „erfolgreiche“ Designer frühzeitig aus einer begrenzten Informationsbasis ein mentales Modell des Problems entwickeln und schnell in die Lösungsphase übergehen, neigen andere dazu, umfangreiche Informationen zu sammeln, ohne den Übergang in die eigentliche gestalterische Umsetzung konsequent zu vollziehen. In diesen Fällen kann die Informationssammlung selbst zu einer Ersatzhandlung werden, die den eigentlichen Designprozess verzögert oder ersetzt.

„The more successful group, in terms of the creativity quality of their solutions, 'asks less information, processes it instantly, and gives the impression of consciously building up an image of the problem. They look for and make priorities early on in the process.' The other group gathered lots of information, but for them 'gathering data was sometimes just a substitute activity for actually doing any design work' (Cross et al., 94 – Cross, 2001, S. 83)

Meine mentale Fantasie unrealistischer Erwartungen wird zur physisch nicht umsetzbaren Vorstellung und ersetzt dadurch die tatsächliche gestalterische Umsetzung, wodurch sich meine Entwicklung verzögert und die sichtbare Produktivität sinkt. Diese Barriere zwischen Gedanken und der Übersetzung ins Reale beschreibt

sich sowohl als Hürde als auch als notwendige Methode des Gestaltens. Um ein Beispiel zu geben: Bevor ich versuche, eine Skizze anzufertigen, erschaffe ich mir ein mentales Bild, um im Vorfeld zu überprüfen, ob das, was ich umsetzen möchte, interessant oder überhaupt die Mühe wert ist, auf Papier gebracht zu werden. Wenn ich also eine Komposition oder Idee vor mir habe, weiß ich, was ich illustrieren möchte, und beginne mit der Arbeit.

Sollte ich jedoch vor einer Aufgabe stehen, bei der ich mir kein Bild als interne Referenz vorstellen kann, sehe ich mich nicht in der Lage, etwas auf das Papier zu bringen. Diese Gegensätze in meinem Prozess führen dazu, dass ich nur bedingt Kontrolle darüber habe, wann und wie ich gestalterisch tätig werden kann. Einerseits fällt es mir manchmal leicht, mir ein Bild dessen zu machen, was ich schaffen will, andererseits sitze ich vor einem weißen Blatt und egal wie sehr ich mich bemühe, etwas zu kreieren, begegnet mir gedankliche Leere. In solchen Momenten übernimmt mein sprachliches Denken und verhindert, dass visuelle Bilder entstehen. Ich denke über diesen Prozess nach und darüber, wie sehr ich mich bemühen möchte oder muss, um etwas zu schaffen, aber ich bekomme nur meine innere Stimme zurück, die meine Gedanken widerspiegelt.

Diese Erfahrung lässt sich mit dem von Cynthia Atman (2000) beschriebenen Designprozessen einordnen. Durch Studien mit Ingenieur Studenten stellte sie Prozessdiagramme auf, welche die gestalterischen Tätigkeiten nicht linear, sondern iterativ beschrieben. Somit werden zwischen Problemdefinition, Ideengenerierung und Bewertung wiederholt. Nach der Analyse der Beobachtung zwischen Anfängern und erfahrenen Studierenden zeigte sich ein klares Bild einer instabilen oder noch nicht ausformulierten Problemrepräsentation, welche dazu führte, dass Lösungsansätze nur bedingt entwickelt werden konnten. Diese beschriebene Erfahrung lässt sich anhand dieses Hintergrundes dann als eine fehlende oder noch nicht stabilisierten Problemdefinition im iterativen Entwurfsprozess verstehen.

Selbstreflexion

Hier muss jedoch auch gesagt werden, dass mein Bericht stark auf meinen eigenen reflektierten Gedanken basiert, die ich erst im Nachhinein in Worte fasse. Aristoteles vertrat die Auffassung, dass Selbstreflexion eine der wenigen Möglichkeiten sei, das Denken selbst zu erforschen. Auch wenn bis heute viele Forscher die Selbstreflexion als wichtigen Teil menschlicher Wahrnehmung betrachten, ist sie keine vollständig verlässliche Methode der Analyse, da die Ergebnisse nicht unabhängig überprüft werden können. Der britische Forscher Francis Galton vertrat ebenfalls die Ansicht, unsere Rolle im Bewusstsein „scheint die eines hilflosen Zuschauers zu sein, der nur einen winzigen Bruchteil der automatischen Gehirnaktivität wahrnimmt“ (übersetzt mit DeepL.com). Somit ist es uns nicht möglich, den gesamten Prozess unseres Denkens nachzuvollziehen, sondern lediglich das Resultat dieses Prozesses. In diesem Zusammenhang glaube ich auch, dass soziale Normen eine Rolle bei der Ungenauigkeit von Selbstreflexionen spielen könnten. Solche Prozesse können unterbewusst stattfinden, ohne dass die betroffene Person einen bewussten Einfluss darauf nehmen kann. (vgl. Eysenck, M.W. & Brysbaert, M., 2018, S.6)

Aus meiner Sicht ist es daher durchaus möglich, dass die Gedankenprozesse, die ich hier beschreibe, nicht vollständig der Realität entsprechen. Die Darstellung meines inneren Erlebens kann von der Wahrnehmung durch andere Personen abweichen. Um ein konsistentes Selbstbild beziehungsweise eine soziale Rolle aufrechtzuerhalten, kann es zudem zu einer unbewussten selektiven Gewichtung oder Rekonstruktion von Erinnerungen und deren Interpretation kommen.

Dass ein großer Teil menschlicher Informationsverarbeitung außerhalb des bewussten Zugangs stattfinden kann, zeigt unter anderem eine Studie an dem Amnesiepatienten H.M. Dieser unterzog sich im Jahr 1953 einer Gehirnoperation, mit der versucht wurde, seine Epilepsie zu behandeln. Dabei wurden der Hippocampus sowie umliegendes Hirngewebe entfernt. Infolgedessen erkannte er zwar weiterhin seine Familie wieder, war jedoch

nicht mehr in der Lage, neue explizite Erinnerungen zu bilden. Personen, die er nach der Operation mehrfach traf, erschienen ihm deshalb bei jeder Begegnung erneut als Fremde. Bei ihm wurde eine anterograde Amnesie diagnostiziert: Erinnerungen und Informationen aus der Zeit vor der Operation blieben erhalten, neue konnten jedoch nicht dauerhaft gespeichert werden.

Im Laufe der Jahre wurden zahlreiche Experimente mit H.M. durchgeführt, ohne dass er sich bewusst an diese erinnern konnte. Einen entscheidenden Durchbruch erzielten die Forschenden jedoch mit einer Aufgabe, bei der H.M. über drei aufeinanderfolgende Tage hinweg einen Stern ausschließlich über dessen Spiegelbild nachzeichnen sollte. Obwohl er sich an keinem der vorherigen Versuche erinnerte, gelang es ihm von Tag zu Tag, die Aufgabe schneller und mit weniger Fehlern auszuführen.

Dieses Experiment zeigte, dass implizites Lernen unabhängig vom bewussten Erinnern stattfinden kann.

Daraus lässt sich schließen, dass das menschliche Gehirn Informationen verarbeiten und Fähigkeiten erwerben kann, ohne dass sich die betroffene Person dieser Prozesse bewusst ist.

„We are largely unaware of many of the processes influencing our motivation and behavior. We are generally consciously aware of the outcome of our cognitive processes rather than those processes themselves“

(Valentine, 1992 in Eysenck, M.W. & Brysbaert, M., 2018, S.7)

Wichtig ist hierbei auch mein persönliches und enges Zusammenspiel mit Erinnerungen. Bei der Entwicklung neuer Ideen greife ich häufig auf meine Erinnerungen zurück und versuche, Bilder abzurufen, die für den jeweiligen gestalterischen Kontext relevant sein könnten.

In früheren Jahren ging dies so weit, dass ich in einer Galerie mit mehreren tausend Bildern gezielt nach einer bestimmten Aufnahme suchte und diese mit hoher Präzision wiederfinden konnte, indem ich wusste, welche Fotos benachbart waren, um diese dann als Vorlage zu nutzen. Ebenso verließ ich mich häufig darauf, mich daran erinnern zu können, wo ich einen Gegenstand abgelegt hatte oder bestimmte Tage und Ereignisse gedanklich erneut aufzusuchen, um die damit verbundenen Erinnerungen wieder aufleben zu lassen. Einen Vergleich dazu kann man in der BBC Serie „Sherlock“ (2010) beobachten. Dort wird das Prinzip eines Gedankenpalasts genutzt, um eine simulierte innere Welt zu schaffen, in der gezielt Objekte und Wissen abgelegt und zu einem

späteren Zeitpunkt wieder abgerufen werden können.

Anders als in der Serie dargestellt, lässt sich meine Erfahrung eher mit einem Snapshot aus einzelnen Momentaufnahmen vergleichen, an die ich zurückdenken kann.

Das übermäßige Verlassen auf mein Gedächtnis führte dazu, dass ich viele wichtige Informationen nicht schriftlich festhielt und dadurch zahlreiche Ideen verloren gingen. Zudem muss ich davon ausgehen, dass viele meiner Erinnerungen durch Gefühle, Selbstreflexion oder schlicht den Verlauf der Zeit nicht mehr alle Ereignisse vollständig akkurat widerspiegeln. Vor diesem Hintergrund erscheint es plausibel, dass auch meine eigenen Erinnerungen im Laufe der Zeit unbewusst verändert oder rekonstruiert wurden.

