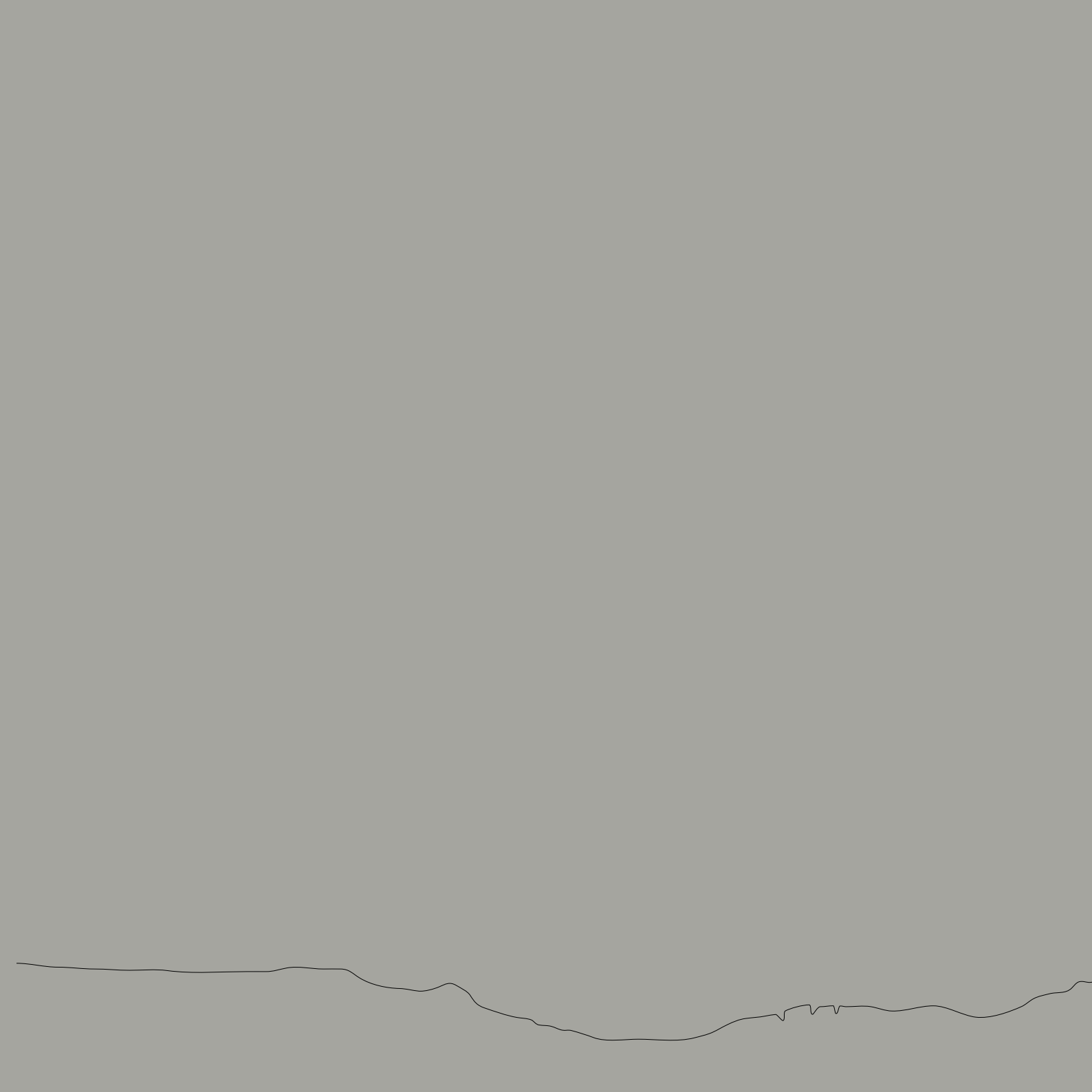


able

Ein Designworkshop mit Via



able

Isabelle Dechamps

Ixmucané Aguilar





Able – ein Designworkshop mit VIA

„It is often said that sustainability rests on three equal pillars: environmental, economical and social. However, designers often ignore the social and cultural aspects. (...)“

Professor Matthew Simon and Andrew Dixon, Sheffield Hallam University.

Die Berliner Via Werkstätten bieten Menschen mit psychischen und geistigen Behinderungen eigens auf sie zugeschnittene Arbeitsplätze. Sie interessieren uns als lokale Produktionsstätte, in der ethisch beispielhaft mit Handarbeit produziert wird. Indem wir diese soziale Produktionsform mit einem gestalterischen Ansatz verbinden,

wollen wir das dortige Potential, lokal nachhaltige, hochwertige und bezahlbare Produkte zu produzieren, besser nutzen und kommunizieren. Die Einbindung der Teilnehmer in den Prozess ist dabei wesentlich.

Unter diesen Vorgaben haben wir das Workshopkonzept „able“ entwickelt und im Rahmen von 9 Workshopeinheiten in der Keramikwerkstatt von Via erprobt. Das Projekt versteht sich als Teil eines weiterführenden partizipativen Prozesses, aus dem auch eine neue Produktreihe hervorgehen soll, die die unterschiedlichen Fähigkeiten der Teilnehmer aufgreift und mit

der sich die Teilnehmer identifizieren können.

Mit dem Workshop setzen wir bei uns und den Teilnehmern kreative Prozesse in Gang. Wir sensibilisieren sie für das Thema Gestaltung, und vermitteln ihnen ein Verständnis für die unterschiedlichen Ebenen, auf denen Produkte funktionieren und kommunizieren. Mit Hilfe von Designmethoden zeigen wir ihnen neue Perspektiven auf ihr alltägliches Arbeitsmaterial. Hierbei erfahren wir auch, wer welche Fähigkeiten und Interessen hat, um im späteren Projektverlauf darauf einzugehen.



Das Ziel ist, den Werkstattmitarbeitern einen sehr offenen, experimentellen Umgang mit dem Material Keramik nahe zu bringen. Dabei steht der gesamte Workshop im klaren Zusammenhang mit dem gegebenen Kontext der Keramikwerkstatt, wodurch die Teilnehmer Querverbindungen zu ihrer alltäglichen Arbeit ziehen können. Wir nutzen ausschließlich Material das wir der alltäglichen Produktion der Werkstatt entziehen, stellen es jedoch in einen neuen Kontext. Es geht dabei zunächst nicht um die Entwicklung von Serienprodukten sondern um ein Experimentierfeld, auf dessen Ergebnisse und Erfah-

rungen wir später zurückgreifen möchten.

