Moritz Maas

Portfolio

A Visuals & Creative Coding

B Design

C Bewegtbild

D Bildende Kunst

Vita

An der Schnittstelle mehrerer Disziplinen entstehen die Impulse meiner Arbeit. Mit einem Hintergrund in Film & Animation sowie Kommunikationsdesign bewegt sie sich zwischen analogen und digitalen Bildräumen. Malerei, Bewegtbild, Design und generative Prozesse verbinden sich zu einem offenen Feld zwischen freier und angewandter Gestaltung.

Heute arbeite ich als Art Director und Grafikdesigner bei YNT – Creative Technology Studio in Bochum und entwickle dort visuelle Konzepte und Gestaltungen an der Schnittstelle von Design, Bewegtbild, Technologie und Kommunikation. Parallel dazu arbeite ich als Gestalter und Maler.

Hauptstraße 20
58452 Witten

+49 (0) 157 7960 5199
moritz.maas@gmail.com

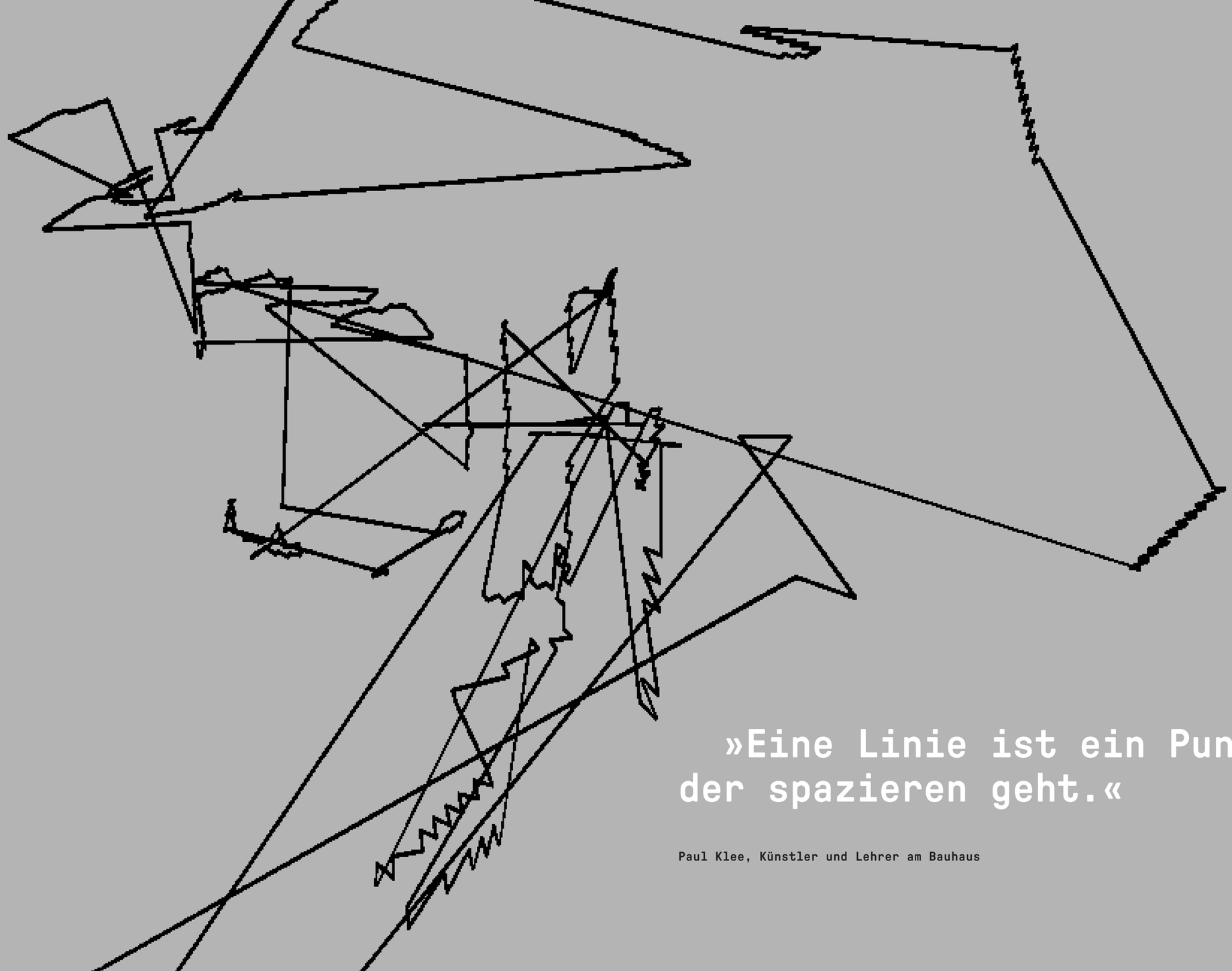
moritzmaas.com

A

Visuals & Creative Coding

Node-basierte Workflows in TouchDesigner bilden die Grundlage meiner Arbeit im Bereich Visuals & Creative Coding

Im Zusammenspiel von Generierung, Intermedialität und Interaktion entstehen neue Möglichkeiten. Dabei werden in Echtzeitsysteme Daten, Bild und Klang explorativ miteinander verknüpft.



»Eine Linie ist ein Punkt, der spazieren geht.«

Paul Klee, Künstler und Lehrer am Bauhaus

A_01

»Bergauf« – Lea Falkenhan

Musikvideo und Siebdruck-Edition zum Lied »Bergauf« von Lea Falkenhan

Das Projekt untersucht die Übersetzung von Musik in visuelle Systeme. Ausgangspunkt ist die Flüchtigkeit von Live-Visuals, die zwar eine unmittelbare Verbindung zwischen Klang und Bild erzeugen, jedoch selten in eine dauerhafte Form überführt werden. Ziel des Projekts ist es, diese flüchtigen Prozesse in ein nachhaltiges visuelles Format zu transformieren und gleichzeitig eine Brücke zwischen digitalem Bewegtbild und analogem Druck zu schlagen.

Das Projekt wurde für den German Design Award 2027 in der Kategorei Newcomer nominiert.

Generative Gestaltung
Creative Coding
TouchDesigner
Schnitt
Animation

Musikvideo
Siebdruck-Edition
Freies Projekt
Folkwang Universität der Künste Essen
2026

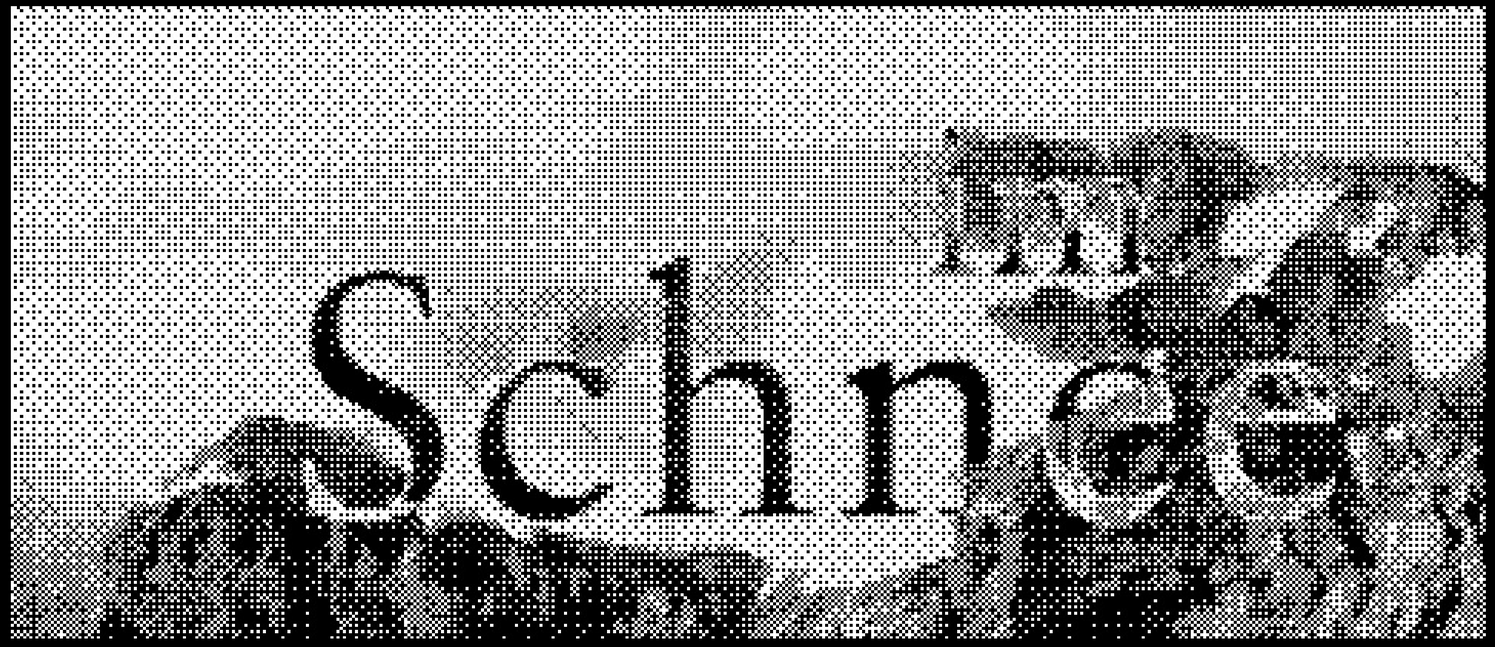


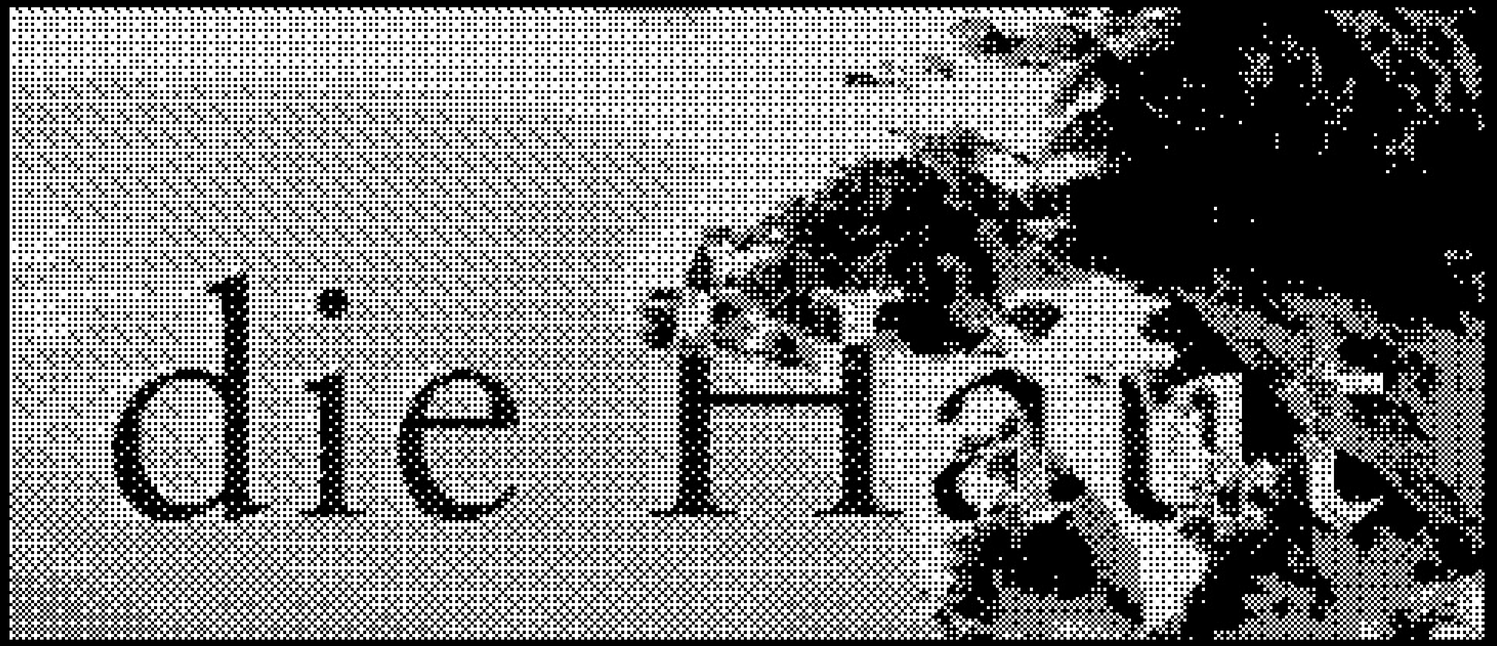


Standbild aus dem Musikvideo

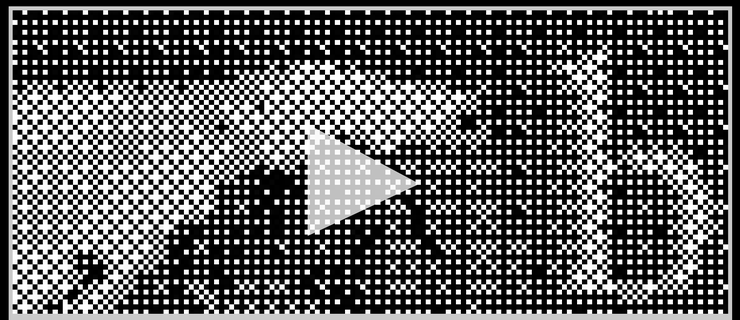
Das Lied »Bergauf« von Lea Falkenhan verhandelt Themen wie Partnerschaft, Selbstüberwindung und Orientierungslosigkeit im Bild einer kalten alpinen Landschaft. Motive wie Schnee, Aufstieg und körperliche Anstrengung fungieren dabei als Metaphern für emotionale Abhängigkeit, Erkenntnisgewinn und innere Veränderungsprozesse.

Ausgehend von diesen Themen entwickelte ich eine visuelle Erzählung aus alpinen Landschaftsaufnahmen, animierter Typografie und fragmentierten digitalen Bildstrukturen. Die Ästhetik des Ditherings entstand dabei aus der Auseinandersetzung mit alpinem Textilhandwerk und historischen Stickmustern, deren Raster und Wiederholungen visuelle Parallelen zu digitalen Bildsystemen aufweisen.



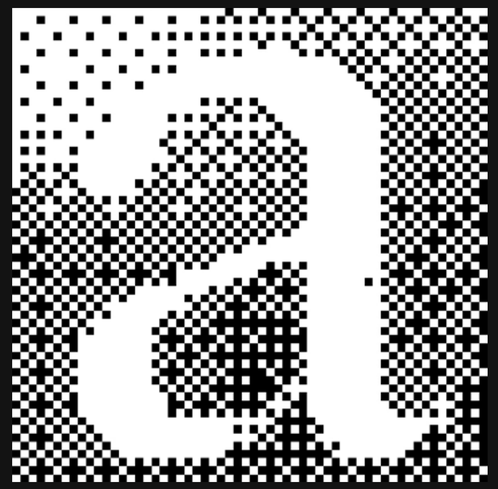


Standbild aus dem Musikvideo



video-link

Schnitt und Animation entstanden in Premiere Pro und After Effects. In TouchDesigner wurden alle Elemente synchronisiert, in Echtzeit verbunden und audioreaktiv gesteuert. Der Dithering-Effekt bildet die strukturelle Grundlage der visuellen Umsetzung.



Detail des erzeugten 8×8-Ditherings

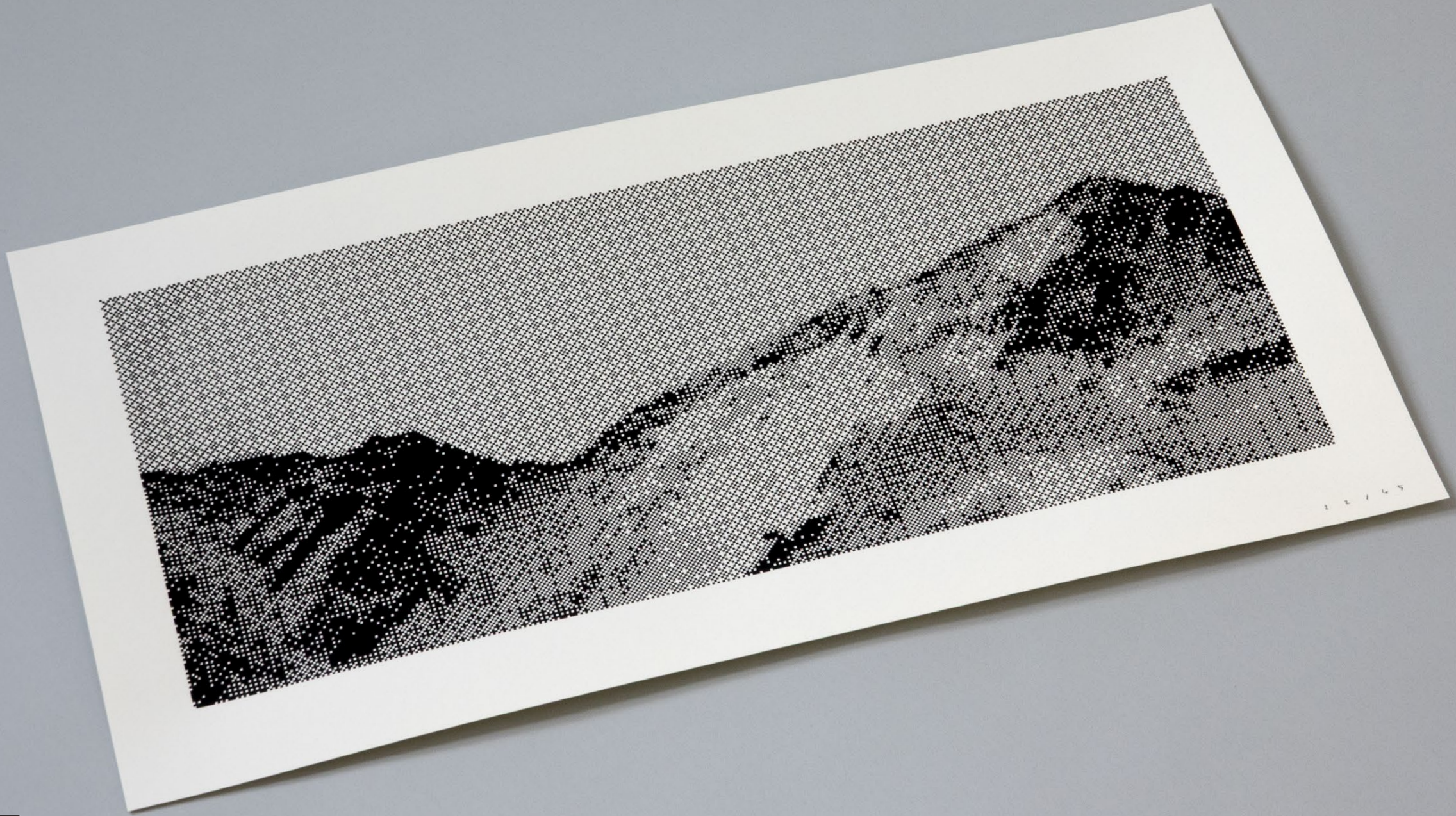
Auf Basis des Musikvideos entwickelte ich eine Serie von Siebdrucken, die einzelne Standbilder in ein physisches Format überführen. Es entstanden sechs Editionen in drei unterschiedlichen Formaten.
Der Druckprozess verstärkt dabei die Rasterlogik des Ausgangsmaterials und übersetzt die digitale Bildauflösung in eine haptische, materielle Oberläche.

Das mittlere Format mit den Abmessungen 33 × 65 cm

A_01 »Bergauf«



A_01 »Bergauf«



A_01 »Bergauf«



A_01 »Bergauf«

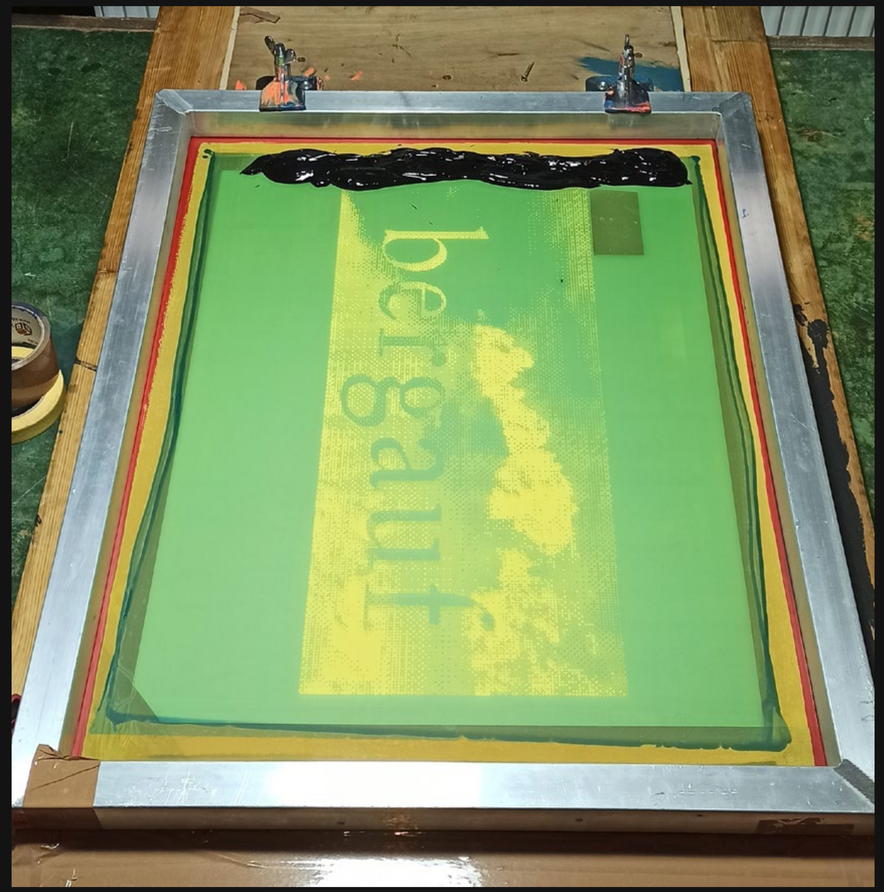


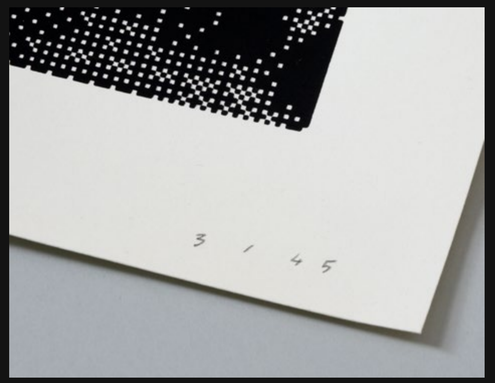
A_01 »Bergauf«



A_01 »Bergauf«

Alle Drucke wurden im Siebdruckverfahren von Hand produziert.





Die Drucke wurden limitiert und numeriert

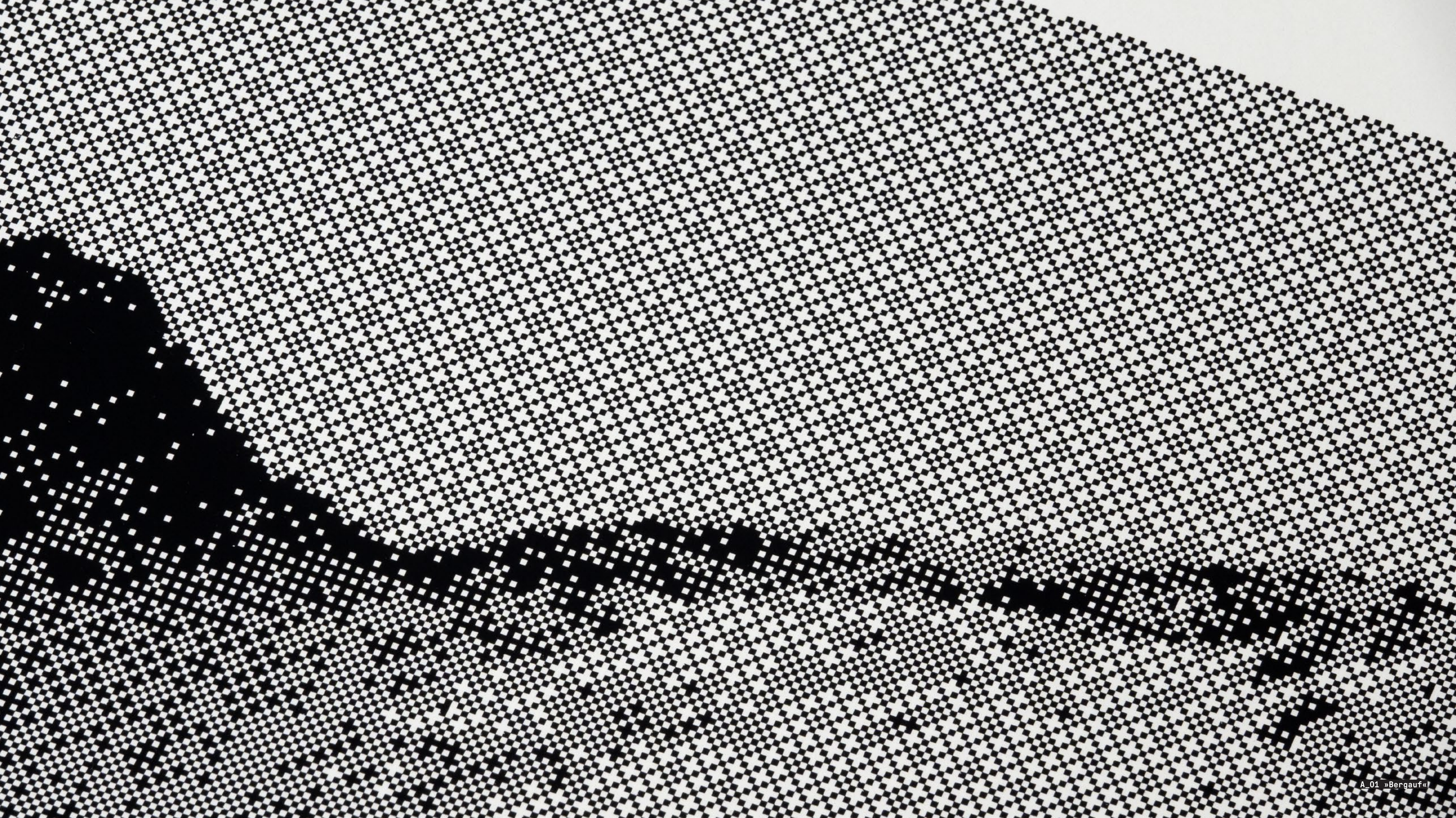
Das Hauptmotiv wurde noch zusätzlich in einem größeren Format gedruckt



A_01 »Bergauf«



A_01 »Bergauf«



A_01 »Bergauf«



A_01 »Bergauf«

A_02

»Meltronome« – Visuals

Generatives, audioreaktives, AI-unterstütztes Echtzeit-Visuals-System

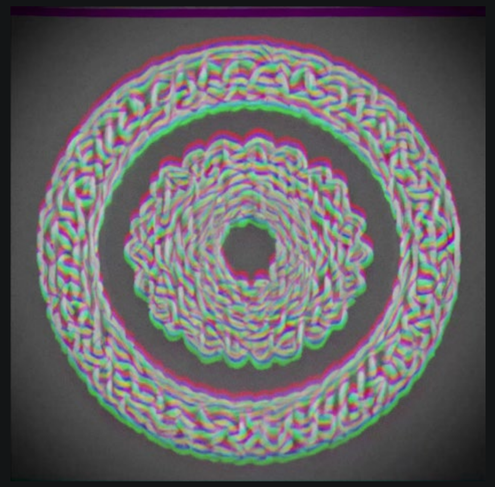
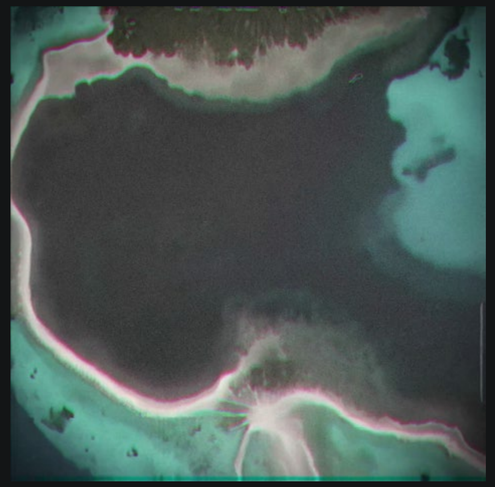
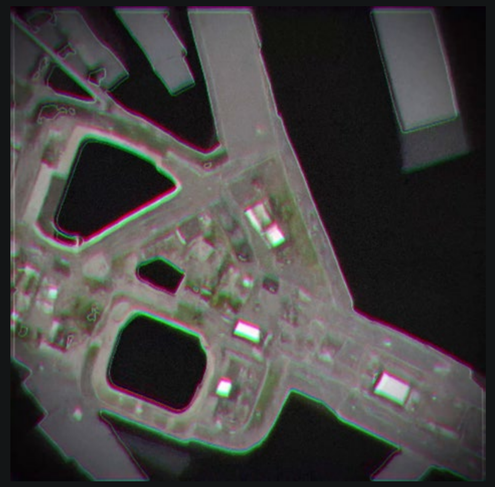
Der Projektname vereint die Begriffe »Metronome«, für die musikalische und audioreaktive Komponente, und »melting« (Schmelzen), als Hinweis auf die fließende Verbindung von Musik und visueller Kunst. Die großflächig projizierten Visuals erzählen dynamische Geschichten, die mal abstrakt, mal ganz konkret zur Musik pulsieren. Eigens programmierte Systeme reagieren in Echtzeit audioreaktiv und werden live über MIDI-Controller gesteuert. So entsteht bei jeder Aufführung eine einzigartige, individuelle Show und ein unwiederholbares Klangbild.

