

Anika J. Frenzel
Ben G. Oesterle

Transmediale *Gestaltung* und AI

01

*Interaktive
Gestaltung*

02

*Ausstellungs-
gestaltung*

03

Film

01 *Interaktive Gestaltung*

Themenfindung

Recherche

Erste Entwürfe

Wunsch Prinzip & Opener

Farbe

Userflow & Navigation

Reflexion

Themenfindung

Unter dem übergeordneten Thema „Migration“ entschieden wir uns nach kurzem Brainstorming für den Bereich „Deutsche Auswanderer seit 2000“.

Hier hatten wir viele Ideen, in welche Richtungen es thematisch gehen konnte bezüglich Wer? Was? Wann? Wohin?

Recherche

Durch intensive Recherche sammelten wir zunächst ein breites Fundament an Daten und Fakten, die uns dabei halfen, das Thema besser zu verstehen und verschiedene Zugänge herauszufiltern. Unterstützt wurde dieser Prozess durch KI. Sowohl um längere externe Quellen zusammenzufassen als auch als ganz eigenes Recherchetool.

Wir beschäftigten uns mit folgenden Bereichen: **allgemeine Zahlen & Daten, Migrationsverhalten über die Jahre, Push/Pull Faktoren, Trends & Einflüsse, Zielorte, Rückkehr nach Deutschland, Personengruppen, prominente Auswanderer, Stufen des Auswanderns, Enttäuschungen**

Zahlen & Daten

- 2008/2009: DE statistisch gesehen Auswanderungsland
- **Mehr als jede fünfte (21 %) Person in Deutschland erwägt, das Land zu verlassen.** Unter Eingewanderten und ihren Nachkommen liegen die Werte mit 34 % beziehungsweise 37 % deutlich höher. Für Befragte ohne Einwanderungsgeschichte liegt der Wert immer noch bei 17 %.
- **Konkrete Auswanderungspläne sind selten** – nur rund 2 % aller Befragten planen innerhalb eines Jahres tatsächlich einen Wegzug.
- **Wie viele Deutsche genau im Ausland leben, wird nicht systematisch erfasst.** Klar ist nur: Die Zahl der Auswanderer steigt seit Jahren an. Waren es 2010 noch rund 141.000, haben 2024 fast 270.000 Deutsche das Land verlassen.
- **Deutschland verliert jährlich eine Großstadt an Auswandernden.**

Die Auswanderungszahlen deutscher Staatsbürger sind seit 2020 leicht rückläufig, mit einem stärkeren Rückgang ab 2023.

Rückgang seit 2020

Die Fortzüge von Deutschen sanken von 270.000 im Jahr 2019 auf 220.000 im Jahr 2020 (Minus 18,5%) und stabilisierten sich bei etwa 265.000 im Jahr 2023 (von 270.000 im Vorjahr). Der Nettoverlust blieb jedoch negativ, mit rund 80.000 mehr Auswanderern als Rückkehrern 2023.

Gründe für den Rückgang

Wirtschaftliche Unsicherheiten in Zielländern wie Spanien (Rückgang um 11,8% deutscher Auswanderer) sowie Pandemiefolgen dämpfen den Trend. Bei Ausländern stieg die Abwanderung zeitversetzt nach Zuwanderungswellen, was den Gesamtfortzug beeinflusst.

Kontext & Zielorte

Zielort-Typ	Typische Länder	Hauptmotive	Soziodemografisches Profil
Wirtschaftszentren	Schweiz, USA, Kanada	Höhere Gehälter, Karrierechancen, Spitzenmedizin	Hochqualifizierte Fachkräfte, Akademiker, Ingenieure
Lifestyle-Hubs	Dubai, Singapur	Steuerfreiheit, hohe Sicherheit, wenig Bürokratie	Unternehmer, Influencer, Selbstständige
Sehnsuchtsorte	Dominikanische Republik, Südeuropa	Besseres Klima, geringere Lebenshaltungskosten	Aussteiger, Frührentner, Abenteurer

Definition:

„Auswanderung oder Emigration ist das Verlassen eines Heimatlandes auf Dauer. Emigranten oder Auswanderer verlassen ihre Heimat aus wirtschaftlichen, religiösen, politischen, beruflichen oder persönlichen Gründen. Auf die Auswanderung aus einem Land folgt die Einwanderung (Immigration) in ein anderes.“

Vergleich zu Höchstständen

Die Peaks lagen bei 281.000 deutschen Auswanderern 2016; seitdem geht es insgesamt bergab, trotz anhaltendem Nettoverlust seit 2005.

■ **Tabelle 1: Auswanderungen aus Deutschland**
nach den zehn häufigsten Zielländern und nach Staatsangehörigkeit (2022)

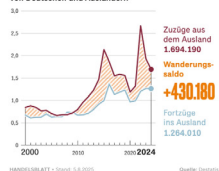
Deutsche		Ausländer	
Zielland	Anteil (%)	Zielland	Anteil (%)
Schweiz	14	Rumänien	18,9
Österreich	8,6	Ukraine	13,5
USA	6,6	Polen	9,3
Spanien	6	Bulgarien	6,3
Frankreich	4,4	Italien	3,7
Türkei	4	Türkei	2,9
Großbritannien	3,5	Ungarn	2,8
Polen	3,2	Kroatien	2,2
NL	2,8	USA	2
Schweden	2,4	Spanien	2

Tabelle 1b) - Quelle: Statistisches Bundesamt (eigene Berechnungen) - Daten

© Statista

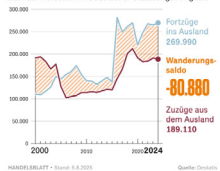
Insgesamt mehr Zuwanderung

Zu- und Abwanderungen
von Deutschen und Ausländern



Viele Deutsche verlassen das Land

Zahl der Personen mit deutscher Staatsangehörigkeit



Rückkehr aus dem Ausland

Viele Deutsche kehren nach einer Auswanderung zurück, da familiäre und partnerschaftliche Bindungen die stärksten Motive sind (63,9% der Rückkehrer). Berufliche Gründe spielen ebenfalls eine Rolle (56,5%), ergänzt durch Heimweh, soziale Isolation und bürokratische Hürden im Ausland.

Häufige Rückkehrgründe

- Familiäre Bindungen, wie Nähe zu Eltern, Kindern oder Partnern, treiben die Mehrheit zur Rückkehr.
- Arbeitsplatzsicherheit, höhere Löhne und soziale Absicherung in Deutschland locken viele zurück.
- Heimweh, Vermissen von Freunden, Sprache und Kultur sowie Nostalgie sind emotionale Treiber.
- Praktische Probleme im Ausland wie Unsicherheiten, politische Krisen oder Bürokratie fördern die Entscheidung.

Etwa 62% der Auswanderer planen von vornherein eine Rückkehr, und viele Aufenthalte sind temporär (zirkuläre Migration). Die Zahl der Rückkehrer nimmt ab, während Auswanderer zunehmen, doch Deutschland profitiert von zurückgebrachten Erfahrungen und Kompetenzen. Junge Deutsche kehren oft nach Karrierephasen zurück, getrieben durch Netzwerke und Stabilität.