Die Forscherin Elizabeth F. Loftus (1997) beschäftigt sich bereits seit den 1970er-Jahren mit dem Phänomen falscher Erinnerungen. Sie zeigte unter anderem, dass der sogenannte „Misinformation Effect“ dazu führen kann, dass Versuchspersonen ihre Erinnerungen durch nachträglich erhaltene Informationen verändern oder anpassen. Besonders bedeutsam ist diese Forschung im Bereich der Kriminalpsychologie, da Zeugenaussagen durch äußere Einflüsse verfälscht werden können und dadurch an Zuverlässigkeit verlieren.

Man könnte also argumentieren, dass „Prozess“ in diesem Sinne nicht vollständig existiert, nicht unmittelbar für das eigene Bewusstsein wahrnehmbar ist und lediglich als unterbewusste Tätigkeit stattfindet. Da ich den Prozess somit unbewusst bereits durchlaufe und ihn anschließend bewusst materiell in Form einer Zeichnung oder Skizze festhalte, ist es nicht verwunderlich, dass ich keine Lust mehr habe, diesen Entstehungsprozess ein weiteres Mal aktiv zu durchlaufen.

Hinzu kommt noch, dass ich meine Rolle innerhalb meines Prozesses durch Selbstreflexionen anders beschreibe, als ich ihn wahrgenommen habe.

Da ich meinen Prozess für Außenstehende zugänglich machen möchte, stellen Selbstreflexion und Gedankenanalyse die einzigen Möglichkeiten dar, ihn nachvollziehbar zu dokumentieren. Auch wenn der Prozess unbewusst stattfindet, bindet er sich dennoch an formale Prozessvorgaben.

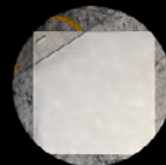
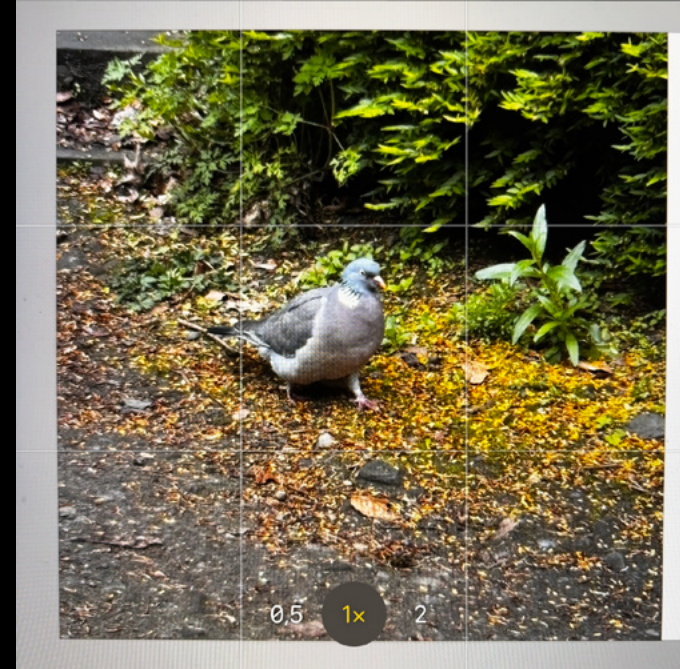


*„Der ganze Prozess ist kompletter bullshit das ist
eigentlich der beschissenste teil an dem ganzen“*

Nadia Jahanshahi

Abb. 02: Eigene Fotografie „Tauben“

HEIF₂₄



VIDEO

FOTO



Prokrastination

Hier kommt dann die Prokrastination ins Spiel. Über die Jahre habe ich mir immer weiter angewöhnt, bestimmte Aufgaben aufzuschieben, bis dies nicht mehr möglich war. Angefangen bei kleineren Hausaufgaben, steigerte sich dies immer weiter ins Absurde, wobei ich zuletzt auch diese Bachelorarbeit bis zum letztmöglichen Zeitpunkt aufgeschoben habe.

Zum einen war dies notwendig, um eine vollständige Analyse des Prozesses zu zeigen, den ich durchlaufen habe und bis zum Ende der Präsentation weiter durchlaufen werde. Jedoch war es nicht nötig, dies bis wenige Tage vor dem letzten Korrekturlesen und der finalen Abgabe hinauszuzögern. Schlimmer noch ist, dass diese Vorgehensweise bislang keinen konkreten Punkt des Scheiterns aufgezeigt hat. Unter stressigen Bedingungen etwas abzugeben, das in letzter Sekunde entstanden ist, hat mir bislang noch keine gravierenden Nachteile gebracht.

„Fake it till you make it“ könnte man hier als Analogie nutzen. Es ist zudem besser, als am Ende nichts abgeben zu können, da man etwas vorzuweisen hat, das in vielen Fällen dennoch durchkommt und in manchen Instanzen sogar eine sehr positive Reaktion der Prüfenden hervorruft.

Dies spiegelt auch die Einstellung zum Prozess wider, die sich über die Jahre entwickelt hat. Warum sollte ich mir die Mühe machen, so viel Arbeit in etwas zu stecken, wenn alle anderen um mich herum doch viel besser sind und meine Arbeiten ohnehin nicht so gestalterisch anspruchsvoll sind wie die der anderen? Außerdem: Wenn ich es am Ende ohnehin schaffe, etwas abzugeben und es ausreicht, dass es anerkannt wird – was habe ich dann verloren?

Dieses selbstzerstörerische Verhalten war auch ein Teil meines Prozesses, mit dem ich mich einmal tiefgreifend beschäftigen wollte. Auch vor Beginn war mir bewusst, was ich tat und wie dieses Verhalten entsteht. Dennoch hatte ich hier die Möglichkeit, genauer zu reflektieren und zu versuchen, dieses Verhalten zu korrigieren. In einigen Aspekten ist mir dies auch teilweise gelungen. Ich habe kleine Schritte unternommen, um diesen Verhaltensmustern zu entkommen.

Begonnen hat dies mit einer neuen Definition des Begriffs „Prokrastination“. Der Duden beschreibt die Prokrastination als: „das Verschieben, Aufschieben von anstehenden Aufgaben, Tätigkeiten“

Der fehlende Umgang mit negativen Emotionen gegenüber der Tätigkeit führt ebenso dazu, dass diese oft gemieden werden und dadurch ein selbstverstärkender Kreislauf entsteht. Häufig beschäftigt man sich stattdessen mit anderen Ersatzhandlungen, wodurch Schuldgefühle entstehen, die dazu führen, dass die eigentliche Aufgabe noch stärker gemieden wird.

Im Bezug auf diesen Text stammt dies aus meiner Schwierigkeit, Texte zu verfassen, da mein Stil immer wieder als kalt und emotionslos beschrieben wurde. Dies wurde wiederum durch eine Diskrepanz zwischen gedachten und ausgesprochenen Inhalten weiter verstärkt. Es sind also viele Faktoren, die zu einer Abneigung gegenüber dem Verfassen von Texten geführt haben, was wiederum den Drang zur Prokrastination verstärkt. Während meines gestalterischen Prozesses bin ich ebenfalls häufiger in diese Sackgasse geraten. Dabei ist meine Einstellung zum Prozess selbst zu einem Problem geworden, da ich zunehmend die Begeisterung am Gestalten verlor und sich verstärkt negative Gefühle entwickelten. Diese wurden durch die Unfähigkeit, mentale Bilder zu generieren, weiter verstärkt, was dazu führte, dass ich vieles hinausgezögert oder gar nicht umgesetzt habe.

Dennoch habe ich am Ende genug Material vorzuweisen, um den Prozess und das daraus resultierende Artbook zu präsentieren, auch wenn ich mir rückblickend mehr Inhalt gewünscht hätte.

Über die vergangenen Monate habe ich dennoch versucht, auch positive Aspekte in diesem Thema zu sehen. In einem Gespräch mit meiner Schwester haben wir versucht, dem Begriff „Prokrastination“ eine andere Perspektive zu geben und durch eine veränderte Konnotation eine andere Betrachtungsweise zu ermöglichen. Dabei wurden zwei Begriffe als mögliche Ansätze diskutiert: „produktive Prokrastination“ und „räumliche Prokrastination“. Hintergrund dessen ist unser unterschiedlicher Umgang mit dem Begriff. Meine Schwester betrachtet ihn eher aus einer räumlichen und wissenschaftlichen Perspektive, die sie mit ihrem soziologischen Hintergrund verbindet. Ich hingegen würde dem Begriff gerne einen positiven, sozialen und „reinforcing“ Aspekt zuschreiben.

Im Kern handelt es sich dabei um „two sides of the same coin“, jedoch aus unterschiedlichen Perspektiven betrachtet. Gerade diese Mehrperspektivität macht den Begriff Prokrastination interessant, da er viele verschiedene Facetten aufweisen kann.

Eine der ersten Studien zu diesem Thema wurde von Solomon und Rothblum im Jahr 1984 entwickelt: die „Procrastination Assessment Scale for Students“. Dieser Fragebogen wurde von Studierenden selbst ausgefüllt, und die Auswertung ergab ein klares Bild, in dem verschiedene psychologische Faktoren, wie Unsicherheit bei Entscheidungen, sowie ein niedrigeres Selbstwertgefühl mit Prokrastination in Verbindung stehen können. Unter anderem wurde berichtet, dass emotionale Belastung und Angst häufig eine Folge davon sind. Die Studie zeigte zudem einen Zusammenhang zwischen Prokrastination und schlechteren akademischen Leistungen. Insgesamt wird Prokrastination in der Forschung als ein Muster kognitiver Faktoren verstanden, welches emotionale Zustände beeinflusst und sich negativ auf Leistung und Wohlbefinden auswirken kann. (Steel, P. and Klingsieck, K. B., 2016)

Diesen negativen Aspekt habe ich versucht, in meiner Begriffsdefinition positiver² zu gestalten, indem ich das Adjektiv „produktiv“ hinzufüge. Dieser Begriff soll dazu beitragen, eine positivere Haltung gegenüber Prokrastination zu entwickeln und die mit ihr verbundenen Konnotationen differenzierter zu betrachten, anstatt sie ausschließlich als negatives Verhalten zu verstehen.