Creative Coding
TouchDesigner

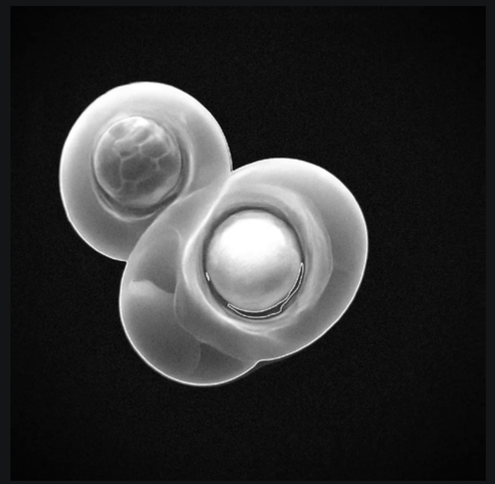
Visuals
Freies Projekt
Folkwang Universität der Künste Essen
2023





MELTRONOME





video-link

Logo-Design

Technik

Das gesamte System kann live über MIDI-Controller gesteuert werden. Zu Beginn der Signalkette wird aus verschiedenen Inputs gewählt, die die visuelle Basis bilden. Diese bestehen aus generativen Formen oder verfremdetem Videomaterial, das bereits audioreaktiv auf die Musik reagiert.

Im nächsten Schritt interpretiert eine Echtzeit-Bild-KI die sich bewegenden Strukturen. Vordefinierte Prompts sowie deren Intensität lassen sich dabei über einen zweiten MIDI-Controller in Echtzeit steuern.

Anschließend wird das Signal durch verschiedene Filter und Effekte geleitet, die ebenfalls MIDI-gesteuert sind und zusätzlich audioreaktiv auf die Musik reagieren.

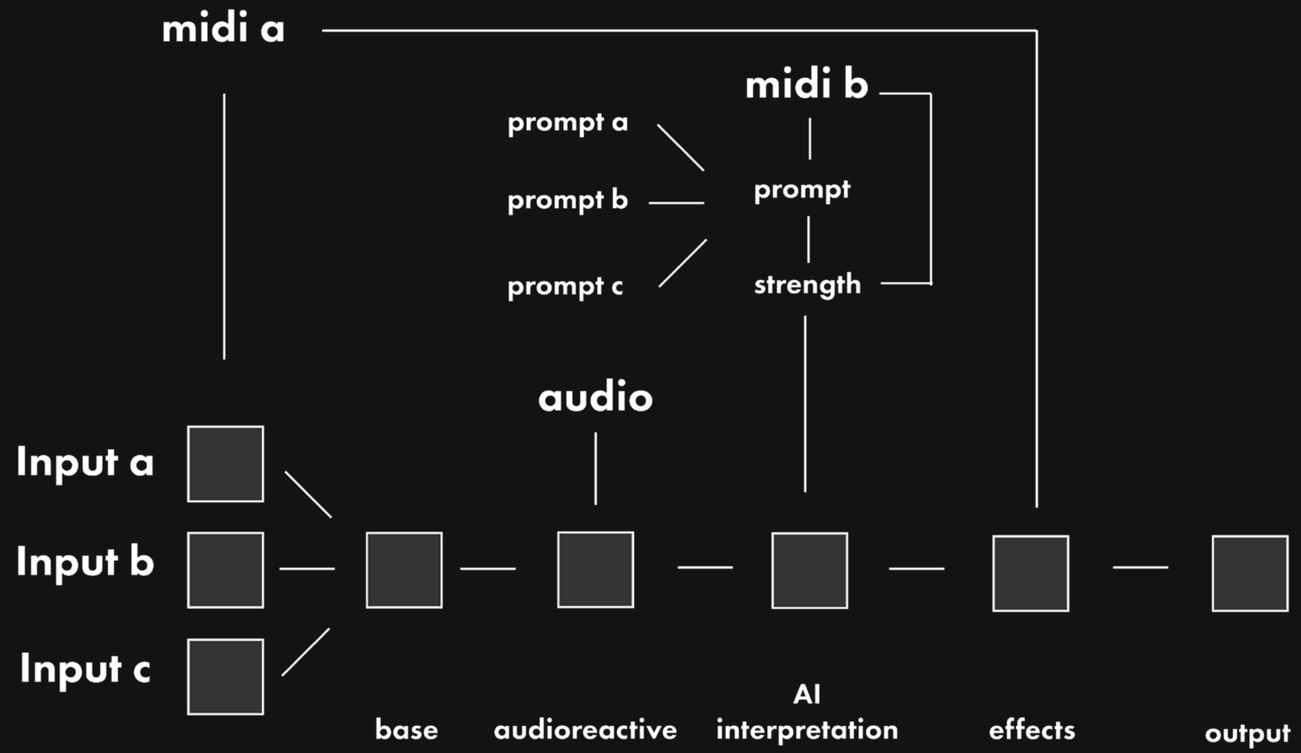


Schaubild der Funktions-
weise des Systems



Screenshot des Programmes
in TouchDesigner

Für das Branding des Projektes wurde das entwickelte Logo animiert. Diese Animation kann live in Kombination mit den Visuals abgespielt werden. Diese Animation kann dadurch in Echtzeit von der Bild-AI mithlife von Prompts verfremdet werden und mit verschiedenen Posteffekten belegt werden.
Bei der Zusammenarbeit mit anderen Künstler wie Musikern oder DJs können so auch ihre Namen sehr effektvoll in die Projektion intergriert werden.



A_03

»Little Brothers« Visuals

Audioreaktive Echtzeit-Visuals für die Band »Little Brothers«

Die einzigartige Mischung aus analogen Instrumenten, digitalen Effekten und elektronischen Elementen in der Musik von „Little Brothers“ inspirierte eine ebenso besondere visuelle Welt.
Das Pulsieren, Wachsen und Teilen einer futuristischen Zelle erzählt die Geschichte einer musikalischen Evolution.

Creative Coding
TouchDesigner

Visuals
freies Projekt
Little Brothers
2023 - heute

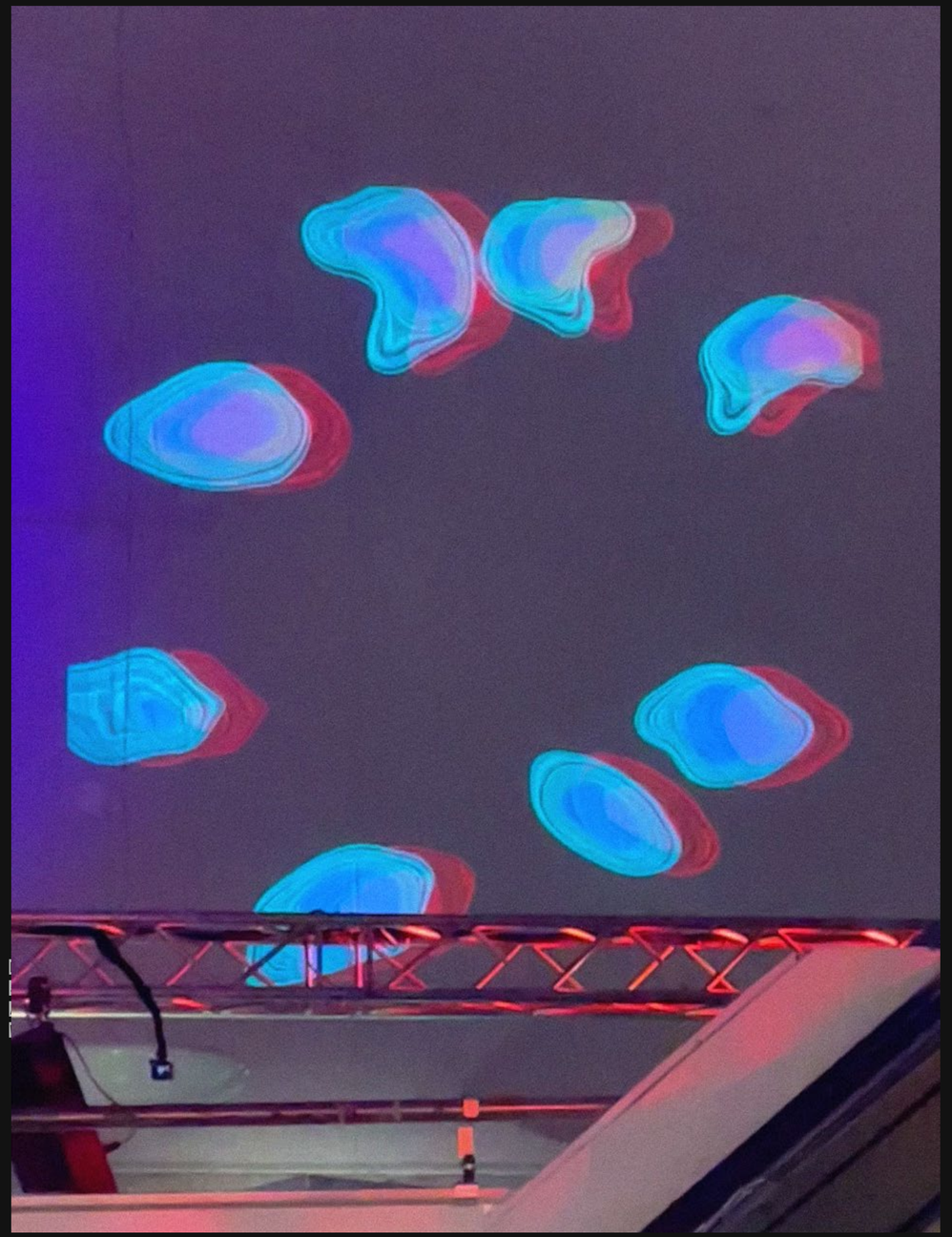


Little Brothers

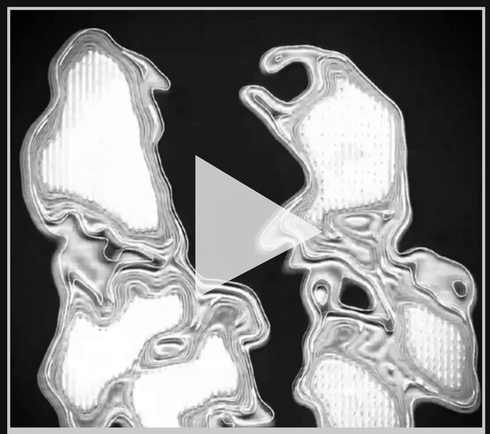
Logo-Design



Musiker Julian Büsselberg am Keyboard bei einem Auftritt in der Werkstadt Witten



Grossflächige Projektion der Live-Visuals



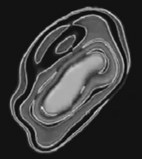
video-link



Live-Aufzeichnung des Songs »Signal«

Musiker Malte Selke an der Gitarre

A_03 »Little Brothers« Visuals



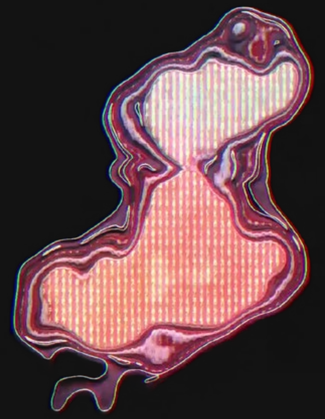


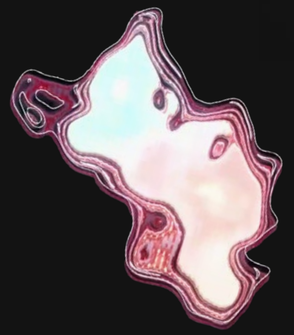
Die zugleich organisch und technoide Zelle pulsiert in Echtzeit zu den live gespielten Instrumenten. Zudem entwickelt sie sich synchron zur ansteigenden Musik. Sie wird zunächst farbig und größer, bis sie sich schließlich in weitere Zellen teilt die im Takt umeinnader kreisen. Diese eingeprobte Entwicklung wird in Echtzeit über Midi-Controller während der Show gesteuert.

Die Evolution der Zelle

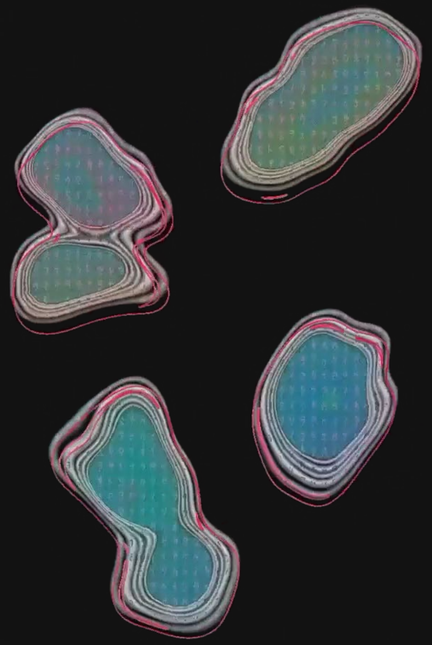


Mit zunehmender Steigerung der Musik durchlebt die Zelle verschiedene Entwicklungsstadien





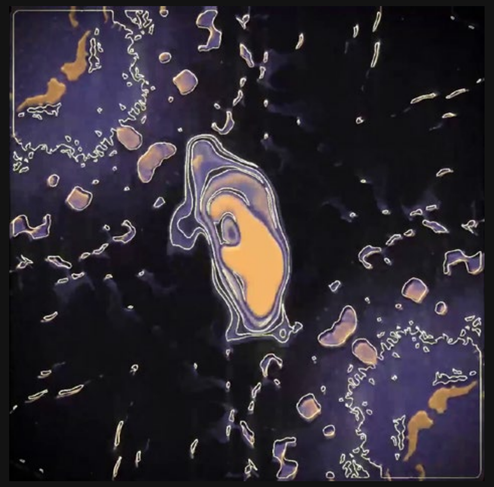
Im Verlauf der Show spaltet die Zelle sich und verschmilzt erneut



Jede Phase der Zelle wird durch eine entsprechende, ebenfalls audio-reaktive Umwelt und passende Effekte begleitet

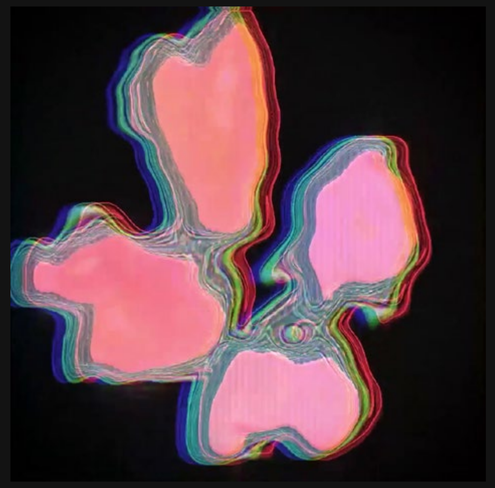
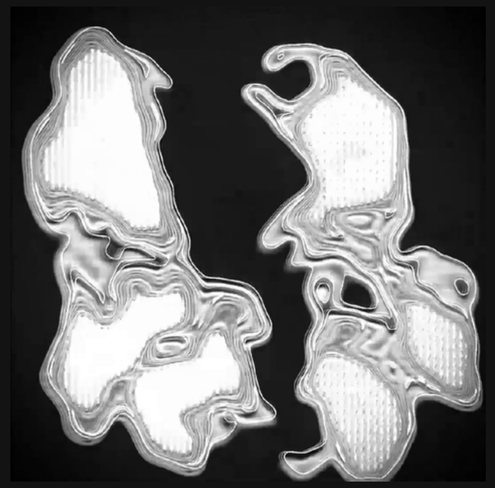


A_03 »Little Brothers« Visuals





Standbilder aus einer aufgezeichneten Show

A_03 »Little Brothers« Visuals

A_04

»Kalt in der Nacht«

Eine audiovisuelle Erzählung im Kontext von Kunst in Zeiten des Krieges

Das Projekt nahm den russischen Angriffskrieg in der Ukraine zum Anlass, Fluchterfahrungen künstlerisch zu thematisieren. Der Geiger und Kriegsflüchtling Bechir Hamrouni erzählte seine persönlichen Erfahrungen des Krieges musikalisch, während die audioreaktive Projektion live auf die Geigenklänge und Loops reagierte.

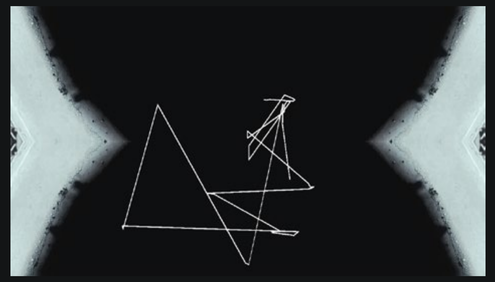
Creative Coding
TouchDesigner

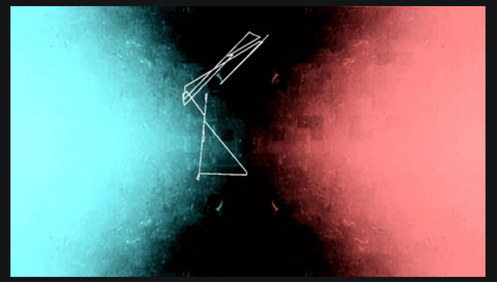
Visuals
Freies Projekt
Visiodrom Wuppertal
Folkwang Universität der Künste Essen
2023

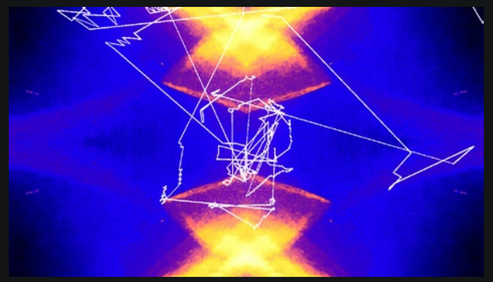


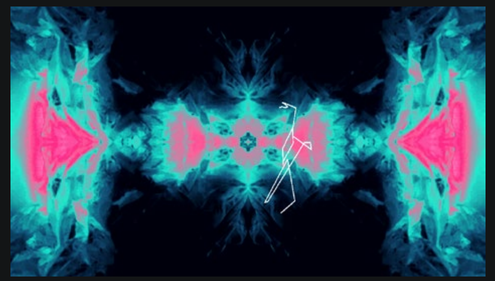
A_04 »Kalt in der Nacht«

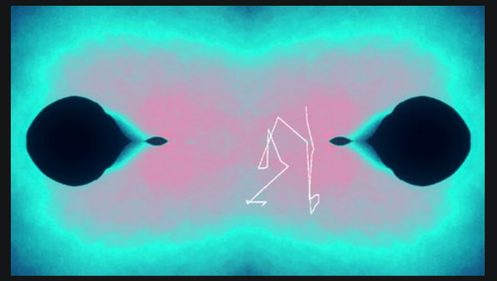


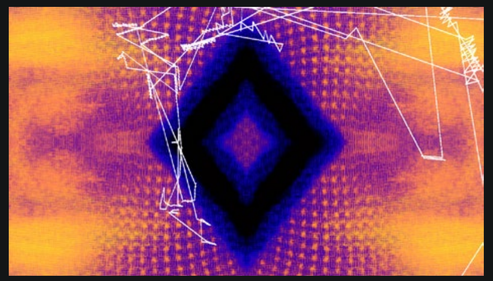




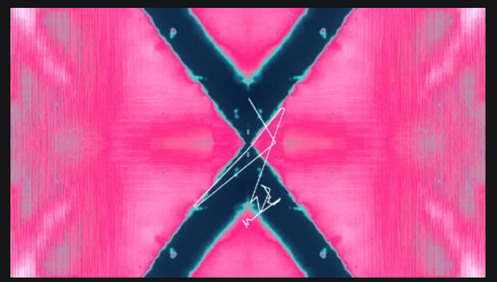


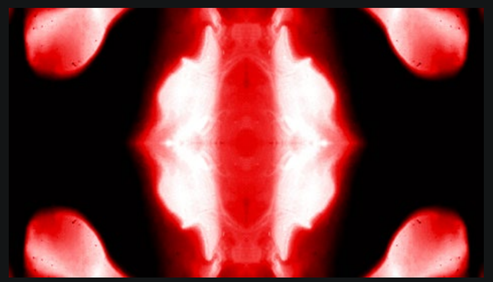


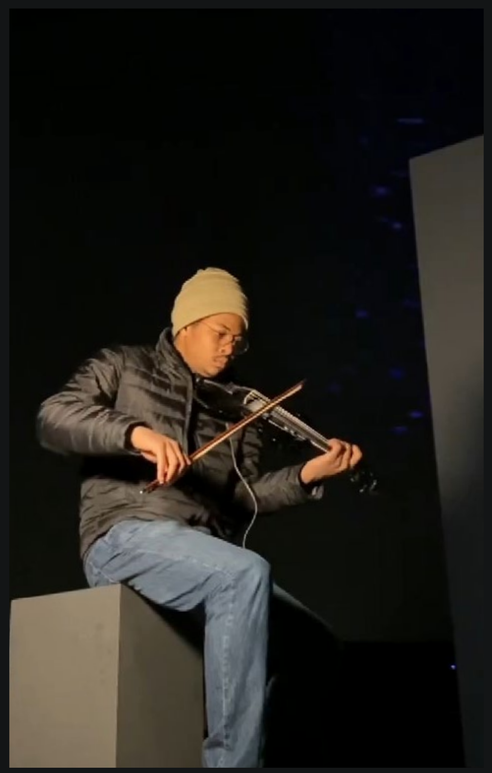












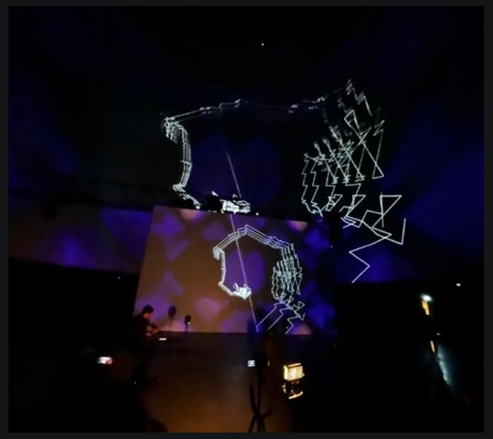
Musikalischer Ausgangspunkt des Projektes ist ein Voice-Sample mit den Worten »Kalt in der Nacht«, gesprochen von einem damals 8-jährigen Kind. Dieses wurde geloopt und durch ein Sample aus Deep Purples Lied »Child in Time« ergänzt, um eine vielschichtige klangliche Grundlage zu schaffen.



Zu dieser musikalischen Erzählung in 5 Akten wurde entsprechendes, abstraktes Video-Material gefilmt. Dieses wurde im Anschluss in Touch Designer für die Programmierung einer audio-reaktiven Projektion genutzt.

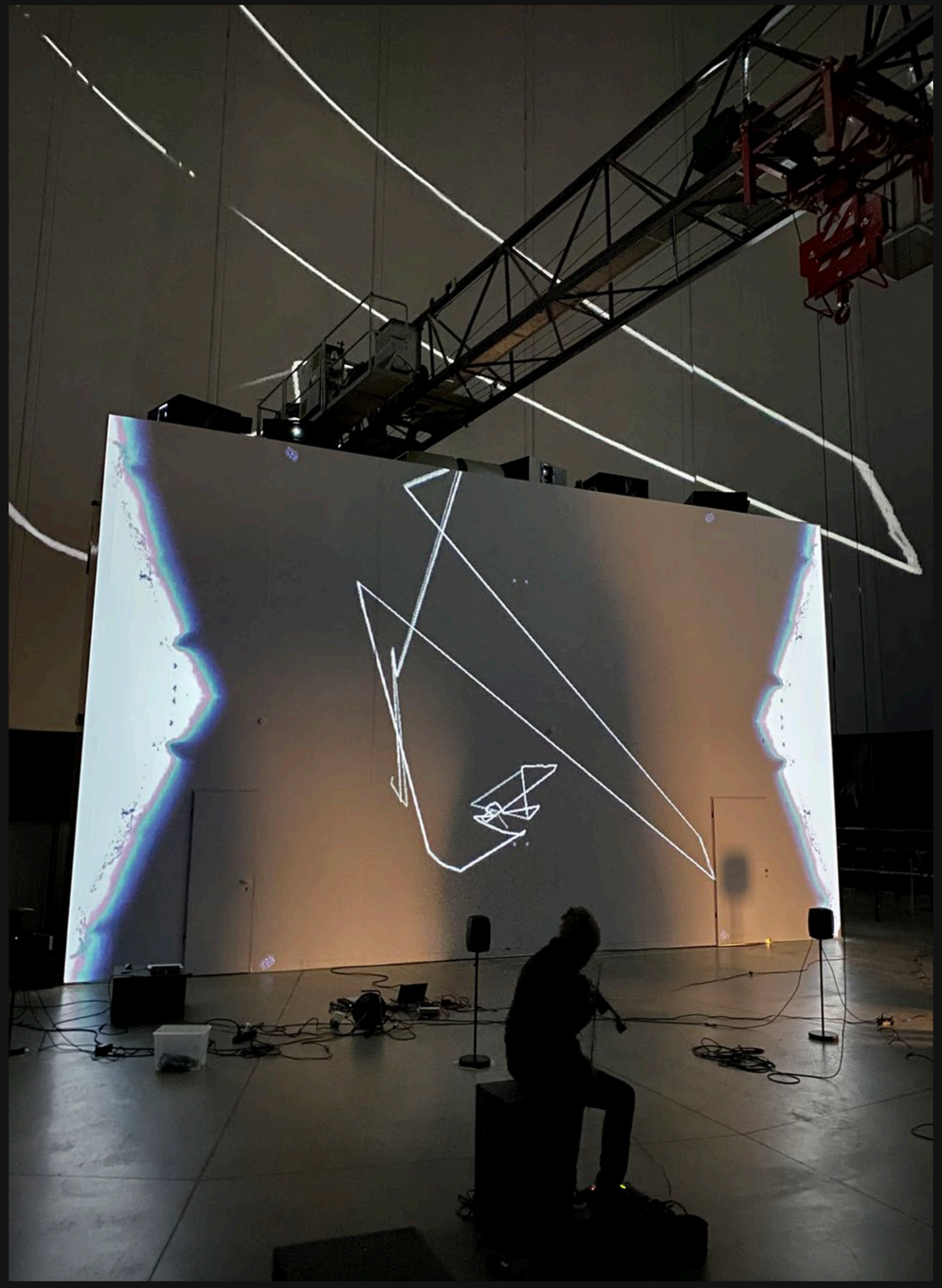
Die großflächige Projektion wurde vor Ort live durch MIDI-Controller gesteuert, um ein intensives Zusammenspiel von Klang und Bild zu schaffen.