Personas

▼ Sammy

- Influencer
- 26 Jahre
- Ziel: Dubai (~seit 2020)/Madeira(seit 2018, Unge) /Zypern/Spanien
- Grund: geringere Steuern, Arbeit von überall möglich, Content, Trend, (Luxus-)Lifestyle
- Zukunftsperspektive: kehrt in 1-2 Jahren evtl. wieder zurück, Mieten werden teurer, Vorbild

▼ Helga

- Rentnerin
- 67 Jahre
- Ziel: Dom.Rep./Italien/Kuba
- Grund: Klima, Natur, Sehnsuchtsort, geringere Kosten, ruhiger Lebensabend
- Zukunftsperspektive: Rückkehr wg. Medizin

▼ Jürgen

- Dachdecker
- 52 Jahre
- Ziel: Paraguay
- Grund: politische Unzufriedenheit
- Zukunftsperspektive:

▼ Nele

- Gründerin eines Startups
- 34 Jahre
- Ziel: USA, Großbritannien, Zypern (??)
- Grund: geringere Steuern, weniger Bürokratie, bessere IT-Infrastruktur
- Zukunftsperspektive: weniger Innovation in DE

▼ Emmet

- Azubi, Nachkomme türkischer Einwanderer
- 22 Jahre
- Ziel: Türkei
- Grund: Hoffnung auf bessere Lebensqualität, Eltern kamen aus Türkei nach DE, Diskriminierungserfahrungen
- Zukunftsperspektive:

▼ Familie Heinzmann

- Ehepaar, 2 Kinder im Grundschulalter
- Ziel: USA
- Grund: Nicht zufrieden mit Deutschem Schulsystem, wollen Kinder lieber zuhause unterrichten
- Zukunftsperspektive:

fiktive Personas stellvertretend für Personengruppen

Land	Schweiz
Trend	-
Trend seit	Bereits seit den 1990er-Jahren relevante Auswanderung; seit 2000 kontinuierlich hohes Niveau, verstärkt durch EU-Mobilität, grenznahe Arbeitsmärkte und Fernarbeits-Möglichkeiten.
Pull-Faktoren	Stabile Politik, hohe Sicherheit, starke Wirtschaft und hoher Lohnniveau, gute Bildungs- und Gesundheitssysteme, Nähe zu Deutschland, vergleichbare Sprache und Kultur, landschaftlich attraktive Lebensräume.
Wer kommt?	Hochqualifizierte Fachkräfte (IT, Medizin, Ingenieurwesen, Finanz- und Pharma-Sektor), Grenzgänger, Freiberufler, Akademiker, Familien mit Kindern sowie <u>gut verdienende</u> Angestellte.
Bekannte Auswanderer	Michael Schumacher, deutsche Unternehmer, Manager, Medien- und Sportpersönlichkeiten
Enttäuschungen	Sehr hohe Lebenshaltungskosten (Mieten, Gesundheits- und Versicherungskosten), teils lange Entscheidungswege in Behörden, konservative, bürokratische Öffentlichkeit, starke Anonymität und soziale Distanz, teils schwierige Integration trotz Nähe.
Rückkehrgründe	Enttäuschte Erwartungen an „besseres Leben“, hohe Kosten, fehlende herzliche Nähe, fehlende Heimat-Bindungen, gewohnte Strukturen vermissen, politische Relevanz in Deutschland, einfache Rückkehr in Wirtschafts- und Arbeitsmarkt.

Land	Spanien
Trend	-
Trend seit	Bereits seit den 1990er-Jahren relevante Auswanderung (z.B. Tourismus- und Rentner-Immobilien); seit 2000 deutlich gestiegen, besonders nach 2008/2010 (Finanzkrise) und nach 2020 (Homeoffice-Boom, Digital-Nomaden-Trend).
Pull-Faktoren	Warmes Klima und Strandnähe, niedrigere Mieten und Lebenshaltungskosten im Vergleich zu Deutschland, gute Infrastruktur im Tourismus- und Dienstleistungssektor, hohe Lebensqualität, kulinarische und kulturelle Attraktivität, günstige Zugänglichkeit (Flugverbindungen, Sprachkenntnisse).
Wer kommt?	Frühpensionierte und Rentner, Selbstständige, Freiberufler, digitale Nomaden, kleine Unternehmer (z.B. Gastronomie, Tourismus, Handel), sowie Familien, die Sonne und entspanntes Tempo suchen.
Bekannte Auswanderer	• Dieter Bohlen (Musikproduzent, Santa Ponsa) • Jürgen Drews (Schlagerstar, "König von Mallorca") • Boris Becker (Tennis) • Frank Rosin (Koch)
Enttäuschungen	Regionale Bürokratie (Behörden, Gesundheits- und Steuerfragen), Sprachbarrieren, teils unzureichende Infrastruktur außerhalb der touristischen Zonen, saisonale Schwankungen (Tourismusabhängigkeit), hohe Steuern/Abgaben bei bestimmten Wohnsitzen, teils schwierige Integration in lokale Gemeinschaften.
Rückkehrgründe	Überschätzung des Lebensstils, Probleme mit der Bürokratie, fehlende Sprach- und Sozial-Integration, Rückgang der Einkommenssicherheit, Heimweh, Bedürfnis nach stabileren sozialen Netzwerken sowie einfache Rückkehrmöglichkeiten in den deutschen Arbeits- und Sozialmarkt.

Länder	Dubai	Schweiz	Dominikanische Republik	USA	Spanien	Zypern	Madeira	Österreich
Zeitraum	seit 2018	seit 2002			90er/2000/2010/2020			seit 2004
Push-Faktoren	Flüchtlingswelle	hohe Steuern	Schulsystem negativ	Frust wg. Bürokratie	Politik Unzufriedenheit	Sehnsucht nach mehr Freiheit	Corona	
Pull-Faktoren	Klima	niedrige Steuern	Schulsystem positiv	Karrierechancen	höheres Einkommen	Sicherheit	Mediale Vorbilder/Trends	Freizügigkeit innerhalb EU
Trend	Social Media	Selbstständige	Start-Ups	EU Freizügigkeit neu	Corona	Remote Working	Goodbye DE	
Bekannte Auswanderer	Bushido	Geissens	Unge (Twitch Streamer allg.)	Heidi Klum	Thomas Gottschalk	Bastian Schweinsteiger	Dieter Bohlen	
Stufen des Auswanderns	Weltreise	Befristet	Vorsätzlich für immer	solang Visa gültig	Versuchshalber	Digitale Normaden		
Enttäuschungen	eingeschränkte Freiheit	Politik	Kulturschock	Kein sozialer Anschluss	Diskriminierung	Illusion löst sich auf (nicht so toll wie gedacht)		
Rückkehrgründe	Heimweh	Falsche Erwartungen	Finanzielle Probleme	Wohnungsmangel	keine Arbeit gefunden	Sozialleben	auslaufendes Visa	
Profil	Unternehmer	Selbstständige	Rentner	Influencer	Digitale Normaden	Nachkommen von Immigranten	Corona Leugner (??)	Familien

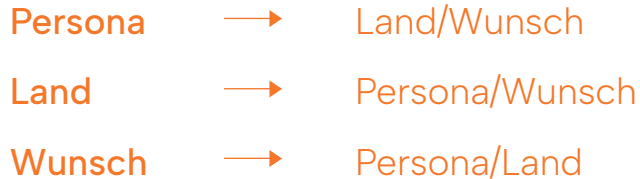
Content Morphology

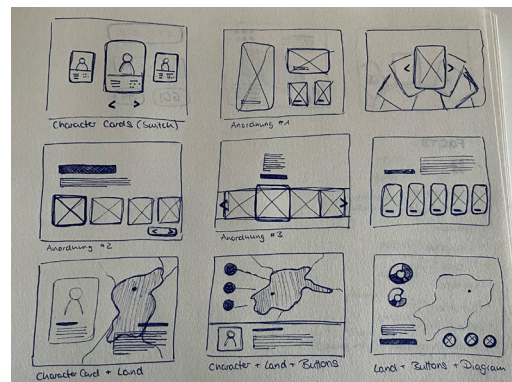
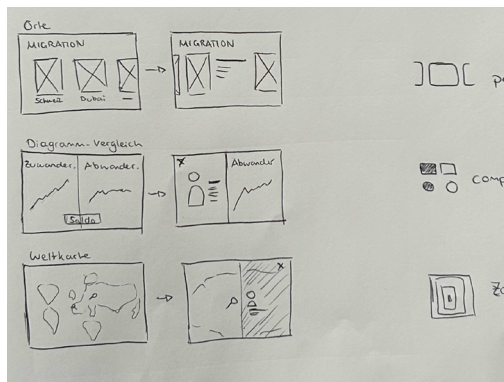
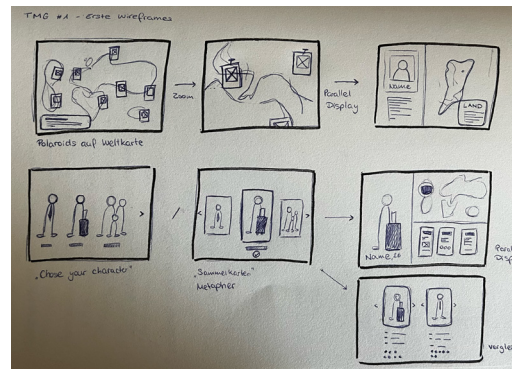
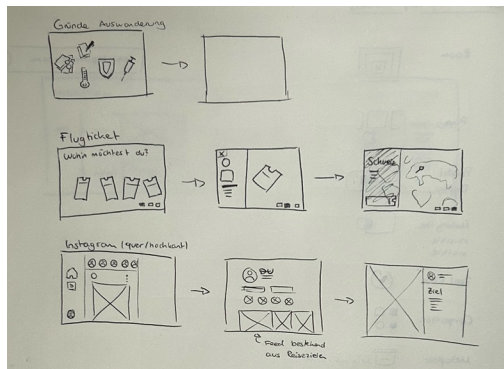
Anschließend ordneten wir unsere gesammelten Daten nach Relevanz und Zusammengehörigkeit. Auf diese Weise legten wir vier Bereiche fest, auf die wir unseren Fokus legen wollten:

