

Keller



- 45** Luisa Nickolaus: Tufting + AR (Semesterarbeit), Lehrveranstaltung *Cheap Thrills*
- 46** Jonas Nitzl: What Happened to Marc (Semesterarbeit), Lehrveranstaltung *Cheap Thrills*
- 47** Laurenz Strasser: Drehbuch für einen Kurzspielfilm zum Thema Selbstbestimmung und Freiheit über das eigene Leben
- 48** Lucy Witthoff: Filmskulptur mit Projection Mapping, Semesterarbeit Sommer 22 »Mediale Inszenierung - Projection Mapping«
- 49** Moritz Fischer: Filmskulptur mit Projection Mapping, Semesterarbeit Sommer 22 »Mediale Inszenierung - Projection Mapping«
- 50** Laura Schmidtke, Timothy Wei Wern Lim: (In)visible Typography - a sensual experience

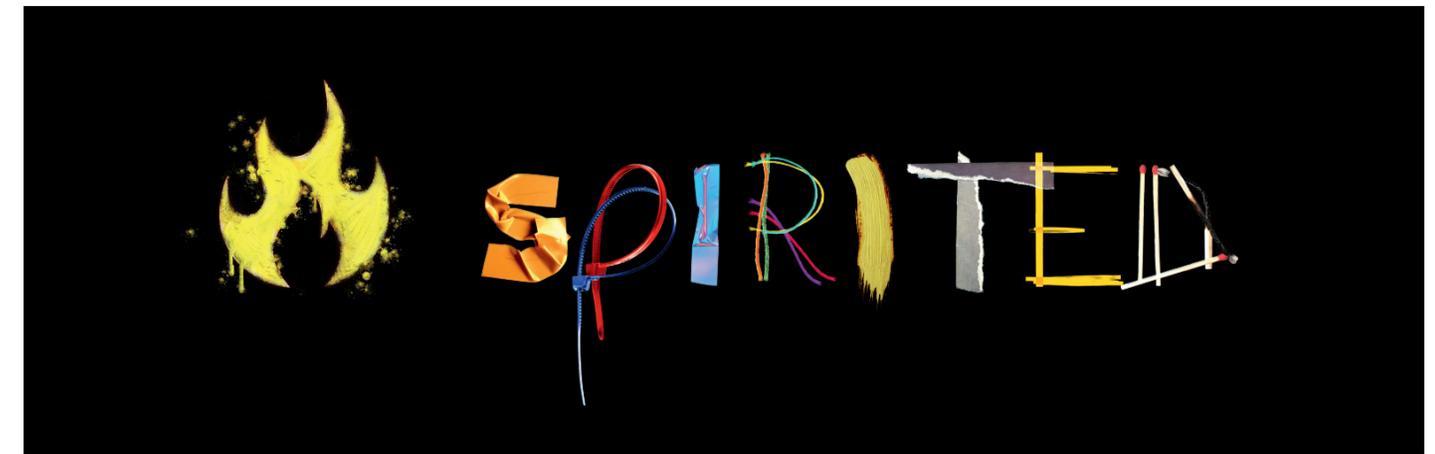
Vernissage
Do. 09.02., 19 Uhr

Öffnungszeiten
Fr. 10.02., 15-21 Uhr
Sa. 11.02., 12-21 Uhr
So. 12.02., 12-18 Uhr

werkschau-wiesbaden.de

Spirited
Werkschau
Kommunikationsdesign
Wintersemester 22/23

Adresse
Haus Metzler
