



# Journalism

Motivation: Mit meinem Talent, meiner Kreativität, habe ich als Informationsdesigner meine Berufung gefunden. Auch privat nehme ich gerne unübliche Motive ins Visier meiner Kamera oder setze Plakate und Flyer für Bekannte um. Es folgt eine Auswahl angemessener Referenzen der Jahre 2009 bis 2014.

Ich bin: „Jung, kreativ und motiviert, die Welt zu verändern.“ Als junger, gelernter Informationsdesigner steige ich auf einem hohen Level in die Branche ein und bringe gleichzeitig großes Potenzial mit, um meine Affinität in den Bereichen UE, UX, CD, Interaktionsdesign und Interfacedesign, Crossmedialem Journalismus, Kommunikationsdesign, Composing sowie Layout weiter auszubauen. Mein designtechnisches Spektrum reicht weit, und jedes Gebiet profitiert von einem Anderen. Hierbei kommen mir meine Kreativität und meine Tatkraft zu Gute. Ich bin ein leidenschaftlicher Gestalter und habe in meinem Studium gelernt, verschiedenste Formen von Informationen schnell erlernbar, leicht verständlich und für eine Zielgruppe visuell ästhetisch zu gestalten.



## Ausstellungsbeginn: Weltuntergang

„[http://www.hdm-stuttgart.de/redaktionzukunft/beitrag.html?beitrag\\_ID=1453](http://www.hdm-stuttgart.de/redaktionzukunft/beitrag.html?beitrag_ID=1453)“  
25.04.2013

Redaktionzukunft.de nimmt die Ausstellung „Maya-Code“ unter die Lupe und erklärt, warum die Welt am 21.12.2012 nicht untergegangen ist.

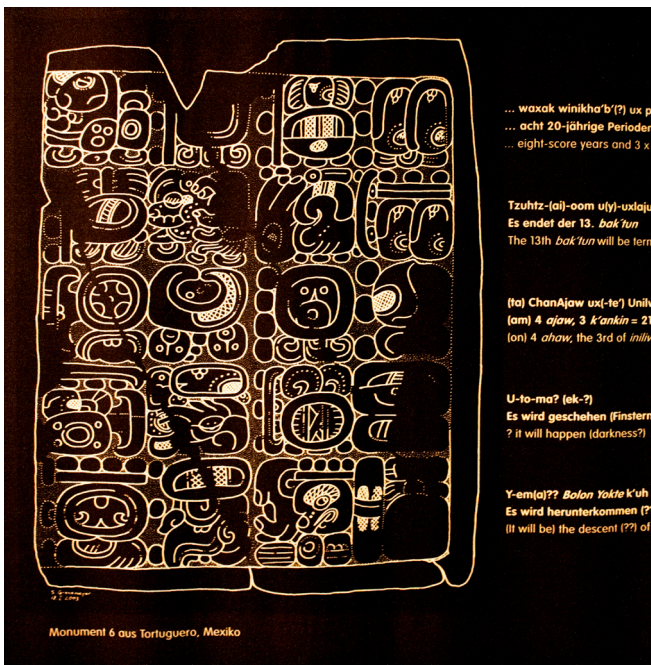
### Der Weltuntergang als Aufhänger

Am 21.12.2012 ging die Welt nicht unter. Diesen Anlass nutzt die Ausstellung „Maya-Code“ im Linden-Museum Stuttgart als gut gelungenen Aufhänger für den Ausstellungsbeginn. Die Ausstellung zeigt auf wenig Raum Merkmale von gutem Ausstellungsdesign und erklärt gleich zu Beginn, warum die Mayaprophezeiung falsch verstanden wurde.

Die Informationen folgen einem „roten Faden“ Gleich zu Beginn der Ausstellung findet eine Einführung statt: Man erfährt etwas über die heute noch lebenden Maya in Südafrika und die geographische Lage ihrer früheren Staaten. Ein Zeitstrahl listet die Geschichte der vor Jahrhunderten schon sehr hoch entwickelten Kultur auf und vergleicht sie mit anderen Kulturen.