Zielorte
Push/Pull Faktoren
Personengruppen
Enttäuschungen

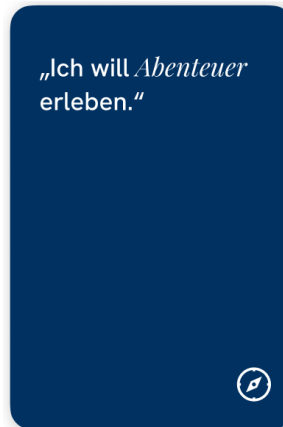
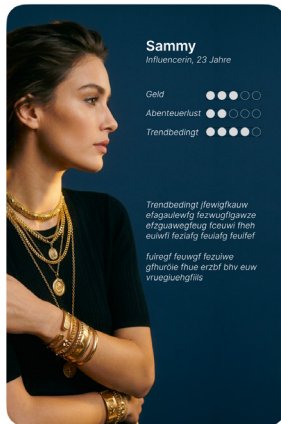
Erste Entwürfe

Im Hinblick auf unsere vier Fokusbereiche, skizzierten wir zahlreiche Wireframes und Userflows. Wir beschäftigten uns damit, wie wir das Thema interessant und zugleich logisch für den Nutzer aufbereiten könnten. Bald kristallisierten sich verschiedene Zugangsmöglichkeiten heraus, die einen Einstieg in das Thema bilden konnten. Nach Skizzen auf Papier gingen wir über zu digitalen Entwürfen.





Karten



digitale Karten Entwürfe

Es entstand die Idee, den Zugang zur Anwendung an Spiel- bzw. Sammelkarten anzulehnen. Auf diesen sollten fiktive Personas, Wünsche oder erste Informationen zum Thema Auswandern und Zielländern dargestellt werden. Nach ersten Tests stell-

te sich jedoch heraus, dass diese Darstellung für eine Tabletanwendung ungeeignet ist, da das Gerät an sich bereits einen Rahmen bildet. Aus diesem Grund verwarfen wir diese Idee (vorerst) und begannen, vollflächig zu arbeiten.

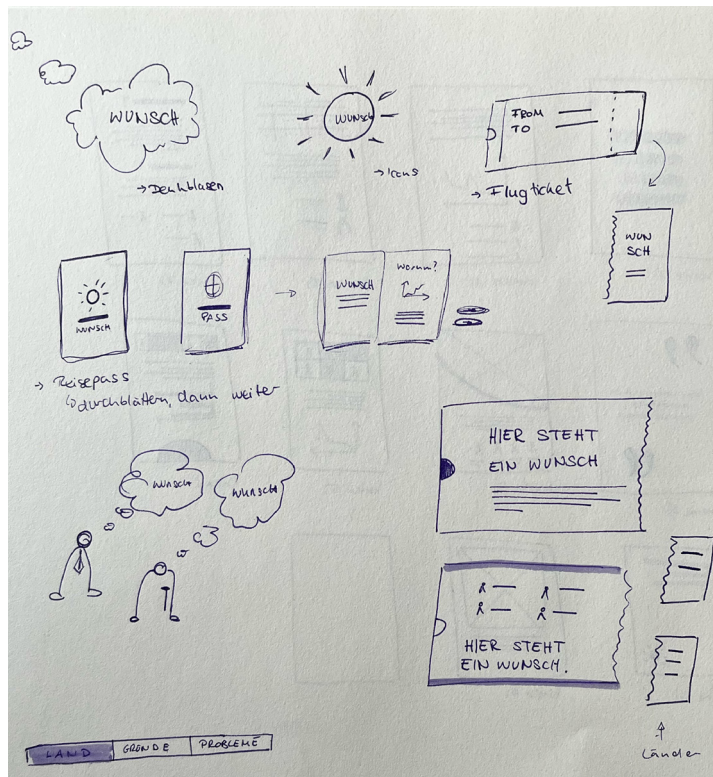


Das Wunsch Prinzip

Die Wünsche bilden die Absprungpunkte unserer interaktiven Anwendung. Hierfür setzten wir uns mit der Frage auseinander, **welche Hoffnungen und Träume Menschen dazu bewegen, Deutschland zu verlassen und auszuwandern.**

Zu jedem einzelnen dieser Wünsche besteht die Möglichkeit, dazu passende Zielländer auszuwählen und sich näher mit diesem Land, möglichen Zielgruppen sowie seinen Vor- und Nachteilen zu befassen.

Ziel ist es, den Nutzer selbst zum Nachdenken anzuregen. Wie zufrieden ist er/sie mit seiner gegenwärtigen Lebenssituation? Wäre Auswandern eine Option?



Wunsch Darstellung



Icons

Wünsche



Ich will weniger Steuern zahlen.



Ich will Abenteuer erleben.



Es ist so kalt hier.



Ich wünsche mir mehr Sicherheit.



Ich will Karriere machen.



Ich will ein besseres Schulsystem.

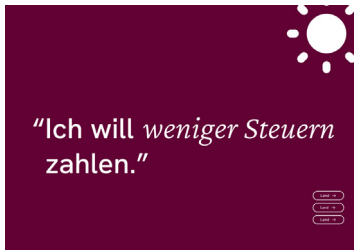
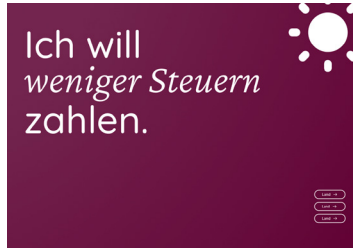
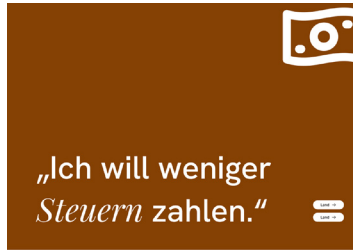
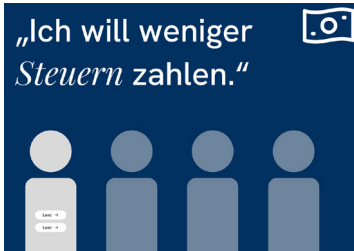


Das Leben ist so teuer hier.



Zu jedem der sieben Wünsche erstellten wir je ein passendes Icon und ergänzten dieses durch leichte Animationen, um den sonst rein typografischen Startscreen etwas aufregender zu gestalten.

Diese Wünsche sollten nun großflächig auf dem Startscreen aufgezo- gen werden. Wir ent- schieden uns dazu, den Fokus auf die Typografie zu legen, was jedoch immernoch mehr als genug Lay- outoptionen bot.



Entwürfe für Opener

Opener

Der finale Opener setzt sich zusammen aus Wunsch, animiertem Icon, einer Auswahl an zugehörigen Ländern und einer Navigationsleiste.