Die unterschiedlichen Workshop-Einheiten werden thematisch unterteilt und bauen aufeinander auf. Begleitend sollen die Teilnehmer ihre eigene Dokumentation des Projekts zusammenstellen. Sie bekommen dafür ein vorstrukturiertes Heft, das sie in der Workshopzeit füllen. Eine Kamera für Fotos wird von uns zur Verfügung gestellt. Zusätzlich gibt es jedes Mal eine Hausaufgabe, in der das Thema der kommenden Woche vorbereitet wird.

Die Ausstellung im Haus der Kulturen der Welt bietet den Workshop-Teilnehmern eine ungewöhnliche öffentliche Plattform. Sie werden mit ihren Fähigkeiten in einem neuen Kontext wahrgenommen und gewinnen so auch einen neuen Blick auf sich und ihre Arbeit. Nach der Ausstellung wird der Prozess weitergeführt, indem einige Teilnehmer direkt in die Entwicklung des Designs der zukünftigen Kollektion einbezogen werden. Deren Herstellung soll dabei auch immer Raum für Erweiterung und Überarbeitung lassen.



Es existiert ein großes Potential für Design im sozialen Feld. Design kann als Werkzeug genutzt werden, um Kreativität in einen monotonen Arbeitsalltag zu bringen, Abläufe zu optimieren und neue Perspektiven und Märkte mit Produkten von besonderer Qualität zu erreichen. In diesem Feld ist es wichtig, Designprozesse langfristig anzulegen. Ansonsten besteht das Risiko, dass die gewonnene positive Energie wieder verpufft und am Ende nicht viel erreicht wird.



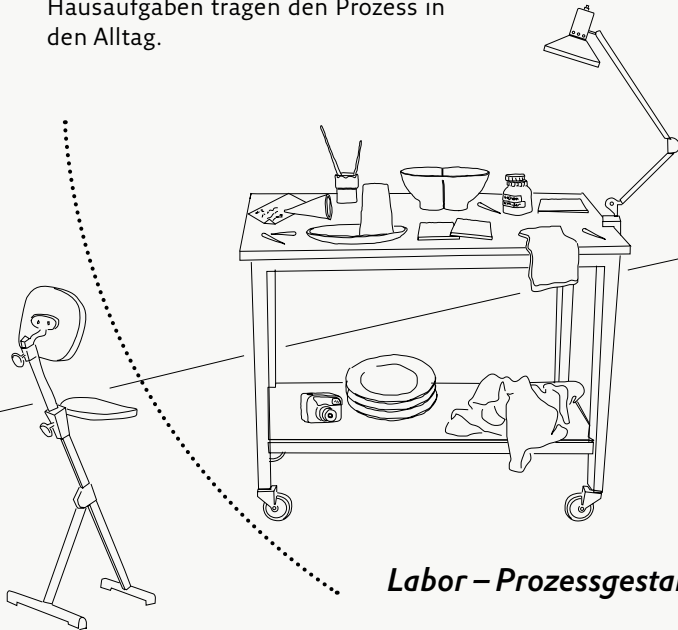
Arbeitsmethode

Workshop – Partizipation

Der Workshop ist ein Experimentierfeld für uns und die Teilnehmer, in dem es um das Erkunden der Produktebenen und ein Verstehen von Designprozessen geht. Anhand von praktischen Aufgaben werden Themen wie Ausdruck, Proportion und Funktion erarbeitet. Theorie-Inputs vertiefen die Praxis, liefern Hintergründe und Inspirationsquellen. Die Teilnehmer dokumentieren ihren Arbeitsprozess fotografisch und schriftlich in Skizzenbüchern. Hausaufgaben tragen den Prozess in den Alltag.

Kommunikation – Dialog

- Video (Reflektion intern / Kommunikation extern)
- kontinuierliche Prozessdarstellung anhand einer Timeline
- Präsentationen, um den Prozess zu kommunizieren
- Feedback an der KHB und bei VIA
- Ausstellungen während und nach dem Workshop



Labor – Prozessgestaltung

- Analyse des letzten Workshops und Vorbereitung der kommenden
- den Prozess im Material vorher in der Keramikwerkstatt der KHB durchgehen
- Inspirationsquellen finden
- Material vorbereiten (Aufgaben, Arbeitsmaterial, Theorie, Technik)



Theorieinheit mit Isabelle Dechamps



Interview mit Catharina Hatje für die Videodokumentation



Ixmucaé Aguilar



Ausstellung der Workshopergebnisse im Blumenfisch



die Produktpalette der Via-Keramikwerkstatt





Workshop 1 –

Das Bekannte neu entdecken

Das alltägliche Arbeitsmaterial der Werkstatt, sprich Teller, Schalen, Becher, Vasen, Schachfiguren etc., soll von seiner üblichen Funktion gelöst werden. Die noch un bearbeiteten, feuchten Stücke aus Steinzeug, die wir der üblichen Produktion entnommen haben, werden in einem gemeinsamen, spielerischen Prozess zu nutzentfremdeten Kompositionen verarbeitet. Durch Dekonstruktion, Schneiden, Anfügen und Verformen

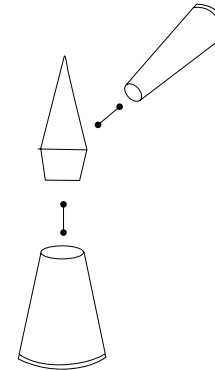
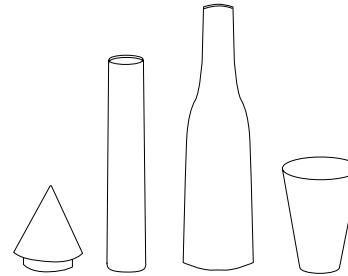
entstehen fantasievolle Skulpturen. In Gesprächen und der Theorieeinheit geht es um den Charakter von Objekten. Die Teilnehmer stellen fest, dass Objekte Emotionen auslösen können.



Workshop 1, Aufgabe 1 – Das Bekannte neu entdecken

Material: Vasen, Schalen, Kegel, Schachfiguren, Teller, Töpfe
(Formen die die Werkstatt im Arbeitsalltag produziert)

Beginnen Sie mit einem oder zwei Teilen. Durch Anfügen, Zerschneiden und Verformen sollen Sie immer eine Veränderung am Objekt vornehmen und dieses an den nächsten weitergeben. Machen Sie so aus ihrem alltäglichen Arbeitsmaterial kollaborative Skulpturen.