Der Aufbau des ersten „Raumes“ drängt die Aufmerksamkeit des Besuchers jedoch in Richtung einer schwarzen Wand - nebenher läuft ein Film über eine Ausgrabung (lautlos, mit Untertitel).

>>





>>

Auf der schwarzen Wand findet man dann die Abbildung eines zerstörten Monuments: „Das Monument 6 aus Tortuguero, Mexiko“, dessen Übersetzung angeblich den Weltuntergang prophezeit hat. Die Beschreibung dazu widergelegt die damalige Übersetzung jedoch. Wer sich nur für den Weltuntergang interessiert, hat sein Ziel nun theoretisch schon erreicht. Dieser abgegrenzte Raum ist jedoch nur ein „Vorraum“ und umfasst weniger als ein Drittel der Ausstellung.

Hinter der nächsten Wand stößt man auf viel interessantere Themen wie z.B. die Lebensweise der Maya, die Funktion ihres komplizierten Kalenders und Abbildungen ihrer Götter. Hieran sollte der Besucher begreifen, dass der Kern der Ausstellung nicht der Aufhänger, also der prophezeite Weltuntergang ist. Der Besucher soll etwas über die gesamte Kultur lernen. Diese Überleitung vom Aufhänger zur Kultur ist den Ausstellern sehr gut gelungen.

21.12.2012

„Heutige Maya sehen unserem Treiben eher amüsiert zu“, heißt es in der Ausstellung „Maya-Code“. Tatsächlich haben diese auch einen Grund dafür. Es ist „das Monument 6 aus Tortuguero, Mexiko“ welches durch seine starke Zerstörung falsch übersetzt werden kann. Nach der Interpretation einiger Schlüsselwörter des Monuments lassen sich tatsächlich einige apokalyptische Teile entnehmen: „Es endet der 13.“, „Es wird geschehen (Finsternis?)“, „Es wird herunterkommen (??)“.

>>



>>

Laut Maya-Kalender endet am 21.12.2012 wirklich die dreizehnte 400-Jahres-Zeitperiode (der 13. bak'tun). Somit erreicht dieser Tag nach 5125 Jahren die gleiche Ziffer wie der Schöpfungstag (13.0.0.0.0). Eine Erklärung in der Ausstellung „Maya-Code“ kann das Ende des Maya-Kalenders jedoch widerlegen: „In einem Text aus Palenque schauen die Maya sogar auf Ereignisse im Jahre 4772 n. Chr. Der Kalender wird also fortgeführt“.

Prophezeiungen von Weltuntergängen findet man sowieso eher bei den Azteken, währenddessen die Vorhersagen der Maya eher metaphorisch zu deuten sind. Die Ausstellung „Maya-Code“ trifft daher ein gelungenes Fazit: „Die heutigen Maya sehen den Anfang eines neuen Kalender-Zyklus eher als positives Ereignis, in dem man einen Neuanfang wagen kann. Unsere Sehnsucht nach einem Weltuntergang scheint eher unsere eigenen Vorstellungen widerzuspiegeln als die der Maya“.

Die Aussage der Ausstellung „Maya-Code“ wird ideal durch ein düsteres und somit spannendes Gestaltungskonzept unterstützt. Im zweiten Teil des Artikels wurde die Wirkung des Ausstellungsdesigns näher analysiert.

# Die Maya: Kosmische Erkenntnisse und skurrile Gottheiten

„[http://www.hdm-stuttgart.de/redaktion-zukunft/beitrag.html?beitrag\\_ID=1463](http://www.hdm-stuttgart.de/redaktion-zukunft/beitrag.html?beitrag_ID=1463)“  
15.05.2013

Redaktionzukunft.de zeigt, was man über die Hochkultur „Maya“ wissen sollte und welche skurrilen Gottheiten ihre Lebensweise bestimmten.

2012 erlangten die Maya mit der Prophezeiung des Weltuntergangs große Aufmerksamkeit. Doch was steckt hinter dieser Hochkultur und den merkwürdigen Göttern, aus deren Körpern Schlangen und Kakaobohnen wachsen?