Ich spreche von „produktiver Prokrastination“, wenn ich beispielsweise das Erstellen von Illustrationen vermeide, indem ich mich stattdessen mit meiner Schwester über den Begriff Prokrastination unterhalte.

Das Gespräch lenkt mich vom eigentlichen Arbeiten ab, bringt mich jedoch dennoch weiter, da ich dieses Gespräch in meine Argumentation einbinden kann.

Dieses Umdenken in etwas Positives sollte mir dabei helfen, einen Teil der Angst zu reduzieren und mich in einen Zustand zu versetzen, in dem ich sagen kann: Ich arbeite jetzt an meinem Laptop an etwas, das mir Spaß macht, und da ich gerade schon hier bin, kann ich vielleicht einen Blick in mein Thesenpapier werfen.“

Wenn ich diesen Schritt geschafft habe, habe ich die größte Hürde überwunden, und dann sitze ich bereits vor meinem Papier und werde eher dazu verleitet, meinen Fokus darauf zu richten. Als Fazit kann man also festhalten, dass Prokrastination mich grundsätzlich nur vom Anfangen abhält und nicht unbedingt von der eigentlichen Arbeit selbst. Die Angst, etwas zu beginnen, gekoppelt mit den negativen Gefühlen, macht den Anfang so schwer, dass man sich gewissermaßen selbst „überlisten“ muss, um überhaupt in den Prozess zu kommen. Dieser Begriff hilft mir zu sagen, dass ich gerade produktiv prokrastiniere, indem ich etwas anderes mache als ich sollte, aber er schafft dennoch die nötige mentale Umgebung, um in die eigentliche Aufgabe leichter einzusteigen.

In einer Ergänzung dazu stellte meine Schwester einen neuen Begriff vor, der Prokrastination neutral begegnen sollte.

Der räumliche Aspekt, der hier näher erläutert wird, stammt aus einem Beispiel, in dem Prokrastination als ein Baustein im Raum meines Prozesses verstanden wird, der mir den Zugang zu meinem Ergebnis verwehrt. Diese Bausteine lassen sich verschieben, und ich selbst kann sowohl als verschiebendes als auch als verschobenes Element verstanden werden.

Dabei referenziert sie die Theorie der kognitiven Dissonanz, wie sie zunächst von Leon Festinger (1957) beschrieben wurde. Der Begriff „Kognition“ bezeichnet hierbei mentale Ereignisse, die mit einer Bewertung verbunden sind. Eine Dissonanz ist in diesem Kontext der Konflikt zwischen diesen Bewertungen.

Zur Veranschaulichung dieses Zusammenhangs zeichnete sie ein Dreieck aus einzelnen Bausteinen als Repräsentation verschiedener Aspekte meiner Prokrastination. In diesem Modell stehe ich der zu erledigenden Aufgabe gegenüber, die ich durch Prokrastination mit einer negativen Kognition verbinde. Ergänzend dazu zeichnete sie einen Laptop als Beispiel, der als Umweg oder Brücke fungiert und die negative Kognition umgeht beziehungsweise durch eine positivere Bewertung überbrückt.

Räumlich betrachtet wird so ein Baustein, der sich nicht sinnvoll bewegen lässt – hier die dissonante Aktivität – durch die Bewegung eines anderen Bausteins des Laptops umgangen. Im Prozess kann somit auch ich als verschiebbares Element mich weiterbewegen.

² Gemeint ist hier keine leistungsbezogene Produktivität im Sinne kapitalistischer Ausbeutung, sondern

eine subjektiv sinnstiftende Form des Weiterarbeitens im gestalterischen Prozess.

Gestalten to go

Während der anfänglichen Entwicklung und des Einstiegs in meinen gestalterischen Prozess musste ich zunächst eine stilistische Frage klären. Bereits festgelegt hatte ich, dass die finale theoretische Animation in Blender, einem 3D-Programm, umgesetzt werden sollte. Dies bedeutete jedoch nicht, dass sämtliche Arbeitsschritte innerhalb des Programms oder generell digital entstehen mussten.

Da ich mir die Einschränkung gesetzt hatte, meine Skizzen und Illustrationen analog anzufertigen, setzte ich mich zunächst mit verschiedenen Werkzeugen auseinander, die ich später nutzen wollte. Unter anderem war es mir wichtig, möglichst mobil zu sein. Meine Arbeit auch außerhalb meines Zimmers erledigen zu können, würde mir mehr Freiheiten geben, nicht nur an einen Ort gebunden zu sein, sondern auch andere Umgebungen und Eindrücke genießen zu können. Dies würde meine Motivation erhöhen, mit der Arbeit zu beginnen, und mir einen stärkeren Anreiz geben. Wenn ich mich bereits mit meinen Utensilien an einen anderen Ort begeben, wäre es schließlich verschwenderisch, sie dort nicht auch zu nutzen.

Zunächst fiel meine Wahl auf Acrylmarker. Diese sind in kleinen Zehnerpackungen sehr handlich und gut zu transportieren. Ein Skizzenbuch mit dickem Papier auf Steinbasis sollte außerdem verhindern, dass die Tinte durch das Papier blutet. Nach kurzer Zeit stellte sich jedoch heraus, dass diese Lösung nicht ausreichte. Bleistiftskizzen wurden von den Markern vollständig überdeckt, die limitierte Farbpalette schränkte mich ein, da sich trotz des Mischens nicht das gesamte Farbspektrum nutzen ließ, und die vergleichsweise langen Trockenzeiten machten sie für das schnelle Festhalten von Farbeindrücken ungeeignet.

Zu dieser Zeit plante ich außerdem eine Reise nach Schottland, um dort Landschaften als Inspiration und Grundlage für einzelne Szenen festzuhalten. Hierfür galten dieselben Anforderungen: möglichst mobil zu sein und schnell arbeiten zu können, um auch unterwegs flexibel zu bleiben. Während ich meine Sachen packte, überlegte ich mir daher eine Alternative zu den Acrylmarkern und erinnerte mich daran, dass Aquarellfarben diese Anforderungen wahrscheinlich besser erfüllen würden. Da ich früher viel und gerne mit Aquarell gearbeitet hatte, war mir der Umgang damit vertraut. Ein kleiner Aquarellkasten, den ich noch besaß, ließ sich ideal mit den gewünschten Farben ausstatten. Ergänzt durch einen Pinsel mit integriertem Wassertank und ein kleines Aquarellskizzenbuch hatte ich bereits alles, was ich benötigte.

Die darunterliegenden Skizzen blieben weiterhin gut sichtbar, und durch das Mischen der Farben konnte ich kontrolliert eine deutlich größere Farbpalette erzeugen. Zusätzlich ließ sich die Farbe nach dem Trocknen jederzeit wieder mit Wasser reaktivieren, was das Medium besonders flexibel für meinen Arbeitsprozess machte.

Die richtige Wahl meines Mediums war wichtig, da ich mich im späteren Verlauf nach der Reise dazu entschied, Aquarell weiterhin zu verwenden und für die Animation einen hybriden Stil zu entwickeln, der traditionell entstandene analoge Skizzen mit einer digitalen Weiterverarbeitung in einem 3D-Programm verbindet. Dort sollten die Zeichnungen verfeinert und zu einer fertigen Szene zusammengefügt werden. Diesen Mix aus verschiedenen Medien hatte ich bereits im Studium mehrfach für meine Animationen verwendet, weshalb es sich natürlich anfühlte, diesen Ansatz weiterzuführen.



Abb. 03: Eigene Darstellung „Aquarellkasten“



Abb. 04: Eigene Darstellung „Etui“



Abb. 05: Eigene Darstellung „Acrylmarker“

Von der Inspiration zur Motivation

Beobachtet habe ich, dass diese Blockade meist stark durch meine Stimmung und meine Gefühle gegenüber dem Prozess beeinflusst wird. Meine Motivation, mich bewusst an eine Aufgabe zu setzen und gestalterisch oder theoretisch daran zu arbeiten, ist in hohem Maße davon abhängig. Mit diesem Projekt war ich zudem erstmals an eine kontinuierliche Arbeitsweise gebunden und hatte nicht die Möglichkeit, den Prozess zu unterbrechen, um stattdessen etwas Neues zu beginnen.

Dies fordert mich heraus, Gestaltung und Prozess als eine kontinuierliche Entwicklung neu zu verstehen und nicht lediglich als einzelne „sparks of inspiration“ – kurze Momente plötzlicher Inspiration.

Der Grund für die Reise nach Schottland war das Sammeln von Inspiration für die verschiedenen Umgebungen der gestalterischen Entwicklung. Gleichzeitig wollte ich diese Vorgehensweise als Methode erproben, da mir zuvor hauptsächlich Bilder aus dem Internet und daraus entstehende Moodboards als Referenz dienten. Für diese Aufgabe wollte ich jedoch mein Repertoire an Erfahrungen und Erlebnissen erweitern, um mehr Variation in meinen Ideen zu schaffen.