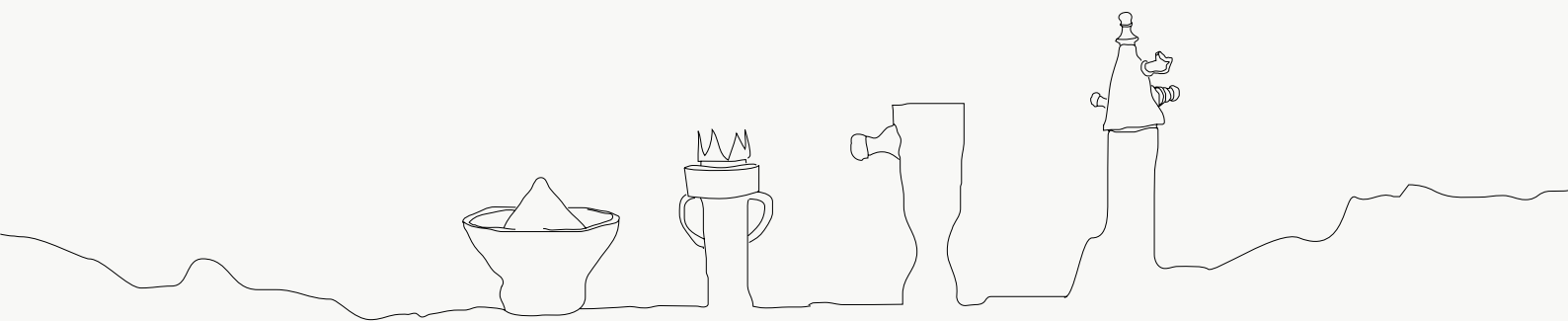
Hausaufgabe

Der Prinz steht vor dem Turm
seiner gefangenen Geliebten,
hebt die Hände an den Mund
und ruft: „Rapunzel, ...

Raaaaaaapuuunzel, lass dein
langes Haar herunter, damit
ich zu dir hinauf kann!“

Einen Augenblick später
erscheint die Schöne am Fenster,
doch ... sie hat einen
neuen Kurzhaarschnitt. Der
Turm ist schmal, glatt und
fast 30 Meter hoch. Er hat
nur ein winziges Fenster ganz
oben, aus dem Rapunzel nun
schaut und überlegt, was sie
tun kann um ihren Prinz doch
küssen zu können.

In Ihrem Zimmer befinden sich
einige Gegenstände (die frei
erfunden werden dürfen).
Beschreiben oder zeichnen Sie
Ihre Lösung für das Problem.





Workshop 2 – *Komposition mit Symmetrie und Asymmetrie*

Was ist überhaupt Symmetrie und Asymmetrie und was drücken sie jeweils aus?

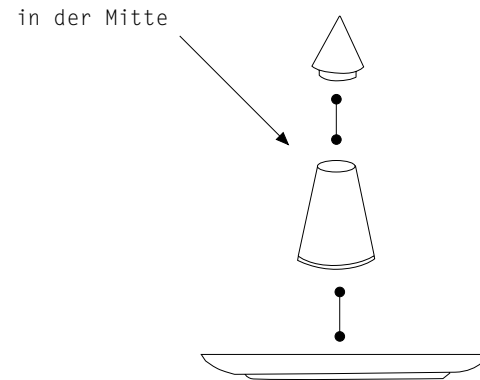
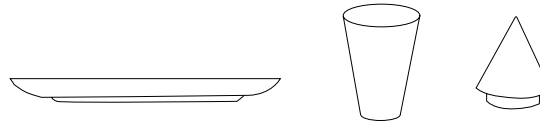
Mit drei Formen, einem Teller, einem Becher und einem Kegel, wird entweder eine symmetrische oder eine asymmetrische Komposition gefertigt. Zunächst sollen sich die Teilnehmer die unterschiedlichen Möglichkeiten bewusst machen, um dann zu entscheiden welche Variante sie als spannungsvoll empfinden und

umsetzen möchten. Es geht dabei um ästhetische Qualität wie auch um eine saubere Verarbeitung. In Gesprächen und der Theorieeinheit geht es um unser subjektives Empfinden bezüglich symmetrischer und asymmetrischer Kompositionen und um die unterschiedlichen Spannungsverhältnisse, die einzelne Objekte in Kompositionen zueinander einnehmen.

Workshop 2, Aufgabe 1 – Komposition mit Symmetrie

Material: ein Teller, ein Becher und eine Glocke

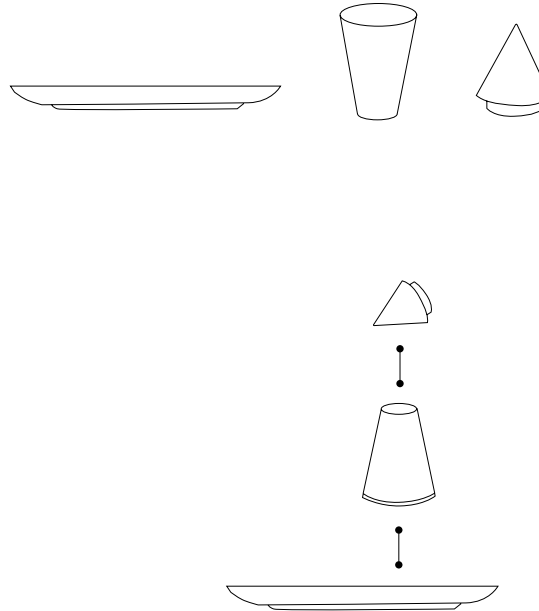
Sie bekommen einen Teller, einen Becher und eine Glocke. Bilden Sie daraus ein symmetrisches Objekt. Achten Sie darauf, dass Sie genau die Mitte finden. Verbinden Sie die 3 Elemente ordentlich miteinander, so dass sich saubere Nähte ergeben. Dokumentieren Sie den Prozess fotografisch in der Fotoecke. Ein Bild am Anfang, Bilder der Zwischenschritte, Bild des Endprodukts.



Workshop 2, Aufgabe 2 – Komposition mit Asymmetrie

Material: ein Teller, ein Becher und eine Glocke

Sie bekommen einen Teller, einen Becher und eine Glocke. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Möglichkeiten, diese 3 Formen zueinander anzuordnen. Entscheiden Sie sich für eine Variante und montieren Sie die Elemente ordentlich, sodass sich saubere Nähte ergeben. Dokumentieren Sie den Prozess fotografisch in der Fotoecke.