Die Religion der Maya gibt uns einen Einblick in deren Leben: Die Religion der Maya kann man als polytheistische und dualistische Naturreligion bezeichnen. Das Zerlegen der Fachbegriffe vereinfacht die Vorstellung über ihren Glauben.

Polytheistisch - Der Glauben an mehrere Götter: Die Maya verehrten in ihrer Blütezeit (600-900 n. Chr.) sehr viele Götter. Die wichtigsten Götterfiguren sind in der Bilderstrecke abgebildet, es existieren jedoch noch Hunderte mehr. „Itzamná“ gilt als der mächtigste und wichtigste Gott der Maya. Er steht für Gesundheit und Landwirtschaft, ist zudem Überbringer der Kultur und gilt als Erfinder der Schrift und des Kalenders.

>>

(2) ARTIKEL/INFO.-GRAFIKEN

## Ek´Chawaj



**Gott des Handels und des Kakaos. Kakao wurde nicht nur als Getränk benutzt, Kakaobohnen dienten auch als Währung.**

**Aussehen: Teile seines Körpers sind schwarz bemalt. Er hat eine ausladende Unterlippe. Manchmal wachsen Kakaoschoten aus seinem Körper.**

>>

**Dualistisch - Der Einfluss von „Gut“ und „Böse“:** In ihrem Glauben existieren gute sowie böse Götter. Sie leben getrennt in der Ober- und der Unterwelt und sind im ständigen Zwist. Dennoch gehören sie untrennbar - wie Tag und Nacht - zusammen.

**Naturreligion - Die Götter haben Einfluss auf die Natur:** Bei wichtigen Entscheidungen befragten die Mayapriester immer erst die Götter. Sie machten ihre Götter für natürliche Geschehnisse wie beispielsweise das Wetter, die Ernte und den Tod verantwortlich. Allen Göttern wachsen außerdem tierähnliche Gliedmaßen und sie tragen Gegenstände, welche verschiedene Naturgewalten symbolisieren. „Ix Chel“, die Göttin des Regenbogens trägt zum Beispiel ein Gefäß auf dem Kopf, aus welchem der Regen fallen soll. Zudem wird die Göttin mit Schlangenhaaren und Jaguarkrallen dargestellt.

**Hunab Ku wacht über alles und jeden**  
Sie gaben beinahe jedem Gott eine menschliche Gestalt (siehe Bilderstrecke) und humane, vielschichtige Charakterzüge. Die einzige Ausnahme ist ihr sogenannter Hauptgott „Hunab Ku“. Er wurde nie als Figur dargestellt, war für die Maya aber trotzdem immer anwesend und wachte über alles, was man tat und sagte. Hunab Ku gilt als Schöpfer des Kosmos, der Welt und der Menschheit. Außerdem ist er der Vater des oben genannten Gottes Itzamná.

**Ixiim symbolisiert den Ursprung des Lebens**  
In Schriften der Maya wird beschrieben, dass die Götter den Menschen aus Maisbrei erschufen. Durch diese Erkenntnis erlangt

„Ixiim“, der Maisgott, einen viel höheren Stellenwert. Bis heute spielt Mais in der Mayakultur eine besondere Rolle.

**Ixtab begleitet Selbstmörder ins Paradies**  
Einen deutlichen Widerspruch zum christlichen Glauben, neben dem Glauben an mehrere Götter, liefert vor allem „Ixtab“, die Göttin des Selbstmords. In einem gut erhaltenen Dokument der Maya wird sie mit einem vom Himmel hängenden Seil dargestellt, welches um ihren Hals geschlungen ist. Ixtab zählt zu den guten Göttern. Die damaligen Maya glaubten nämlich, dass Selbstmörder direkt ins Paradies kamen.

**Der Kosmos der Maya: teils Fiktion, teils Wissenschaft**

Die adligen Maya hofften, nach ihrem Tod in der sogenannten Oberwelt wiedergeboren zu werden. Hier schieben die „guten“ Götter die Planeten umher. Die Unterwelt hingegen gleicht einem dunklen Höhlensystem, aus welchem die Nutzpflanzen emporsteigen. Hier ist das Reich der „bösen“ Götter und der Toten. Dazwischen, in der sogenannten Mittelwelt, leben die Menschen.