Die ca. 15 minütige Aufführung fand im Visiodrom Wuppertal statt. Dieses verfügt mit 6.500 Quadratmetern Projektionsfläche über Europas größte zylindrische 360°-Leinwand.



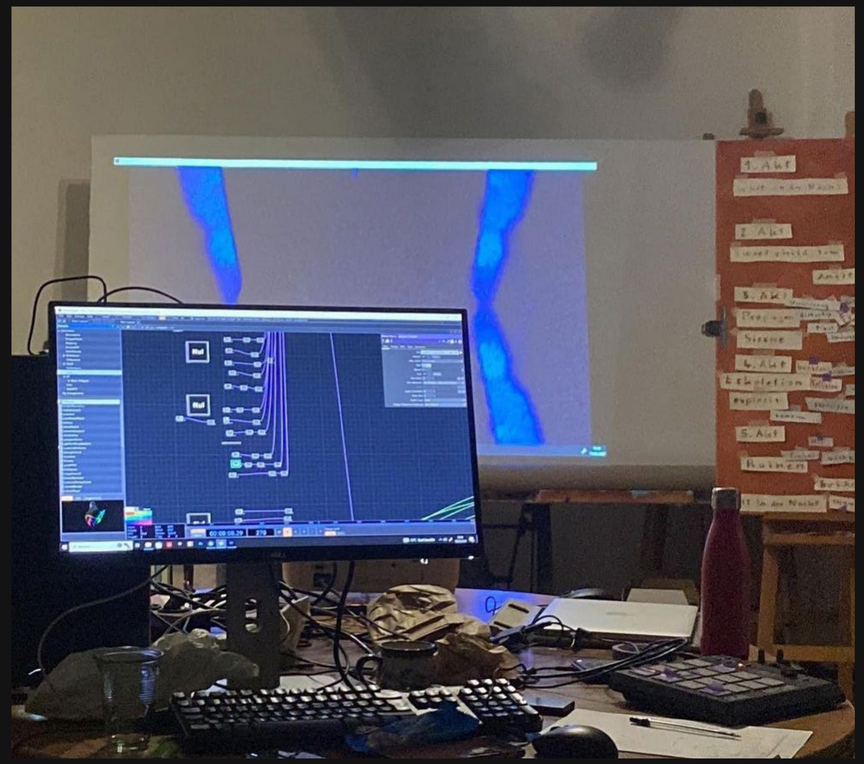


A_04 »Kalt in der Nacht«



Geiger Bechir Hamrouni
am Probetag

Die 15 minütige
Aufführung erforderte
viel Planung und Proben



Das Publikum konnte ringsum
in dem ehemaligen
Gasometer Platz nehmen.





A_04 »Kalt in der Nacht«

A_05

»Unort Jägerstraße« Installation

Entwurf, Programmierung und Umsetzung einer interaktiven Installation im Rahmen einer Gruppenaustelleung der Folkwang Universität der Künste

Durch diese können Besucher:innen mithilfe verschiedener Farbwege eines Ortes abstrakte Bilder erstellen.

Creative Coding
TouchDesigner

Interaktive Installation
Freies Projekt
Galerie 52 / Folkwang Universität der Künste Essen
2022



A_05 »Unort Jägerstraße« Installation

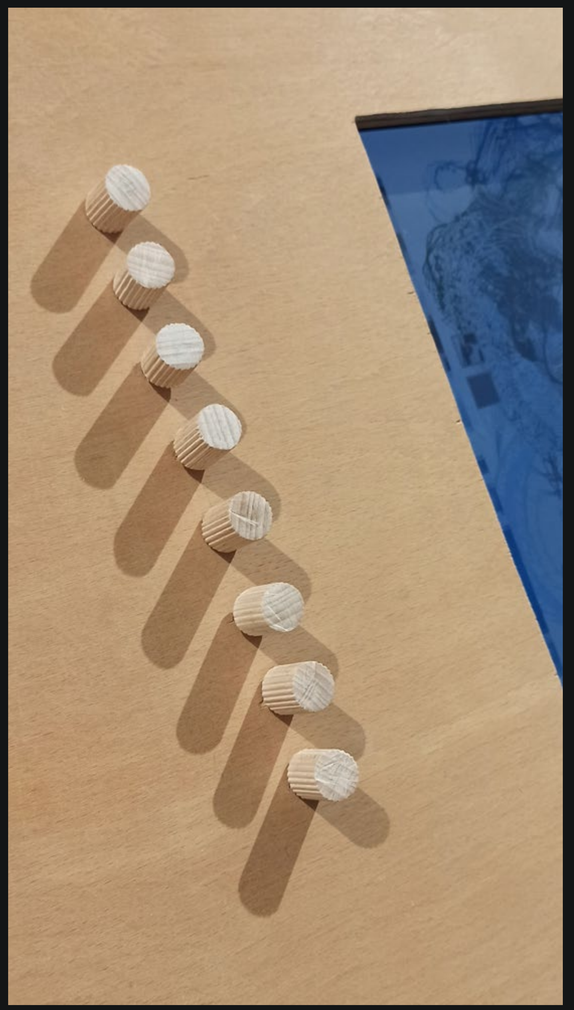


Ausstellungsansicht
der Maschine



Beispiel eines
erzeugten Bildes

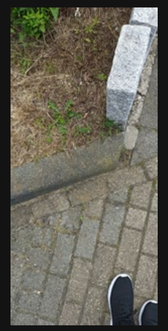
Im Rahmen der Gruppenausstellung »Unort Jägerstraße« realisierte ich eine interaktive Installation. Studierende der Folkwang Universität der Künste entwickelten visuelle Konzepte zu dem interpolierten Mittelpunkt ihrer Wohnorte. Besucher:innnen konnten an der von mir programmierten und gebauten hölzernen Maschine mit den verschiedenen Farbpalleten des Ortes abstrakte Bilder erzeugen. Über verschiedene Regler lassen sich Parameter steuern, die das Verhalten der Maschine und damit den entstehenden Bildprozess beeinflussen.

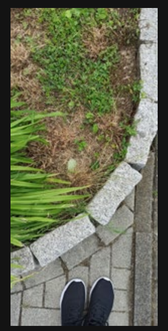


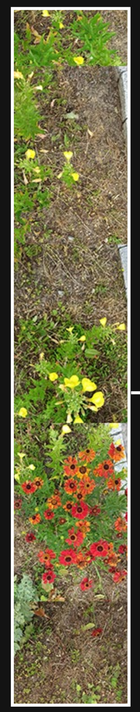
Die hölzernen Drehregler der Maschine erzeugen
eine ungewohnte Symbiose aus natürlichem
Material und einer digitalen Funktionsweise

Verschiedene Wege des Ortes wurden abgelaufen und fotografiert

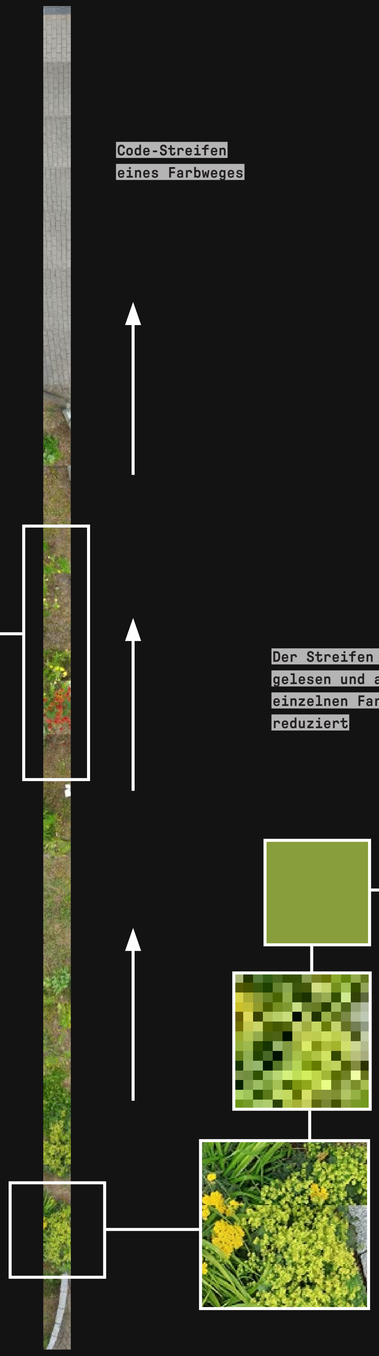






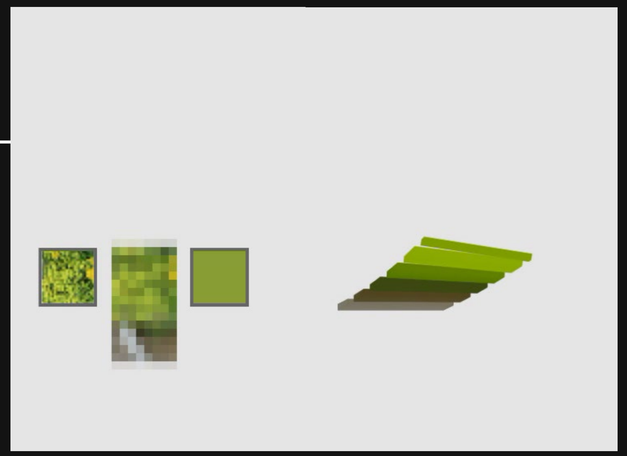


Einzelne Fotos wurden zu einem Foto-Streifen zusammengesetzt



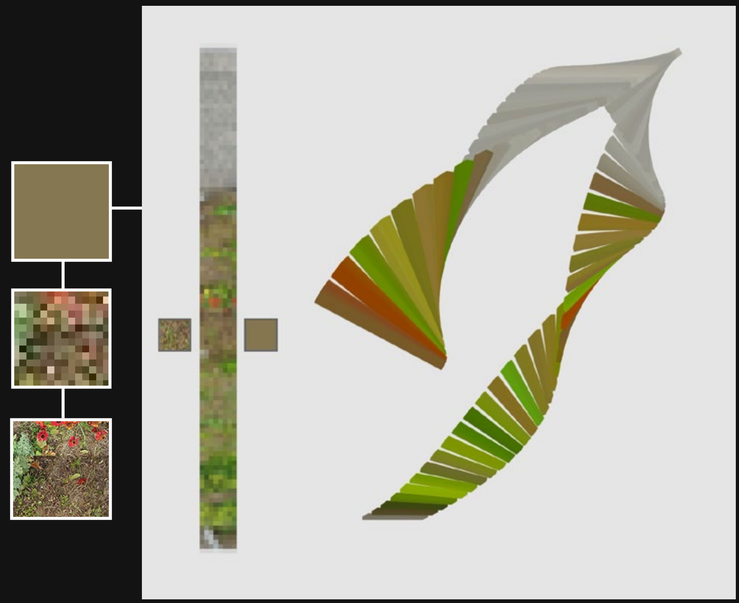
Code-Streifen eines Farbweges

Der Streifen wird ausgelesen und auf einen einzelnen Farbwert reduziert



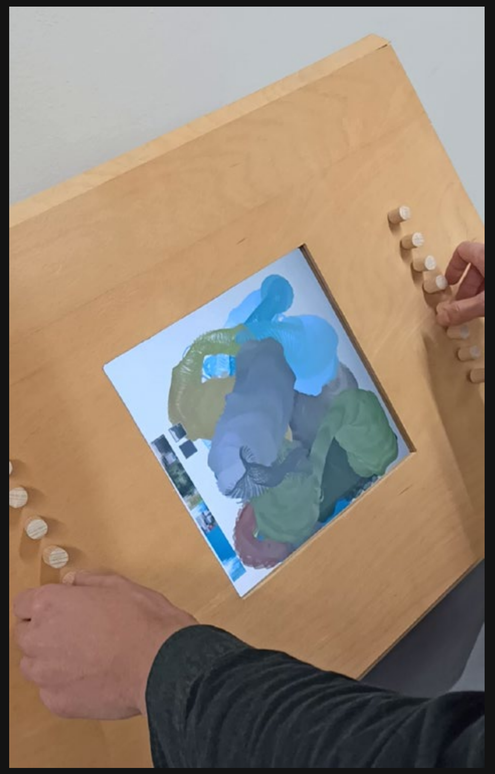


Ein modularer “Pinsel” bewegt sich über die Weißfläche und kann in Form und Bewegung über die verschiedenen Regler beeinflusst werden.





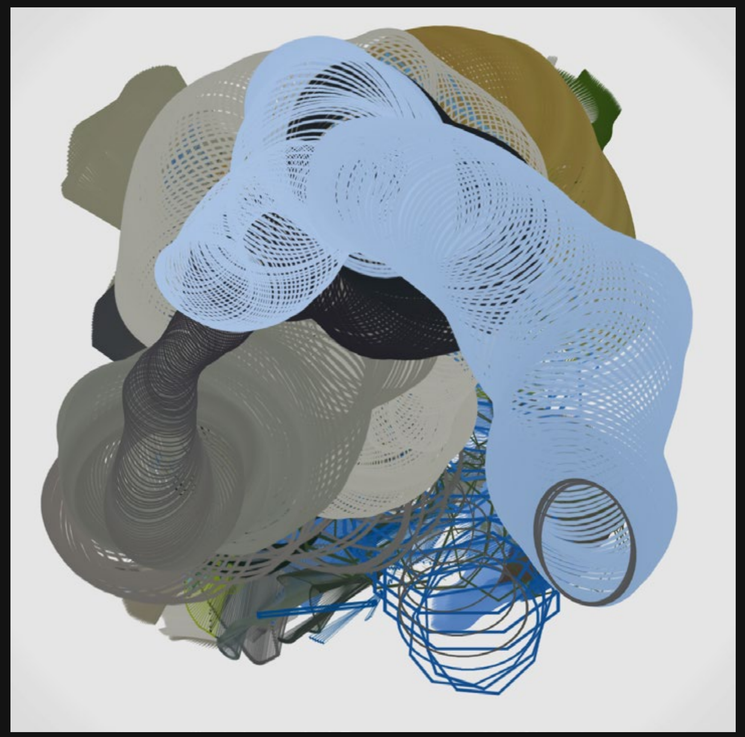
Einzelne Fotos die
zu einem Foto-Streifen
zusammengesetzt
wurden



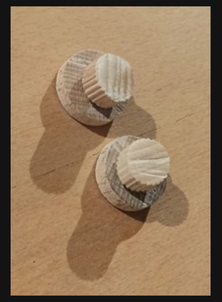
Die Drehregler der
Maschine sind bewusst
nicht beschriftet um eine
spielerische Exploration
der Funktionen zu fördern



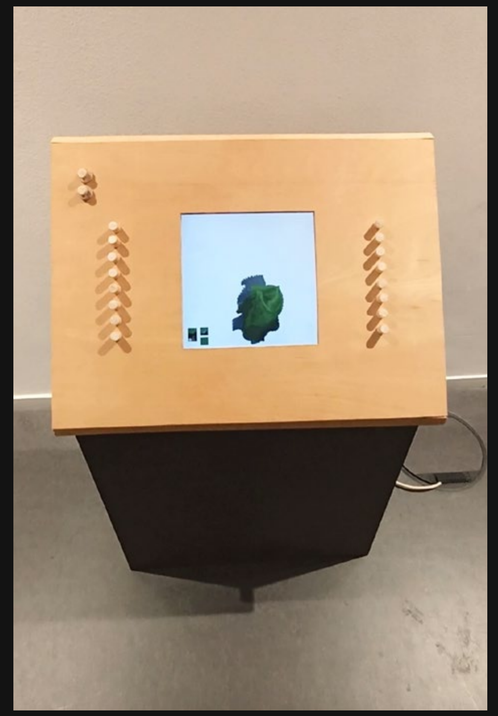
video-link



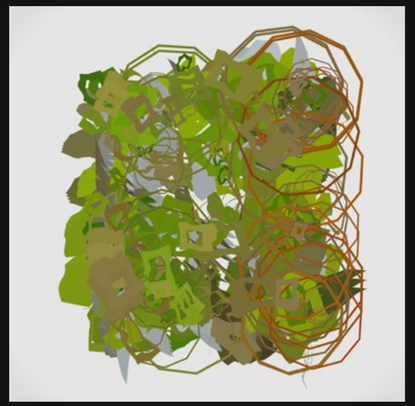
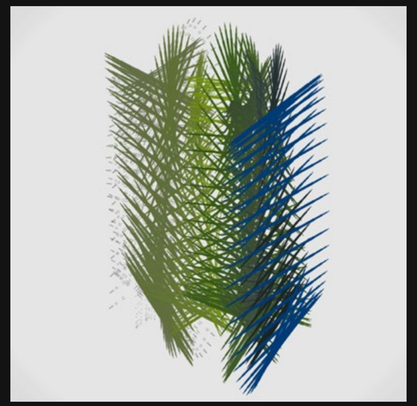
Durch die Vielzahl der
Kombination verschiedener
Parameter ergeben sich
unzählige Möglichkeiten

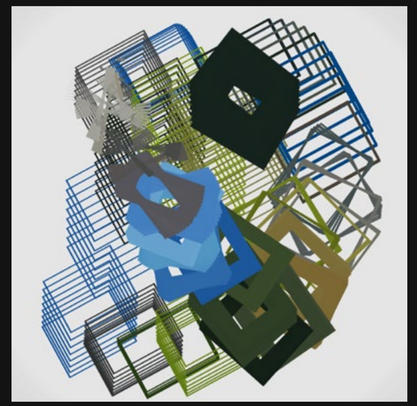
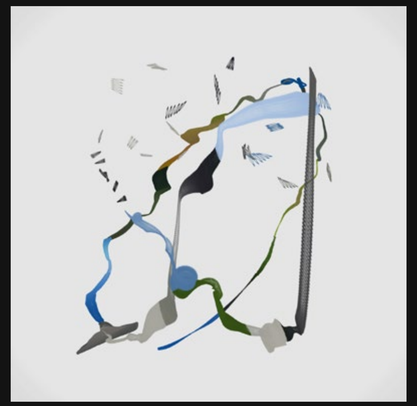


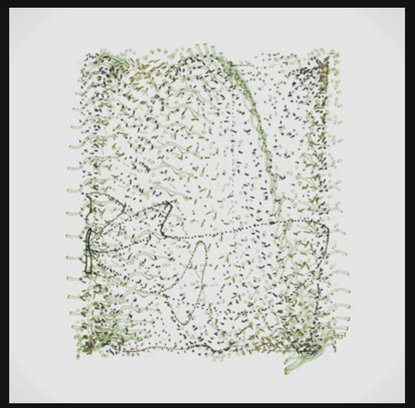
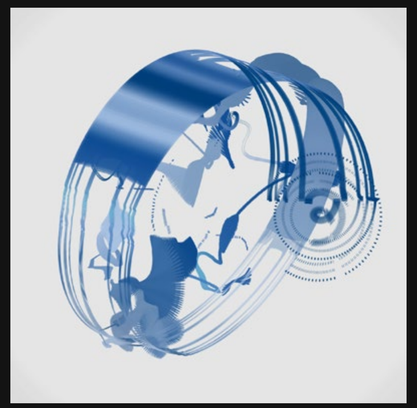
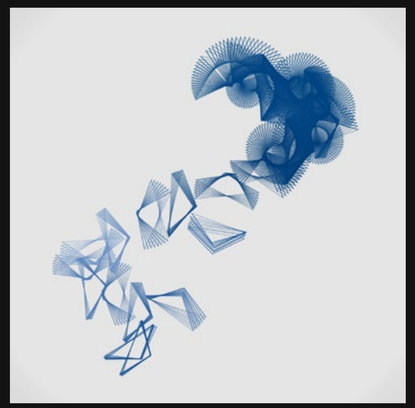
Über die Druckknöpfe
lässt sich der Farb-
streifen wechseln oder
das Bild neustarten.
Bei jedem Neustart durch
Knopfdruck speichert das
Programm automatisiert
das entstandene Bild.

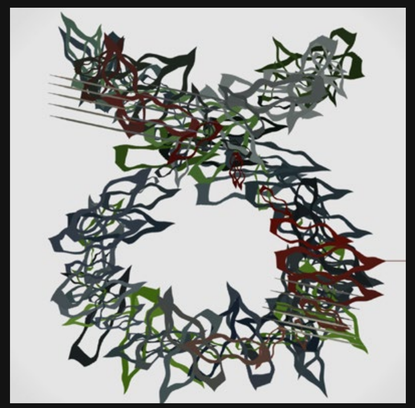
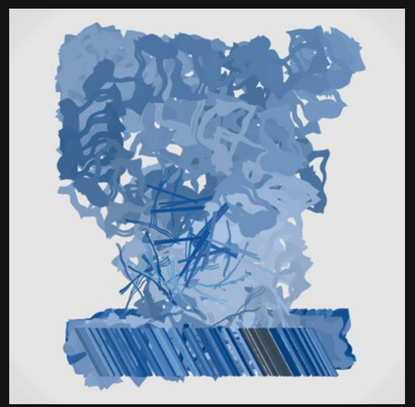
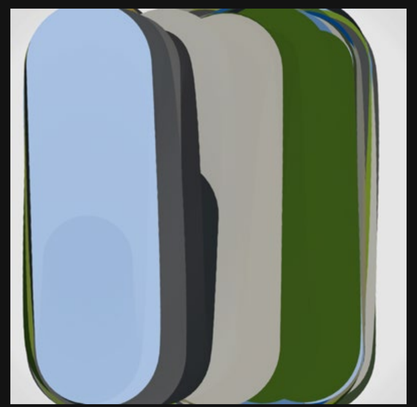
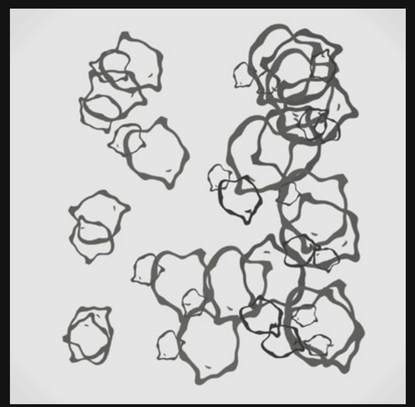
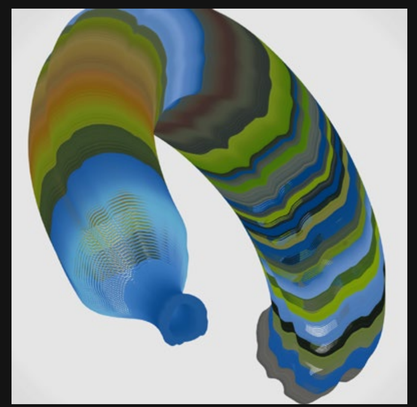


A_05 »Unort Jägerstraße« Installation

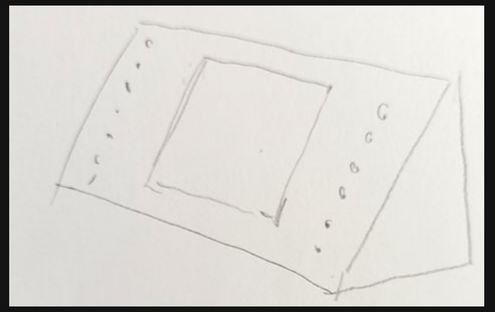





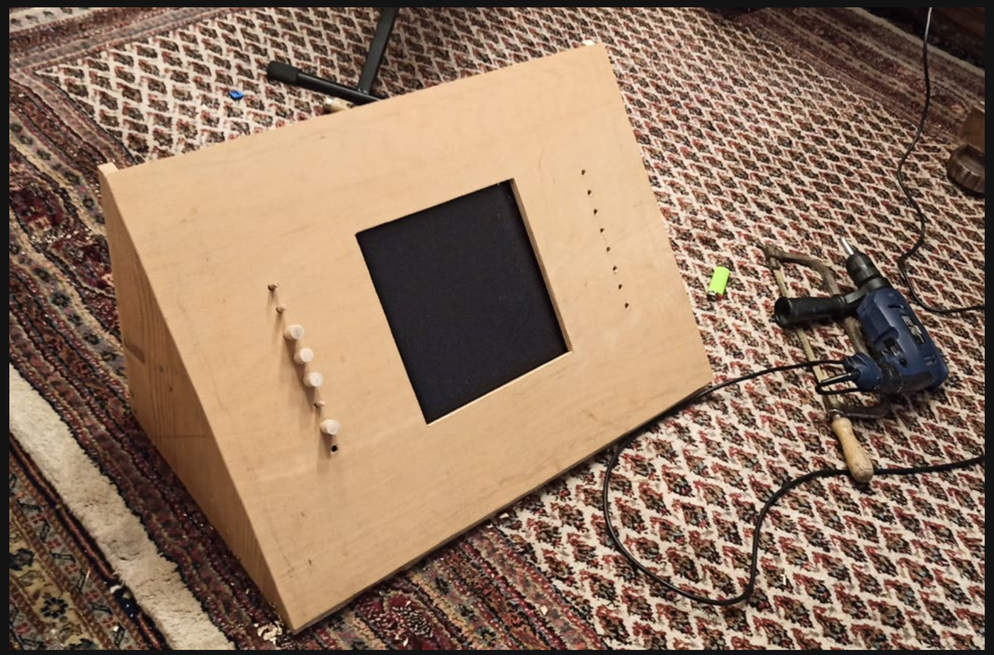
Auswahl von Bildern die
während der Austellung
von Besucher:innnen
erzeugt wurden



Die erste Entwurfsskizze der Maschine



Im Inneren verstecken sich zwei MIDI-Controller, ein Monitor und ein Laptop auf dem das Programm läuft



Ich entschied mich für das Material Holz und ein quadratisches Bildschirm-Format um konventionelle Sehgewohnheiten aufzubrechen



Während der einwöchigen Ausstellung erzeugten Besucher:innen über 200 individuelle Bilder