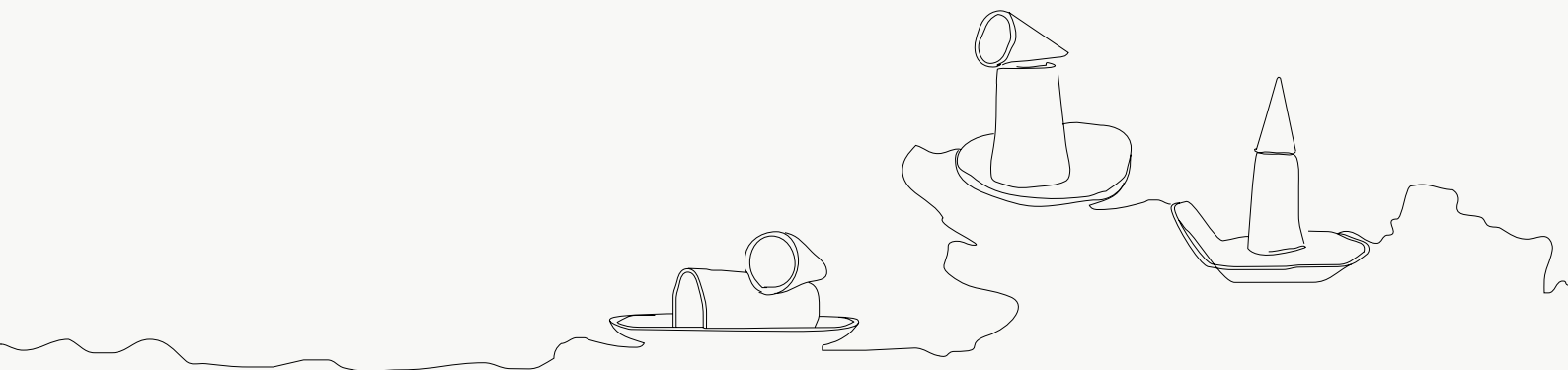






Hausaufgabe

Suchen Sie in Ihrem Umfeld nach symmetrischen und asymmetrischen Strukturen und halten Sie diese fest (Zeichnung, Fotografie, Wort). Beschreiben Sie, was Sie besonderes interessant fanden.





Workshop 3 – *Volumen*

Volumen ist der räumliche Inhalt eines Körpers. Ein freier Raum innerhalb gewisser Grenzen, zum Beispiel innerhalb unserer Keramikgefäße. In diesem Workshop geht es darum, sich Volumen bewusst zu machen und das Volumen von Gefäßen zu verändern. Becher und Schalen werden in ungleiche oder gleiche Teile zerteilt und durch eingesetzte Wände oder das Anfügen eines zweiten Körpers zu neuen

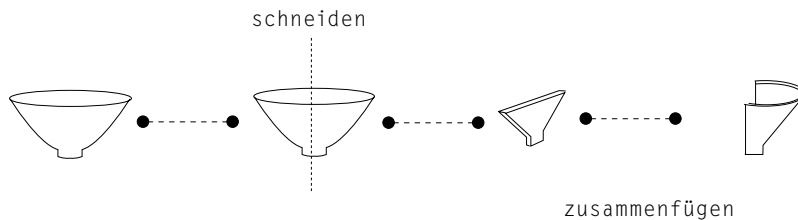
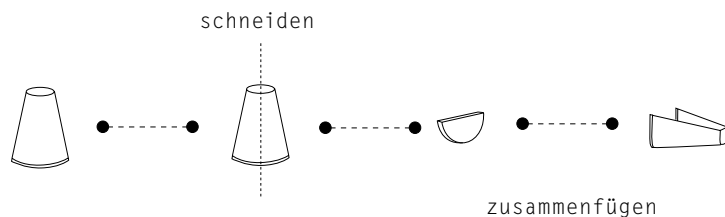
Volumenkörpern. Die Volumen werden entweder beschnitten oder erweitert. Sie verändern ihre Position zum Raum.