Schon früh kannten die Maya alle vier Himmelsrichtungen und fügten noch eine fünfte hinzu: das Zentrum. In diesem wächst der „Seiba-Baum“, welcher den Himmel stützt. Darüber hinaus waren die Maya sehr kundige Astronomen. Sie erlangten schon viel früher als andere Kulturen wissenschaftliche Erkenntnisse über den Kosmos. Zum Beispiel waren sie sich der Krümmung der Erde bewusst und verglichen daher ihre Oberfläche mit einem Schildkrötenpanzer. Währenddessen glaubten die Römer noch, die Erde wäre eine Scheibe.

Außerdem konnten die Maya als eines der ersten Völker durch das bloße Beobachten der Gestirne genaue Zeitberechnungen erstellen und sogar Sonnen- und Mondfinsternisse vorhersagen.

**Auch die Maya errichteten prächtige Pyramiden**

Ihre Pyramiden nutzten sie nicht wie die Ägypter als Grabkammern, sondern errichteten die riesigen Pyramidentempel allein zur Ehrung ihrer Götter. Auf der Spitze jeder Pyramide bauten die Maya Hochtempel, damit sie ihren Göttern im Himmel besonders nahe kamen.

Forscher fanden im Inneren der Pyramiden wiederum neue Pyramiden, die sich darunter befanden. Lange Zeit rätselte man über den Sinn dieser Bauweise. Schließlich konnten Forscher das Geheimnis lüften. Bei den Maya dauerte ein Jahrhundert in unserer Zeitrechnung 52 Jahre. Für jedes kommende Jahrhundert prophezeiten sie den Weltuntergang. Ging die Welt aber nach 52 weiteren Jahren doch nicht unter, überbauten sie aus Dankbarkeit zu den Göttern die alten Pyramiden mit noch prachtvolleren. Heute lassen sich in Mittelamerika nur noch einige durch Verfall und Kriege mitgenommene Ruinen betrachten.

>>

>>

Die Maya waren ein sehr kriegerisches Volk

Gründe für Kriege gab es bei den Maya viele. Die Auseinandersetzungen dienten religiösen, wirtschaftlichen oder politischen Zwecken. Meistens wurden die Kriege zwischen rivalisierenden Stadtstaaten der Maya geführt. Es hat nämlich nie ein gemeinsames Mayareich gegeben. Das Reich war in etwa fünfzig konkurrierende Staaten aufgeteilt, die jeweils einen göttlichen Herrscher an der Spitze hatten.

Um das Jahr 900 n. Chr. mussten die Maya ihre Metropolen verlassen und die Hochkultur zerfiel. Hierbei spricht man vom Untergang der Mayakultur. Forscher rätseln bis heute über die Gründe dieser Entwicklung. Ob die häufigen Kriege zwischen den Mayastaaten den schnellen Untergang des „Mayareichs“ verursacht haben, ist bis heute unklar. Forscher entdeckten allerdings einige Indizien, die darauf hinweisen, dass es zur Zeit des Untergangs verstärkt zu kriegerischen Handlungen kam.