Für mehr Dynamik und Affordance sind Icon sowie die Länderbuttons animiert. So wird dem Nutzer signalisiert, was zu tun ist.

Nach jeweils 5.000 ms scrollt der Screen automatisch zum nächsten Wunsch weiter, alternativ kann auch manuell über die Navigation oder durch Wischen navigiert werden.

Wunsch

110 px. Albert Sans Medium

Wunsch

130 px. Arapey Italic

Länder

24 px. Albert Sans Medium



Ich will *Karriere* machen.

Wie wäre es mit ...

Singapur →

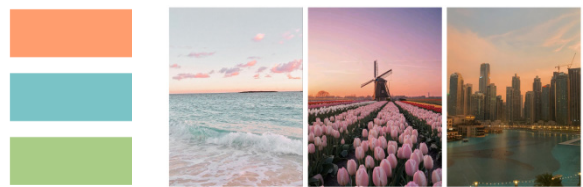
Schweiz →

USA →

Dubai →



Farbe



Unsere Farbpalette mussten wir oft überarbeiten. Mal waren die Farben zu düster und unpassend, mal zu hell wodurch der Kontrast fehlte. Letztendlich entschieden wir uns für tiefe, strahlende Farben, welche wir wiederum in 5 Abstufungen einteilen und durch einen sehr hellen Ton für den Hintergrund sowie einen sehr dunklen für Texte ergänzten.



Primär



Abstufungen

Text

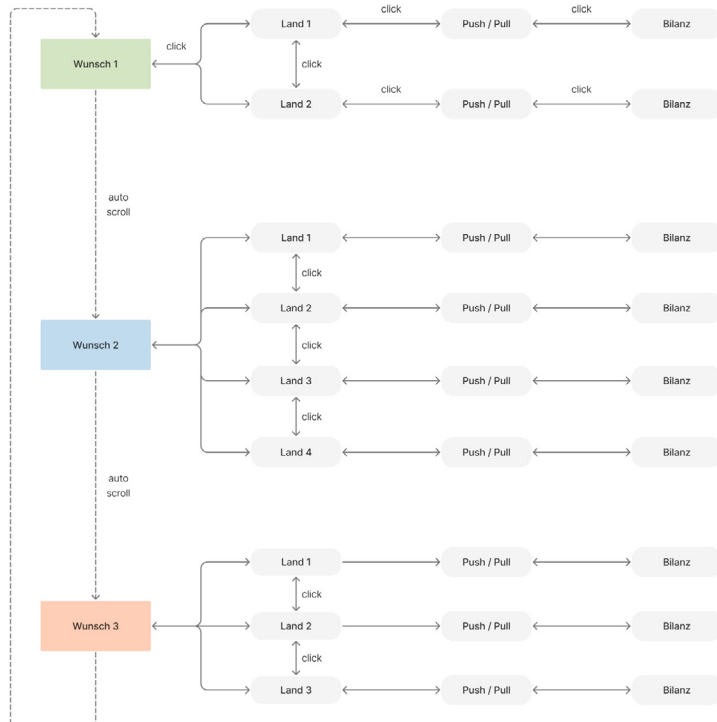
Hintergrund

Userflow

Nachdem ein Land innerhalb des Wunsch-Screens ausgewählt wurde, gelangt man tiefer in die Anwendung.

Der Abschnitt „Länderprofil“ bildet die erste Informationsebene des ausgewählten Landes. Auf diesem Screen ist es noch möglich, vertikal durch die anderen Ländern innerhalb des ausgewählten Wunsches zu navigieren. Horizontal bietet die Navigation die Möglichkeit, zwischen „Länderprofil“, „Push- / Pull-Faktoren“ und „Migration & Nachteile“ zu wechseln.

Jeder Screen beleuchtet unterschiedliche Aspekte, um Nutzer:innen das Thema Auswanderung in Bezug auf verschiedene Länder näher zu bringen.



Schematischer Userflow

Länderprofil

Dieser Abschnitt bietet Nutzer:innen die Möglichkeit, über einen kurzen Steckbrief allgemeine Informationen über das ausgewählte Land zu erfahren.

Einwohnerzahl, Fläche, Hauptstadt und Temperatur geben einen ersten Überblick. Außerdem findet sich eine Liste, die das aktuelle Land in der Rangliste der beliebtesten Auswanderziele der Deutschen zeigt.

Das Icon oben links signalisiert, von welchem Wunsch der Nutzer kommt und fungiert gleichzeitig als Button, zurück zum Startscreen.

Thema

Land

Kategorien

Information

Navigation

24 px. Albert Sans Medium

48 px. Albert Sans Bold

20 px. Albert Sans Bold

20 px. Albert Sans Light

20 px. Albert Sans Medium

Spanien



Einwohner
49,1 Millionen

Fläche
505.983 km²

Hauptstadt
Madrid

Temperatur
16°C

Beliebtheit bei deutschen Auswanderern

- 1 Schweiz
- 2 Österreich
- 3 USA
- 4 Spanien



Spanien

Thailand

Costa Rica

Türkei

← Wünsche

Länderprofil

Push/Pull

Migration

Push/Pull

Im Abschnitt „Push/Pull“, ist es Nutzer:innen möglich, durch Swipen verschiedene Karten durchzusehen. Diese zeigen die Hauptgründe der Deutschen, weshalb sie das ausgewählte Land anzieht und warum sie aus Deutschland auswandern wollen.

Im rechten Teil des Screens finden sich typische Personengruppen, die vor Allem in dieses Land auswandern.

Thema

Land

Vorteil

Vorteil

Information

Navigation

24 px. Albert Sans Medium

48 px. Albert Sans Bold

48 px. Albert Sans Medium

52 px. Arapey Italic

20 px. Albert Sans Light

20 px. Albert Sans Medium

Push/Pull

Spanien

Gute *Infrastruktur*

Spanien hat erstklassige Flughäfen, Züge (AVE-Hochgeschwindigkeit) und Tourismusinfrastruktur. Dienstleistungen wie Restaurants und Hotels sind flächendeckend auf hohem Niveau verfügbar.



Unternehmer



Digitaler Nomade



Familien



Rentner

← Wünsche

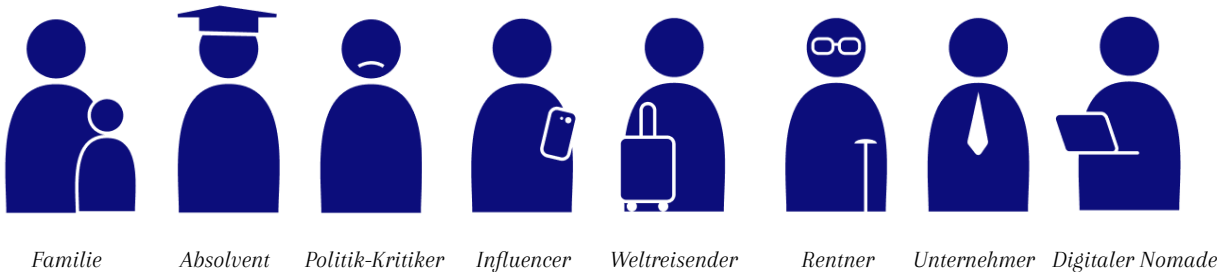
Länderprofil

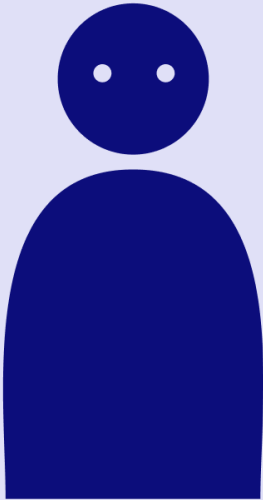
Push/Pull

Migration

Personas

Die Personas stehen stellvertretend für Personengruppen, die typischerweise in das ausgewählte Land auswandern. Einige von ihnen sind mit Mikro-Animationen versehen und bringen so Dynamik und etwas Humor auf den Screen.





**Du willst mehr über die
Personen erfahren, die
typischerweise in dieses
Land auswandern?**

Dann scanne den QR-Code
auf der Karte rechts von dir.