A_05 »Unort Jägerstraße« Installation

A_06

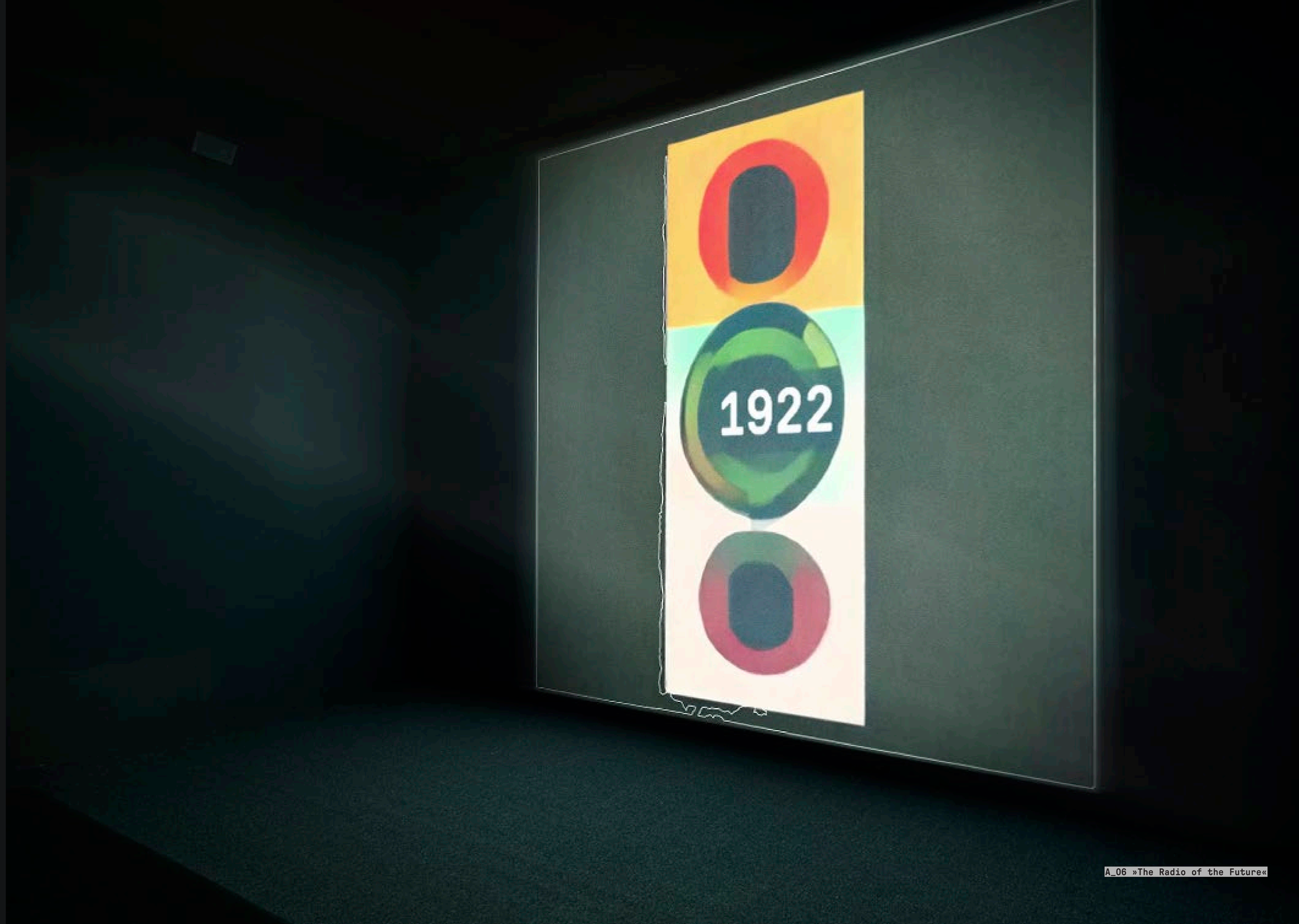
»The Radio of the Future«

Konzeptionierung und Realisierung einer audiovisuellen Installation im Kontext von Sprache als Code

Die Arbeit macht Transformationsprozesse zwischen Sprache und algorithmischen Systemen sichtbar.
Ein historischer Text wird durch mehrere KI-Instanzen interpretiert und schrittweise in neue mediale Formen überführt. Vom Text zu Sprache, wieder zum Text bis zu generierten Bildern und audio-reaktiven Visualisierungen.

Creative Coding
TouchDesigner

Interaktive Installation
Freies Projekt
Folkwang Universität der Künste Essen
2024





Prozess

Das Projekt untersucht das Verhältnis zwischen Sprache und Code sowie deren gegenseitige Übersetzbarkeit. Im Fokus steht die Frage, inwiefern Sprache als Code verstanden werden kann und Code als eine Form von Sprache fungiert.

Es thematisiert Übersetzung, Transformation und Bedeutungsverschiebung zwischen sprachlichen und algorithmischen Systemen.

Die Arbeit basiert auf einem Auszug aus Velimir Chlebnikovs »Radio of the Future« (1922), einem Text, der auf fast prophetische Weise das Internet und AI-Technologie zu Anfang des 20. Jahrhundert behandelte und verblüffend aktuelle Fragen stellt.

Dieser Text wurde von einer Sprach-AI vorgelesen und in Echtzeit durch ein AI unterstütztes System interpretiert.

A_06 »The Radio of the Future«



video-link

Velimir Chlebnikov – »Radio of the Future« (1922)

The Radio of the Future will not bring us mere chatter,
nor dry reports of news, nor shall it carry the empty speeches of politicians.
Instead, it shall bring us something far greater:
the voice of the Universe itself.

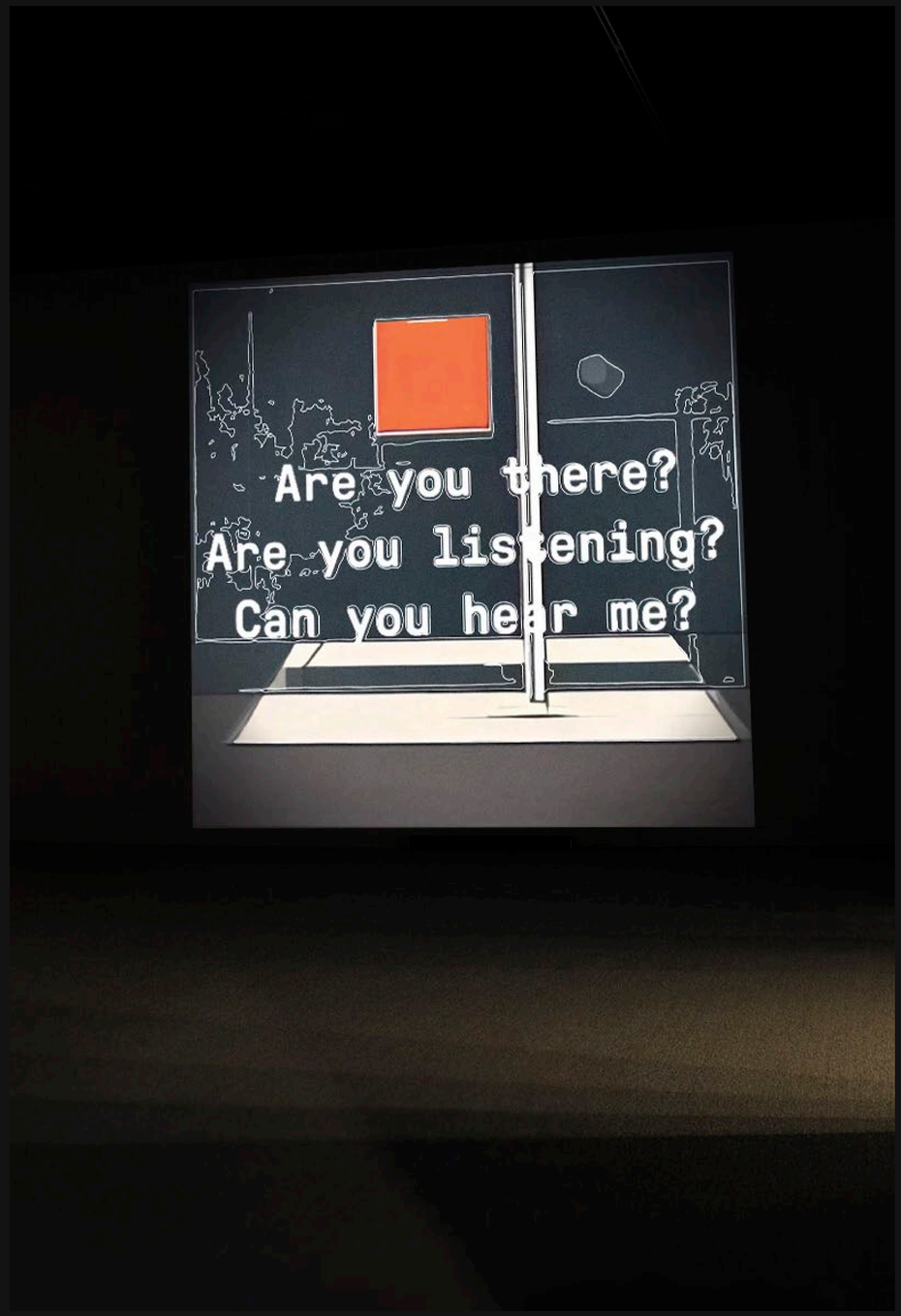
A human heart beating somewhere across the globe
will be heard like the ticking of a watch against the infinite silence of space.
We shall hear the whisper of stars,
the movement of tides,
the hidden pulse of forests breathing.
We shall listen not to mere words, but to the song of numbers,
a new mathematics of speech,
transformed into soundwaves,
carried by invisible electric forces.

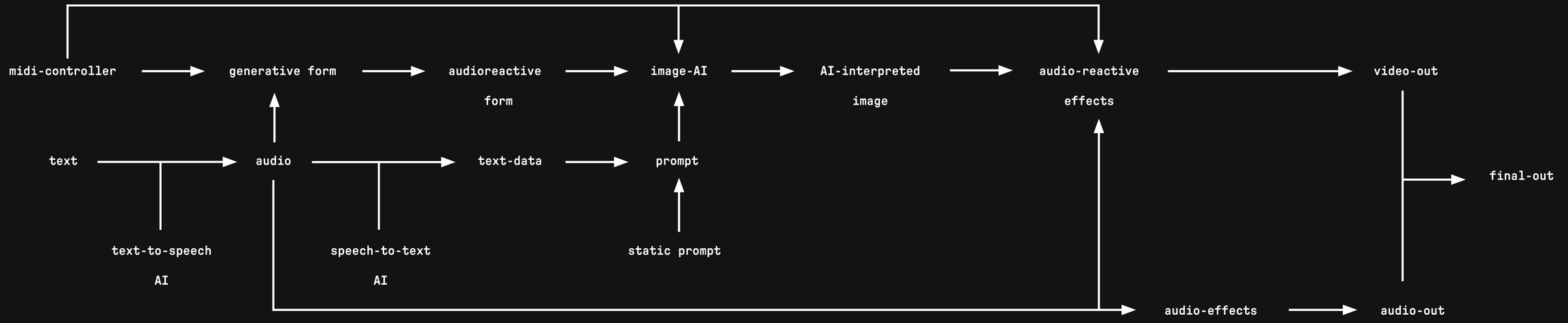
The radio of the future will not merely transmit words – it will transmit thought.
A single syllable, once spoken,
will resonate across the sky,
folding into the magnetic hum of time itself.
Letters will dissolve into energy.
The world will no longer write – it will encode itself.
No more ink.
No more paper.
The great libraries will be no more,
replaced by a flickering voice in the ether,
a floating archive of sound, forever rewriting itself.

Waves instead of books.
Electric circuits instead of pens.
Patterns of signals instead of sentences.
The poet shall be an engineer of tongues,
assembling circuits of meaning,
constructing words out of pulses,
turning electricity into poetry.
The speech of humankind will merge with the speech of machines.
And yet, among all this,
we shall learn to listen
to the most fragile sound of all:

the pause,
the moment between transmissions,
the silence before the next great sentence
folds itself into the fabric of space.
And in that silence,
we shall hear the voice of eternity itself,
whispering the oldest of all encrypted messages:

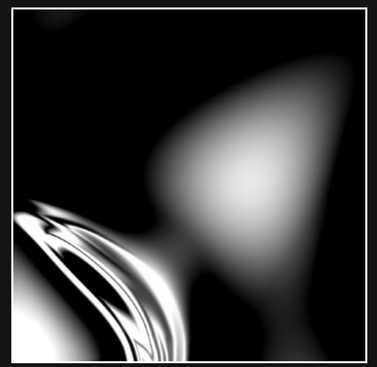
Are you there?
Are you listening?
Can you hear me?



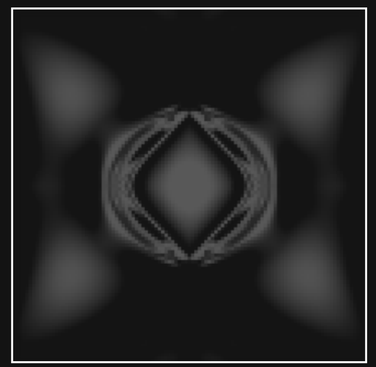


Technik

generative form



audio reaction



speech-to-text AI



image-AI-interpretation



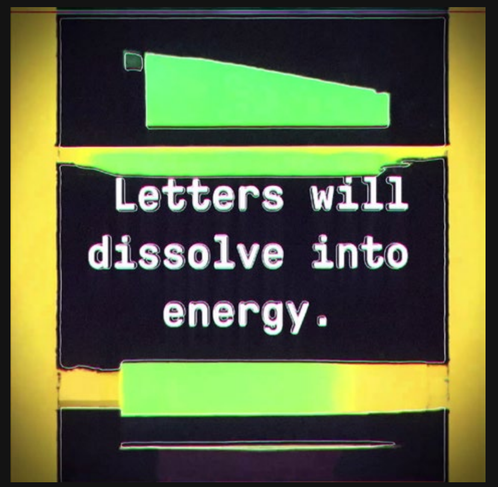
audio-reactive effects



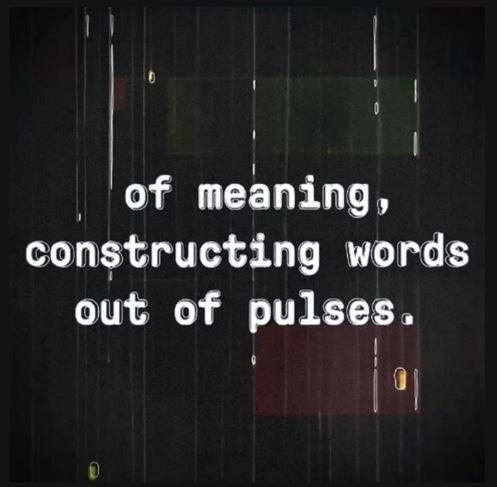
Für die Umsetzung nutzte ich TouchDesigner als zentrale Plattform. Zwei lokale Echtzeit-AI-Modelle wurden miteinander verbunden:
Ein Speech-to-Text-Modell, das gesprochene Sprache in Text umwandelt, und eine Bildgenerierungs-AI, die diesen Text in visuelle Formen übersetzt. Zusätzlich zu den generierten Echtzeit-Prompts wurden statische Prompts ergänzt, um die Erscheinung gezielt zu steuern und dem Video eine einheitliche Ästhetik zu verleihen. Ein weiteres Element war ein audio-reaktives System, das Tonfrequenzen nutzt, um die Bildkomposition in Echtzeit zu beeinflussen. Dadurch verändert sich das visuelle Material kontinuierlich mit der Sprachaufnahme und schafft eine fließende, organische Dynamik. Der Text durch eine Text-to-Speech-AI vorgetragen und in einem Loop in das System eingespeist. Die generierten Bilder wurden in Echtzeit mit zusätzlichen audio-reaktiven Effekten verfremdet, um einen analogen Look zu erzeugen.

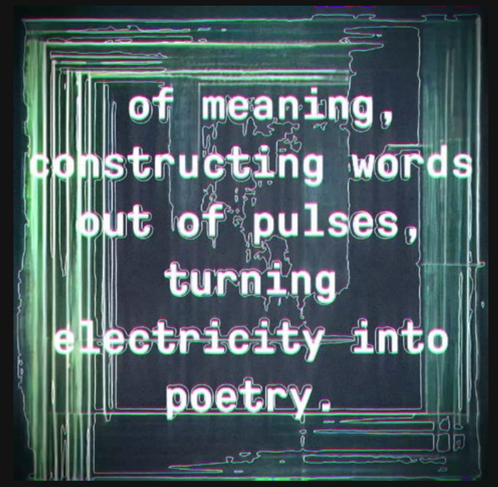


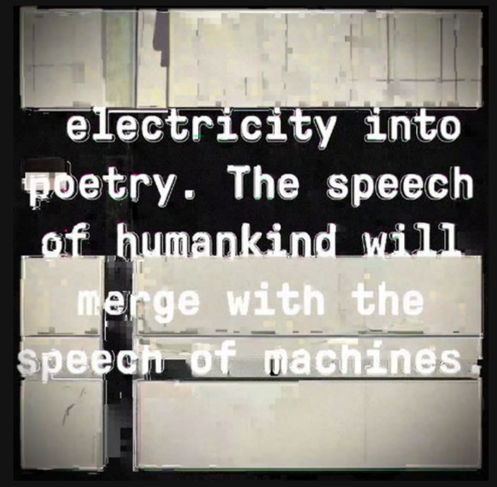




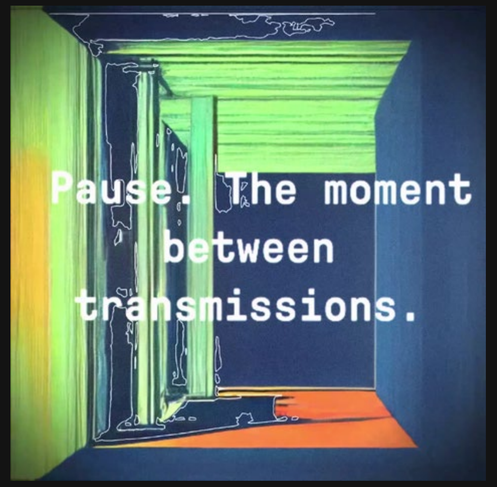














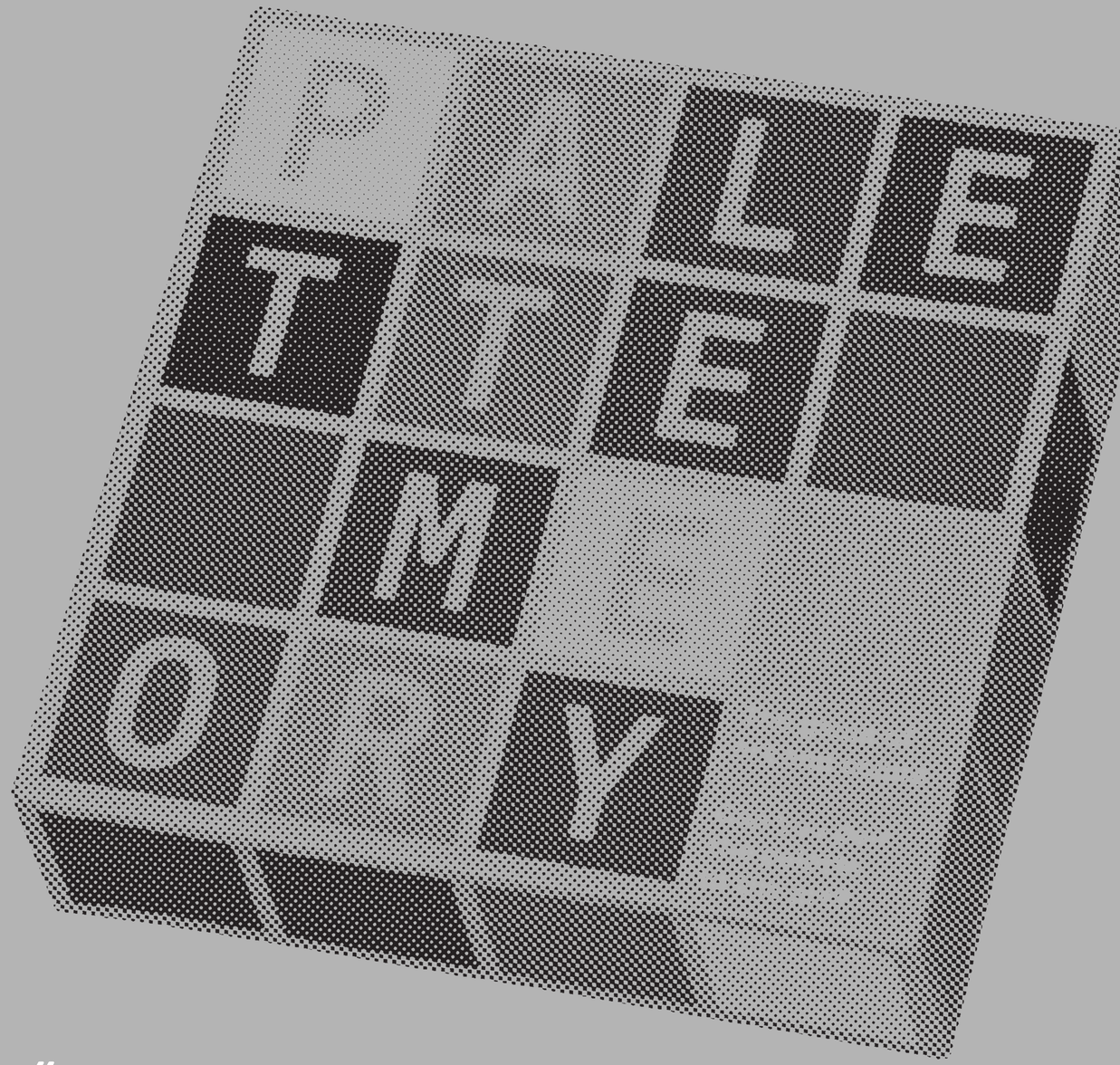
Beispielhafte Standbilder der Installation

A_06 »The Radio of the Future«

B

Design

Während meines Studiums Kommunikationsdesign
an der Folkwang Universität der Künste
in Essen beschäftigte ich mich intensiv mit
angewandten Designprozessen



»Good design encourages
a viewer to
want to learn more.«

Alexander Isley, amerikanischer Grafikdesigner und Designpädagoges

B_01

»Het was dien avond zoo stil«

Gedichtheft zum Gedicht »Zoo stil« des niederländischen Dichters Hermann Gorter

Experimentelle Gestaltung im Kontext von Übersetzung, Kommunikation, Kunst und Gestaltung. Entstanden in Gruppenarbeit mit Carolin Schuster an der Folkwang Universität der Künste.

Gestaltung
Linoleum
Laser
Letterpress
AI

Buch
Freies Projekt
Folkwang Universität der Künste Essen
2023



B_01 »Het was dien avond zoo still«

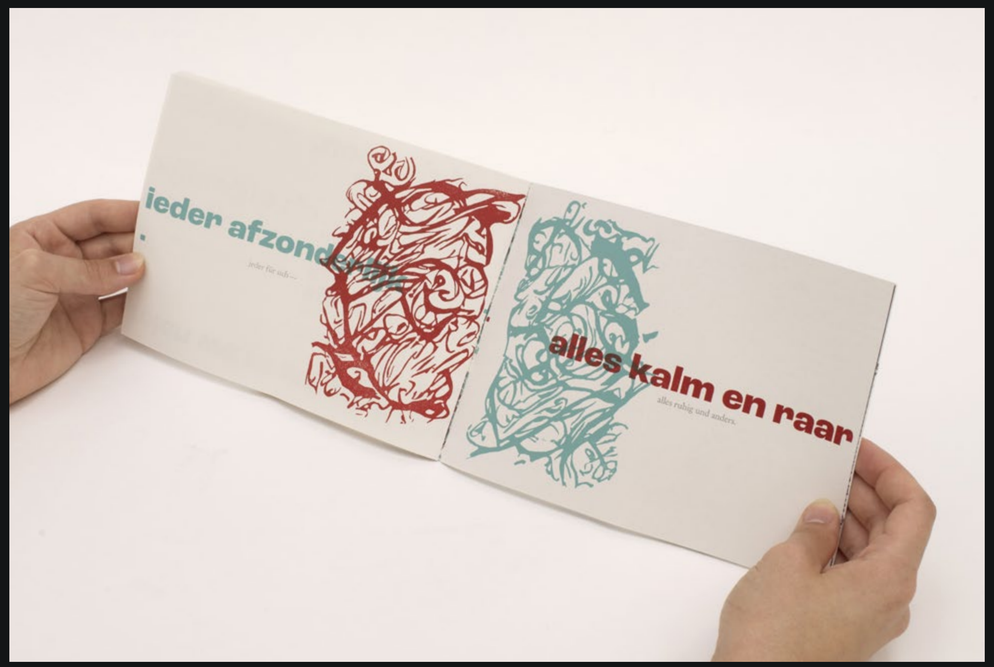


B_01 »Het was dien avond zoo still«





Durch das Entfernen des Gummibandes wird der Innenteil des Heftes sichtbar.





Mit Gummiband ist nur die deutsche Übersetzung und Ausschnitte des niederländischen Originaltextes zu sehen.
Wird dieses entfernt, und die Doppelseite geöffnet, wird im Innenteil jeweils das entsprechende Motiv und der vollständige Originaltext sichtbar.

