

## Gestalterische Bachelorarbeit – Michelle Gygax – Illustration Nonfiction

Mittlerweile ist wohl jedem aufgefallen, dass wir uns in einer Umweltkrise befinden. Der Mensch greift auf einem Niveau in die Natur ein, wie es noch nie eine Spezies zu tun vermochte. Mit unserer ausbeutenden und verschwenderischen Lebensweise zerstören wir Lebensräume, verdrängen und töten Arten, verschmutzen unsere Lebensgrundlage und beuten natürliche Ressourcen stark aus. Jeder weiss, dass es so ist, doch nicht alle handeln dem entgegen. Warum? Vielleicht fühlt man sich nicht verantwortlich, weiss nicht wie oder glaubt nicht, dass es für eine Besserung Aufwand benötigt.

In meiner gestalterischen Bachelorarbeit zeige ich, welche Rolle diverse Spezies in Ökosystemen haben und wie wir Menschen diese beeinflussen. Ausserdem zeige ich, welchen Aufwand es bedurft den Schaden, welchen wir anrichten, wieder zu reparieren. Zu diesem Thema entwerfe ich ein Gesellschaftsspiel. Spieler sollen, um zu gewinnen gesunde, funktionierende Ökosysteme kreieren und Spezies darin ansiedeln. Mein Ziel ist es so, die Menschen dazu zu bringen, ihr Ökosystem schützen zu wollen und gegen Schaden, welcher von anderen Mitspielern angerichtet werden kann, vorzugehen. Man soll sich verantwortlich fühlen und sehen, dass es etwas gibt, dass man tun kann.

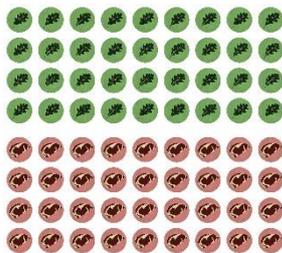
Gestalterisch setze ich mich dabei mit zwei Dingen auseinander;

1. Das Layout des Spiels. Dazu gehört für mich die Planung der Spielbestandteile und wie sich das am Ende präsentiert (Material, Formate und Methoden etc.). Ich möchte dabei lernen welche antrainierten gestalterischen Konventionen wir kennen, und wie weit ich diese als Gestalter erhalten muss oder brechen kann. Es soll sowohl meinen ästhetischen Ansprüchen entsprechen aber auch funktional sein.
2. Qualität der Illustrationen. Ich werde die Spezies und die Ökosysteme illustrieren. Dabei erhoffe ich mir Studien anfertigen zu können um stimmige Licht und Farbverhältnisse zu erarbeiten und passende Kompositionen zu ermitteln.

Das Spiel funktioniert als Kartenspiel mit Spezies und Aktionskarten, welche in die verschiedenen Lebensräume gespielt werden können. Spezieskarten erzeugen dabei Punkte und negative Aktionskarten ziehen Punkte ab. Diese müssen mit positiven Aktionskarten neutralisiert werden.

Es gibt insgesamt 5 Lebensraumbrettchen (Waldregion, Wüstenregion, Grasland, Schneeregion und Küstenregion.) und 80 Karten (davon 40 Spezieskarten, 20 negative Aktionen und 20 positive Aktionen).

Im Rahmen dieser Arbeit werde ich mich vor allem auf gestalterische Prozesse fokussieren. Mein Ziel ist es einen Lebensraum als Prototyp auszuarbeiten und dieses Spiel nach meinem Abschluss weiter zu entwickeln und einem Verlag vorzustellen.



Ressourcen und Lebensraumbrettchen



Spezieskarten