Wird eins der Icons ausgewählt erscheint ein Overlay, welches auf die Spielkarten verweist.

Migration & Nachteile

Der letzte Abschnitt bildet die jährliche Migration zwischen Deutschland und dem ausgewählten Land ab. Die links stehenden Informationen befassen sich mit den Nachteilen des Landes, welche zu einer Rückkehr nach Deutschland bewegen könnten. Zusätzlich wird die jährliche Migration deutscher Auswanderer durch animierte Linien zwischen den beiden Ländern visualisiert. Die Stärke der Linien ist abhängig vom Verhältnis der Zu- und Abwanderung zueinander.

Thema

Land

Kategorien

Information

Navigation

24 px. Albert Sans Medium

48 px. Albert Sans Bold

20 px. Albert Sans Bold

20 px. Albert Sans Light

20 px. Albert Sans Medium

Spanien

jährliche Migration

Einwanderung: ca. 16.000

Rückkehr: ca. 6.000

Nachteile

Tourismusabhängigkeit
saisonale Schwankungen, teils
unzureichende Infrastruktur

Hohe Steuern & Bürokratie

Schwieriger Arbeitsmarkt



← Wünsche

Länderprofil

Pull-Faktoren

Migration

Reflexion

Nur weil wir uns eine Logik für unsere Anwendung überlegt haben, bedeutet das nicht, dass ein unwissender Nutzer diese ebenfalls erkennt und damit zurechtkommt. Diese Erkenntnis und die daraus resultierenden Lösungsansätze sowie das Erstellen eines sinnvollen und intuitiven Userflows waren die Hauptlearnings in diesem Kurs.

Darüber hinaus aber auch das Experimentieren und Abwägen verschiedener Darstellungsformen (nicht jede Idee funktioniert für jedes Medium gleich gut) und die Erstellung verschiedenster Varianten bevor es zu einer finalen Entscheidung kommt.

Rückblickend ist es sehr interessant zu sehen, woher wir kamen und wo wir letztendlich gelandet sind. Der Kern ist zwar noch immer derselbe und doch hat sich Vieles über die Wochen weiterentwickelt.

02 *Ausstellungs- gestaltung*

Ideenfindung

System

Karten

Chats

Tisch

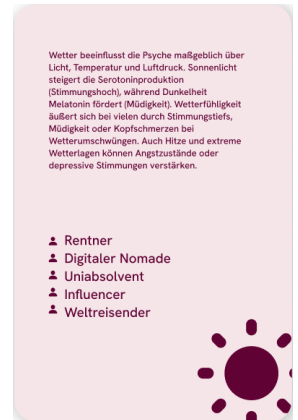
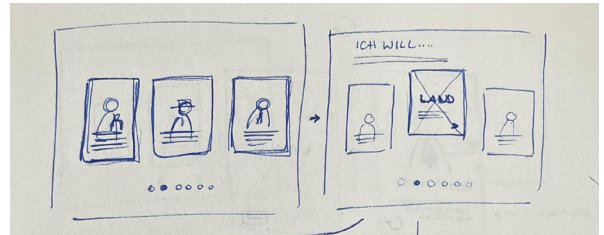
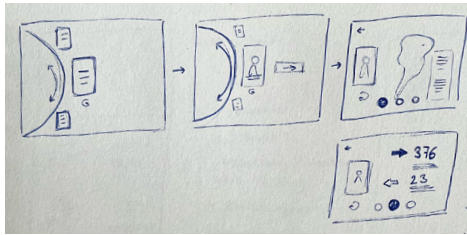
Reflexion

Ideenfindung

Das Ziel, unsere interaktive Tabletanwendung in den Raum zu implementieren, wollten wir durch die Ergänzung physischer Objekte erreichen. Dafür griffen wir auf eine alte Idee zurück. Zu Beginn des Entwurfsprozesses am Tablet existierten bereits Ideen mit Charakter- bzw. Spielkartenoptik. Das wollten wir nun wieder aufgreifen, nur in physischer an Stelle der digitalen Form.

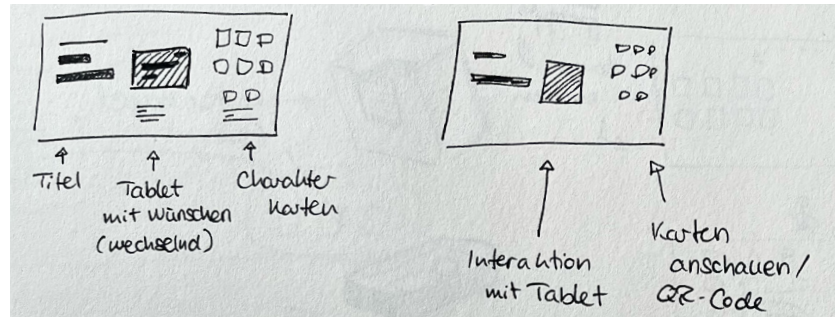
Die Karten sollten **an unsere digitale Anwendung anknüpfen und vertiefen, diese aber weder ersetzen noch eine reine Wiederholung der Inhalte sein.**

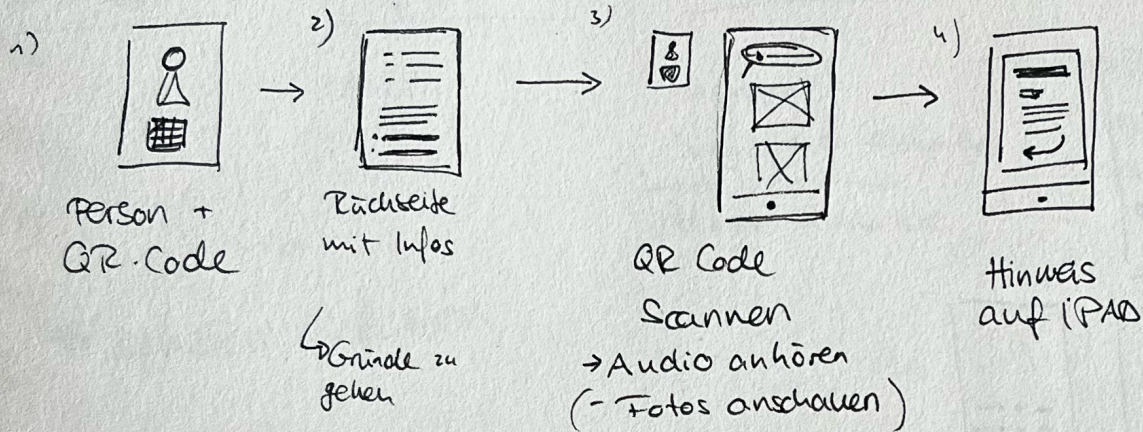
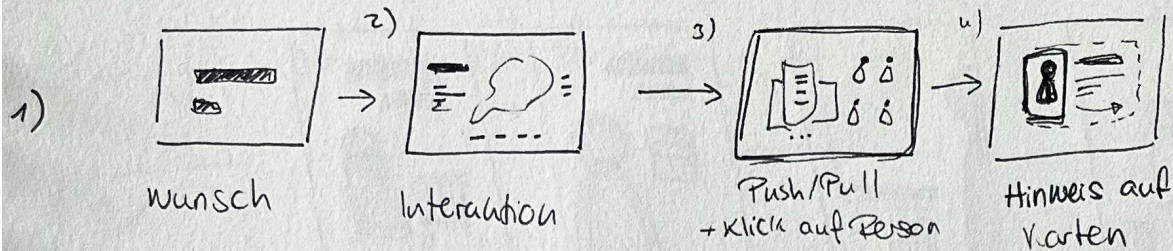
Darüber hinaus sollten sie es ermöglichen, **mehrere Personen gleichzeitig mit dem Exponat interagieren zu lassen.**



System

Wir skizzierten den Nutzungsprozess, um die Verknüpfung zwischen physischer und digitaler Anwendung zu definieren. In unserer Vorstellung sollten Betrachter sowohl mit dem Tablet als auch mit den Karten beginnen können, anschließend aber auf das jeweils andere Objekt wechseln können. So sollte es mehreren Personen gleichzeitig ermöglicht werden, mit unserem Exponat zu interagieren und Informationen auf verschiedene Arten zugänglich gemacht werden.