Die Maya ehrten ihre Götter mit Opfergaben

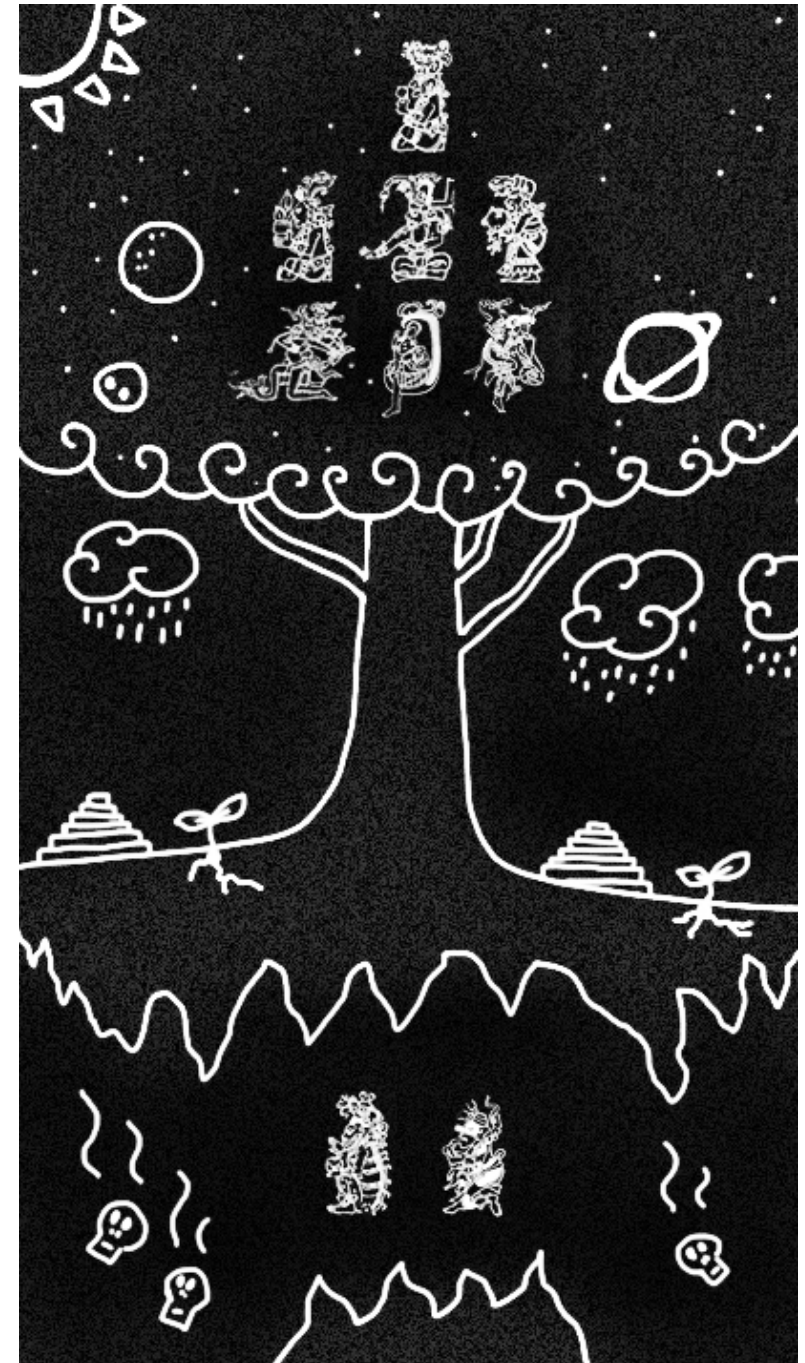
Ob die Maya auch Kriege führten, um sich neue Menschenopfer zu beschaffen, wird bis heute noch erforscht. Opferrituale waren aber zweifelsfrei ein wesentlicher Bestandteil ihrer Religion. Zu Ehren verschiedener Götter wurden verschiedene Opfergaben geboten. Entweder opferten Maya hohen Ranges etwas von ihrem eigenen Blut,

oder Gefangene und Gemeindemitglieder wurden zeremoniell hingerichtet. Sie wurden geköpft, ertränkt, gesteinigt, erhängt, vergiftet, verstümmelt oder erstickt.

Die Maya waren ein sehr brutales aber dennoch für die Epoche sehr fortschrittliches Volk. Sie machten nicht nur weltbewegende Entdeckungen in der Astronomie, sondern entwickelten auch eine komplexe Hieroglyphenschrift und fanden neue Wege in der Mathematik. Die Aufzeichnungen über ihre Kultur enden mit dem abrupten Untergang ihres Reichs. Dennoch freuen sich die Nachfahren der Maya über jede weitere Erkenntnis ihrer kulturellen Wurzeln.

Die Hochkultur lebt in den heutigen Mayas weiter

Trotz Eroberung, Missionierung und Armut leben heute noch etwa acht Millionen Maya hauptsächlich in Guatemala, Mexiko und Belize. Ihre Kultur erfuhr mit der spanischen Eroberung 1524-1542 einen Umbruch. Das Leben der heutigen Maya ist geprägt von der sogenannten „vorspanischen Zeit“ - vor dem Jahre 1524: Zahlreiche Maya leben in Häusern aus Lehm, sprechen eine der Maya-Sprachen und glauben neben der christlichen Religion auch an alte vorspanische Götter.