Das aufgefaltete Heft

Het was dien avond zoo stil



Dieser Abend war so still

en stonden zoo stil,

und die Bäume standen so still — so still



B_01 »Het was dien avond zoo still«

de hooge lommerde boomen
de vèr-fijnvingerige toppen
naast elkaar en achteren
elkaar als vingerpoppen

diese hochlaubkronenden Bäume—



die Spitzen weit-feinverzweigt
wie Fingerpuppen sich überlagernd aufgereiht—

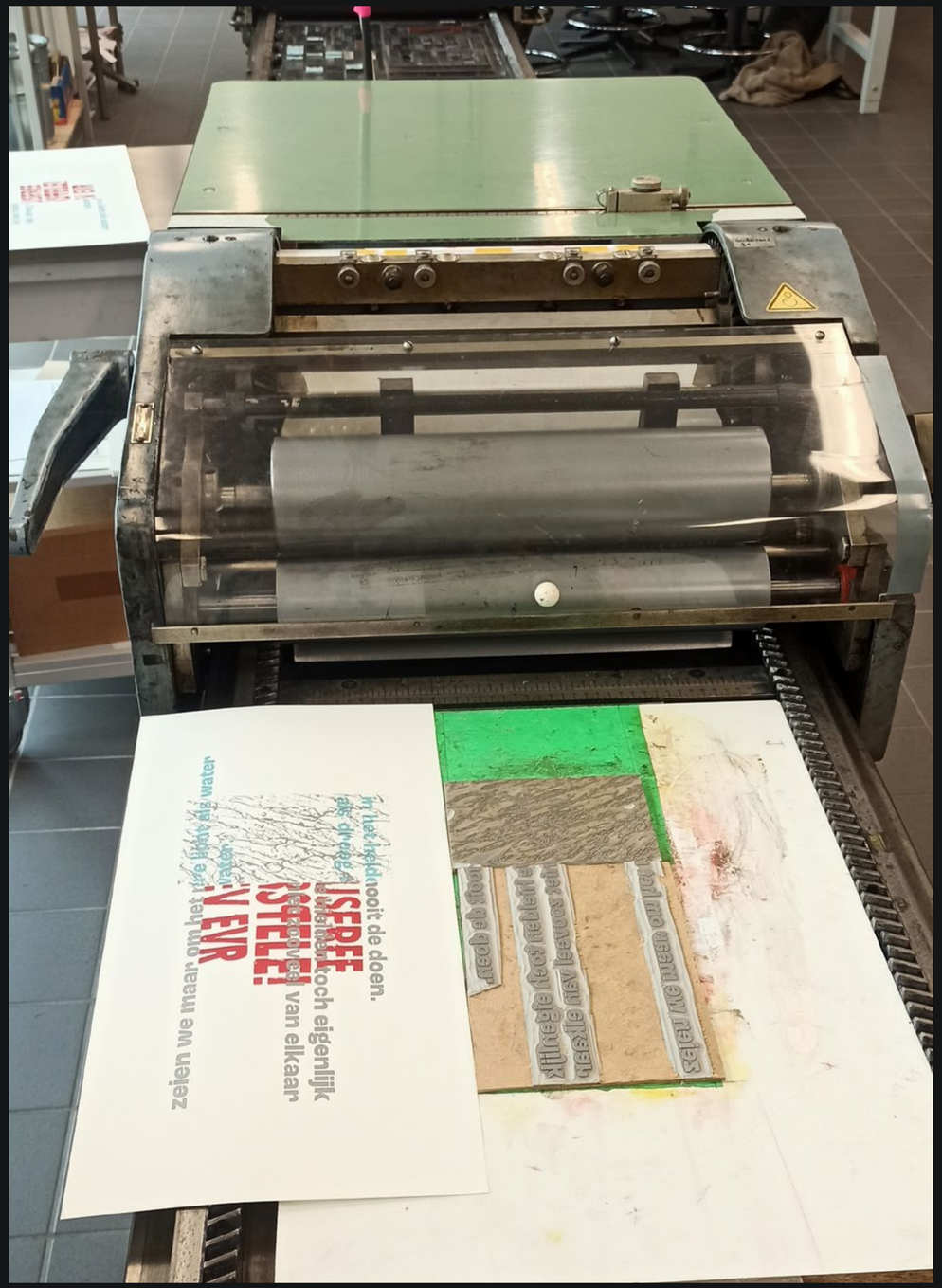
B_01 »Het was dien avond zoo still«



B_01 »Het was dien avond zoo still«



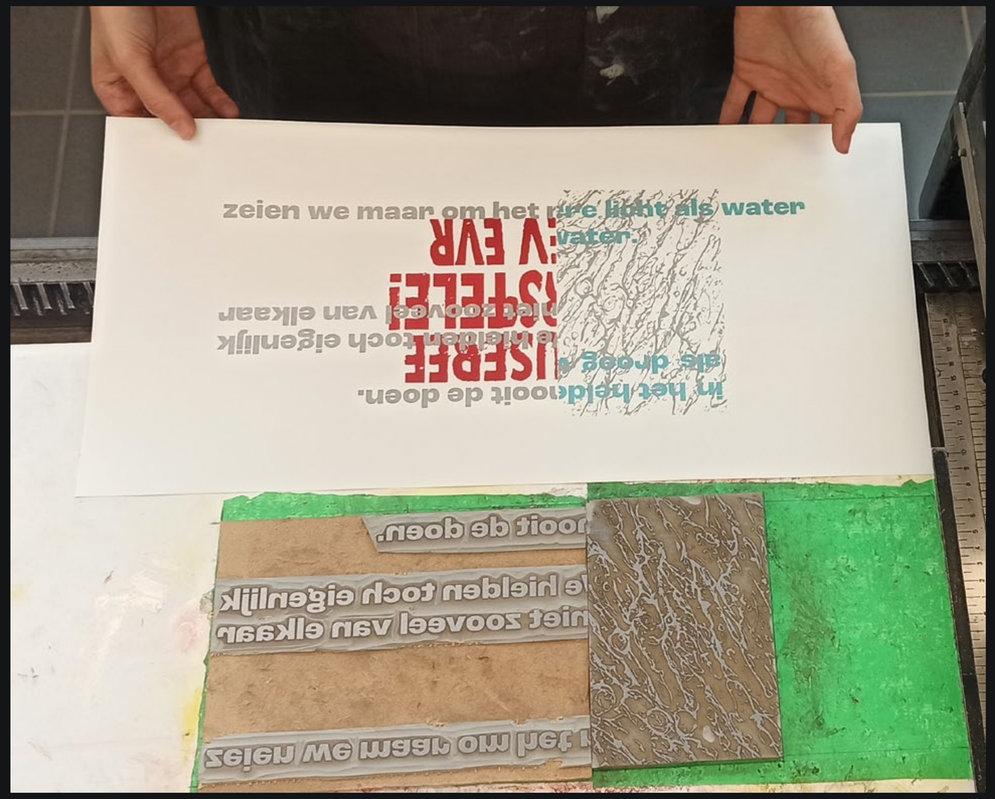
B_01 »Het was dien avond zoo still«

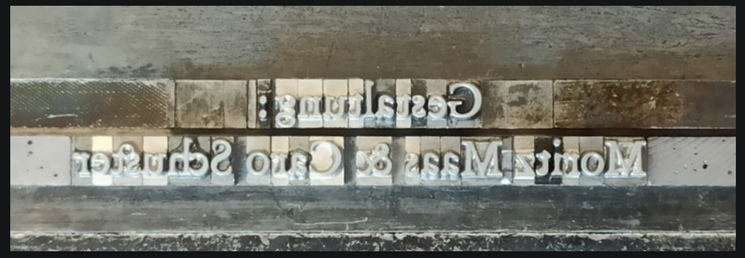


Letterpress-Maschine
an der Folkwang
Universität der Künste

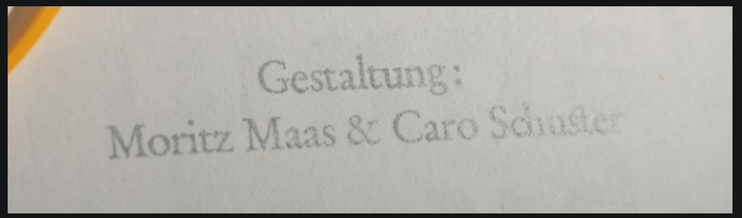
Das Heft wurde ausschließlich mit analogen Druckverfahren gedruckt. Die Bildmotive wurden durch eine Bild-AI aus den Gedichtszeilen generiert, anschließend in Linoleum gelasert und manuell gedruckt. Der niederländische Originaltext wurde experimentell gesetzt wobei das Stilmittel der Spiegelung auf den den Kontext der Übersetzung verweist. Dieser wurde auch in Linoleum gelasert, während der deutsche Text mit klassichen Letterpress-Bleibuchstaben gedruckt wurde.

Eine der gelaserten
Linoleum-Platten

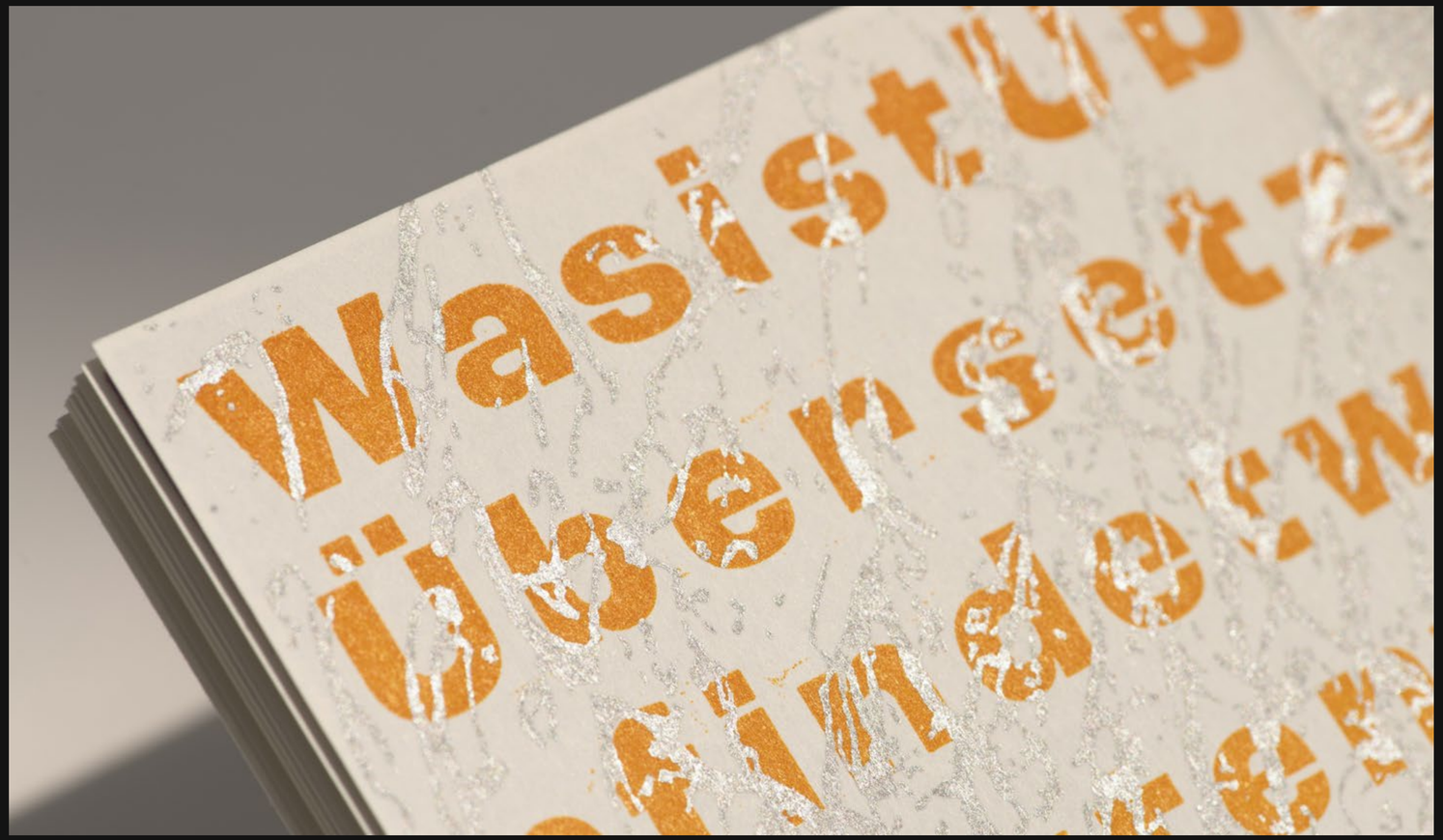




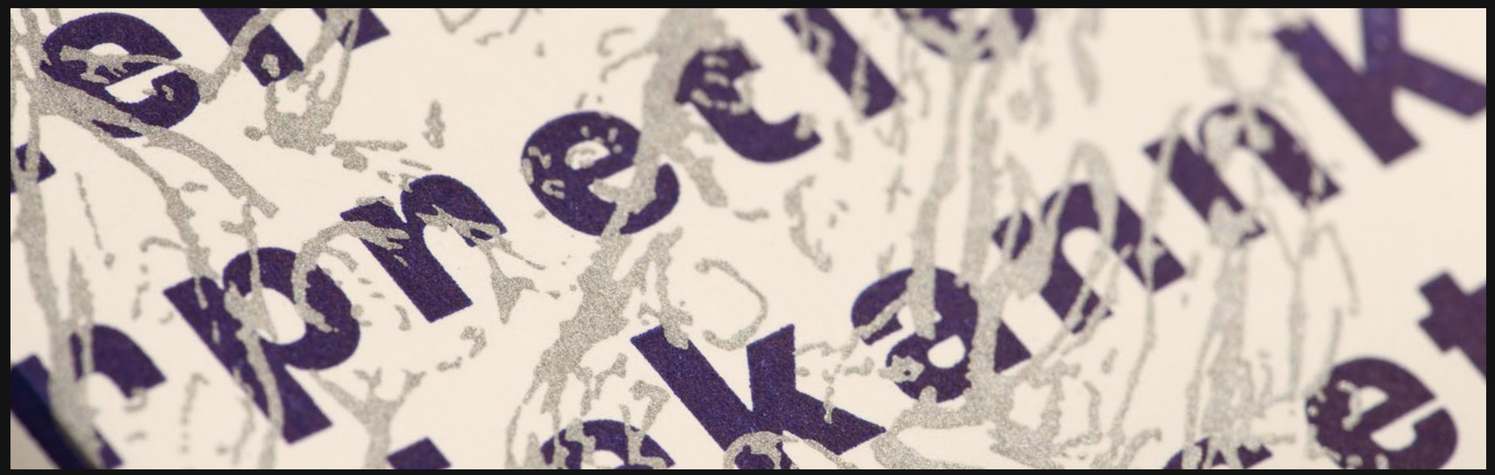
Die deutsche Übersetzung
wurde mit gesetzten
Bleibuchstaben gedruckt



B_01 »Het was dien avond zoo still«



Durch die analogen Druckverfahren waren besondere Druckfarben möglich wie zum Beispiel der Druck mit einer spiegelnden Silberfarbe.



B_01 »Het was dien avond zoo still«

B_02

»Ana Ott Mixtape«

Faltblattgestaltung für ein Kasetten-Mixtape das Independent-Label »Ana Ott« aus Mülheim an der Ruhr

Ich gestaltete ein Faltblatt, dass jeweils einen Song der Bands »Vomit Heat« und »Ludwig Wittbrodt« repräsentiert. Jede Seite des Faltblatts wurde individuell gestaltet und zweifarbig mithilfe des Risographen umgesetzt.

Design
Risographie

Musik-Design
Freies Projekt
Folkwang Universität der Künste / Ana Ott
2024



B_02 »Ana Ott Mixtape«

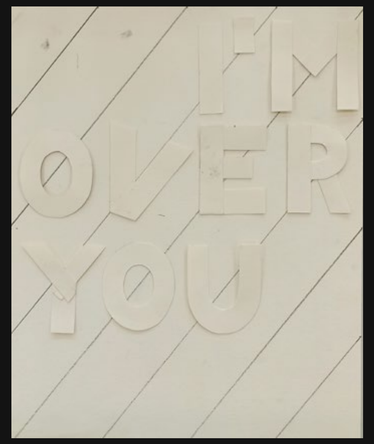


B_02 »Ana Ott Mixtape«



Um den Mixtape-Charakter aufzugreifen entwickelten verschiedene Gestalter:innen jeweils ein Faltblatt mit Vorder- und Rückseite zu den zusammengestellten Liedern der Labels.

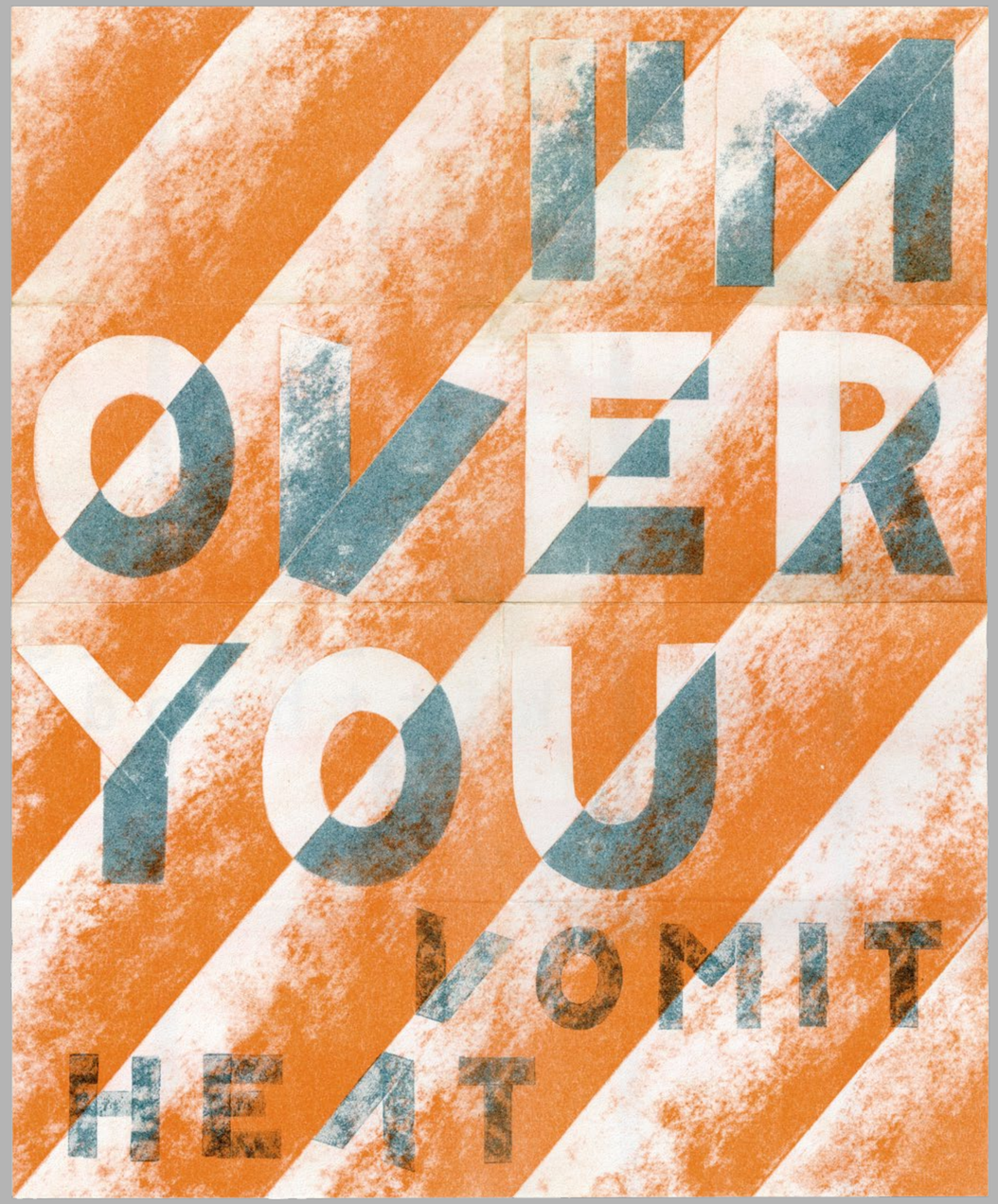




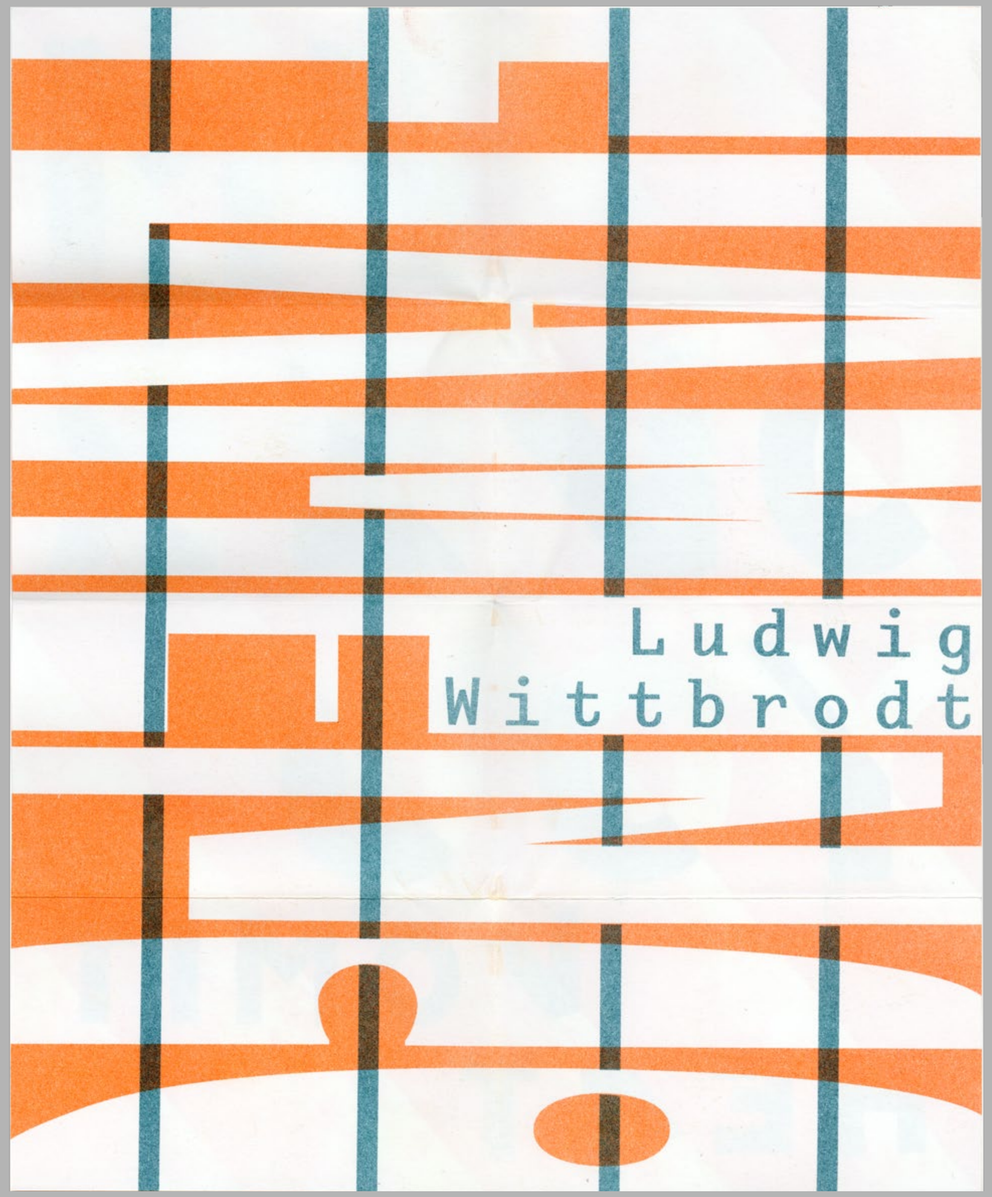
Ich entwickelte das Motiv für das Lied »I'm over you« der Band Vomit Heat in einem analogen Prozess



Zunächst arbeitete ich mit Scherenschnitt, dann legte ich Verläufe mit Zeichenkohle an.
Die Finalisierung erfolgte digital.



Die gedruckte Vorderseite



Rückseite



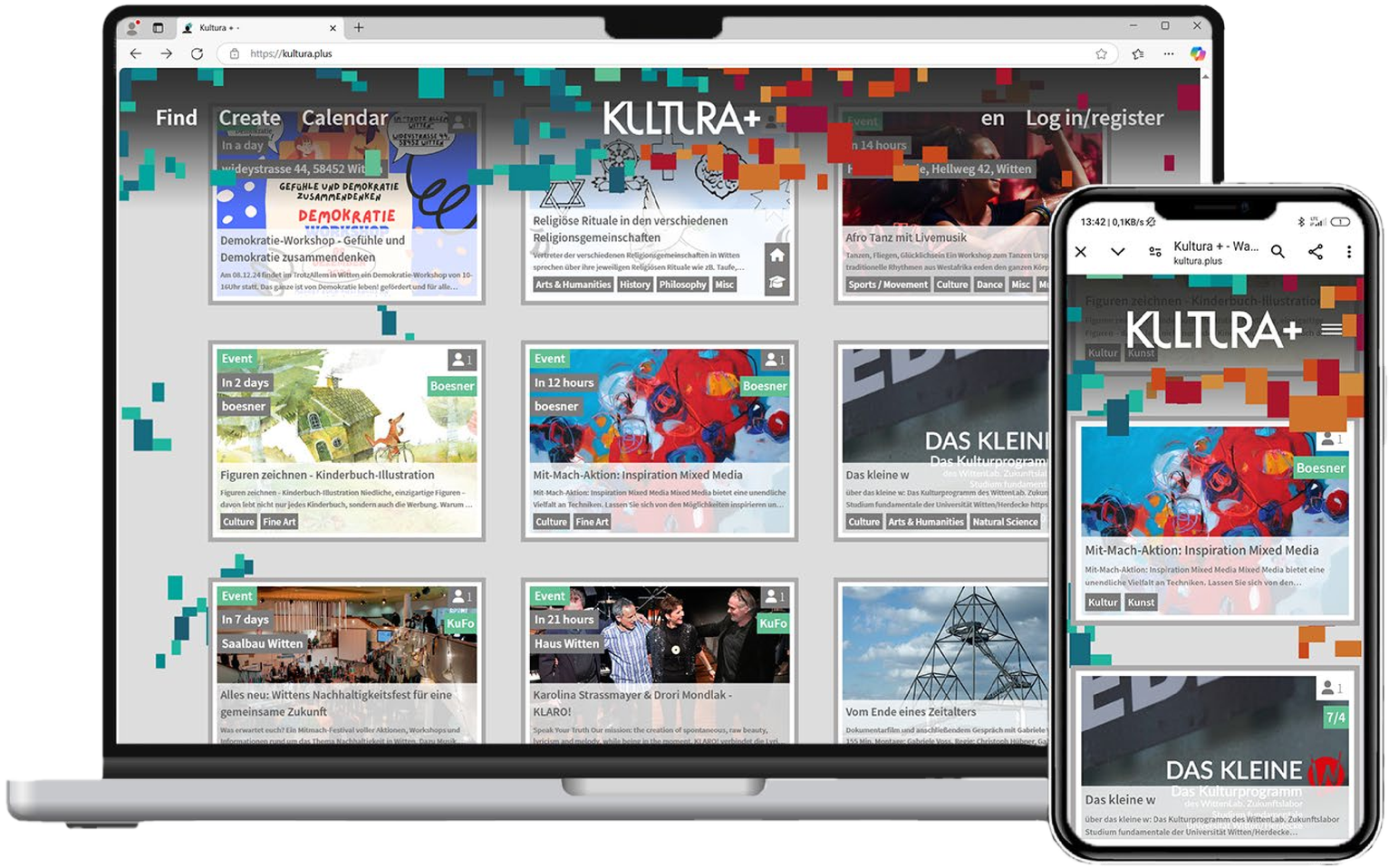
Die Rückseite des Faltblattes für das Lied »Flamenco« der Band »Ludwig Wittbrodt« gestaltete ich digital.
Ich versuchte die Saiten des Cellos und die expressiven Bewegungen des titelgebenden Flamencos grafisch aufzugreifen.

B_03

»KULTURA+«

Entwicklung eines Erscheinungsbildes für eine Kulturplattform zur Vernetzung von Kulturschaffenden und Kreativen

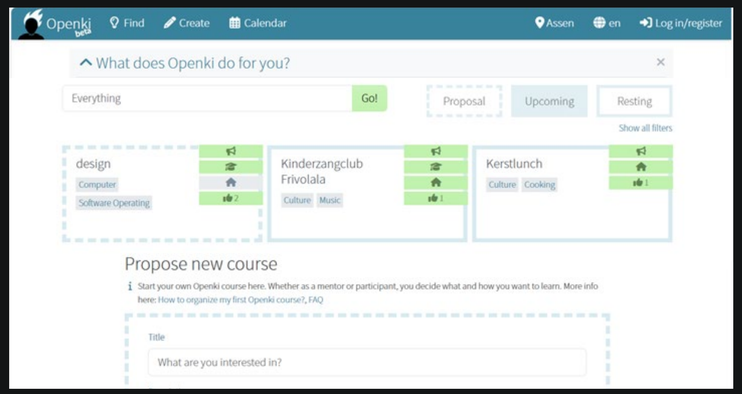
Das Ziel einer neuen Kulturplattform für die Stadt Witten war die Vernetzung der freien Kulturszene. Die Plattform ermöglicht es Nutzern, eigene Kulturprojekte und Events zu veröffentlichen, an anderen teilzunehmen, sich zu vernetzen oder im Eventkalender nach spannenden Angeboten zu stöbern.