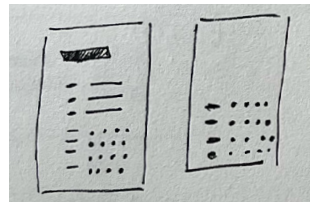
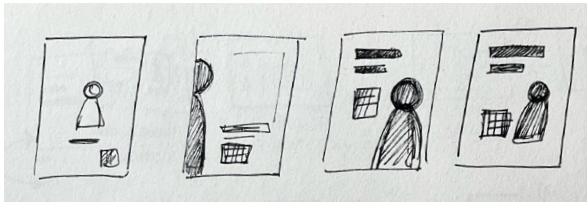




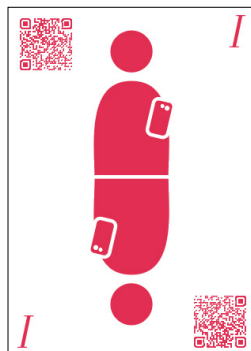
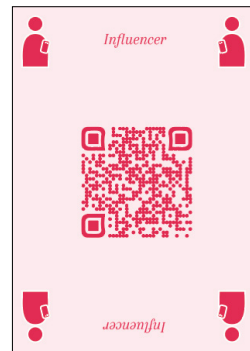
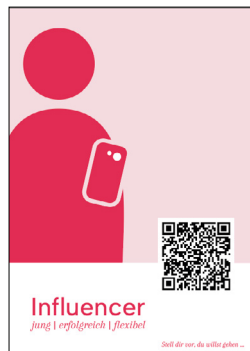
Karten

Da das Auslagern von Informationen direkt auf die Karten aus Platzgründen nicht möglich war, entschieden wir uns dazu, jede der Karten mit einem QR-Code zu versehen. Dieser führt passend zur Karte zu weiteren Informationen.

Wir entschieden uns dazu, mit diesem Medium **die einzelnen Personen-gruppen gezielt zu beleuchten**, da diese in der Tabletanwendung nur kurz angerissen, jedoch nicht weiter erklärt werden.



Skizzen



Entwürfe

63 mm

88 mm



Das Layout der Karten greift die stilisierten Figuren unserer Tablet-anwendung sowie die charakteristischen Farben auf. Ergänzend zur Figur, findet sich eine Beschreibung an der Seite, um Missverständnisse zu vermeiden.



finales Kartendesign



Bring your own device

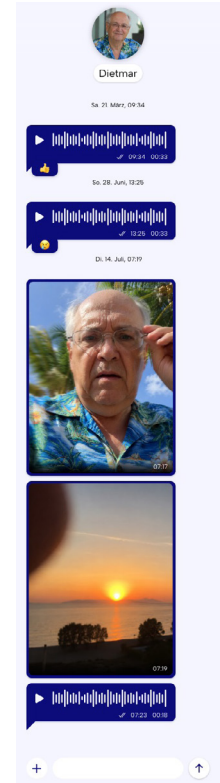
Durch das **Scannen der QR-Codes** mit dem eigenen Smartphone, gelangt man **zu konzeptionellen Chats mit fiktiven Geschichten** der gescannten Personen. Ziel ist es, mehr über die typischen Auswanderer zu erfahren.

Durch eine großzügige Menge an Prints bieten wir den Anwendern die Möglichkeit, Karten mitzunehmen. So möchten wir Besucher der Ausstellung dazu anregen, ortsunabhängig weiter über das Thema nachzudenken und nach Bedarf erneut den Chat aufzurufen.



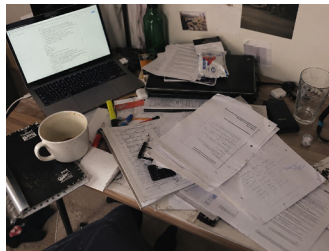
Chats

Die Chats erzählen individuelle fiktive Geschichten unterschiedlicher Personen. Diese stehen **repräsentativ für bestimmte Personengruppen und machen deren Wünsche und Hoffnungen zum Thema** nahbarer. Hierfür erzeugten wir **mit Hilfe Künstlicher Intelligenz Audio- und Bildmaterial**, welches wir in Chatverläufen einbetteten. Ziel war es, diese Medien möglichst alltagsnah abzubilden. Dies benötigte meist mehrere Korrekturen der KI, da die ersten Ergebnisse häufig „zu perfekt“ waren.





Überarbeitungsprozess



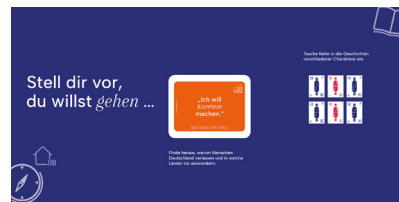
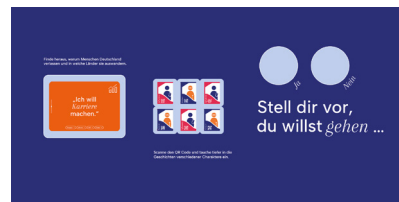
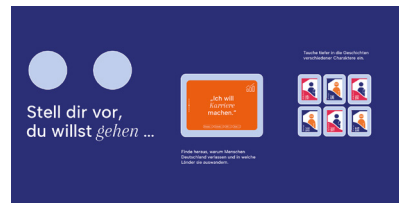
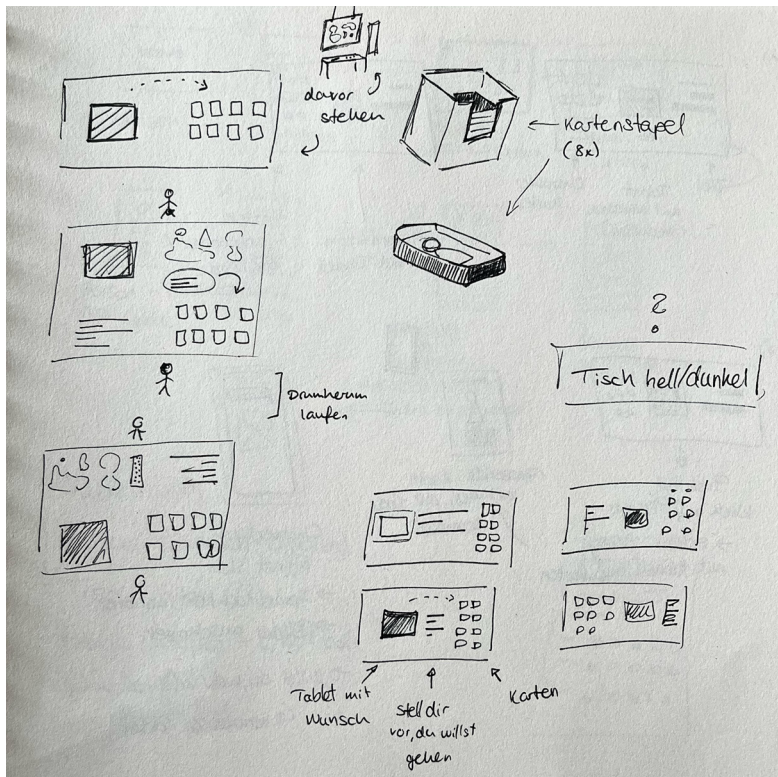
weitere KI generierte Bilder

Tisch

Karten und Tablet sollten nun **zu einem stimmigen Gesamtbild zusammenkommen**. Hierfür entwarfen wir ein 80 x 160 cm großes Banner, welches Ablageflächen für all unsere Komponenten sowie kurze Erklärungen bieten sollte.

Außerdem ergänzten wir unseren Titel „Stell dir vor, du willst gehen ...“ und Raum für eine interaktive Abstimmung mittels Styroporbällen.