>>

Steffen Volkmer und Frieder Maier, der Besitzer des größten Comicladens in Deutschland, empfehlen dennoch den Einstieg in die Printszene. Hinter diesen „verworrenen Handlungssträngen“ steckt nämlich eine riesige Bandbreite von Abenteuern und somit auch viele neue Hintergründe, die den Charakter eines Helden formen.

PANG - Marvel und DC machen Schluss  
 DC hat dieses Problem erkannt, ließ deshalb alle Handlungsstränge enden und startete in diesem Jahr einen Neuanfang. Neueinsteiger können nun Batman, Superman, Green Lantern und Co. mit einer neuen Handlung ab Heft Nr.1 verfolgen. Dieses Konzept wird diesen Sommer von Marvel übernommen und mit Marvel Now starten auch die X-Men, Avengers usw. mit einem neuen Universum. Ein neues Universum steht in der Welt der Comics für eine komplette Überholung der Geschichten. „Diese Überholung muss alle 10 Jahre stattfinden. In diesem Ausmaß hat es sie aber noch nie gegeben“, betont Steffen Volkmer im Interview.

Durch Comicverfilmungen, steigende Akzeptanz und die Überholungen stellt Steffen Volkmer einen Aufwärtstrend im Verkauf von Superheldencomics in Deutschland fest.

Die zweite Seite auf [redaktionzukunft.de](http://redaktionzukunft.de): Comic-Kultur in Stuttgart.

## #2 *Das vegetarische Camelion*

### Pfannenwender

Siehst du nachts den Sternenhimmel an,  
kann es sein du hast Glück,  
eine Sternschnuppe sieht man.

Höchstens ein einziger Mensch im Jahr,  
sieht eine lange Gestalt über die Wolken flitzen  
und weiß die Legende ist wahr.

Von Wolke zu Wolke springt er gern,  
er liebt die Freiheit  
und dabei ist ihm nicht's zu fern.

Nachdem er ein neues Zuhause fand,  
fingen manche Gewohnheiten zu nerven an,  
bis ihn dann eine Geschichte band.

**E**inige Minuten später saßen die drei Kammeraden Katdoovel, Baa und der Pfannenwender am Esstisch. Caro sorgte indessen für Ruhe und Aufklärung im Hühnerstall. Die drei Tiere saßen sich verschlafen an. Dann ergriff Katdoovel das Wort: „Wir sollten diesen Vorfall einfach vergessen. Anstatt dich jetzt zu belehren, möchte ich dir eine Geschichte von zwei Freunden erzählen: Krächzi und Kugli.“

nschen  
ischen  
t bevor  
Klar ist  
efindet.  
Städte,  
in sam-  
  
in die  
für die  
ner Un-  
ge Zeit-  
mplate  
rischen  
ündete.  
ie Erde  
cht be-  
sie zum



### Spielinhalt

### Spielaufbau

1. Setzen Sie das Spielbrett zusammen.
2. Drehen Sie alle vier Gleise auf dem Spielbrett so, dass sie auf die Mitte zeigen und zusammen ein Kreuz bilden.
3. Setzen Sie die Drehscheiben in die vorgesehenen Kulan an den Seiten des Spielbrettes und drehen Sie diese so, dass auf den gegenüberliegenden Scheiben jeweils ein anderes Symbol zur Spielbrettseite zeigt. Die inneren Halbkreise sind Aktionsfelder.
4. Die Spieler suchen sich zu gleichen Teilen Jägercharaktere mit den farbig dazugehörigen Munitionsschiebern und Zombiecharaktere aus. Vor- und Nachteile sehen Sie auf der Unterseite der Figuren. Kein Nachteil kann zu einem Würfelergebnis unter Eins führen.
5. Mischen Sie die Zombiekarten (weiße Kreuze, rote Karten) und die Jägerkarten (rote Kreuze, weiße Karten) getrennt voneinander und legen Sie beide Stapel verdeckt neben das Spielbrett.
6. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern erhalten alle Zombie- bzw. Jägerspieler, die in der Unterzahl sind, jeweils vier Karten ihrer Partei.
7. Platzieren Sie alle Jägerfiguren auf dem weißen Feld in der Mitte des Spielbrettes.
8. Platzieren Sie alle Zombiefiguren auf einem beliebigen Grabstein in den Ecken des Spielbrettes. Stirbt ein Zombie, darf der Spieler wählen, auf welchen unbesetzten Grabstein er wieder auferstehen möchte.