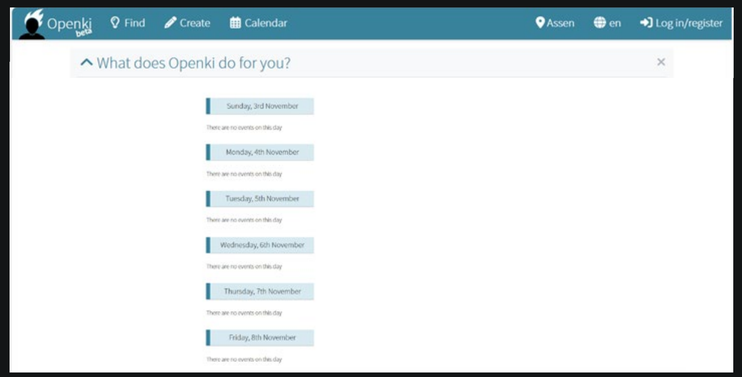


KULTURA+

Design

Erscheinungsbild
Fakt21 / Stadt Witten
2023



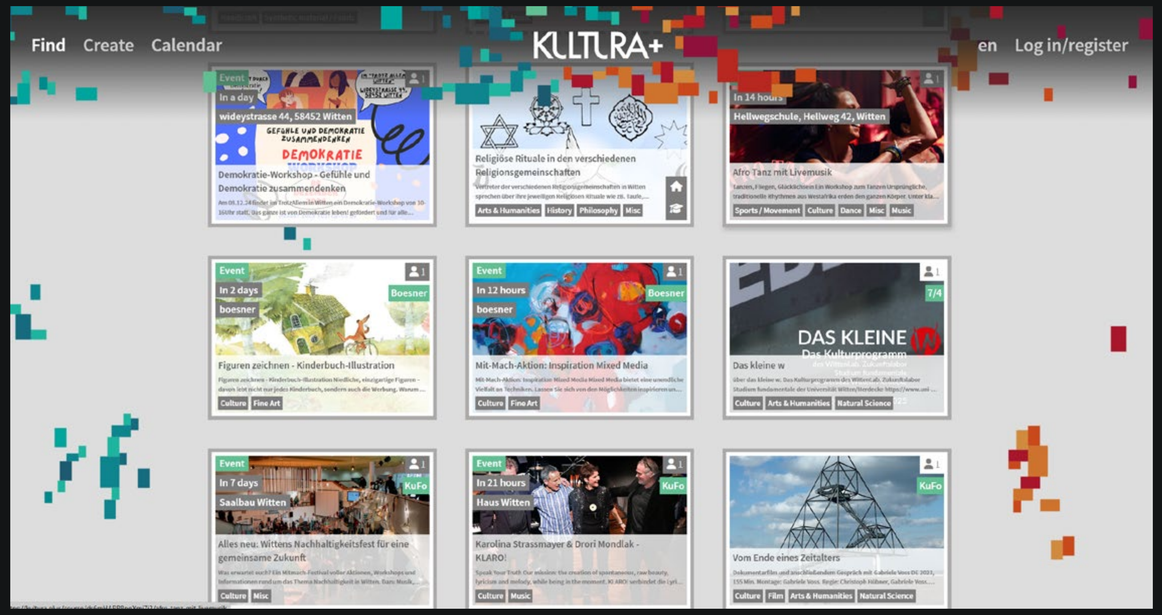


Ausganspunkt “alte” Website

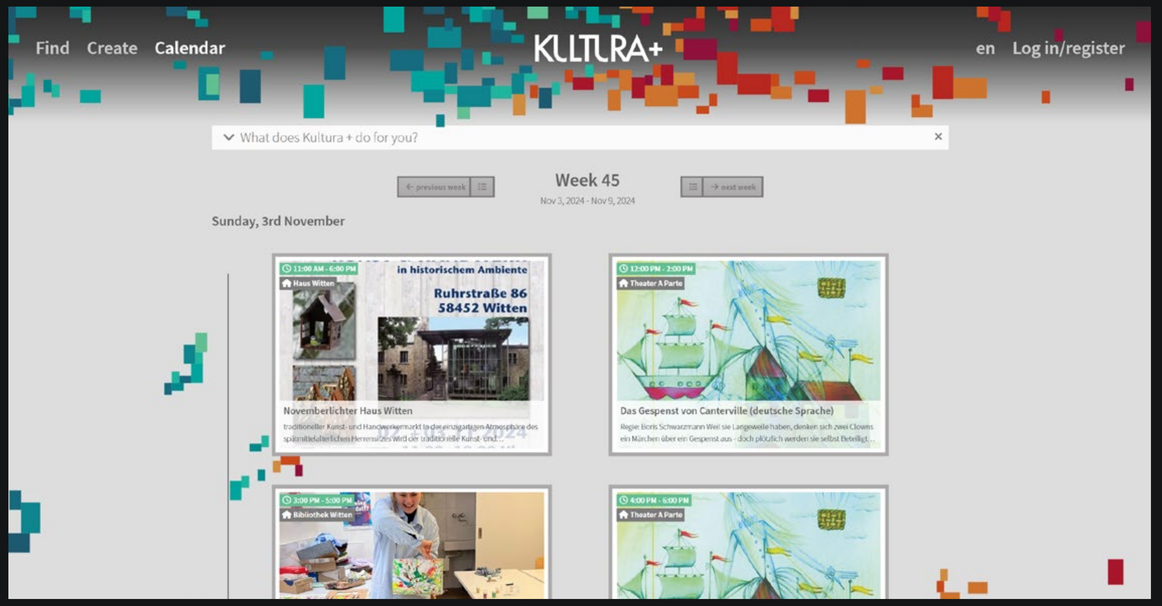
Die Website sollte basierend auf dem Backend einer bestehenden Plattform entwickelt werden. Ich gestaltete eine Marke sowie ein visuelles Erscheinungsbild für das Projekt.
Funktionen wurden neu gestaltet und erweitert, darunter die Integration von Projektbildern und die automatische Generierung eines Eventkalenders. Darüber hinaus wurde die Seite für mobile Nutzung optimiert und eine Tag-basierte Filterfunktion für Projekte implementiert.

KULTURA+

Logo-Design



Redesign der Hauptseite



Redesign des Eventkalendars

B_04

»Das unmessbare Wir«

Entwicklung einer Serie grafischer Blätter zum Thema Beziehung und Zwischenmenschlichkeit

Das freie Grafik-Projekt »Das unmessbare Wir« verhandelt Beziehungsthemen und Zwischenmenschlichkeit auf humoristische Weise und bietet gleichzeitig Möglichkeit zur gemeinsamen Selbstverortung in verschiedenen Themen-bereichen. Es verbindet philosophischen Diskurs, freie grafische Exploration und analoge Druck- und Gestaltungstechniken.

Design
Siebdruck

Serie grafischer Blätter
Freies Projekt
Folkwang Universität der Künste Essen
2025

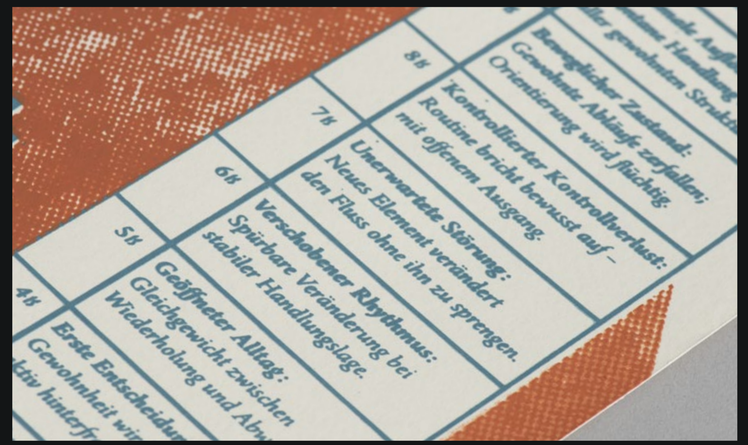




Maßeinheit und Einheitenzeichen



Definition der Maßeinheit



Skala der Maßeinheit

Grundlage jedes Blatt ist jeweils ein Themenkomplex der für Beziehung und Zwischenmenschlichkeit relevant ist. Zentral ist die Möglichkeit der gemeinsamen Selbstverortung als Diskussionsgrundlage und Mittel zur Kompromissfindung und Synchronisation.
Hierbei versteht sich das Projekt nicht als Beziehungs-sratgeber der Antworten liefert, sondern viel mehr als Anregung zum Dialog und Findung individueller Antworten und daraus resultierender weiterer Fragen.

Als Mittel zu Selbstverortung dient jeweils eine fiktive Masseinheit mit entsprechendem Einheitenzeichen. So werden vermeintlich unmessbare Themen plötzlich schätzbar. Neben einer besseren Selbsteinschätzung können so Standpunkte auch klarer kommuniziert werden. Bei gemeinsamer Betrachtung gelangen Rezipient:innen so eventuell zu Fragen wie:

Wieviel difera braucht/verträgt ein Montagmorgen?

Wieviel ein Sonntag-nachmittag?



Blatt 1 - difera

Wieviel difera ks verträgt /braucht ein gutes Rezept, ein Wir, ein/e

Abb. 1:
Backofen
(v. U. vergr. weicher
& strukturiertes Brot)

Abb. 5:
Geschnitten Brot
(difera ks-Wert mind. ≥ 8,5)

Abb. 6:
Verdichteter Granit
(< 0,1/n.m. difera ks-Wert;
vgl. »der pure Alltag«)

ks (f.): Index für spontane strukturelle
ung von rhythmisierten Handlungsmustern
des Alltages.

difera-Wert ks	Zustandsbeschreibung/ Distanz zur Handlungsroutine
10 ks	Maximale Auflösung: Spontane Handlung außerhalb aller gewohnten Strukturen.
9 ks	Beweglicher Zustand: Gewohnte Abläufe zerfallen; Orientierung wird flüchtig.
8 ks	Kontrollierter Kontrollverlust: Routine bricht bewusst auf – mit offenem Ausgang.
7 ks	Unerwartete Störung: Neues Element verändert den Fluss ohne ihn zu sprengen.
6 ks	Verschobener Rhythmus: Spürbare Veränderung bei stabiler Handlungslage.
5 ks	Geöffneter Alltag: Gleichgewicht zwischen Wiederholung und Abweichung.
4 ks	Erste Entscheidung: Gewohnheit wird erstmals aktiv hinterfragt.
3 ks	Umordnung: Abläufe

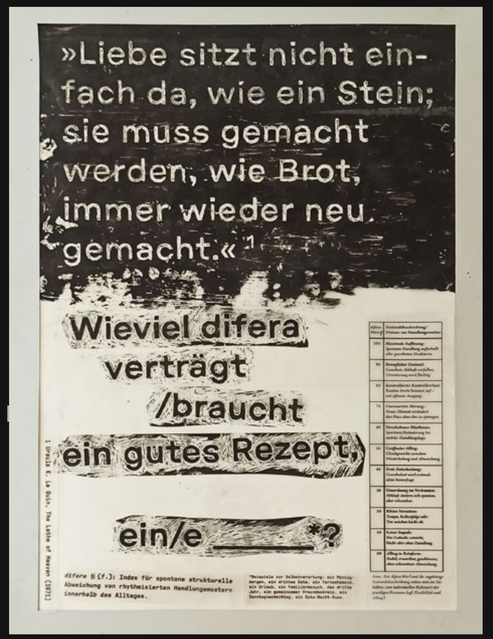
*Beispiele
morgen
ein W

1 Ursula K. Le Guin, The Lathe

»der pure Alltag«

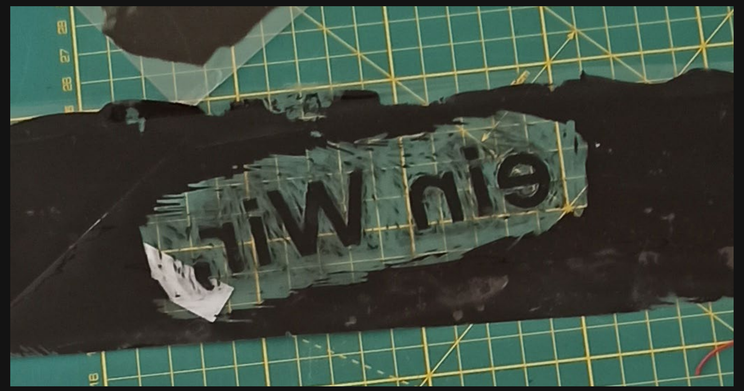
B_04 »Das unmessbare Wir«

Das Projekt wurde im analogen Siebruckverfahren gedruckt und auch Teile der Folien zur Belichtung der Siebe wurden in einem analogen Prozess erarbeitet. Der Text wurde in mit Tusche beschichtete Folie gekratzt. Ziel war es ein analoges, handgemachtes Gefühl zu erzeugen um dem emotionalen zwischenmenschlichen Thema gerecht zu werden. Visuelle Referenzen waren zuvor alte wissenschaftliche Diagramme die sich mit Maßeinheiten beschäftigen. Hierdurch sollte nicht nur eine besondere Ästhetik zitiert und geschaffen werde, sondern auch die Glaubhaftigkeit der Maßeinheiten gestärkt werden.

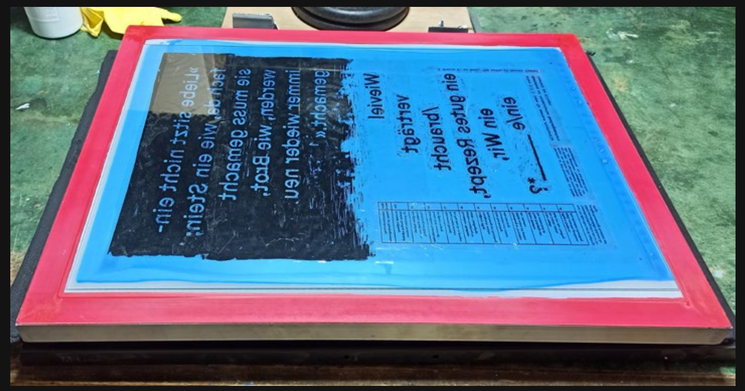


Folie zur Belichtung
(erste Ebene)

Detail der Tusche-Technik



Kombiniert wurden die Tuschefolien mit digital entworfenen und gedruckten Folien für detailreiche Elemente, die mit Schere und Tesafilm komponiert wurden. Mit der enstandenen Folie wurde ein Sieb belichtet und die erste Ebene gedruckt. Auf dem enstandenen Druck wurde mit einer weiteren Folie die zweite Ebene komponiert.



Belichtunugsvorgang
eines Siebes



Komposition der zweiten Folie

Das Siebdruck-Verfahren ermöglicht einen sehr deckenden Auftrag von Volltonfarben. Durch den analogen Druckprozess ist jedes Blatt ein Unikat.



Mit einem Rakel wird Farbe durch ein
Sieb gepresst.



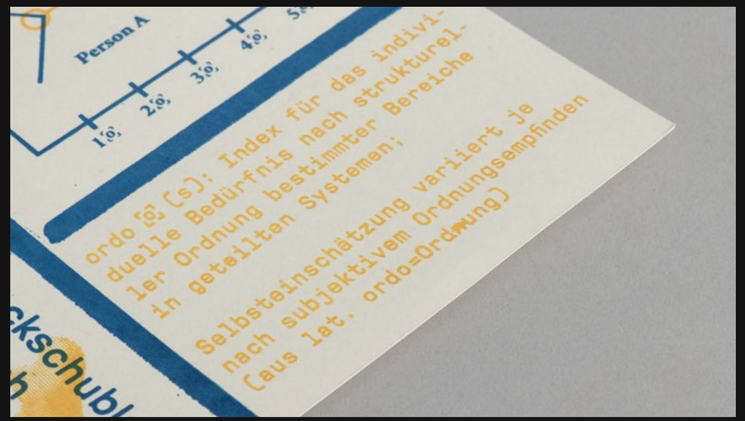
Blatt 2 – ordo

Thema dieses Blattes war die Verhandlung von Ordnung in geteilten Systemen. Hierfür wurde die Maßeinheit ordo erdacht und definiert. Als visuelle Referenz diente die Ästhetik von Setzkästen und darin gesammelten maritimen Objekten.

Definition der Maßeinheit



Maßeinheit und Einheitenzeichen



Die Defintion der erdachten Maßeinheiten folgt wissenschaftlichen Konventionen um eine hohe Authentizität zu schaffen.

Ordo-Skala

Die Erläuterung der ordo-Skala sollte nicht nur auf sprachlicher sondern auch auf visueller Ebene erfolgen. Der Graph aus Abbildung 1 repräsentiert beispielhaft die Selbstverortung zweier Personen im Bezug auf die expliziten Anwendungsbeispiele.




»Nichts
Kann
existieren
ohne Ordnung.
Chaos.
1 Albert Einstein zugeschrieben, mündlich überliefert
Ordo-Skala
1 ordo (ō) Komplettes Chaos
2 ordo (ō) normale Unordnung
3 ordo (ō) entstehende Sortierung
a
b

Nichts kann entstehen ohne



Abstimmungsbeispiele für die Leerstelle

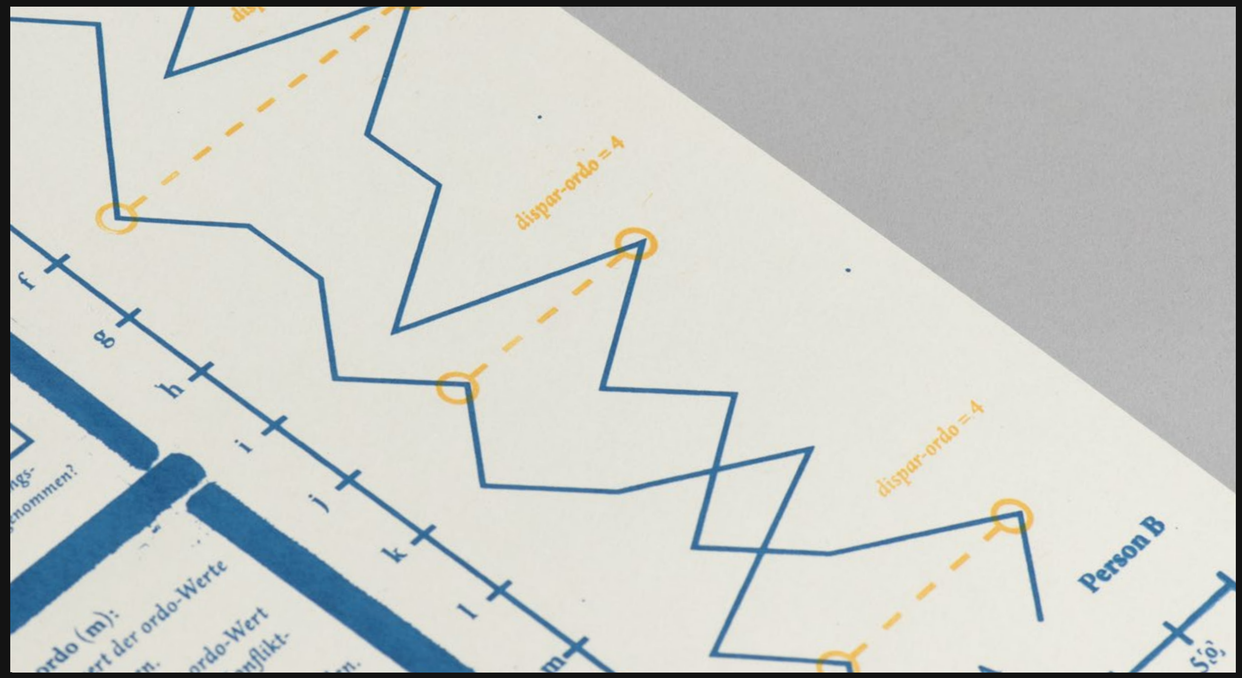
Die etwas überspitzten Anwendungsbeispiele für die Leerstelle sind nicht nur humoristisches Stilmittel, sondern sollen auch als Anstoß zur Erdenkung eigener Beispiele dienen.

Die Leerstelle als Gedankenanstoß

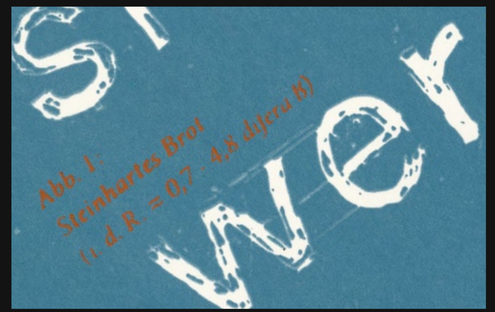


Beispiel einer Hängung der gerahmten Drucke

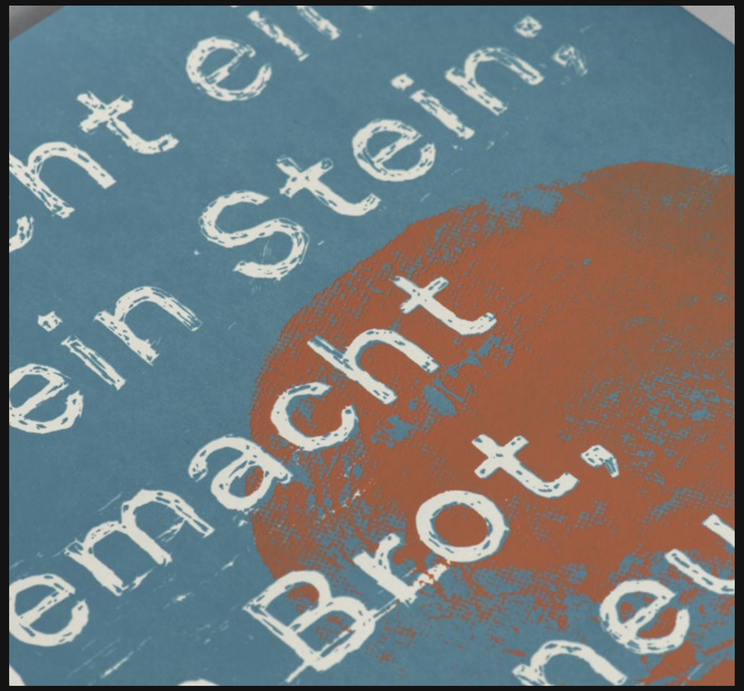
Auf Grundlage der erdachten Maßeinheiten entstanden weitere pseudo-wissenschaftliche Details, Illustrationen und Begriffe wie zum Beispiel der dispar-ordo-Wert. Dieser bezeichnet die Differenz der ordo-Werte zweier Personen.

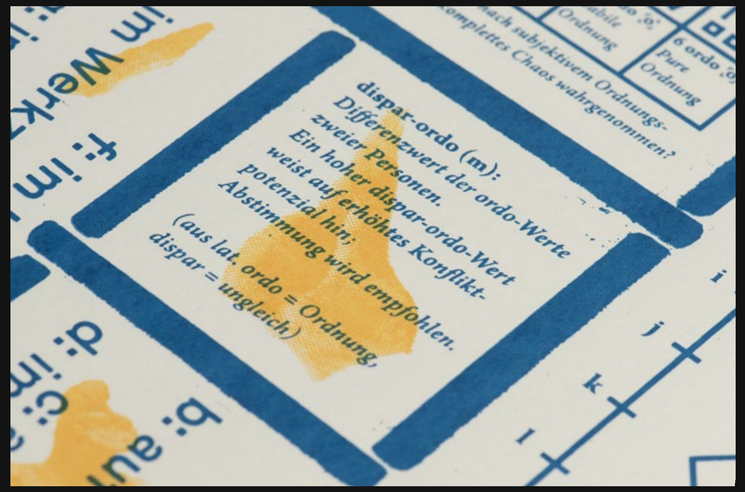


Detail des Graphes der beispielhaften Vermessung der ordo-Werte zweier Personen



Der im Sprachgebrauch anzutreffende Vergleich von Brot und Stein wird frei transformiert und weitergeführt





Defintion dispar-ordo

B_05

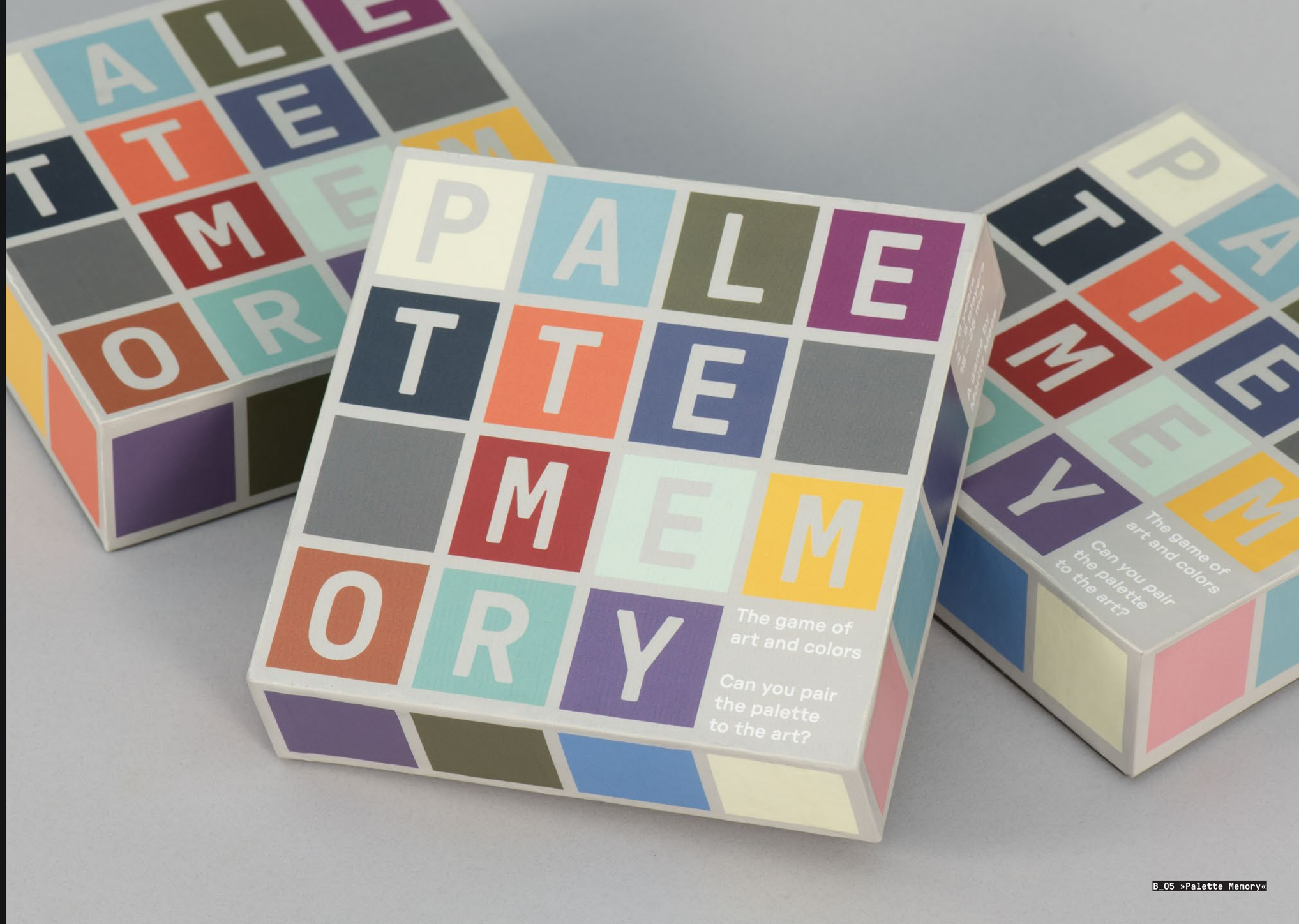
»Palette Memory«

Entwicklung und Gestaltung eines Spiels das Kunstgeschichte und Farberkennung verbindet

Ein Memory-Spiel, bei dem Spieler berühmte Kunstwerke ihren charakteristischen Farbpaletten zuordnen. Es fördert Gedächtnis, visuelle Wahrnehmung und die spielerische Auseinandersetzung mit Kunst.