Mit dieser Abstimmung sollen die Besucher selbst Teil der Ausstellung werden und ihr neu erlerntes Wissen dazu nutzen, um eine eigene Entscheidung zu treffen: *Stell dir vor, du willst gehen, gehst du?*

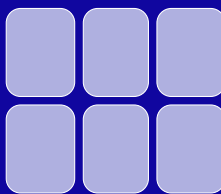


Entwürfe Tischbanner

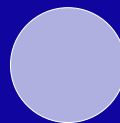
160 cm

80 cm

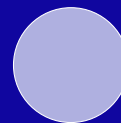
Finde heraus, warum Menschen Deutschland verlassen und in welche Länder sie auswandern.



Scanne den QR Code und tauche tiefer in die Geschichten verschiedener Charaktere ein.



Ja



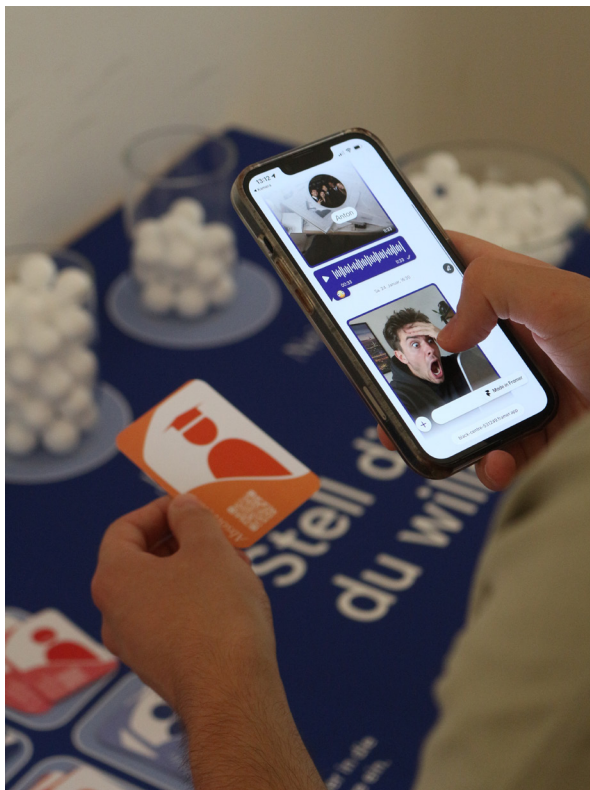
Nein

**Stell dir vor,
du willst *gehen* ...**

finales Banner







Reflexion

Eine digitale Anwendung analog in den Raum hineinzutragen, war eine wertvolle gestalterische Erfahrung, die vielseitiges Umdenken und Planen erforderte.

Die intensive Auseinandersetzung mit KI war in unterschiedlicher Hinsicht lehrreich: Einerseits konnten wir so iteratives Arbeiten und Entwickeln komplexer Prompts üben, andererseits aber auch den Hang der KI zu „Perfektion“ erleben und die darin liegenden Schwächen und Probleme der Technik erkennen.

Außerdem setzten wir uns mit der Frage auseinander, wie wir Menschen nachhaltig erreichen und zum Nachdenken anregen können. Wie wir ihnen ein Thema buchstäblich „näher bringen“ können. Unsere Lösung hierfür lag in einer Kombination unterschiedlicher Medien. Diese Vielseitigkeit zu erkunden bereitete uns viel Freude, forderte uns allerdings auch heraus.

03 *Film*

Ideenfindung

Text

Drehplan & Dreh

Postproduktion

Musik

Treatment

Reflexion

Ideenfindung

Uns war von Beginn an klar, dass der Film zu unserem Thema „Deutsche Auswanderer“ passen sollte. Nun konnten wir natürlich schlecht nach Schweden, Spanien oder Dubai reisen, um eine dort lebende Person zu interviewen oder Ähnliches. Wir mussten also kreativ werden und entschieden uns dazu, die [Phase vor dem Auswandern in den Fokus zu rücken](#). Das Träumen, Nachdenken und Hadern.

Gleichzeitig einigten wir uns darauf, das Projekt cinematisch und emotional zu gestalten mit dem Ziel, den Zuschauer selbst zum Nachdenken zu bewegen.

Exposé

Ein innerer Monolog über den Gedanken auszuwandern.
Dargestellt durch Szenen der Dinge, die zurückgelassen werden, sowie die Wünsche und Hoffnungen des Protagonisten.
Ein aufbauendes Zusammenspiel aus dem Zwiespalt des Bleibens und Gehens lässt den Zuschauer am Ende des Films vor einem offenen Ende stehen. Bleibt die Hauptperson oder zieht sie tatsächlich fort?

Text

Stell dir vor, du willst gehen

Stell dir vor, du willst gehen. Weit weg. Dahin, wo es fremd ist, wo du nichts kennst. Dahin, wo du neu anfangen, Neues wagen und Altes zurücklassen musst.

Stell dir vor, du lässt dein Leben zurück. Freunde, Familie, Bekanntschaften. Die Menschen, die du kennst, werden zu Menschen, die du kanntest. Menschen, am anderen Ende der Welt. Eure Wege trennen sich und dafür kreuzen sich Neue. Freunde werden zu Fremden und Fremde zu Freunden.

Stell dir vor, du lässt deine Heimat zurück. Das Haus, in dem du aufgewachsen und den Weg, den du zur Schule gelaufen bist. Die Wiese, auf der du so viele Sommerabende verbracht hast. Das und so viel mehr tauschst du gegen eine fremde Landschaft.

Einen Ort, an dem du die Landkarte auspacken und dich erst einmal verlaufen wirst. Eine Stadt, in der du nicht weißt, was hinter der nächsten Ecke auf dich wartet und wohin du als nächstes gehen sollst.

Doch es warten auch Abenteuer und neue Entdeckungen. Ein Ort, den du bald dein zuhause nennen wirst. Begegnungen, die dich prägen werden und neue Traditionen, die du zu lieben lernst. Vielleicht wird das Leben dann ein kleines Stück besser.

Stell dir vor, du willst gehen - gehst du?

Drehplan

Einleitung

[HC sitzt auf Bank, schaut in die Ferne]

halbnah, 3/4 o. Profil, von hinten, Augenpartie, durch Gräser hindurch

1.1

[Freundesgruppe (Lachen, Freude, Essen)]

Nähere Aufnahme/Amerikanisch

Aufnahme von weiter weg

1.2

[HC läuft/steht/sitzt iwo allein, beobachtet Menschen]

Halbtotale (Person ist alleine im Bildausschnitt)

2.1

[HC holt Erinnerungen aus dem Schrank]

Kamera im Schrank, Nahaufnahme Hände, HC von hinten

2.2

[HC sieht Fotoalbum an]

von oben hinter HC (über Schulter), Detail, Halbnah

2.3

[HC vor Straßenschildern, schaut sich um]
von unten, Totale/Halbtotale

3.1

[HC hält Schlüssel in der Hand]
Detail, Amerikanisch/Halbtotale

Schluss

[HC sitzt auf Bank, schaut in die Ferne, Karte in der Hand sichtbar]

Halbnah, 3/4 o. Profil, von hinten, Augenpartie, Detail
Hände & Karte

Einblendung:

*„Stell dir vor, du willst gehen.
Gehst du?“*

Abspann

Dreh

Zeitplan

Frame 2

Vormittags

- Präsentation besprechen
- Equipment testen
- Strandszene drehen

13:00 Treffen mit Annika (HC) + zu Anika fahren

13:30-14:00 Szene 1/7 (Nachdenken auf Bank)

14:15-15:00 Szene 4 (Erinnerungen zuhause)

15:30-16:00 Szene 5.1/5.2 (Orientierungslosigkeit 1+2)

16:00-17:00 Szene 2 (Zeit mit Freunden)

ab 17:00 Szene 3/6 (Neue Umgebung) + was vorher nicht gereicht hat

Gute Vorbereitung ist die halbe Miete. Das durften wir an unserem Drehtag definitiv lernen. Vorab hatten wir einen Zeitplan mit ausreichend Puffern erstellt und die Reihenfolge der Drehorte möglichst effizient festgelegt. Außerdem eine genaue Auflistung, welche Szenen und Einstellungen wir benötigten.