Darüber hinaus wollte ich Inspiration als eine Art Kraftstoff für meine Motivation nutzen, um der Prokrastination entgegenzuwirken. Nach meiner persönlichen Erfahrung entstehen Ideen selten aus dem Nichts, sondern entwickeln sich aus der Auseinandersetzung mit äußeren Eindrücken und bereits gemachten Erfahrungen.³

Etwas zu sehen, kann in mir den Wunsch wecken, es nachzubilden oder zu verändern, um es mir gestalterisch anzueignen. Dies kann auch als meine Motivation bezeichnet werden. Der Drang, etwas Neues und – subjektiv betrachtet – etwas Schönes zu sehen, gibt mir den Antrieb und die Kraft, selbst etwas entstehen lassen zu wollen.

³ „Entwerfen ist zukunftsgerichtetes Tun. Der Entwurf nimmt etwas vorweg, das noch nicht existiert, er wird erst durch den Prozess des Entwerfens konkretisiert“ (Frye, 2017, S.15)

Nigel Cross beschreibt eine ähnliche Beobachtung bei den Designern Gordon Murray (Designer des McLaren F1) und Kenneth Grange (Designer des InterCity 125). Beide werden von starken emotionalen Antrieben geprägt, die ihnen die Motivation geben, ihren gestalterischen Prozess kontinuierlich fortzuführen.

Bei Gordon Murray ist es der Wunsch, seine Konkurrenz zu schlagen. Er beschreibt sich als von einem ausgeprägten Wettbewerbsdenken geprägt, das ihn sowohl durch Erfolge als auch durch Misserfolge antreibt.

Kenneth Grange hingegen begegnet dem Designprozess mit Neugier. Seine Auffassung von „Learning by Doing“ entwickelte sich während seiner Zeit in der Armee, in der er Maschinen auseinander- und wieder zusammenbaute. Dadurch lernte er, die Perspektiven anderer nachzuvollziehen und sich in deren Denkweisen hineinzusetzen. Zudem vertritt er die Ansicht, dass das Training seiner physischen Gesundheit und Leistungsfähigkeit in dieser Zeit einen wesentlichen Beitrag zu seiner Ausdauer im gestalterischen Arbeiten geleistet hat. Diese körperliche Leistungsfähigkeit sei für ihn Teil der Stärke von Führung, so seine eigene Überzeugung (Org.: „This physical aptitude is part of the strength of leadership, he believes“ Cross, 2023, S. 76). (vgl. Cross, 2023, S.75-76)

Es ist ihre Einstellung und Motivation gegenüber dem Design, die sie zu guten Designern macht. Meine Motivation, Gesehenes in die Wirklichkeit zu übertragen, ist ein Drang, der noch nicht vollständig ausgeprägt ist, um mich diesen gestalterischen Herausforderungen direkt zu stellen.

Stattdessen mache ich entweder ein Foto davon und speichere es für den Fall der Fälle, oder ich entwickle die Idee mental so detailliert aus, dass ich am Ende nicht mehr die mentale Kapazität habe, sie tatsächlich umzusetzen.

Diese Selbstanalyse sowie die Informationssammlung über die Motivationen anderer Designer sind jedoch nicht nur eine theoretische Begründung, sondern auch eine Inspiration für mich. Zu sehen, wie sie ihren Prozess wahrnehmen und weiterentwickeln, gibt mir die Hoffnung, dass ich dies in Zukunft ebenfalls als Methode nutzen kann, um mich als gestalterische Identität oder „Charakter“ weiterzuentwickeln und meine Rolle im Prozess zu finden.

Motivation führt zu Inspiration, und die Informationen, die durch Inspiration gesammelt werden, führen wiederum zu neuen Ideen und gestalterischen Ansätzen. Diese kontinuierliche Collagenarbeit habe ich bereits theoretisch untersucht. Da ich diesen Prozess der Selbstbeobachtung nun jedoch über mehrere Monate selbst analysieren konnte, bin ich gewissermaßen selbst zur Studie geworden und kann meine theoretischen Überlegungen nun um eine praktische Grundlage ergänzen.



Abb. 06: Eigene Fotografie „Schottland“

I've been mapping many caverns but it still feels like a maze

In einer kurzen Hausarbeit über das zirkuläre experimentelle Vorgehen in Wissenschaft und Gestaltung beschäftigte ich mich bereits mit der Frage, wie sich diese beiden, häufig als gegensätzlich wahrgenommenen, Bereiche in ihrem Schaffensprozess tatsächlich ähneln und wie sie sich im Wesentlichen nur durch die Reihenfolge ihrer Vorgehensweisen unterscheiden.

In dieser theoretischen Arbeit stellte ich, ausgehend von der Beobachtung der Arbeitsweise meiner Schwester innerhalb ihres Soziologiestudiums die Vermutung auf, dass wissenschaftliches Arbeiten zunächst von einer Idee beziehungsweise einer These ausgeht. Daraus entwickelt sich eine Fragestellung, bevor durch die Wahl einer geeigneten Methode die experimentelle beziehungsweise empirische Phase beginnt. Abschließend werden die gewonnenen Befunde analysiert, um die ursprüngliche These entweder zu bestätigen oder zu widerlegen. Ich, als selbstbeobachtender Gestalter habe die Vermutung aufgestellt, dass zunächst eine experimentelle Phase entstehen muss, bevor eine passende Methode gewählt wird. Diese führt anschließend zu einer Idee, auf die schließlich die Analyse folgt. (vgl. Ilić, 2024)

Meine Herangehensweise im Prozess muss dabei nicht immer mit einer fertigen Idee beginnen. Bereits eine Inspiration, wie etwa der Anblick von Licht, das sich in den Blättern eines Baumes bricht, reicht aus, um das Gefühl zu wecken, etwas schaffen zu wollen.

Darauf folgt die experimentelle Phase, in der ich verschiedene Materialien oder Werkzeuge ausprobiere, um eine geeignete Methode zur Umsetzung zu entwickeln. Die Cyanotypie würde in diesem Beispiel eine akkurate Abbildung von Licht und Schatten ermöglichen, die dabei entstehen. Allerdings ist hierfür eine Vorbereitungszeit notwendig, und Wind würde keine detaillierten Ergebnisse zulassen.

Während dieser Experimente bildet sich nach und nach eine immer klarer werdende Idee heraus, die ich

anschließend umsetze. Erst danach folgt die Analyse, in der ich überprüfe, ob das entstandene Ergebnis dem entspricht, was ich ursprünglich erschaffen wollte. Ist dies nicht der Fall, springe ich an die Stelle im Prozess zurück, an der ich die Ursache des Problems vermute. Dabei kann es sich um ungeeignete Materialien für die jeweilige Aufgabe handeln oder darum, dass die Idee weiter ausgearbeitet beziehungsweise verändert werden muss. Anschließend kehre ich erneut in die experimentelle oder gestalterische Phase zurück, aus der sich wiederum neue Ideen entwickeln, die anschließend erneut analysiert werden.

Bei der Entwicklung der Umsetzung meiner Animation durchlief ich den bereits beschriebenen Prozess, um herauszufinden, welches Werkzeug beziehungsweise Material meinen Anforderungen am ehesten entsprach und das gewünschte Resultat erzielen konnte.

Da die Parameter „Methode“ und „Experiment“ eng miteinander verbunden sind, ist zwar eine Unterteilung in einzelne Schritte möglich, ich habe jedoch beobachtet, dass in der Praxis meist ein ständiger Wechsel zwischen beiden stattfindet. Die Wahl einer Methode beeinflusst das Experiment, gleichzeitig beeinflussen die Ergebnisse des Experiments wiederum die gewählte Methode. Den Begriff „Methode“ habe ich dabei bisher eher als einen offenen Begriff verwendet, der häufig mit der Wahl geeigneter Materialien verschmilzt. Die Wahl meiner Utensilien steht dabei in Relation zu meiner persönlichen Erfahrung im Umgang mit den jeweiligen Werkzeugen.

Mit einem Bleistift wähle ich nicht nur das Werkzeug, sondern entscheide mich zugleich für eine Arbeitsweise, die schnelle, kleine Skizzen ermöglicht und einen iterativen Prozess unterstützt. Im Gegensatz dazu würde die Arbeit mit Ölfarben eine andere Herangehensweise begünstigen, die mehr Zeit für die Ausarbeitung einzelner Schritte lässt und stärker ins Detail geht.

So entschied ich mich zunächst für Acrylmarker und begann, mit ihnen gestalterisch zu arbeiten. Während des Experimentierens stellte ich jedoch fest, dass dieses Medium meinen Anforderungen nicht entsprach, da zwar eine schnelle Anwendung von Farbe möglich war, jedoch darunterliegende Skizzen überdeckt wurden und das Mischen der Farben sich als deutlich schwieriger erwies.

Daraufhin überdachte ich meine Vorgehensweise und wechselte zu Aquarell. Hier war es mir gezielt möglich, Farben flexibel zu mischen und schnell aufzutragen. Da ich auf den bestehenden Skizzen aufbaute, wurden die aufgetragenen Farben Teil einer experimentellen Phase, in der viele Möglichkeiten getestet werden konnten und durch erneutes Anfeuchten auch Korrekturen möglich waren.

Dadurch begann erneut eine experimentelle Phase, aus der sich schließlich ein Stil entwickelte, den ich im weiteren Verlauf beibehielt. Erst danach begann die eigentliche Ideenentwicklung, in der ich die gefundene Methode gezielt für die gestalterische Umsetzung einsetzte.