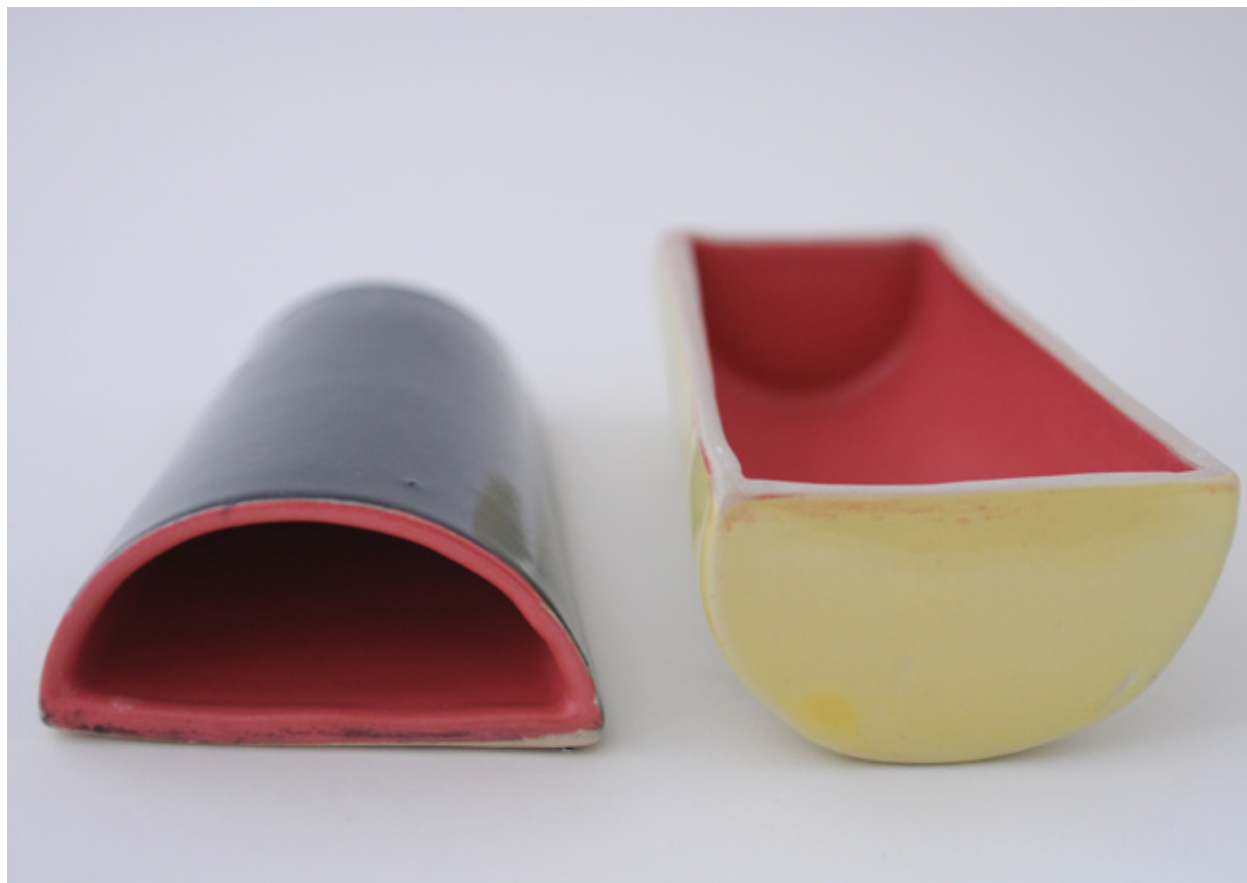
Workshop 3, Aufgabe 1 – Volumen

Material: ein Becher, eine Schale oder ein Kegel

Nehmen Sie sich einen Becher, eine Schale oder einen Kegel. Denken Sie zunächst über das Volumen nach. Zerteilen Sie Ihr Objekt in zwei Teile – entweder symmetrisch oder asymmetrisch. Schneiden Sie aus den Tonplatten eine Form mit der Sie das Volumen an einer Seite schließen können, so dass sich ein neues Gefäß ergibt. Dokumentieren Sie den Prozess fotografisch in der Fotoecke.