Konzept
Gestaltung
Produktion

Gesellschaftsspiel
Folkwang Universität der Künste Essen
2025



B_05 »Palette Memory«



Durch das handliche Format perfekt für unterwegs!







Ablauf

Die Karten, bestehend aus Kunstwerken und ihren Farbpaletten, werden gemischt und verdeckt in einem Raster ausgelegt. Ziel des Spiels ist es, Paare aus Kunstwerk und passender Farbpalette zu finden. Wer die meisten Paare sammelt, gewinnt. Das Memory umfasst 30 Paare aus berühmten Kunstwerken und ihren vereinfachten Farbpaletten.

Die Auswahl deckt verschiedene Epochen und Stile ab. Jedes Werk ist auf einer Index-Karte wiederzufinden und mit Titel und Entstehungsjahr versehen.

+6 Jahre
2-5 Spieler
15-30 Minuten Spielzeit

Inhalt:
30 Memorypaare
Index der Kunstwerke

Ein Paar wird aufgedeckt



Ein Spiel für alle Altersgruppen

Über den Index der Kunstwerke kann jederzeit Künstler, Titel und Entstehungsjahr nachgeschlagen werden



B_05 »Palette Memory«



B_05 »Palette Memory«

B_06

»Flying Stars« Dronenshows

Entwurf von Motiven für Dronenshows der Firma Flying Stars

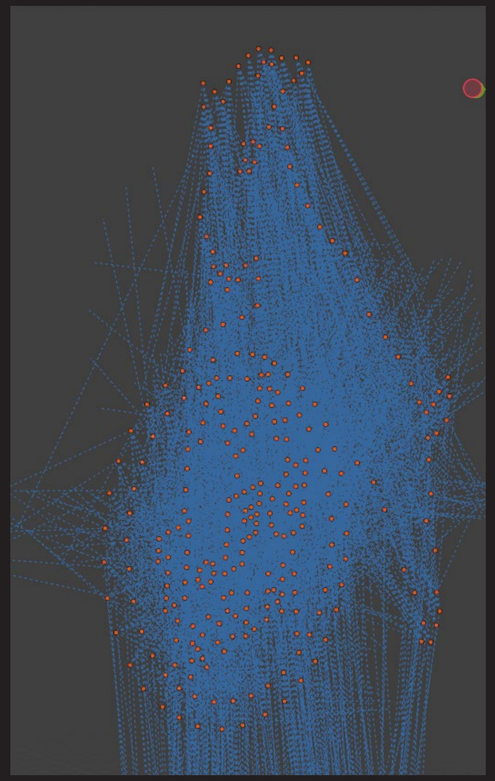
Entwürfe
Blender

Dronenshows
Flying Stars
2025-heute



B_06 »Flying Stars« Dronenshows

Das Team von »Flying Stars« realisiert europaweit beeindruckende Dronenshows. Ich durfte sie hierbei bei der Gestaltung von Motiven für die Shows unterstützen. Die Anwendungen reichen von einfachen Hochzeiten, über Firmenevents, bis hin zu riesigen Freiluft- und Sportveranstaltungen. Die Herausforderung besteht hier dabei komplexe Motive, wie zum Beispiel das 1.FC Köln Logo, reduziert mit einer begrenzten Drohnenanzahl darzustellen.



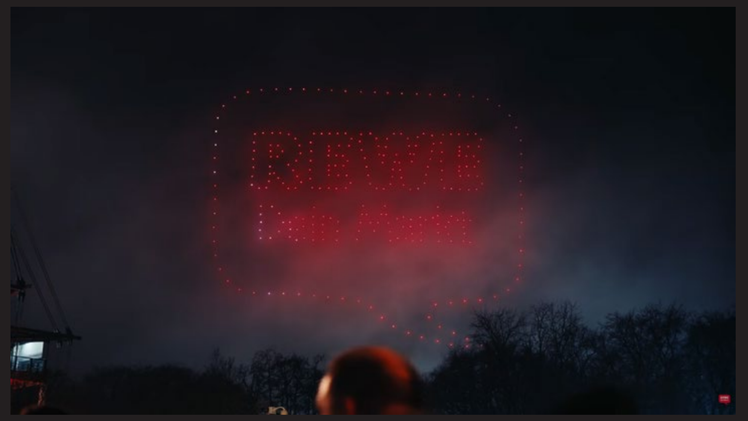
Entwurf der Motive erfolgt nach ersten Skizzen direkt im 3d-Programm Blender



Entwurf für Amazon



Entwurf für die Sparda-Bank



Die Dronenshow des 1.FC Köln vor dem Heimspiel gegen Bayern München



video-link



B_06 »Flying Stars« Dronenshows

C

Bewegtbild

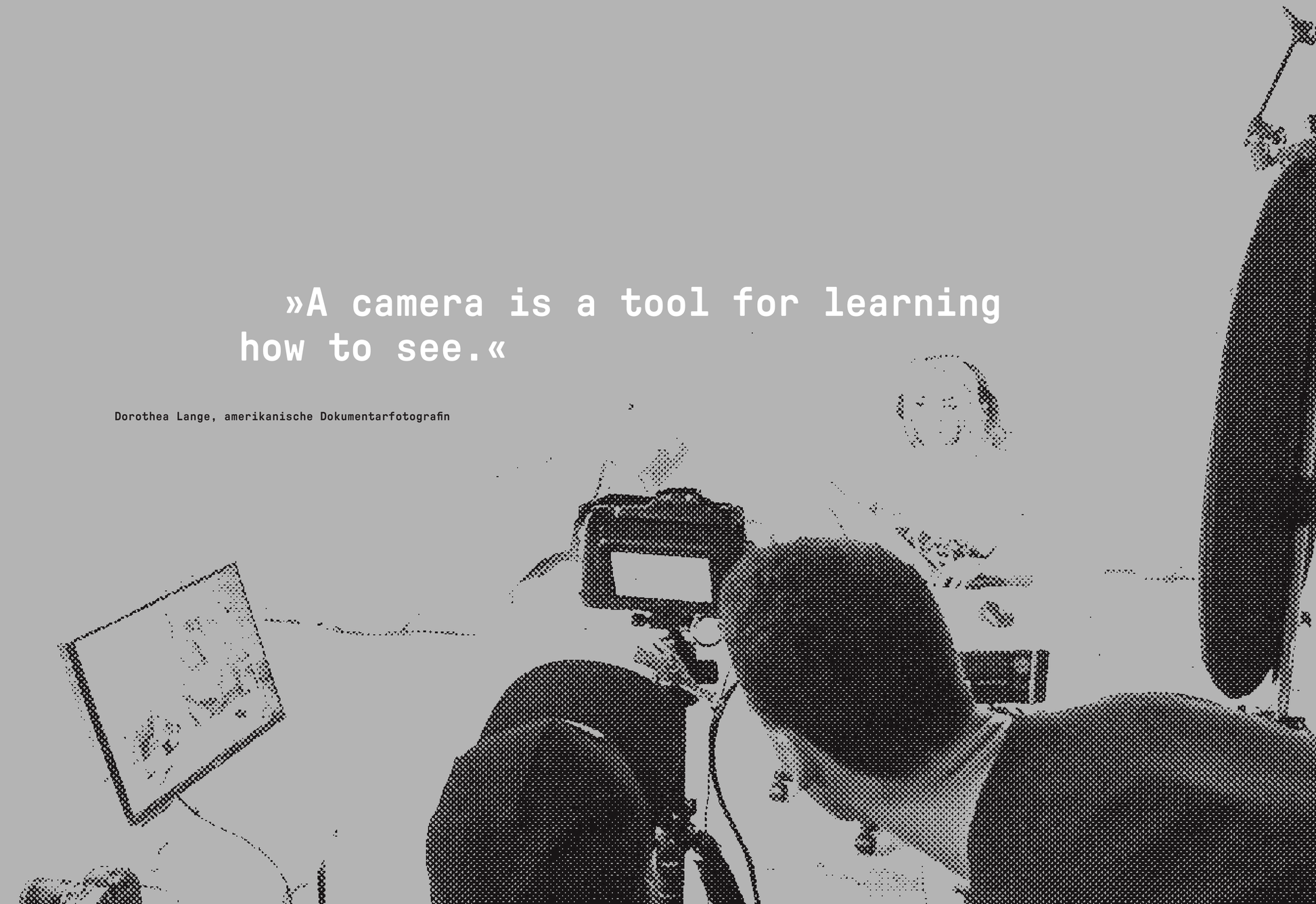
Meine Arbeit im Bewegtbild entwickelt sich im Spannungsfeld von Produktion und Postproduktion.

Meine Karriere in der Kreativbranche begann in der Film- und Fernsehlandschaft in Köln. Während meinem beruflichen Verlauf lag mein Fokus zunächst auf Kameraarbeit, Licht und Bildkomposition. Zunehmend verlagerte sich meine Praxis in die Postproduktion und digitale Bildbearbeitung.

Heute liegen meine Kernkompetenzen im Bereich Bewegtbild in den Bereichen Kamera, Schnitt, Animation, visuelle Effekte und Color Grading.

»A camera is a tool for learning how to see.«

Dorothea Lange, amerikanische Dokumentarfotografin



C_01

»Roche und Böhmermann«

Unkonventionell, direkt und provozierend war sie eine Talkshow der besonderen Art

Charlotte Roche und Jan Böhmermann forderten ihre prominenten Gäste mit provokanten Fragen und einer ungefilterten Gesprächsatmosphäre heraus. Für diesen mutigen Stil wurde die Show mit dem Grimme-Preis ausgezeichnet. Nach zwei Staffeln mit Charlotte Roche als Co-Moderatorin übernahm Olli Schulz ihren Platz für zwei weitere Staffeln.

Kamera
Kameratechnik
Schnitt
Vorspann- und Einspielerdesign
Color-Grading

Fernsehshow
ZDF Kultur
2013-2016



C_01 »Roche und Böhmermann«



Die charakteristische Lampe diente nicht nur als Setdesign-Element, sondern auch als reale zentrale Lichtquelle

Charlotte Roche und Jan Böhmermann



Ich selbst war bei der Produktion in verschiedenen Rollen tätig, vor Ort im Bereich der Kameratechnik. Für den unverwechselbaren Look entschieden wir uns nicht mit gängigen Live-Systemen, sondern mit Filmkameras auf 35-mm Chip zu arbeiten. Dazu mussten sechs Kameras für jede Staffel technisch so umgerüstet werden, dass sie als Live-FernsehKameras eingesetzt werden konnten – inklusive Motoren für Zoom und Schärfe, um sie von einer einzelnen Person steuern zu können. Im Anschluss wurde diese dann im Retro-Design verkleidet. Während der Show filmte ich eine der Live-Kameras.



Musiker Bela B



TV-Moderator Klaas Heufer-Umlauf



Kontrovers diskutiert wurde der Konsum von Alkohol und Zigaretten währemd der Aufzeichnung

C_01 »Roche und Böhmermann«



C_01 »Roche und Böhmermann«

Auch hinter den Kulissen war ich kreativ tätig:
Für den Vorspann filmte ich Studioaufnahmen die ich im an Anschluss digital mit abgefilmten bedruckten Grafiken auf Folien komponierte. Diesen Look imitierten wir für die humoristischen Gästeeinspieler die ich digital animierte. Darüber hinaus übernahm ich viele Finalisierungsprozesse, darunter Color Grading und technische Finalisierung. Roche & Böhmermann bot mir die Möglichkeit, technische Herausforderungen mit kreativer Gestaltung zu verbinden – eine Erfahrung, die meine Arbeit nachhaltig geprägt hat.



Das Szene-Getränk Glump



Gäste-Einspieler





Standbilder aus dem Vorspann



Einspieler im Retro-Design





C_02

»Neo Magazin«

Jan Böhmermanns satirische Late-Night-Show mit Biss

Aktuelle politische und gesellschaftliche Themen werden mit scharfem Humor aufgriffen. Bekannt für ihre kreativen Einspieler, pointierten Parodien und provokanten Aktionen, prägte die Show die deutsche TV-Landschaft nachhaltig. Ich selber setzte diverse Einspieler für die Live-Show um.

Einspieler
Animation
Schnitt

Fernsehshow
Btf / ZDF Kultur
2013



C_02 »Neo Magazin«













Die radikal verrückte Show bot vielfältige Möglichkeiten außergewöhnliche Einspieler umzusetzen. So konnte ich zum Beispiel, als Fortsetzung zu Glump, den TV-Spot für das neuste Szenegetränk “Glümp” umsetzen.



Jan Böhmermann reitet auf einem Tryceratops

C_02 »Neo Magazin«

C_03

»Ya Basta« – Schwarzpaul

Musikvideo zum Song »Ya Basta« der Band Schwarzpaul

Losgelöst von Genrekonventionen der Musikrichtung, wirft das Video einen kritisch, satirischen Blick auf Arbeit, Selbstdarstellung und Konsumgewohnheiten. Ich selber war vor Ort in einer Doppelrolle als Regisseur und DoP aktiv und übernahm die Post-produktion des Videos.

Regie
DoP
Schnitt
Postproduktion

Freies Projekt
Schwarzpaul
2022



C_03 »Ya Basta« – Schwarzpaul


Leila and the hamster
GOOD MORNING
NEW FOLLOWERS GOAL
17 DAYS TO GO
2724 5000
XXHAMSTER
MADE IT RAIN WITH
10$
LATEST DONATION
XXHAMSTER
LATEST SUB
BOLDTROLL139
LATEST CHEER
XXHAMSTER
LATEST FOLLOW
KIRA_RAINBOW
TOP DONATION
JACOB_FORREEL
LIVE CHAT
280 ONLINE
CATNIPPER: MORNING ALL. ***
VERONICAAA___: LEYLA GO! LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE LOVE
MEGIVEYOUDIE: SO CUTE.
BORED412: NICE HAIR GIRL!
AL4DA6: MORNING EVERYBODY
ACOUSTICFROG: CUTE CUTE CUTE CUTE
NEW SUBS GOAL
4 DAYS TO GO
2862 5000
NEW CAGE
2 DAYS TO GO
452 500
C_03 »Ya Basta« - Schwarzpaul

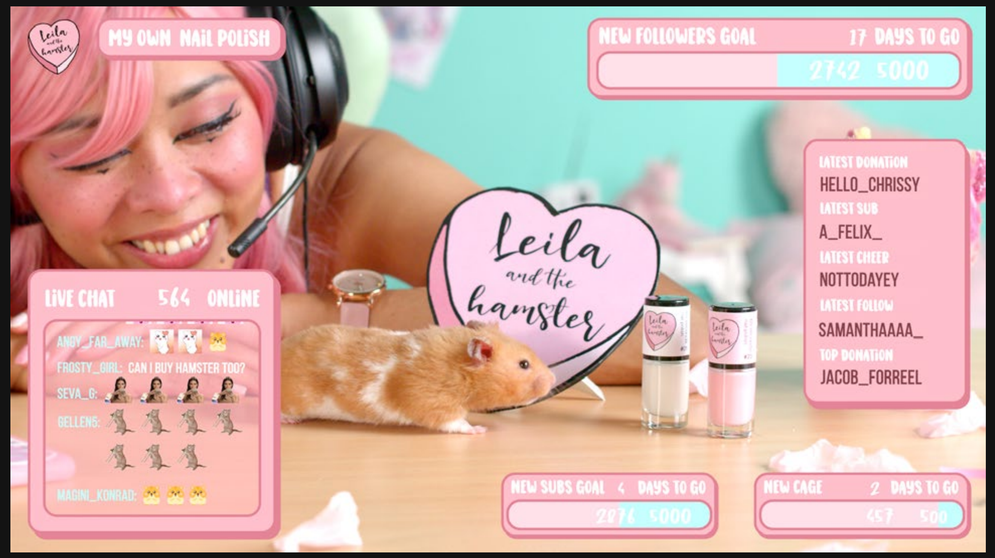


C_03 »Ya Basta« – Schwarzpaul



C_03 »Ya Basta« – Schwarzpaul

Die Streamerin Leila bewirbt ihre Produkte im Stream

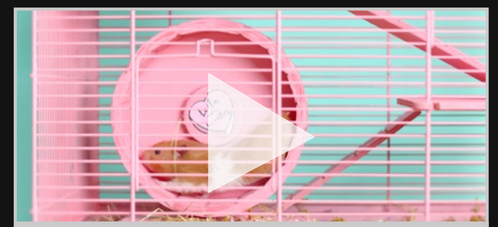


Das Farbschema wurde im gesamten Setdesign aufgegriffen



Im Mittelpunkt stehen die Streamerin und Influencerin Leila und ihr Hamster, die in ihrem Arbeitsalltag zwischen Make-up-Tutorials, Gaming-Sessions und Fitness-Content begleitet werden. Das Video zeigt humorvoll und kritisch die Mechanismen moderner Arbeits- und Medienwelten und ergänzt so die Botschaft des Songs auf ungewöhnliche Weise.





video-link

Zentrales Element sind die Animationen im Streaming-Stil



Das Video wurde komplett im Studio gedreht

C_04

»KEBEKUS!«

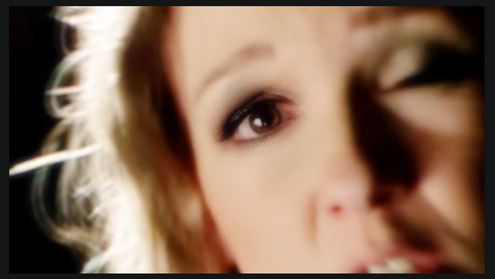
Comedy, Musik und jede Menge Neon kammen in geballter Ladung in Carolin Kebekuses erster eigener TV-Show zusammen

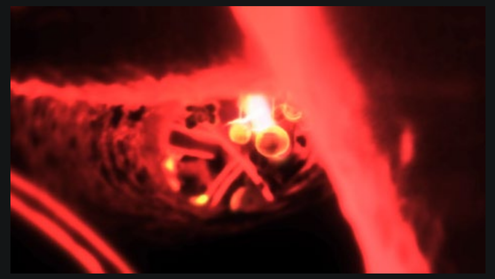
Comedy, Musik und jede Menge Neon vereinen sich in Carolin Kebekus' erster TV-Show, die von der btf für den WDR produziert wurde. Kebekus! bietet eine intime Atmosphäre und gleichzeitig unterhaltsame Inhalte – eine Mischung aus Stand-up-Comedy, originellen Sketchen, LiveMusik und prominente Gästen. Ich selbst konnte eine effektvolle Animation der Kopf- und Gedankenwelt von Carolin Kebekus für den Vorspann der Show umsetzen. Außerdem animierte ich diverse Einspielern und übernahm während der Show die Bedienung einer Live-Kamera.

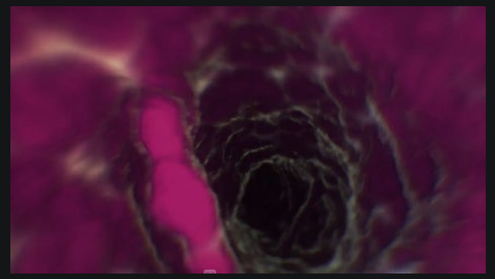
Live-Kamera
Vorspann-Design
Einspieler-Animation

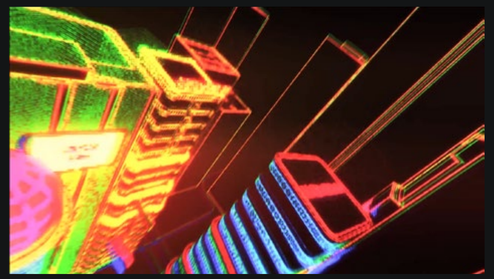
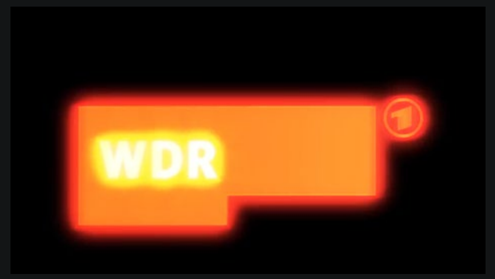
Fernsehshow
ZDF Kultur
2013











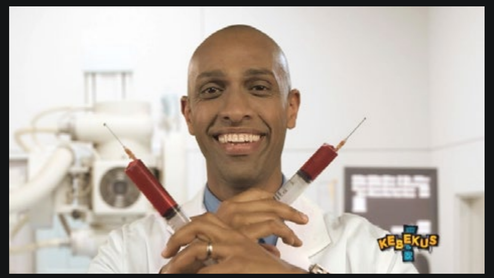







Stills Vorspann









Stills Einspieler und Show

C_04 »KEBEKUS!«

C_05

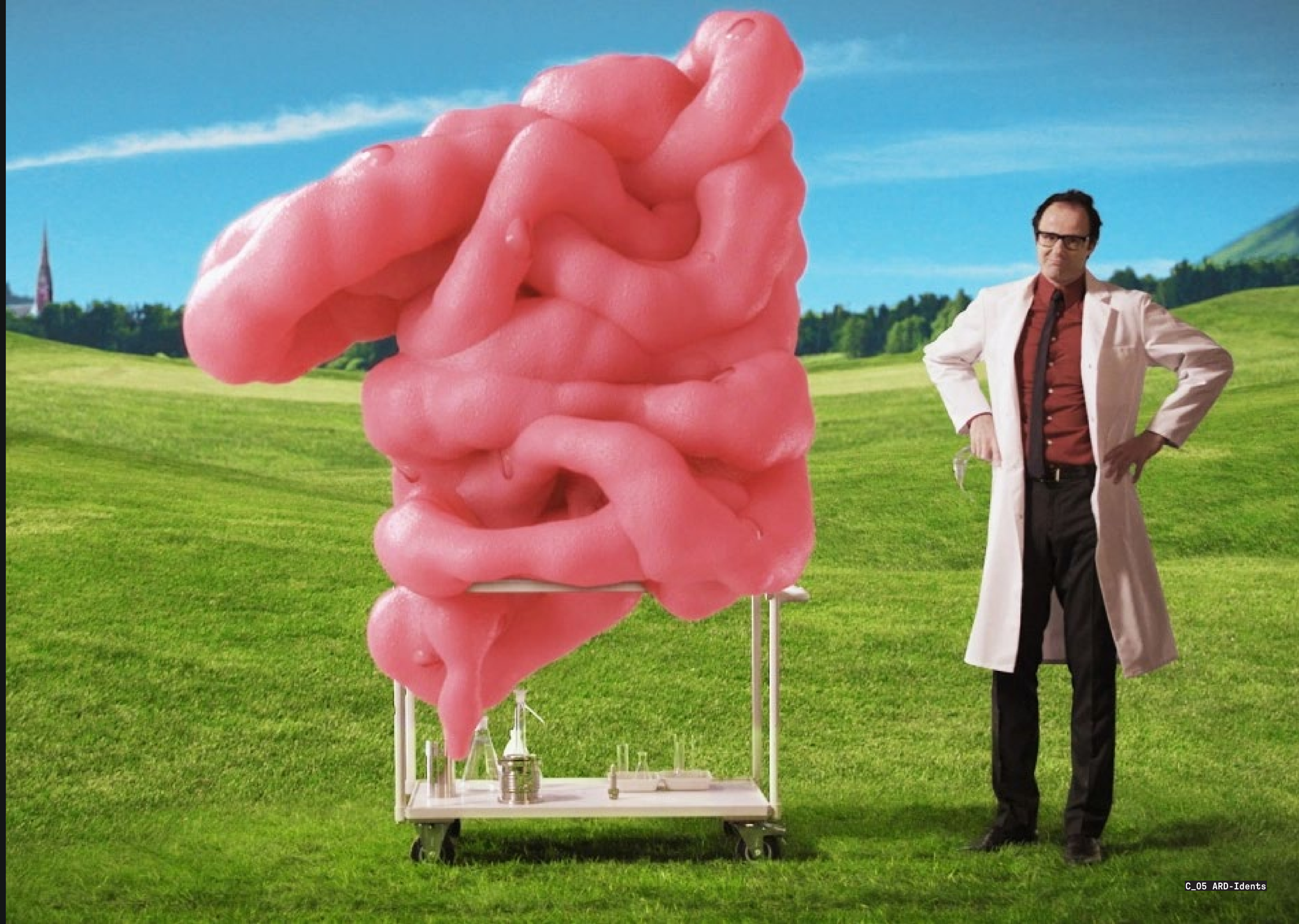
ARD-Idents

Idents-Einspieler für den Sender ARD

Für das Vorabendprogramm der ARD wurden Einspieler produziert, die bekannte Gesichter des Senders in kleinen Geschichten zeigen. In jeder Szene entsteht durch die Handlung der Protagonist:innen eine große „Eins“, die das ARD-Logo symbolisiert und am Ende der Clips sichtbar wird.

Visuelle Effekte
Compositing
Nuke x

TV-Einspieler
Btf / ARD
2013



C_05 ARD-Idents

Eine futuristische Eins



In meiner Rolle als Compositing-Artist erweiterte ich das vor Greenscreen aufgenommene Material mit digitalen Hintergründen, 3D-Animationen, und visuellen Effekten um die Szenen visuell zu vervollständigen.



Die Eins aus Glas



Darsteller waren Schauspieler aus dem Programm des Senders



Bei einem Baustellen-Unfall entseht eine Eins

C_06

»Heimwärts mit ...«

In sechs Folgen macht sich Reporter Manuel Möglich auf die Reise in die Vergangenheit und Heimat prominenter Menschen

Manuel Möglich erkundet die Heimat von Wolfgang Niedecken, Harald Martenstein, Anna Thalbach, Jürgen Drews, Heinz Strunk und Nora Baumberger. Ich setzte die Vorspann-Animationen um und übernahm das Color-Grading und technische Finalisierng.

Vorspann-Design
Colour-Grading

Fernsehshow
Btf / ZDF NEO
2013



C_06 »Heimwärts mit ...«



Für den Vorspann wurden alte Fotos des jeweiligen Gastes digital animiert



Autor und Musiker Heinz Strunk



Musiker Jürgen Drews



Schauspielerin Anna Thalbach



Nora Baumberger (Dolly Buster), Unternehmerin und ehemalige Schauspielerin

C_07

»Roland I feel you« – Get Well Soon

Musikvideo zum Song »Roland I Feel You« aus dem Album »The Scarlet Beast O'Seven Heads« von Get Well Soon

Das fantastische Musikvideo spielt mit den visuellen Stilen und Motiven von Italowestern und Surrealismus. Der aufwändige Dreh auf 35-mm Film fand an außergewöhnlichen Schauplätzen statt und wurde mit detailverliebter Requisite umgesetzt. Ich hatte die Gelegenheit, beim Dreh als Beleuchter mitzuwirken und als Visual-Effects-Artist außergewöhnliche Retro-Effekte umzusetzen.