Das einmalige Durchlaufen und die schriftliche Dokumentation dieses Prozesses führten mich zu der Erkenntnis, dass die zuvor aufgestellte These einer zirkulären Gestaltung als Umkehrung wissenschaftlicher Forschung nicht uneingeschränkt zutreffen muss. Stattdessen kristallisierte sich eine andere Form des Prozessverständnisses heraus, die mich an die hyperbolische Geometrie der Mathematik erinnert. Zudem muss gesagt werden, dass ich Prozessdarstellungen meist zunächst aus einer neutralen Perspektive betrachte, bevor ich sie für meine Zwecke adaptiere. Abbildungen werden zunächst aus einer rein darstellenden Perspektive als geeignet bewertet, bevor ihnen ein inhaltlicher Wert zugeschrieben wird. Dabei wird selbstverständlich auch der ursprüngliche Gebrauch der Modelle recherchiert, um zu prüfen, ob sich zusätzlich eine inhaltliche Verbindung herstellen lässt.

Die Darstellung der hyperbolischen Geometrie dient hier ausschließlich als visuelles Modell zur Veranschaulichung des gestalterischen Prozesses. In der nicht-euklidischen hyperbolischen Geometrie werden Räume durch eine negative Krümmung charakterisiert, wodurch sich ursprünglich nahe beieinander liegende Linien zunehmend voneinander entfernen. Übertragen auf den gestalterischen Prozess lassen sich einzelne Entscheidungen – etwa die Wahl einer Methode oder eines Experiments – als Verzweigungen eines Weges verstehen. Obwohl sich der Ausgangspunkt subjektiv nicht verändert, führt jede Entscheidung innerhalb des Prozesses zu einer strukturellen Verschiebung der möglichen weiteren Entwicklungsrichtungen. Durch die kontinuierliche Bildung neuer Feedback-Loops (Rückkopplungsschleife) entsteht somit kein geschlossener,

zyklischer Verlauf, sondern ein sich fortlaufend verzweigendes System von Möglichkeiten. Jede neue Idee kann dabei als Ausgangspunkt weiterer Entscheidungen dienen, wodurch sich der Prozess als offenes, nicht lineares Netzwerk von Entwicklungswegen beschreiben lässt.

Diese Art von Rückkopplungsschleifen entwickelt sich fortlaufend zu neuen Herangehensweisen und folgt keinem geschlossenen Kreis. Vielmehr entsteht dadurch kontinuierlich, ein nicht linearer, verzweigter Verlauf, der durch Inspiration und experimentelles Vorgehen geprägt ist.

Diese Art der Darstellung spiegelt für mich auch das Gefühl wider, trotz meines Prozesses dennoch am selben Ort zu stehen. Egal wie weit ich voranschreite, sehe ich weder meine bereits zurückgelegten Schritte noch die zukünftigen, auch wenn ich alle erlernten Fähigkeiten weiterhin nutze, um mich weiterzuentwickeln. Diese Unzufriedenheit zusammen mit meinem fehlenden Platz innerhalb des Prozesses hat oft dazu geführt, dass ich das Gefühl hatte, nicht genug erreicht zu haben. Alles, was ich bereits geschaffen habe, ist zwar in der Qualität hoch, doch durch die Unsichtbarkeit der Quantität entsteht bei mir der Eindruck, nicht weiterzukommen und am Platz verwurzelt zu stehen.

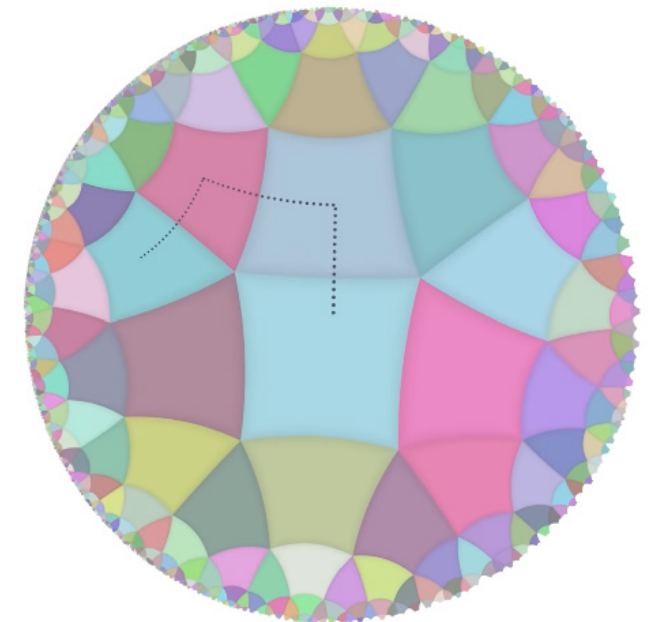
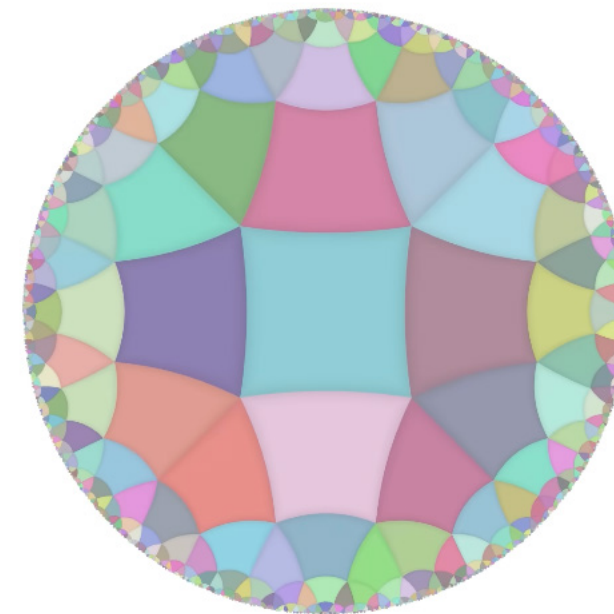
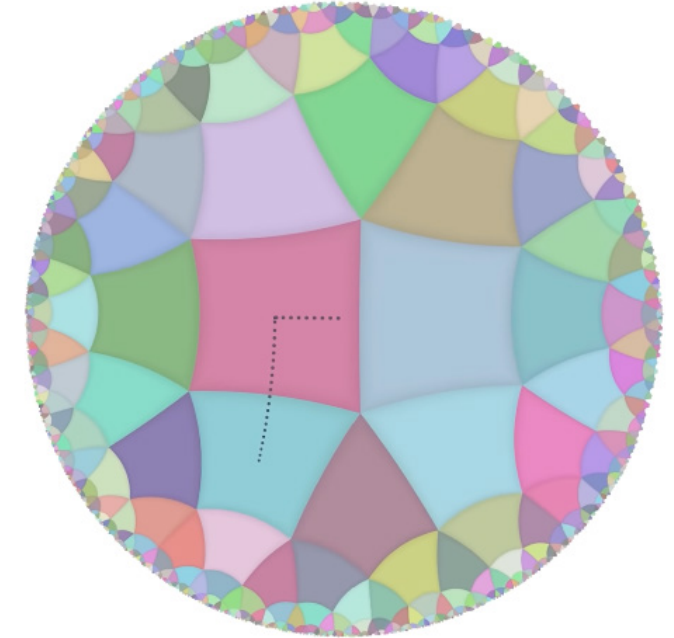
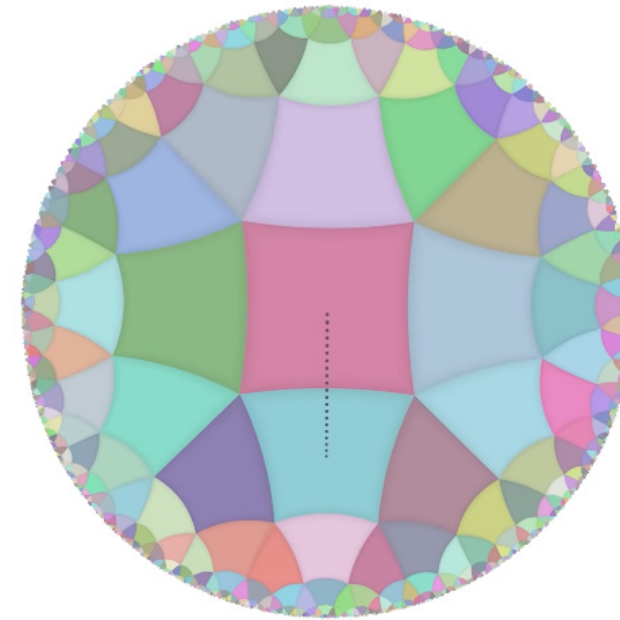
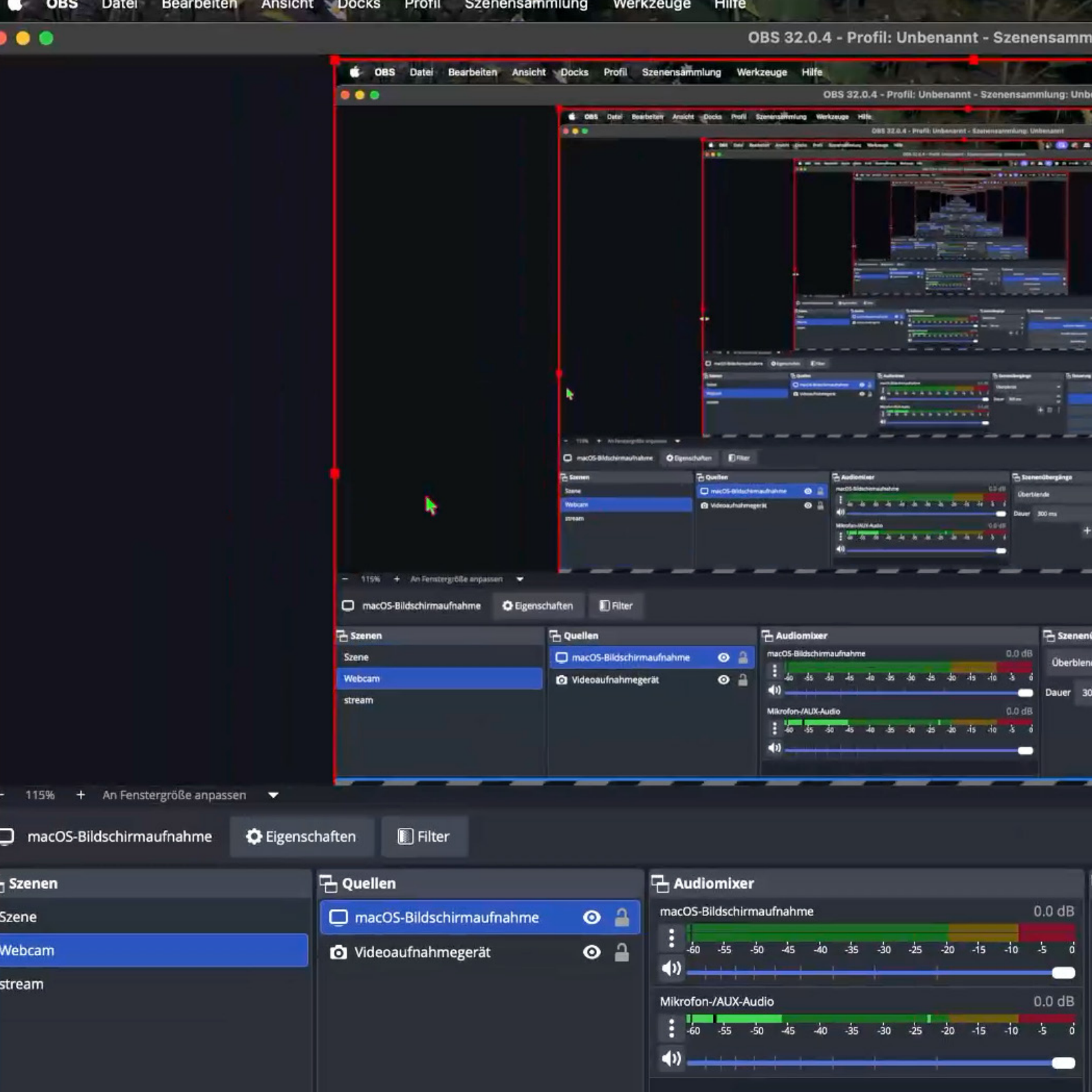