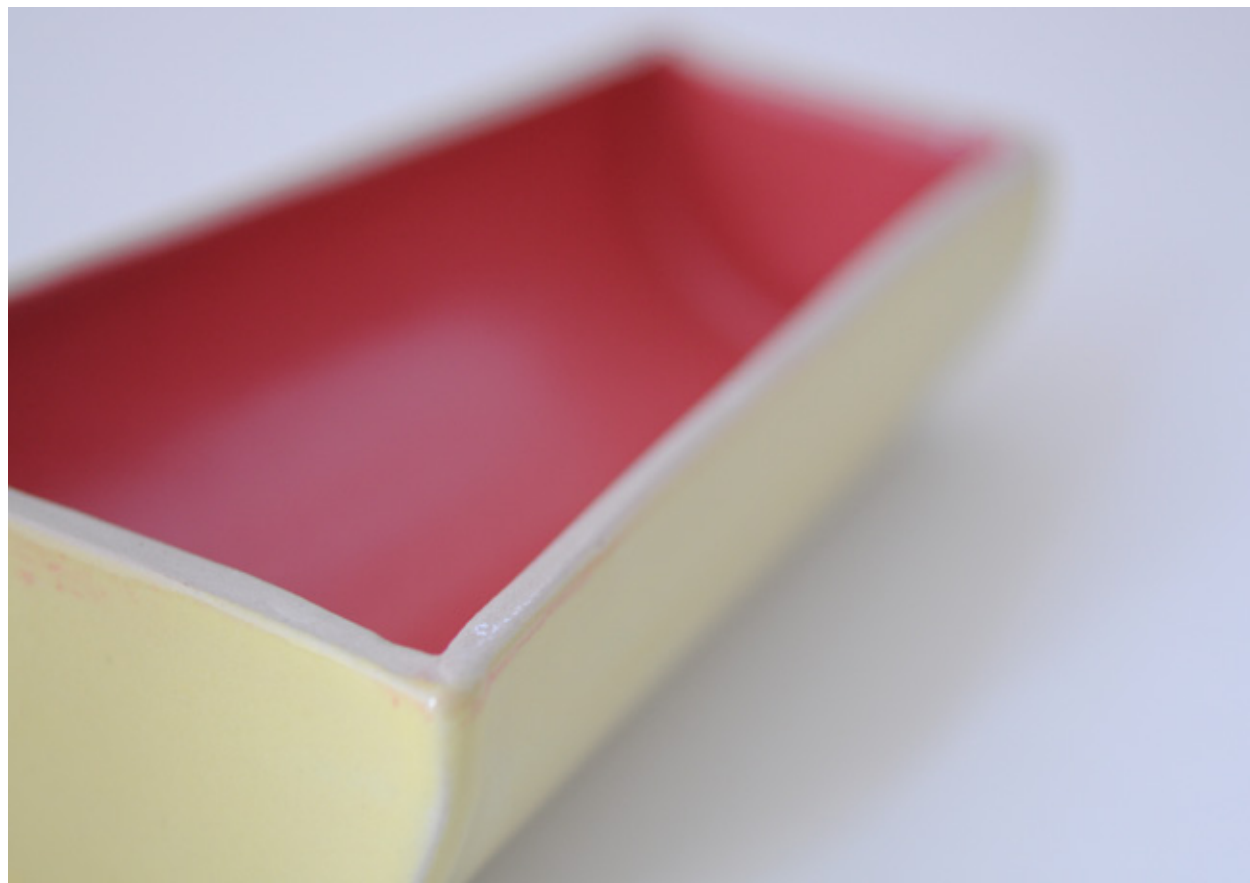


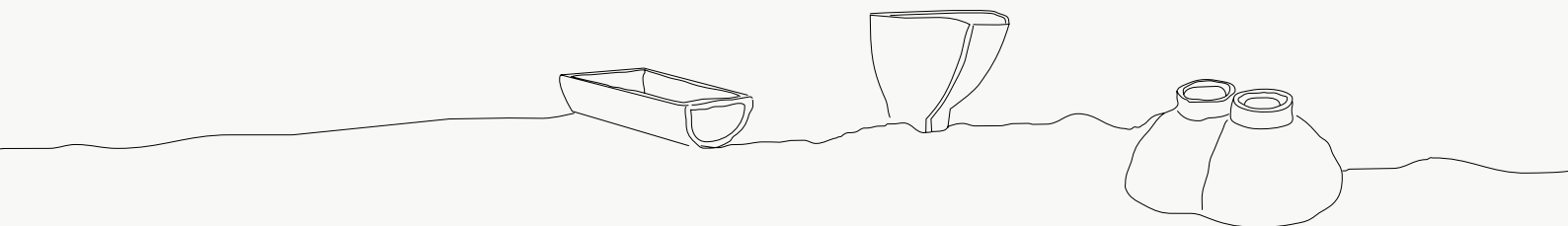














Workshop 4 – *Proportion*

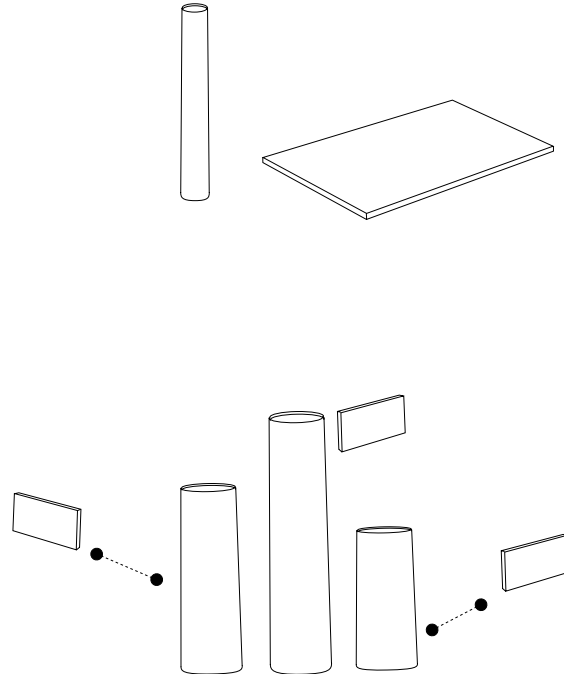
Proportion beschreibt das Verhältnis von Größen zueinander. In den Aufgaben geht es darum Rechtecke entweder in einem harmonischen oder in einem provozierenden Verhältnis mit einem einfachen Körper zu verbinden. Jeder Teilnehmer konnte seine Erfahrungen mit der Wirkung von Länge, Breite, Dicke, Dünne, Tiefe und Höhe im Zusammenhang eines weiteren Körpers, in der Herstellung von Prozessreihen machen.

In Gesprächen und in der Theorieeinheit ging es um Proportionslehre und den immer präsenten Bezug der Gegenstände zum menschlichen Körper.

Workshop 4, Aufgabe 1 – Proportion

Material: Eine Rohrvase und eine Platte

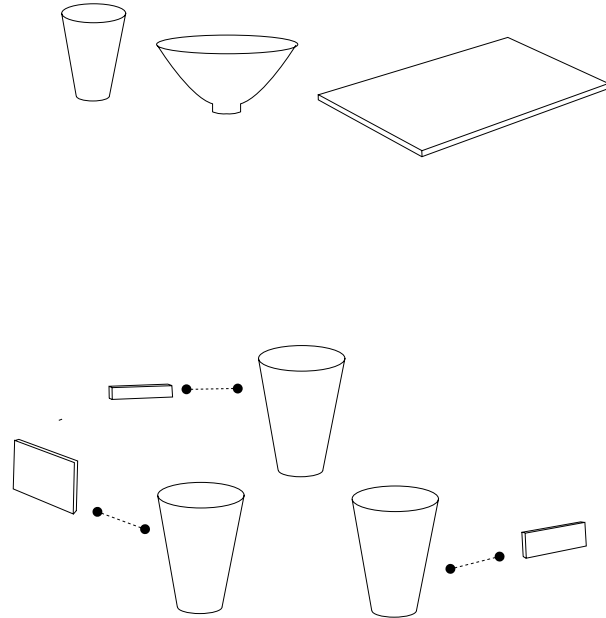
Zerteilen Sie das Rohr in 3 Teile. Ob diese unterschiedlich oder gleich lang sind, bleibt Ihnen überlassen. Schneiden Sie aus der Platte 3 Rechtecke mit unterschiedlichen Maßen. Montieren Sie jeweils ein Rechteck an ein Rohrstück. Experimentieren Sie dabei mit dem Verhältnis der beiden Teile zueinander. Länge, Breite, Höhe, Tiefe und Dicke der Teile spielen dabei eine Rolle und beeinflussen die Wirkung des Ergebnisses. Dokumentieren Sie den Prozess fotografisch von Anfang bis Ende.



Workshop 4, Aufgabe 2 – Proportion

Material: *Becher, Müslischalen oder Halbkugeln und eine Platte*

Entscheiden sie sich für eine Gefäßart. In dieser Aufgabe soll eine Reihe von 3 bis 5 Gefäßen entstehen, die eine Auseinandersetzung mit Proportionierung in Schritten sichtbar macht. Wieder geht es um die Positionierung von Rechtecken an Gefäßen und das Zusammenspiel dieser beiden Formen. Eine der beiden Komponenten (das Gefäß oder das Rechteck) sollen in allen Schritten die gleiche Form behalten. Das Volumen und die Form der 2. Komponente verändern Sie linear. Zum Beispiel von klein zu groß, von dick zu dünn, von kurz zu lang oder von schmal zu breit. Dokumentieren Sie den Prozess fotografisch von Anfang bis Ende.









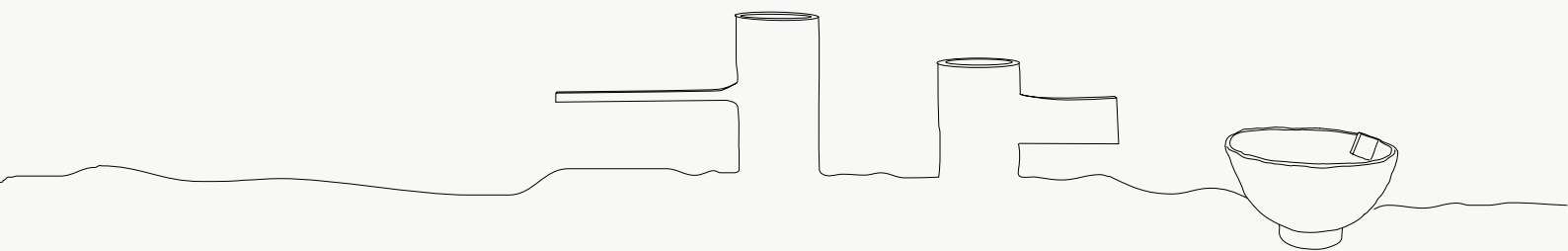




Hausaufgabe

Nehmen Sie sich ein Musikstück, welches Sie besonders mögen. Hören Sie es sich in Ruhe an und achten Sie auf den Rhythmus. Machen Sie eine Zeichnung, die den Rhythmus darstellt. Benutzen Sie dafür z.B. Striche, Punkte oder Kreise. Schreiben Sie, wenn möglich, den Namen und den Autor des Stückes dazu.

Bringen Sie zum nächsten Workshop Gegenstände mit, um Strukturen zu stempeln.