Bornhofenweg 9
65195 Wiesbaden

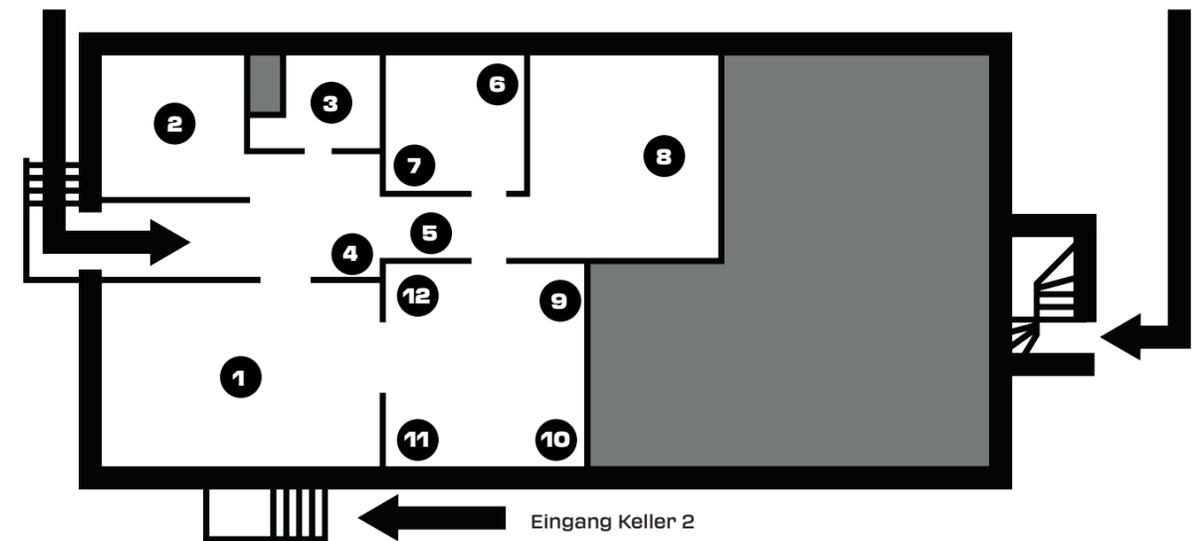


Raumplan

EG

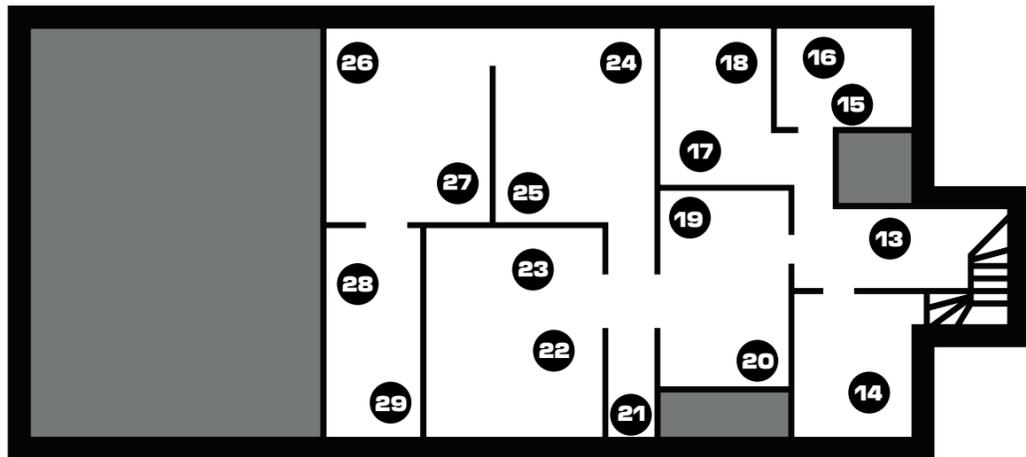
Eingang Erdgeschoss

Eingang 1./2. OG und Keller 1



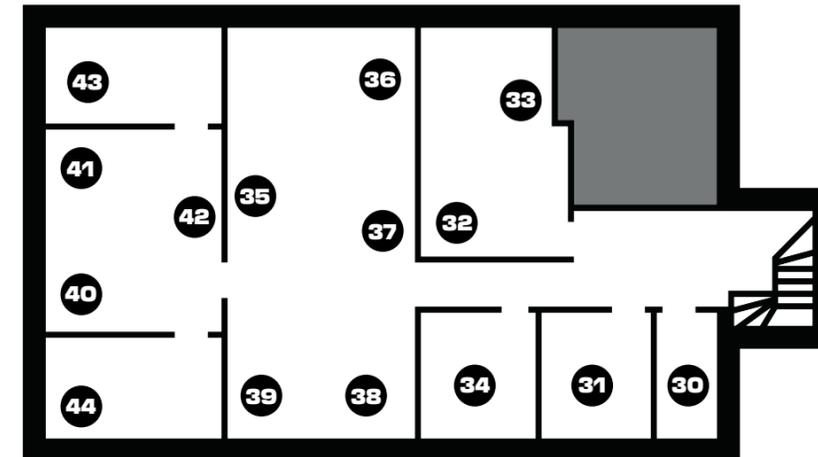
- 1** Eröffnung/Büchershop
- 2** Bar
- 3** WC
- 4** Jakob Kneip: Distorted Perception
- 5** Plakate aus dem Semesterprojekt *Gun Control*
- 6** Lea Meeßen: Animationsfilm zum Thema Tiefsee
- 7** Sandra Wehrle: Live Streaming mit virtuellen Avataren - Eine neue Ausdrucksform der Individualität
- 8** Kino
- 9** Armin Ludl: Digital Fashion: Queerness trifft Tradition
- 10** Antonia Lohse: Gestalterische Auseinandersetzung mit dem Thema Blindheit
- 11** Vanessa Reintgen: Konzeption und Entwicklung einer Streetwear Marke mit dem Fokus auf das Thema Gesundheit
- 12** Lileen Winkler: Konzeptionelle und gestalterische Auseinandersetzung mit den Märchen der Gebrüder Grimm im crossmedialen Kontext