Abb. 07: Darstellung einer nicht-euklidischen Geometrie, Code Parade (2019)



Selbstbeobachtung

Um diese Selbstbeobachtung zu einem späteren Zeitpunkt nicht nur reflektieren zu können und um eine Spur meines Prozesses zu hinterlassen, also festzuhalten, wie ich zu diesem Zeitpunkt gehandelt habe und welche Entscheidungen ich getroffen habe, habe ich versucht, diesen filmisch zu dokumentieren.

Geleitet von verschiedenen Speedpaintings („gefilmte, Wiedergaben von Illustrationsprozessen“) oder „Draw with me“-Videos („gefilmte und meist mit einem Sprecher versehene Videologs, die den Prozess und die Entscheidungen währenddessen festhalten“) auf YouTube habe ich meine Laptop-Webcam genutzt, um mich selbst zu filmen und meinen Prozess dadurch zu dokumentieren.

Diese Videos sollten eine möglichst unveränderte Darstellung meiner Gedanken festhalten, ohne eine Wertung oder den Hintergrund von Entertainment-Content-Erstellung. Daher wurde jedes aufgenommene Video nachträglich nur zusammen geschnitten und hochgeladen. Jegliche Inhalte, die aus Versehen aufgenommen wurden und aus Gründen der Privatsphäre nicht gezeigt werden konnten, wurden herausgeschnitten oder verpixelt.

Da ich während des gestalterischen Prozesses oft alleine arbeitete, zwang mich die Videoaufnahme dazu, meine Gedanken zu verbalisieren. Ich versuchte alles, was ich gerade dachte, sowie jede Entscheidung, die ich traf, auszusprechen, um keine stille Aufnahme zu erzeugen.

Zu manchen Zeiten konnte ich dann jedoch nicht mehr sprechen. Meist lag dies an mentaler Erschöpfung, die es mir nicht ermöglichte, gleichzeitig zu arbeiten und meine Gedanken zu schildern. Diese Methode der Selbstbeobachtung wird auch gerne in der Designforschung genutzt. Subjekte in der Studie werden darum gebeten, ihre Gedanken frei zu äußern und ihre Aussagen sowie Taten werden durch Video und Audioaufnahmen festgehalten und in kleineren Protokollen analysiert.

Abb. 08: Eigener Screenshot aus OBS Studio.

Die Protokollanalyse stützt sich auf verbale Berichte von Teilnehmern über ihre eigenen kognitiven Aktivitäten. Eine der direktesten Möglichkeiten, herauszufinden, was in den Köpfen von Menschen vorgeht, besteht darin, sie zu bitten, ihre Gedanken mitzuteilen. Natürlich ist dies mit zahlreichen Schwierigkeiten verbunden. Menschen wissen nicht notwendigerweise, was in ihrem eigenen Kopf vor sich geht, ganz zu schweigen davon, dass sie in der Lage wären, dies zu verbalisieren. Zudem kann die Verbalisierung selbst Auswirkungen haben, sodass sich das Verhalten und die kognitive Leistung der Teilnehmenden tatsächlich verändern. Darüber hinaus kann es vorkommen, dass Teilnehmende unbeabsichtigt irrelevante Aussagen machen oder parallele, aber unabhängige Gedanken berichten, die nicht mit der tatsächlich ausgeführten Aufgabe zusammenhängen. Diese Nachteile wirken sich besonders stark auf die Validität der Protokollanalyse bei der Untersuchung von Design-Denken aus, da nicht-verbale Prozesse ein wesentlicher Bestandteil der relevanten kognitiven Aktivitäten sind und der Einsatz von Skizzen sowie anderen Formen der Externalisierung von Denkprozessen eine grundlegende Rolle spielen. (vgl. Cross, 2023, S. 98)

Um für mich selbst besser zu verstehen, wie ich eine Gestaltung angehe, nutze ich das Prinzip der Selbstaufnahme. Die mediale und technische Realisation entwickelte sich im Laufe des Projekts kontinuierlich weiter und wurde erweitert, um mehr Aspekte meines gestalterischen Handelns sichtbar machen zu können.

Angefangen mit einer einfachen Laptop-Webcam, die nur mich zeigte, sowie den integrierten Mikrofonen, begann ich mit der Dokumentation. Eine Hürde bestand jedoch darin, dass es für Außenstehende nicht möglich war, direkt nachzuvollziehen, woran ich gerade arbeitete. Zwischenzeitlich hielt ich meine Arbeiten in die Kamera und versuchte zu erklären, was zu sehen war, doch auf Dauer erwies sich dies als nicht produktiv, da ich den Moment der Erfahrung nicht mehr nutzen konnte und stattdessen wieder in reine Selbstreflexion zurückfiel. Mit der Anschaffung einer Handyhalterung konnte ich dieses Problem schließlich lösen. Auch digitale Prozesse ließen sich durch das Aufnahmeprogramm OBS problemlos dokumentieren.

Die Umgebung, in der ich mich befand, wurde zudem bewusst gewählt. Sie diente nicht nur als persönlicher Arbeitsraum, sondern auch dazu, ohne Ablenkung arbeiten zu können. Zunächst funktionierte dies gut, jedoch war der Raum auf Dauer zu kalt und steril, was dann eher zu einer Beeinträchtigung in meinen gestalterischen Prozess führte. Neue Arbeitsräume wurden gesucht, die jedoch erst nach Erhalt der Zugangsberechtigung genutzt werden konnten.

Darüber hinaus stellte sich der Einfluss von Kommilitoninnen und Kommilitonen auf meinen Prozess als weiterer Faktor heraus. Dies als Problem zu bezeichnen, wäre jedoch unpassend, da Gestaltung ohne externe Einflüsse nicht stattfinden kann. Dennoch erwies sich die Zeit, in der ich alleine arbeitete, häufig als tendenziell produktiver. Dies lag unter anderem daran, dass Ablenkungen durch andere Themen leichter vermieden werden konnten und so weniger Prokrastination entstand. Auf der anderen Seite stellten die Gespräche mit meinen Kommilitoninnen und Kommilitonen genau den Input dar, den ich benötigte, um neue Ideen und Perspektiven zu entwickeln und zu verarbeiten. Sie bildeten einen natürlichen Feedback-Loop aus externen Informationen, den ich sonst nicht erhalten hätte.

Für die finale Ausstellung meines Prozesses habe ich aus den Selbstaufnahmen eine Videoinstallation geplant, welche meine Erfahrungen während des Prozesses rhythmisch darstellt. Insgesamt sollen vier Monitore auf Podesten aufgestellt werden, auf denen diese Videos abgespielt werden; Lautsprecher hinter den einzelnen Monitoren geben den entsprechenden Ton aus. Aufgebaut wird dies in einer Ecke des Raumes, in der die Podeste nebeneinander angeordnet sind und es den Besuchern durch die variable Distanz ermöglichen, selbst zu entscheiden, wie vielen Monitoren sie gleichzeitig ihre Aufmerksamkeit schenken möchten.