# Zädn ~ Zombie ärgere Dich nicht

Zombie sein oder nicht sein, dass ist hier die Frage?!

Zädn (Zombie ärgere Dich nicht) ist ein Spiel für alle Zombie-Fans, die schon immer einmal in einer kontaminierten Welt leben wollten, um sich auf der Seite der Menschen mit Waffen einzudecken damit den Untoten mächtig eingeheizt wird oder um einmal selbst ein Zombie zu sein, der den ganzen Tag durch die Gegend trottet und Gehirne verspeist. Die Spieler wählen in diesem Spiel zwischen Jägern und Zombies und spielen in zwei Gruppen um das Schicksal der Menschheit. Bildet kleine Teams und spielt zusammen um die andere Seite auszulöschen. Noch nie ist ein Brettspiel so blutig gewesen.



# Oh, Johnny

„Oh, Johnny“, plätscherte Phil, bevor er die, vom Blut triefende Eistrophäe wieder auf den Grasboden klatschten ließ. Amors eisiger Körper zerbrach mittig und mehrere transparente Teilchen brachen ab. Splitter flogen empor und wirbelten glitzernd durch die Luft. Vom letzten Sonnenlicht eingenommen schimmerten sie zugleich hellblau und dunkelrot.

Serienkiller, Superhelden, Magier und Dämonen, was will man mehr. Eine Odyssee über Brutalität, Rassismus, Klischees und ein Meisterwerk des schwarzen Humors. Betretet eine Welt über Tod und Verderben. Betretet die Welt von John Stephom.

Er ekelt die Menschen in seiner Umgebung an. Wegen seinem animalischen Verhalten und häufig sehr obszönen Äußerungen wenden die meisten Fremden ihre Blicke sofort von ihm ab. John ist ein niemand. Bis er eine Erleuchtung hat. Eine Erleuchtung die jedem Menschen in seiner Umgebung schaden sollte. Ein obskurer Unfall verhilft ihm zu seinem ersten Job. John erkennt, dass ihm die Aufstiegschancen von nun an zu fliegen. Sie fliegen ihm zu, wenn das übergeordnete Personal drauf geht. John und sein einziger Freund Phil verstricken sich in ein Mordgeflecht mit einer guten Aussicht auf Erfolg. Oh Johnny.



# Atlas

Irrtümlich mit einem Globus auf dem Rücken dargestellt. Eine Fotomontage zum Thema Griechenland.

Atlas

stützt den Himmel



# Island

Hoffnung

Island; Vik: Sonnenuntergang über einem der 25 schönsten Sandstrände Europas.



Glaube

Island; Borg: Der Sonnenuntergang schafft ein faszinierendes Lichtspiel in den Wolken und auf den Stromleitungen.

# Panoramas



Weitsicht (1)

Island; Blaue Lagune (abseits der Badelandschaft): Viele Landschaftsmotive bieten sich für eine Panoramaeinstellung an; Serie: Weitsicht.



Weitsicht (2)

Island; Vestmannaeyjar.