Workshop 5 – *Struktur und Rhythmus*

Die Oberfläche von Keramik kann unterschiedlich beeinflusst werden. Dies verändert ihren haptischen und ästhetischen Charakter. Zunächst sollen mit einfachen Werkzeugen, wie Nadeln, Holzstäbchen, Pinseln und Schrauben, Rhythmen in Tonfliesen geritzt und gestempelt werden. Später wird das Repertoire der Stempel durch interessante Alltagsgegenstände erweitert. Die Teilnehmer sollen sich sowohl durch akustische Inputs als auch durch Begriffe wie

organisch, künstlich, weich, still aggressiv, entspannt etc. zu Strukturen inspirieren lassen.

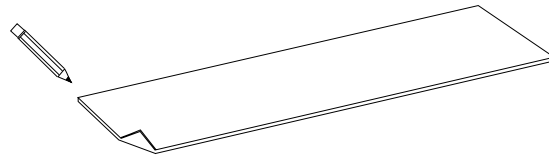
In Theorie und Praxis lernen sie, was regelmäßige, unregelmäßige und progressive Rhythmen unterscheidet und wie sie wirken.

Workshop 5, Aufgabe 1 – Struktur oder Rhythmus

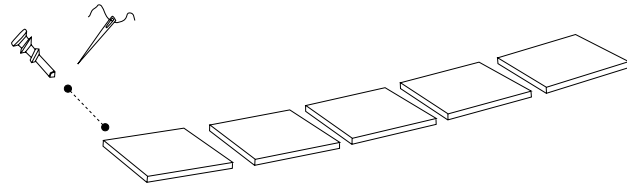
Material: Tonplatten

Sie bekommen einen Zettel und ein Musikstück. Wir hören uns das Stück gemeinsam an und zeichnen danach den Rhythmus auf Papier. Danach nehmen Sie sich eine Reihe kleiner Fliesen und machen eine Zeichnung, bzw. Ritzung im Ton.

Verwenden Sie einfache Werkzeuge wie Nadeln, Holzstäbchen, Besteck, Pinsel.



Zeichnen Sie den Rhythmus auf Papier und danach auf einer Reihe kleiner Fliesen.

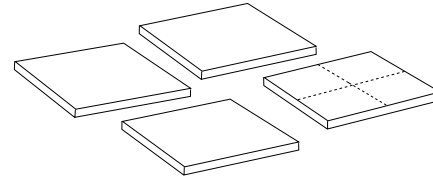


Workshop 5, Aufgabe 2 – Struktur oder Rhythmus

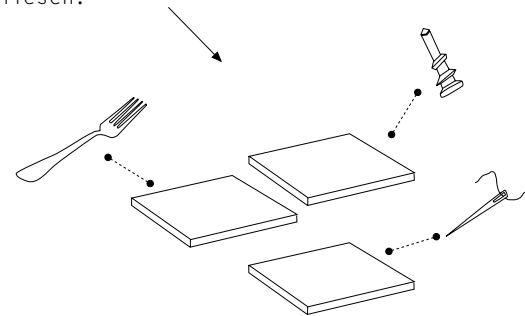
Material: Tonplatten in verschiedenen Größen 5 x 5 cm, 10 x 10 cm, 30 x 30 cm

Lassen Sie sich von folgenden Begriffen zu Strukturen und Mustern inspirieren, die Sie in die Oberfläche der Fliesen einarbeiten: schnell, langsam, fein, herb, markant, aufgeregt, hart, weich, still, laut, regelmäßig, unregelmäßig, organisch, künstlich, eng, frei ...

Wählen Sie mindestens 10 der Begriffe aus oder erfinden Sie eigene. Arbeiten Sie zunächst nur mit sehr einfachen Werkzeugen wie Nadeln, Holzstäbchen und Besteck. Beginnen Sie mit Experimenten auf den kleinen Fliesen. Nach ungefähr einer Stunde wird die Auswahl der Werkzeuge und Stempel erweitert. Es dürfen zudem andere Materialien in den Ton eingearbeitet werden. Machen Sie am Ende ein bis drei große Fliesen mit den Ergebnissen, die für Sie am interessantesten waren.