1. OG



- 13** Laura Leitzig: Entwicklung und Gestaltung eines Corporate Designs für ein Unternehmen im Social Media Sektor
- 14** Kimberly Rebscher: Konzeptionelle und gestalterische Entwicklung einer crossmedialen Awareness-Kampagne zum Thema Männergesundheit
- 15** Julian Hämel: Neugestaltung und -illustration des Kinderbuchs »Ronja Räubertochter«
- 16** Mateo Abad Schneewind: Produktion eines Musikvideos mit künstlerisch experimenteller Umsetzung
- 17** Hannah Beilstein: Entwicklung einer Kampagne zum Thema: »Nachts allein unterwegs«
- 18** Metages Megie: 2D Animationsfilm zum Thema asiatischer Konflikt zwischen Mensch und Natur
- 19** Anna Semar: Entwicklung einer georeferenzierten Kommunikationsplattform für Events und Festivals
- 20** Laura Kräft: Gestaltung eines Buches über gesellschaftliche Erwartungen an Frauen
- 21** Natalie Föth: Interaktives Konzept über Lebensmittelinhaltsstoffe
- 22** Raban Sidon: Entwicklung eines Corporate Designs nach nachhaltigen Grundprinzipien
- 23** Katarina Ossipov: Keep in touch: Körperliche Nähe in der Post-Pandemie-Welt - eine multisensorische Rauminstallation
- 24** Jae-Woo Kim: »Die Oper ist tot, es lebe die Oper« - Ein Befreiungsversuch
- 25** Caylie Jarvis: Konzeptionelle und gestalterische Auseinandersetzung mit dem Thema Mythologie in Form eines multimedialen Magazins
- 26** Phi Trang Ly: 2D Animationsfilm zum Thema asiatische Märchen und Sagen
- 27** Eva Klein: Aufklärungskampagne für mehr Diversität und Vielfalt bei Kinderspielzeugen
- 28** Johanna Lawetzky: Wild- oder Honigbiene - Wer bekommt den Nektar?
- 29** Jennifer Pflug: Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Thema „Heimat“ in der Form eines Editorials mit medialer Erweiterung

2. OG



- 30** Sandra Smigerski: Illustrative und Typografische Gestaltung des Romans »Afterdark« von Haruki Murakami
- 31** Melisa Bodur, Didem Altmisdört: The self needs a room to exist in - immersive media art
- 32** Elena Drisch: Konzeptionelle und gestalterische Auseinandersetzung mit dem Thema chronische Erkrankung
- 33** Vivien Ebert: Das Mikrobiom des Körpers - eine Informationskampagne
- 34** Louisa Henß: Körpergedächtnis: Wie unsere Haut mit unserem Körpergedächtnis und der Psyche interagiert
- 35** Natalie Giesel: Variable Font mit analogen und digitalen Kommunikationsmedien
- 36** Julia Ginzel: Cargirls - ein Hobby ohne Vorurteile
- 37** Julia Dietsche: Entwicklung und Gestaltung einer Marke im Social Media Bereich
- 38** Svenja Diefenbach: Japanisches Dämonium - Ein illustriertes Kompendium der Yokai
- 39** Jennifer Busse: (Im-)Perfektionismus
- 40** Katharina Gresch: Experimentelle Display-Schrift mit variablem Charakter
- 41** Arun Gopal: Entwicklung einer ganzheitlichen Marken-Identität für die Filmproduktion »deinkopfkino«
- 42** Julia Bücher: Crossmediale Anwendung zum Thema Bienen erleben mit Augmented Reality
- 43** Do Mai Anh Dang: Entwicklung eines digitalen & analogen Community Tools zur Organisation von Freundesgruppen auf Events, Festivals und Reisen
- 44** Lydia Vey: Entwicklung einer Recycling Modemarke