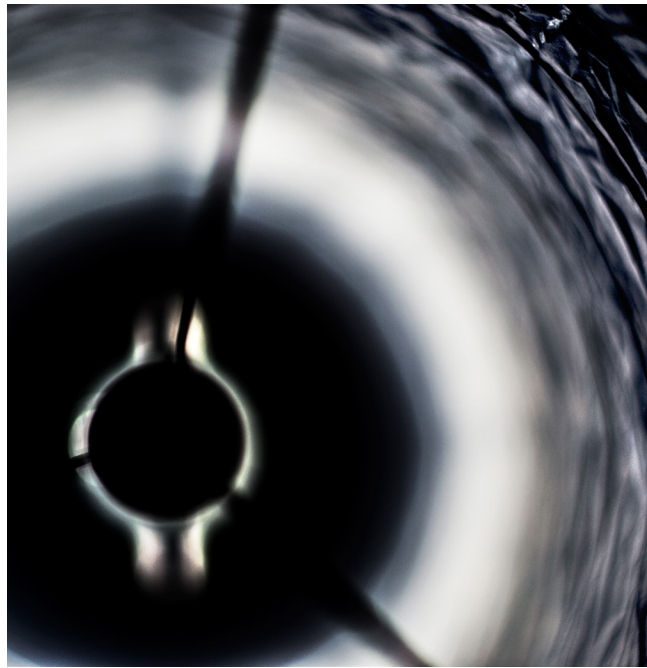
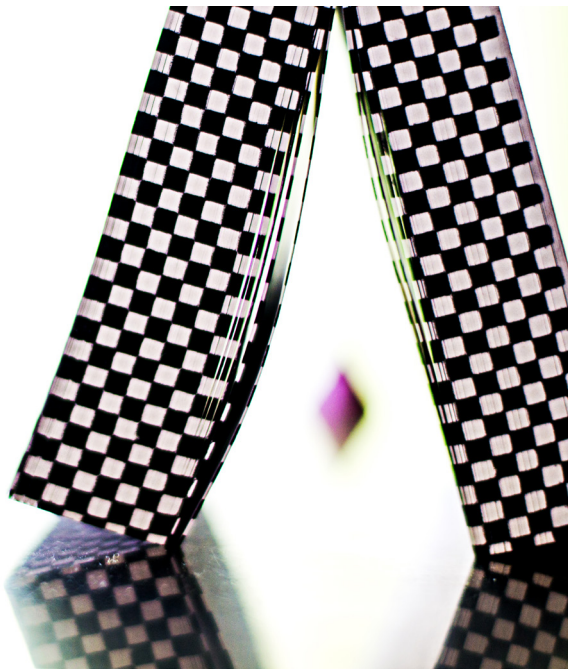
Weitsicht (3)

Island; Reykjadalur.



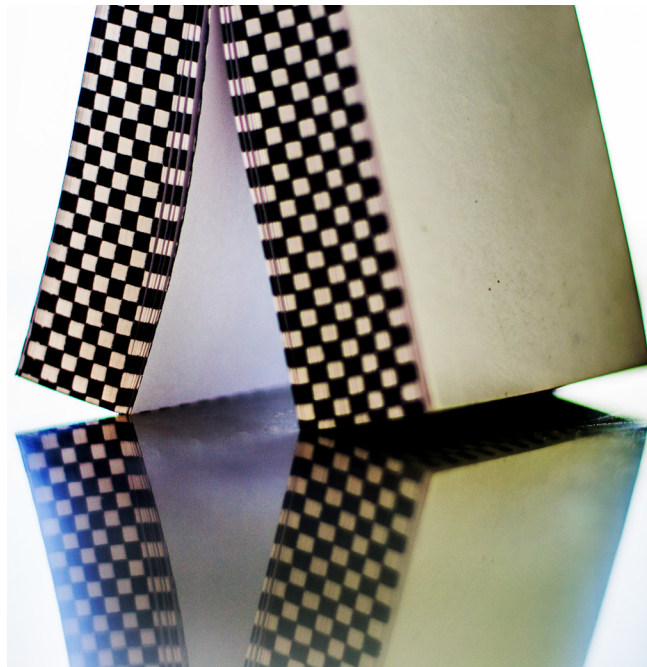
Weitsicht (4)

Island; Reykjavik.



# Wettbewerbe

„New Original“



„Framed“



## Privat

Neben dem Schreiben ist das Fotografieren ein weiteres designtechnisches Hobby. Somit bringen meine Hobbys eine stetig steigende Affinität mit sich. Und beides möchte ich weiterhin ausbauen.