So gelang es uns, all unser Footage an nur einem Tag abzufilmen und anschließend bereit für die Bearbeitung zu sein.

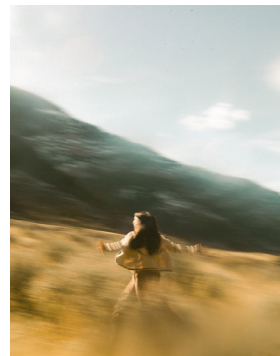


Musik

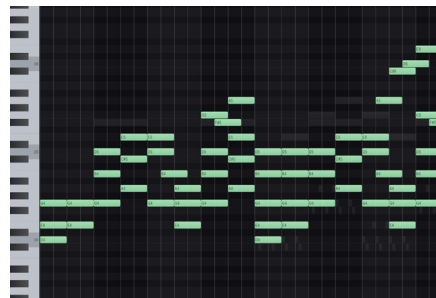
Von verträumt bis Fernweh.

Die Produktion unseres Soundtracks zielt genau darauf ab.
Das Gefühl, etwas anderes sehen, fühlen – in einem anderen Land leben zu wollen.

Sanft begleitet die Musik den Zuschauer durch den Film während die Spannung steigt und bis sich der Betrachter am Ende fragt: „Gehe ich?“



Moodboard



Produktion

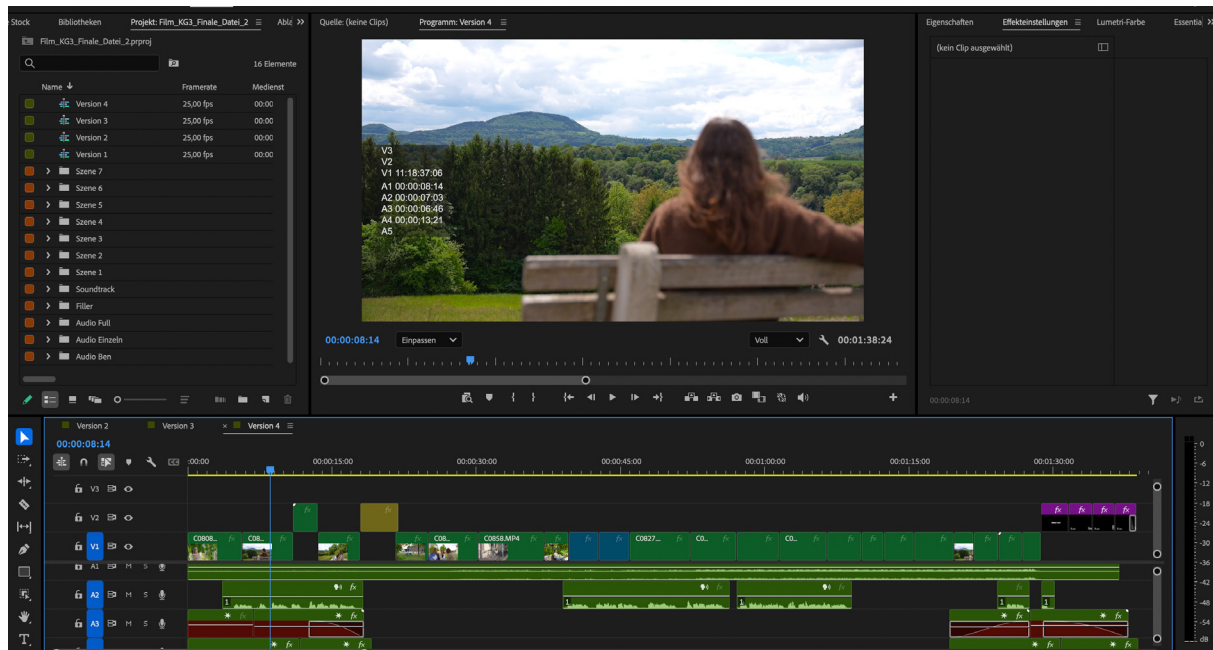
Postproduktion

Schnitt

Nach Sichten des Rohmaterials, sortierten, schnitten und fügten wir unsere Clips zu einer zusammenhängenden Geschichte mit stimmigen Szenenwechseln zusammen.

Vertonung

Wir sprachen unseren Text ein und legten diesen sowie Musik und Geräusche unter die stummen Clips.



Treatment

Stell dir vor, du willst gehen

Anika J. Frenzel, Ben G. Oesterle

Daten

Titel: Stell dir vor, du willst gehen

Genre: Kurzfilm

Länge: 1 Minute, 39 Sekunden

Thema: Auswanderung aus Deutschland

Figuren

Hauptdarsteller: alltägliche deutsche Bürgerin

Nebendarsteller: Freunde der Hauptdarstellerin

Stil

Verfilmung eines Inneren Monologs mit offenem Ende

Atmosphäre: nachdenklich, authentisch, ruhig

Kamera: beobachtend, ruhig

Kernbotschaft: Visualisierung der Gedanken übers Auswandern, Gründe dafür und

dagegen werden abgewogen

Kulturen: deutsche Kultur

Treatment

Stell dir vor, Du willst gehen ist ein innerer Monolog einer Person, die darüber nachdenkt, auszuwandern.

(0:00 - 0:18)

Zu Beginn sitzt die Hauptfigur auf einer Bank und blickt nachdenklich in die Ferne. Diese Szene stellt den Rahmen der Handlung dar, da währenddessen der innere Monolog passiert.

Die folgenden Szenen visualisieren den im Hintergrund gesprochenen Text - die Gedanken der Hauptfigur:

(0:19 - 0:40)

Zeit mit Freunden im Kontrast zu Einsamkeit.

(0:40 - 0:57)

Kindheitserinnerungen in Form eines Fotoalbums.

(0:57 - 1:10)

Orientierungslosigkeit in fremder Umgebung

(1:10 - 1:19)

Positive Aussichten, Heimat finden, Einleben

(1:19 - 1:29)

Abschließend kehrt die Handlung zurück zur Anfangsszene. Die Hauptfigur auf der Bank, die nun für alle sichtbar eine Landkarte in der Hand hält, welche den Wunsch zu gehen nochmals unterstreichen soll.
Am Ende bleibt jedoch offen, ob die Hauptfigur geht oder bleibt, was auch den Zuschauer zum Nachdenken anregen soll.

(1:29 - 1:39)

Abspann

Exposé

Ein innerer Monolog über den Gedanken auszuwandern.

Dargestellt durch Szenen der Dinge, die zurückgelassen werden, sowie die Wünsche und Hoffnungen des Protagonisten.

Im Verlauf des Films wandeln sich die anfänglichen immer lauter werdenden Unsicherheiten und die vielen Gedanken in klare, ruhige Entschlossenheit, die schließlich im Aufbruch mündet.

Ein aufbauendes Zusammenspiel aus dem Zwiespalt des Bleibens und Gehens lässt den Zuschauer am Ende des Films vor einem offenen Ende stehen. Bleibt die Hauptperson oder zieht sie tatsächlich ins Ausland?

Reflexion

Planung, ausreichend Zeit und gut überlegte Ausführung sind bei einem Filmdreh essenziell. Doch auch die Postproduktion bedarf einiger präziser Arbeit.

Das sind Learnings, die wir aus dem Kurs Film mitnehmen dürfen. Doch zusätzlich zu den neuen Herausforderungen erlebten wir einen interessanten Drehtag und zufriedenstellende Arbeit im Schreiben, Schneiden, Song produzieren und Audio aufnehmen.

Das fertige Endprodukt als transmediale Erweiterung zum Ausstellungsexponat steigert unser kreatives Repertoire und beleuchtet das Thema Auswanderung von einer neuen, sehr eindrücklichen Seite.

Studierende:

Anika J. Frenzel

Ben G. Oesterle

Betreuer:

Prof. Ulf Harr, Prof. Marc Guntow,

Prof. Jens Döring, Rasih Bayölken

Kommunikationsgestaltung 3

Sommersemester 2026

HfG Schwäbisch Gmünd