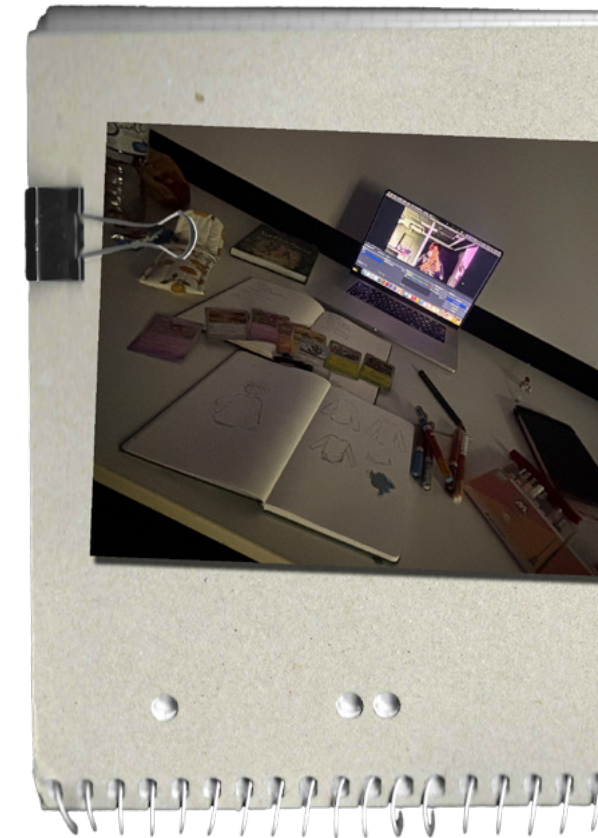


Abb.09: Eigene Fotografie „Prozess“

In der Abbildung des sogenannten Tech-Riders (Technischer Aufbauplan – siehe S. 52-53) wird der Aufbau dieser Installation aus technischer Sicht nochmals veranschaulicht. Die Ausgabe der einzelnen Videos, verteilt auf die jeweiligen Monitore, wird über das Programm TouchDesigner gesteuert. Auch der Ton der einzelnen Videos wird hier den entsprechenden Lautsprechern zugewiesen. Der Hintergrund dieses Set-ups ist der Aufbau sowie die begrenzte Verfügbarkeit ausleihbarer Geräte an der Hochschule, was jedoch dazu geführt hat, dass eine möglichst effiziente Lösung gefunden werden musste, um den Aufbau so simpel wie möglich zu halten.

Der rhythmische Charakter der Installation entsteht durch das synchronisierte Abspielen der Videos, die hinsichtlich Bild und Ton aufeinander abgestimmt wurden. Als Inspiration und Vorlage dienten dabei die Videoinstallationen von Charles und Ray Eames *"Think" (1964)*, eine 30-minütige Multiscreen-Installation, die im IBM-Pavillon auf der Weltausstellung 1964 in New York gezeigt wurde.

Ich habe versucht, eine narrative Struktur zu entwickeln, welche meinen gestalterischen Prozess für Außenstehende insbesondere in seiner zeitlichen und emotionalen Entwicklung nachvollziehbar macht. Im Zentrum steht dabei der beschrittene Weg durch Entscheidungen, Pausen, Frustration und Erfolge.

Durch die Nutzung meiner eigenen Aussagen innerhalb der Videos entsteht eine selbstreferenzielle Narration, die den Betrachtenden in den Prozess hineinversetzt. Die Installation soll dabei die Vielschichtigkeit meines Prozesses sichtbar machen und nicht lediglich eine chronologische Aufzeichnung der Geschehnisse darstellen.



Abb.10: Charles & Ray Eames Foundation (1964)

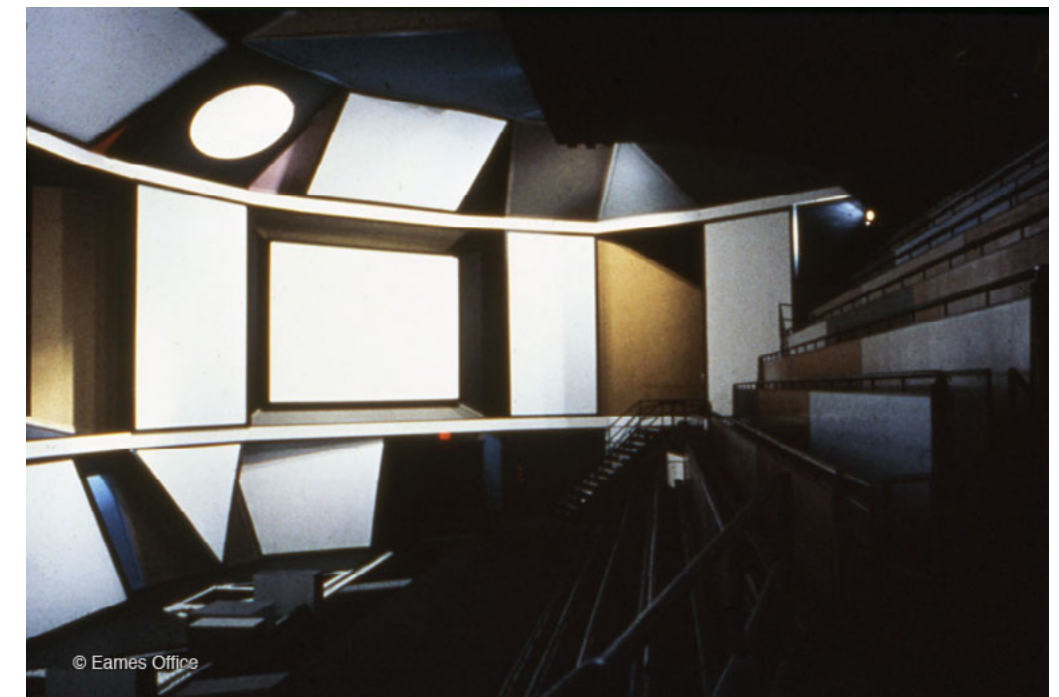


Abb.11: Charles & Ray Eames Foundation (1964)

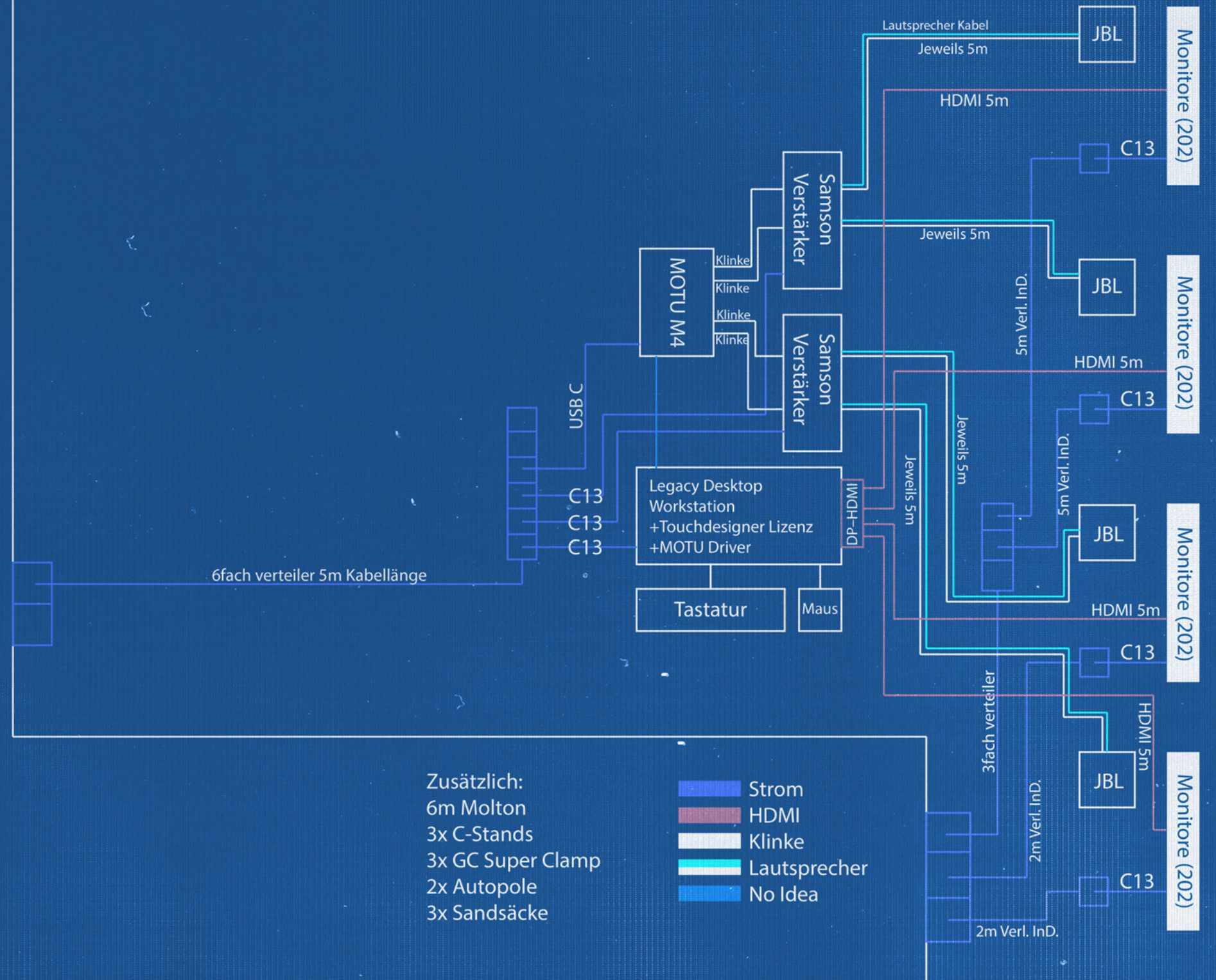


Abb. 12: Eigene Darstellung „Techniker“

* Fazit

* Durch den ursprünglichen Gedanken, es als spannend zu empfinden, meinen eigenen Prozess zu beobachten und eine Selbstanalyse meiner Arbeit durchzuführen, entstand eine Arbeit, die mir einen Einblick in mich selbst ermöglicht hat, den ich auf anderem Wege vermutlich nicht erhalten hätte. Dabei wurde nicht nur der gestalterische Prozess sichtbar, sondern auch dessen Brüche, Widersprüche und Unsicherheiten.