Beleuchter
Visuelle Effekte

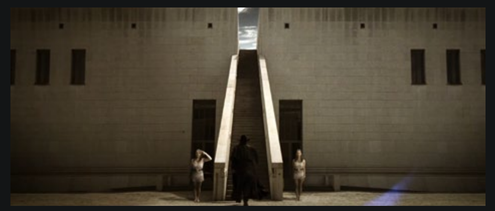
Musikvideo
Btf / Get Well Soon
2013



C_07 »Roland I feel you« – Get Well Soon


video-link

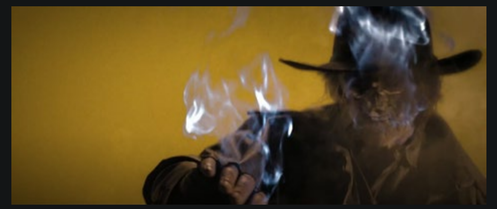










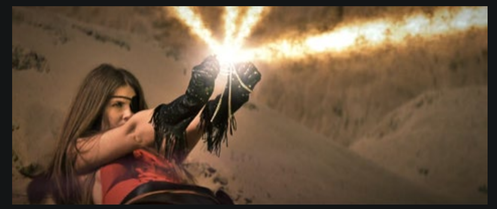


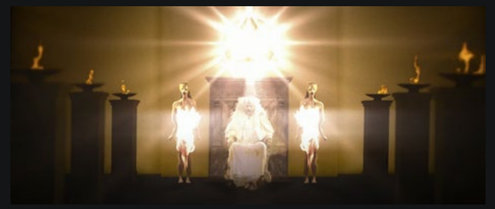
















C_07 »Roland I feel you« - Get Well Soon

C_08

Verschiedenes

In meiner Laufbahn habe ich an einer Vielzahl unterschiedlichster, angewandter Projekte gearbeitet, aus denen ich wertvolle Erfahrungen mitnehmen konnte

Sie vermittelten mir nicht nur Fachwissen und praktische Routine, sondern forderten mich auch heraus, gestalterische Lösungen für unterschiedlichste Inhalte zu finden. Diese Arbeiten ermöglichten mir, nicht nur technisches Know-how und gestalterische Flexibilität zu vertiefen, sondern auch wertvolle Kompetenzen in der Kundenkommunikation, Projektplanung, Teamkoordination und Budgetierung zu erlangen. Eine Auswahl dieser Projekte ist hier zusammengestellt.

Kamera
Beleuchter
Schnitt
Animation
Visuelle Effekte
Color-Grading

2012 - heute

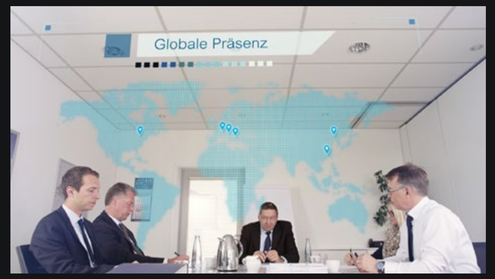


C_08 Verschiedenes











Global Retail Group
Image-Film
Connect Emotions / GRG

Kamera /Schnitt /Animation





Die drei Fragezeichen
Werbe-Clip
DOJO Berlin / Deaser

Animation



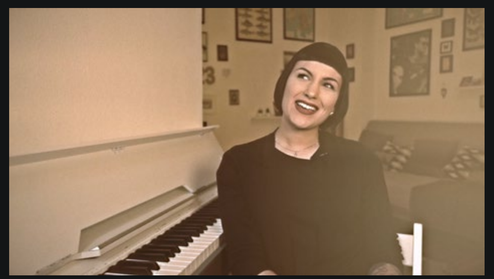




Wallis Bird – Encore
Serie von Musikvideos als Kurzfilm
Btf

Schnitt / Visuelle Effekte











Volkswagen Garage Sound
Musik-Reportage / Werbung
DOJO Berlin / VW

Kamera / Color Grading /
Animation











Armadingen
Kurzfilm
Btf

Visuelle Effekte



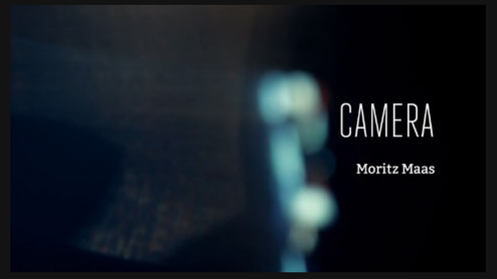


Absolute Mehrheit
Fernsehshow
Btf / Pro7

Animation Einspieler







Twirling Dust Kunst Installation
Dokumentation
Btf

Kamera







Initiative Deutschland Digital
Event-Film

Schnitt / Postproduktion



Muso – Malibu Beach
Musikvideo
Btf

Beleuchter / Visuelle Effekte







Schwarzpaul – Geradeaus
Musikvideo

Kamera / Postproduktion







Bikest du schon?
Reihe von Erklärvideos
Fahrradbotschaft Witten

Schnitt / Animation







Dolce Gusto Kapsel-Adapter von K-fee
Werbung
Connect Emotions

Kamera / Compositing











Das Problem des Schnellstfluges
Kurzfilm

Btf

2nd Unit Kamera / Visuelle Effekte





Schnupperkurs.de
Image-Film

Kamera/Schnitt/Animation







Competentia NRW
Image-Film

Kamera/Schnitt/Animation

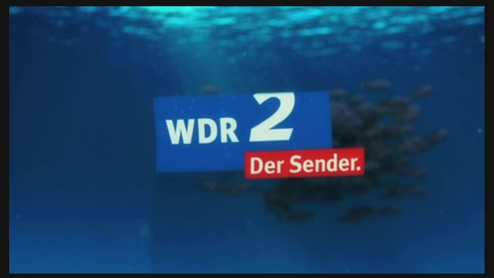




Rail Nation Mobile Game
Werbung
DOJO Berlin

Animation

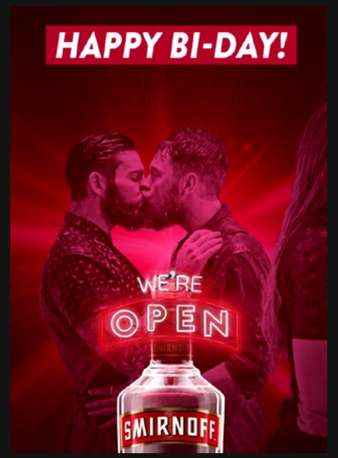




WDR 2 schenkt ihnen ein Jahr!
Werbung

Btf / WDR

Compositing







Smirnoff
Werbung social media

DOJO-Berlin

Animation

D

Bildende Kunst

»The more I paint,
the more
I like everything.«

Pierre-Auguste Renoir, Maler des Impressionismus



D_01

Malerei

Ich bin bildender Künstler aus Witten, spezialisiert auf großformatige, figurative Ölgemälde.

In meiner Arbeit verbinde ich klassische Techniken mit zeitgemäßer Farbgebung, um zeitlose Themen frisch und eindringlich darzustellen. Meine Arbeiten zeichnen sich durch eine Mischung naturalistischer Darstellung und expressiver Farbakzente aus. Thematisch setze ich mich intensiv mit dem menschlichen Zustand und seiner Umgebung auseinander und lade dazu ein, die feinen Nuancen der Motive und Gefühle zu entdecken.





#05 — The Colour and Weight of Life

100 × 100 cm
Öl auf Leinwand (2025)

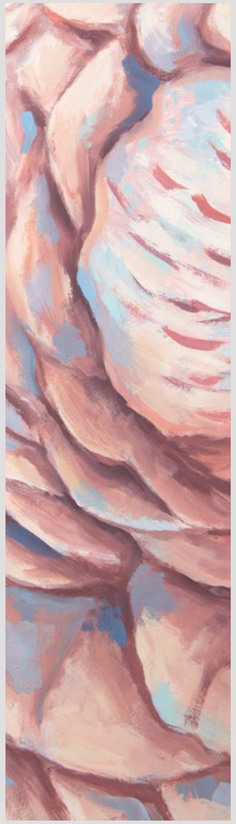


#35 — Das sechste Leben

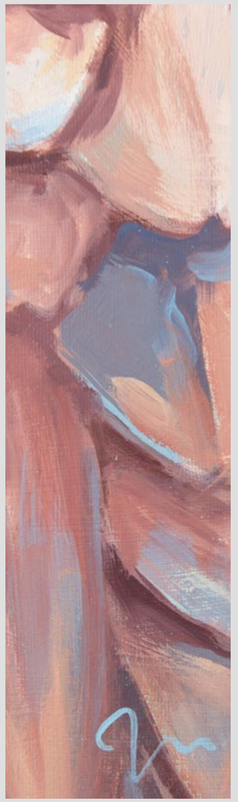
135 × 135 cm
Öl auf Leinwand (2023)

Märkisches Museum Witten (2025)







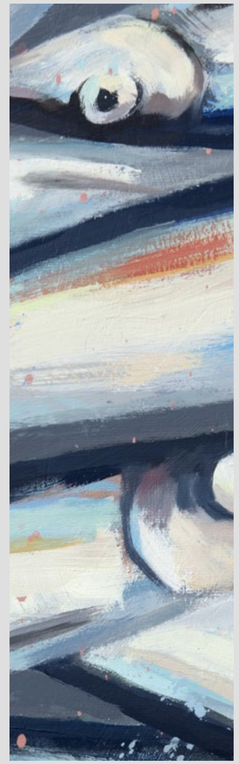


#13 — The Colour and Weight of Life

120 × 80 cm
Öl auf Leinwand (2025)



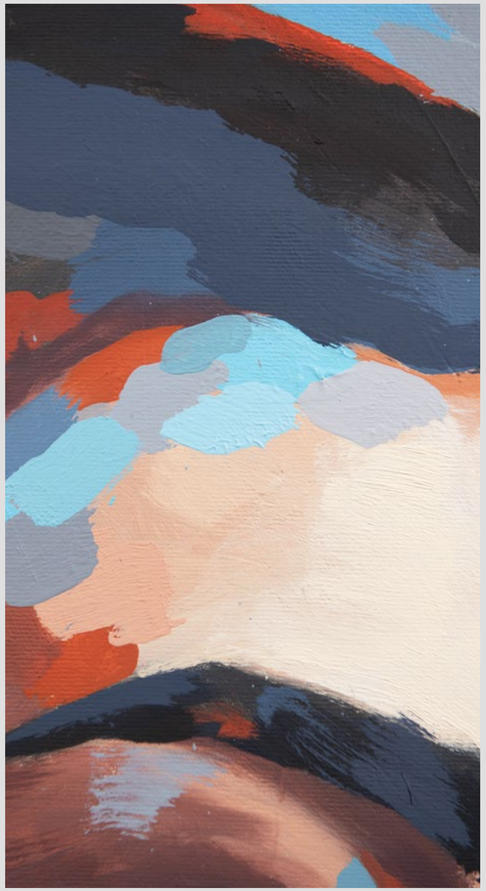






#14 — The Colour and Weight of Life

120 × 80 cm
Öl auf Leinwand (2025)





#07 — The Colour and Weight of Life

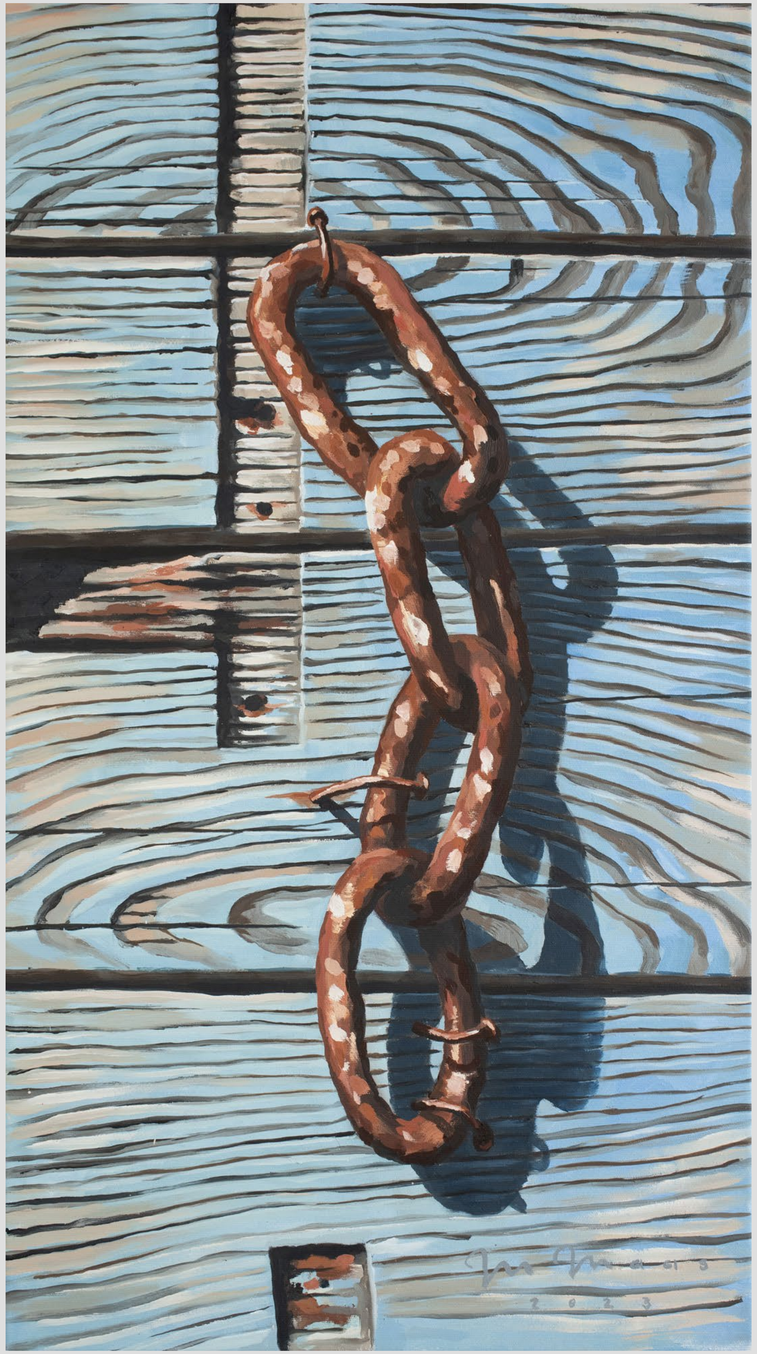
90 × 90 cm
Öl auf Leinwand (2024)



#26 - Das sechste Leben

130 x 100 cm
Öl auf Leinwand (2023)

Galerie des Künstlerbundes Witten
(2024)



#04 - Croatia
(Freilichtstudie)

90 × 50 cm
Öl auf Leinwand (2023)

#02 - Corse
(Freilichtstudie)

60 × 40 cm
Öl auf Leinwand (2025)



Ausstellungen

2026 Kulturbunker Bonn – „Open Perspective - Vielfalt künstlerischer Lebensansichten“ – Studierenden-Kunstmarkt und Dr. Hans Riegel-Stiftung

2025 Stadtmuseum Hattingen – EN Kunstpreis (Kunstpreis Ennepe-Ruhr) Nominierung (G)

2025 Märkisches Museum Witten – 40 Jahre WKB (G)

2024 Saalbau Witten – Gruppenausstellung des WKB (G)

2024 Stadtgalerie Witten (Galerie des WKB) – „Maas und Stoll“ – Duo-Ausstellung mit Eugen Stoll (G)

2024 Stadtgalerie Witten (Galerie des WKB) – „Work in Progress“ – Einzelausstellung und Live-Malerei (S)

2023 Folkwang UdK Rundgang – Druckgrafik-Ausstellung (G)

2023 Visiodrom, Wuppertal – Multidisziplinäre audio-reaktive Visuals (G)

2022 Folkwang UdK Essen – „Unort – Jägerstraße“ – Digitale interaktive Malerei-Installation (G)

2022 Knut's, Witten (S)

2022 Casa Cuba, Witten (S)

2022 Malleqs Hair Salon, Witten (S)

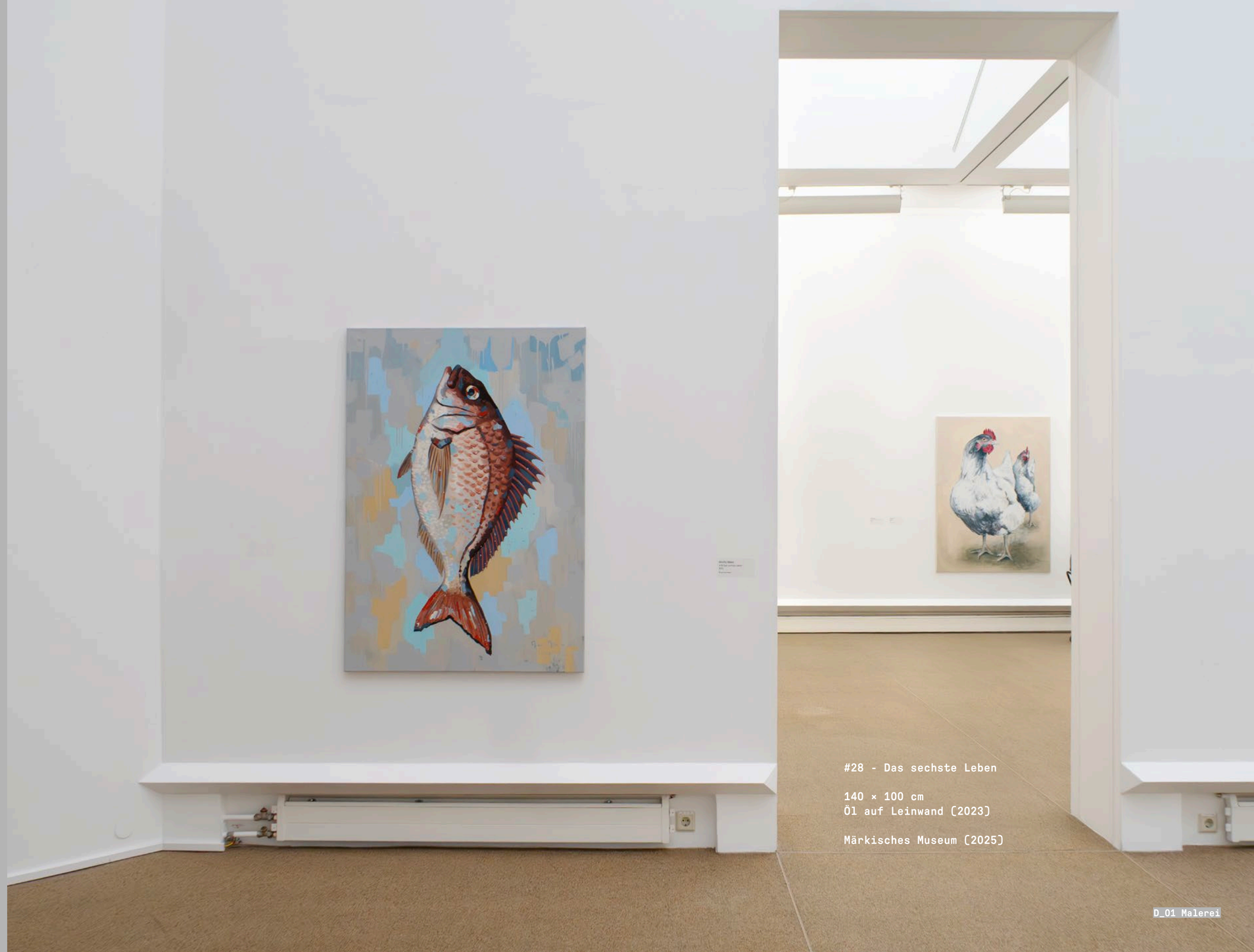
2021 Bobiennale, Fräulein Coffea (Kunstfestival, Bochum) (G)/(S)

2021 Gedankengang, Witten (S)

2021 Märkisches Museum Witten – Gruppenausstellung (G)

(Auswahl)

(S) Solo (G) Gruppe



#28 - Das sechste Leben

140 × 100 cm
Öl auf Leinwand (2023)

Märkisches Museum (2025)

D_02

»Ein Schwarm Doraden«

Diese Serie verbindet Siebdruck und Malerei in einem offenen, vielschichtigen Prozess

Als Weiterführung eines Gemäldes entwickelte Kunst-Edition. Vier Siebdruckdurchgänge verwebten sich mit freier Malerei und so entstanden 18 individuelle Unikate.

Siebdruck
Malerei

Freies Projekt
2025



D_02 »Ein Schwarm Doraden«



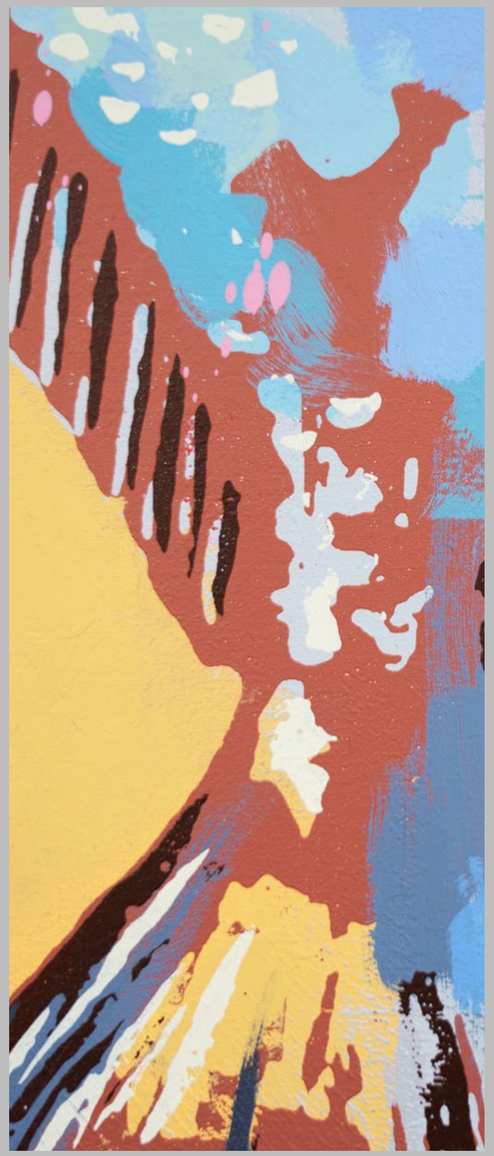




D_02 »Ein Schwarm Doraden«



In den Details wird die freie Verschränkung von Siebdruck und Malerei sichtbar



Gearbeitet wurde auf professionellen Holzmalgründen, die speziell für den künstlerischen Einsatz gefertigt und anschließend selbst mit Gesso grundiert wurden.

Thematisch verhandelt die Serie das Motiv des Fisches – speziell der Dorade – sowie den Zustand des Schwarms: gleichförmig im Ganzen, doch bei genauer Betrachtung einzigartig im Detail. Die Serie ist auf 18 Exemplare limitiert, nummeriert und signiert.

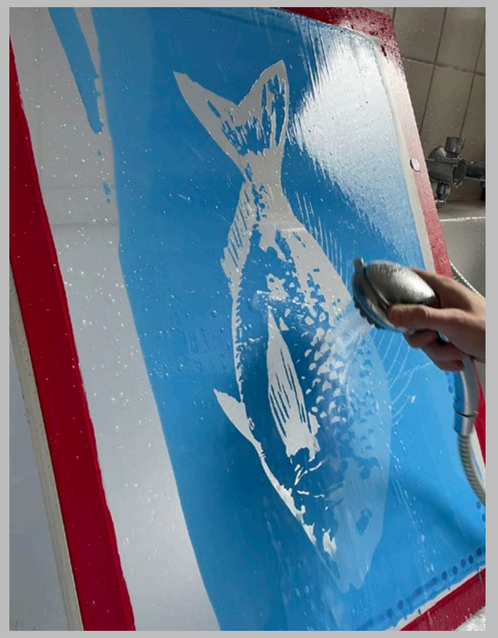
»Ein Schwarm Doraden«
04 / 18

70 × 50 cm
Siebdruck und Acryl
auf Holzmalgrund (2025)

D 02 – »Ein Schwarm Doraden«







Ein Sieb wird nach dem Belichten ausgewaschen



Zwischen den Siebdruckschichten
arbeitete ich frei mit Pinsel und Spachtel



Das nächste Sieb wird
ausgerichtet

Die Seiten der 4cm tiefen Holz-Malgründe
wurden ebenfalls bemalt

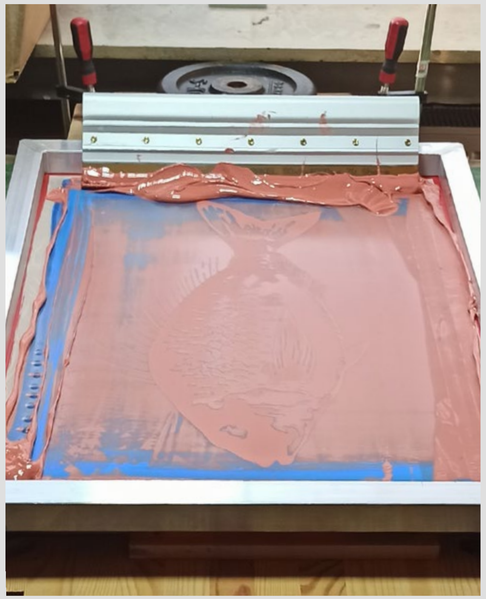


Grundierung mit Gesso
Malerei

Erste Siebdruckschicht
Malerei









Zweite Siebdruckschicht
Malerei

Dritte Siebdruckschicht
Malerei









Vierte Siebdruckschicht
Malerei



D 02 – »Ein Schwarm Doraden«

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Vita

2021 - heute	Art Director und Grafikdesigner YNT – Creative Technology Studio, Bochum
2021 - 2026	B.A. Kommunikationsdesign Folkwang Universität der Künste
2021 - heute	Freiberufliche Tätigkeit als Maler, Filmemacher, Grafiker und visueller Künstler
2019 - 2021	Mitarbeiter Boesner GmbH Witten/ freiberufliche Kunst- und Film-Projekte
2015 - 2019	Freiberufliche Tätigkeit als Filmemacher
2010 - 2015	Mitarbeiter der Btf-GmbH in Köln (Film- und Fernsehproduktionsfirma) in den Bereichen: Kamera, Beleuchtung, Schnitt, Visuelle Effekte, Color Grading und 2D-Animation
2009 - 2011	Diploma Digital Film and Animation SAE Köln Begleitend freie Projekte und Praktika bei Network-Movie und der Btf GmbH
2008	Abschluss Abitur Schiller-Gymnasium, Witten
1988	Geboren in Berlin-Charlottenburg

Skills

Creative Coding	TouchDesigner
Design	InDesign, Illustrator, Figma
Bildbearbeitung	Photoshop
Kamera	
Beleuchtung	
Schnitt	Premiere
Animation & Visuelle Effekte	After Effects, NukeX
Color Grading	Premiere, DaVinci Resolve
Siebdruck	
Malerei	
Zeichnung & Storyboard	
Fremdsprachen	Englisch (C2) Französisch (A2)

Kontakt

Moritz Maas
Hauptstraße 20
58452 Witten

+49 (0) 157 7960 5199
moritz.maas@gmail.com
Instagram @morty_maas_art

moritzmaas.com