* Gleichzeitig hat die Auseinandersetzung auch weniger angenehme Aspekte meines Arbeitsverhaltens offengelegt. Insbesondere wurde deutlich, wie fragmentiert und inkonsistent meine Arbeitsweise in vielen Momenten tatsächlich ist. Viel stärker als zuvor wurde mir bewusst, dass das eigentliche Interesse nicht ausschließlich dem Prozess als solchem galt, sondern meiner eigenen Rolle innerhalb dieses Prozesses - also der Frage, wie ich in der Gestaltung agiere, welche Position ich einnehme und welche Haltung mich dabei leitet.

* Die Arbeit hat somit weniger eine abschließende Antwort geliefert, sondern vielmehr eine Verschiebung der Perspektive ausgelöst. Gestaltung erscheint mir nicht mehr als linearer oder vollständig kontrollierbarer Vorgang, sondern als ein dynamisches Spannungsfeld zwischen Vorstellung, Umsetzung und Selbstwahrnehmung. In diesem Spannungsfeld verorte ich nun auch meine eigene Rolle als Gestalter: nicht als feste Position, sondern als etwas, das sich im Prozess selbst immer wieder neu definiert.

Abb. 13 (rechts): Screenshot Undertale, Toby Fox (2015)

* Mehr denn je wurde deutlich, dass es nicht allein der „Prozess“ ist, den ich verstehen wollte, sondern die Frage, wer ich innerhalb dieses Prozesses bin und welche Bedeutung mein Handeln im Kontext von Gestaltung einnimmt. Der Titel meiner Arbeit „The Beauty of Discovering“ war ursprünglich als eine Hoffnung gedacht, wiederzuerkennen, warum mir das Gestalten so viel Freude bereitet hat, und mich erneut dafür zu begeistern. Im Verlauf der Arbeit hat sich diese anfängliche Intention jedoch verschoben. Statt einer Rückkehr zu einem klaren Ausgangspunkt entstand eine sehr persönliche Auseinandersetzung mit der Frage, welche Rolle ich innerhalb des gestalterischen Prozesses einnehme und wie sich diese Rolle im Verlauf der Arbeit verändert.

* „The Beauty“ beschreibt dabei nicht eine direkte Schönheit des Prozesses, sondern vielmehr eine Erleichterung darüber, dass ich trotz aller persönlichen Herausforderungen weiterhin eine Entwicklung meiner selbst erkennen kann und letztlich mit einem Lächeln neuen Herausforderungen begegne. Dabei bleibt meine Motivation durch die Inspiration anderer erhalten und wird weiter gestärkt. In diesem Zusammenhang beschreibt „Discovering“ den Weg selbst, den ich weiterhin beschreiten werde, sowie die Erkenntnis, dass auch mein weiterhin steiler und verzweigter Weg Überraschungen bereithält, die darauf warten, von mir entdeckt zu werden.

* Despite everything, it's still you.

Literaturverzeichnis

ADAMS, R. & ATMAN, C. (2000) *Characterizing engineering student design processes: An illustration of iteration* – <https://doi.org/10.18260/1-2--8204> (zuletzt aufgerufen: 06.07.2026)

ARNHEIM, R. (1969) *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press.

BARSALOU, L.W. (2008) „Grounded cognition“, *Annual Review of Psychology*, Band 59, Seite 617–645 – <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.59.103006.093639> (zuletzt aufgerufen: 06.07.2026)

CHARLES & RAY EAMES FOUNDATION (1964) Think. – <https://eamesfoundation.org/work/think/> (zuletzt aufgerufen: 03.07.2026)

CODE PARADE (2019) *Non-Euclidean Geometry Explained - Hyperbolica Devlog #1* [YouTube video]. – https://youtu.be/zQo_S3yNa2w (zuletzt aufgerufen: 06.07.2026)

CROSS, N., CHRISTIAANS, H. & DORST, K. (1994) „Design expertise amongst student designers“, *Journal of Art and Design Education*, Band 13, Ausgabe 1, Seite 39–56

CROSS, N. (2001) „Design cognition: Results from protocol and other empirical studies of design activity“, in Eastman, C., McCracken, M. & Newstetter, W. (eds.) *Design Knowing and Learning: Cognition in Design Education*. Oxford: Elsevier, Seite 79–103.

CROSS, N. (2023) *Design thinking*. London: Bloomsbury Visual Arts. Auflage 2

ECKARDT, G. (2015) „Die Theorie der kognitiven Dissonanz (FESTINGER, L., 1957)“, in Sozialpsychologie – Quellen zu ihrer Entstehung und Entwicklung. Schlüsseltexte der Psychologie. Wiesbaden: Springer. – https://doi.org/10.1007/978-3-658-06854-7_20 (zuletzt aufgerufen: 06.07.2026)

EYSENCK, M.W. & BRYSSAERT, M. (2018) *Fundamentals of cognition* 3 Auflage, Abingdon: Routledge.

Fox, T. (2015) Undertale [Computer Spiel]. – <https://undertale.com/> (zuletzt aufgerufen: 03.07.2026)

FRYE, A. (2017) *Design und Improvisation: Produkte, Prozesse und Methoden*. Bielefeld: transcript Verlag. – <https://www.annikafrye.de/wp-content/uploads/DESIGN-UND-IMPROVISATION-PRODUKTE-PROZESSE-UND-METHODEN-Einleitung.pdf> (zuletzt aufgerufen: 06.07.2026)

GULLIFOR, D.P., GARDNER, W.L., KARAM, E.P., NOGHANI, F. & COGLISER, C.C. (2024) “The Impostor Phenomenon at Work: A Systematic Evidence-Based Review, Conceptual Development, and Agenda for Future Research.” *Journal of Organizational Behavior*, Band 45, Ausgabe 2, Seite 234–251 – <https://doi.org/10.1002/job.2733>. (zuletzt aufgerufen: 06.07.2026)

LOFTUS, E.F. (1997) „Creating false memories“, *Scientific American*, Band 277, Seite 70–75 – <https://doi.org/10.1038/scientificamerican0997-70> (zuletzt aufgerufen: 06.07.2026)

OBS Studio (2026) OBS Studio. – <https://obsproject.com/> (zuletzt aufgerufen: 01.06.2026)

SOMEBODY’S WATSON (2012) „The philosophical outlook of a ten year old: or “why children shouldn’t be allowed to read psychology textbooks” or “the story behind my new url”“. *Tumblr* – <https://www.tumblr.com/somebodyswatson/37039913382/the-philosophical-outlook-of-a-ten-year-old-or> (zuletzt aufgerufen: 03.07.2026)

SOLOMON, L.J. & ROTHBLUM, E.D. (1984) „Academic procrastination: Frequency and cognitive-behavioral correlates“, *Journal of Counseling Psychology*, Band 31, Ausgabe 4, Seite 503–509. – <https://doi.org/10.1037/0022-0167.31.4.503> (zuletzt aufgerufen: 03.07.2026)

Steel, P. & Klingsieck, K.B. (2016) „Academic procrastination: Psychological antecedents revisited“, *Australian Psychologist*, Band 51 Ausgabe 1, Seite 36–46

ILIĆ, V. (2024) *Dialog über Gestaltung: Der wissenschaftliche und gestalterische Prozess unterliegen beide einem zirkulären experimentellen Vorgehen*. Unveröffentlichte Hausarbeit.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 01: Eigene Darstellung nach „somebodyswatson“ (2012)	9
Abbildung 02: Eigene Fotografie „Tauben“	24
Abbildung 03: Eigene Darstellung „Aquarellkasten“	31
Abbildung 04: Eigene Darstellung „Etui“	32-33
Abbildung 05: Eigene Darstellung „Acrylmarker“	34-35
Abbildung 06: Eigene Fotografie „Schottland“ (2026)	38
Abbildung 07: hyperbolische Geometrie „Code Parade“ (2019)	43
Abbildung 08: Eigener Screenshot „OBS Studio“	44
Abbildung 09: Eigene Fotografie „Prozess“	47
Abbildung 10: Charles & Ray Eames Foundation „Think“ (1964)	49
Abbildung 11: Charles & Ray Eames Foundation „Think“ (1964)	49
Abbildung 12: Eigene Darstellung „Techrider“	50-51
Abbildung 13: Screenshot Undertale „Despite everything“ (2015)	53

Übersicht genutzter Hilfsmittel

ChatGPT (OpenAI, GPT-5.5) wurde ausschließlich zur Korrektur von Rechtschreibung und Grammatik verwendet.

Die inhaltliche Konzeption, wissenschaftliche Argumentation, Literatursauswahl, Analyse sowie alle Schlussfolgerungen wurden eigenständig erarbeitet.

Das Online-Wörterbuch „Duden“ wurde ebenfalls zur Korrektur von Rechtschreib, Satzbau und Grammatik verwendet.

Die genutzte Version hier war „Mentor Klassik“.

Für die Übersetzung einzelner Wörter und Textpassagen wurde der Online-Übersetzer „DeepL“ verwendet.

Sämtliche Übersetzungen wurden anschließend von mir selbst überprüft und gegebenenfalls an den fachlichen Kontext angepasst.