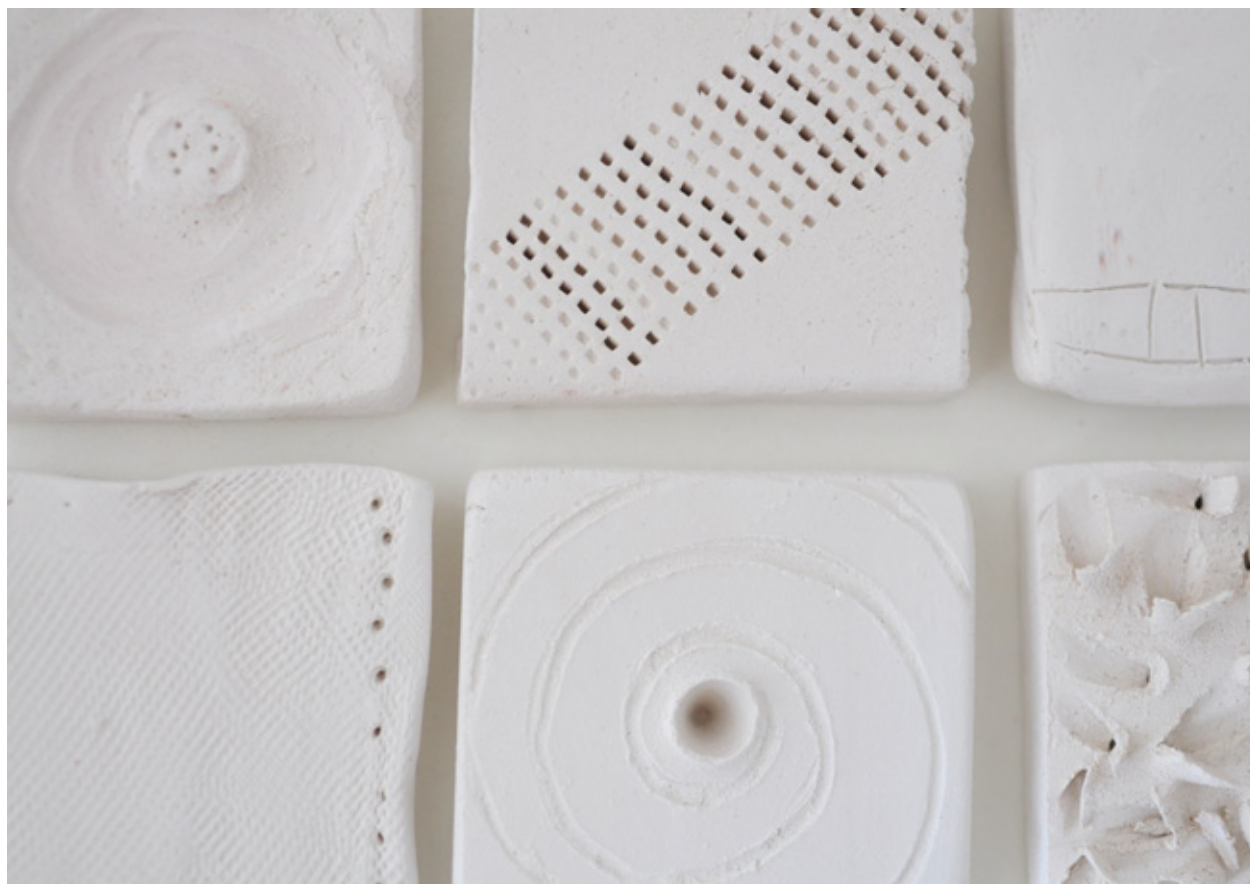


Experimentieren Sie auf den Fliesen.





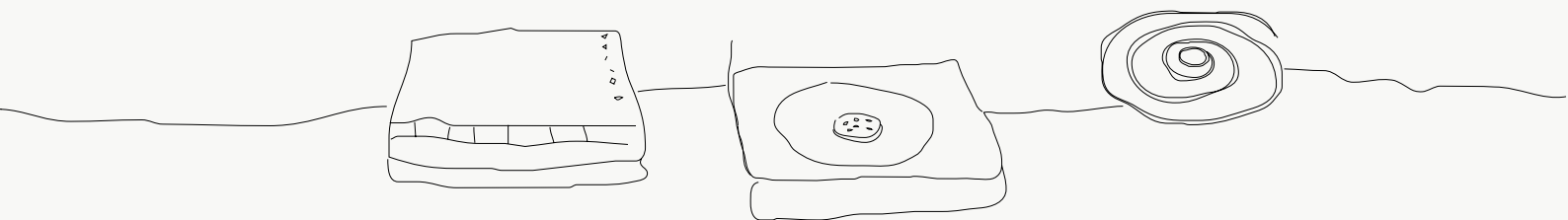




Hausaufgabe

Betrachten Sie Ihren Müll als potentiell Material, um es mit Keramik zu verbinden. Fragen Sie sich, ob die Dinge, zum Beispiel Verpackungen, die Sie wegwerfen, dafür weiterverwendet werden können. Machen Sie sich Gedanken über die Eigenschaften der Materialien (z.B. Elastizität, Durchsichtigkeit, Verbiegbarkeit, Schraubverschluss, Farbigkeit) und sammeln Sie sie für den nächsten Workshop.

Fragen Sie in den anderen Via Werkstätten, ob Sie eine Woche lang Ihren Arbeitsabfall für Sie sammeln können.





Workshop 6 – *Materialkombination*

Die Verbindung von Keramik mit anderen Materialien wirft neue Möglichkeiten der Nutzung auf. Da eine Kombination erst nach dem Brennen sinnvoll ist, bekommen die Teilnehmer von uns vorgefertigte Fliesen mit Verbindungsmöglichkeiten wie Löchern, Haken, Ritzen und Ringen und ein Sortiment an Materialien. Sie können durch Stecken, Nähen, Knoten, Weben, Tapen etc. Verbindungen herstellen.



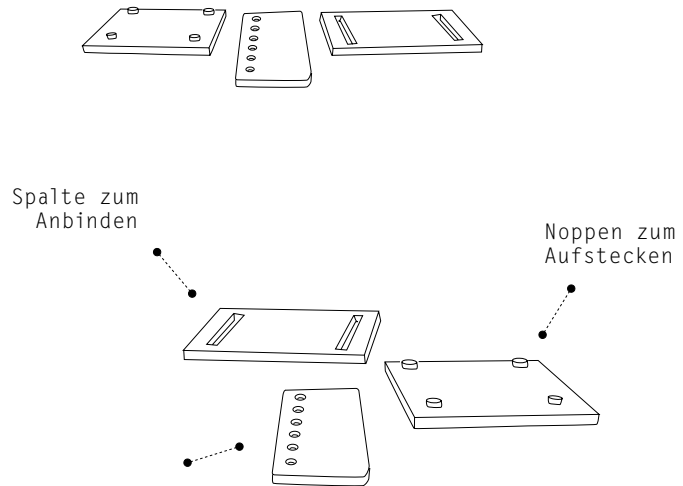
In einem nächsten Schritt können die Materialien mit Volumenkörpern verbunden werden. Hierbei sollen die angefügten Materialien Funktionen erzeugen. Es entsteht ein Experimentierfeld zur Erprobung der Möglichkeiten und Materialeigenschaften und wird durch eine Theorieeinheit zu Materialkunde vertieft.

Workshop 6, Aufgabe 1 – Materialkombination

Material:

- **gebrannte Fliesen mit Möglichkeiten für Verbindungen mit anderen Materialien**
- **Materialreste aus den anderen Via-Werkstätten (Folz, Plane, Kabel, Holzstückchen)**
- **Materialreste aus dem eigenen Haushalt (Plastiktüten, Verpackungen, Gummis, Schläuche, etc.)**
- **Verbindungshilfen (Klebeband, Draht, Faden, Nadeln, Scheren, Messer)**

Überlegen Sie gemeinsam, welche Möglichkeiten es gibt, die vorhandenen Materialien mit den Fliesen zu verbinden. Suchen Sie sich ein Material und eine Fliese aus, die Sie verbinden möchten. Die meisten Materialien werden Sie vorher vorbereiten müssen, z.B. zuschneiden, stanzen, biegen. Gemeinsam mit einem von uns kann auch Hilfe in anderen Werkstätten erfragt werden. Wenn Sie mit ihrer Materialverbindung zufrieden sind, sollen Sie weitere Beispiele anfertigen bis es entweder keine Zeit oder keine Fliesen mehr gibt.



Workshop 6, Aufgabe 2 – Materialkombination

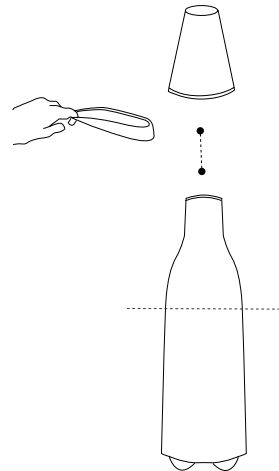
Material:

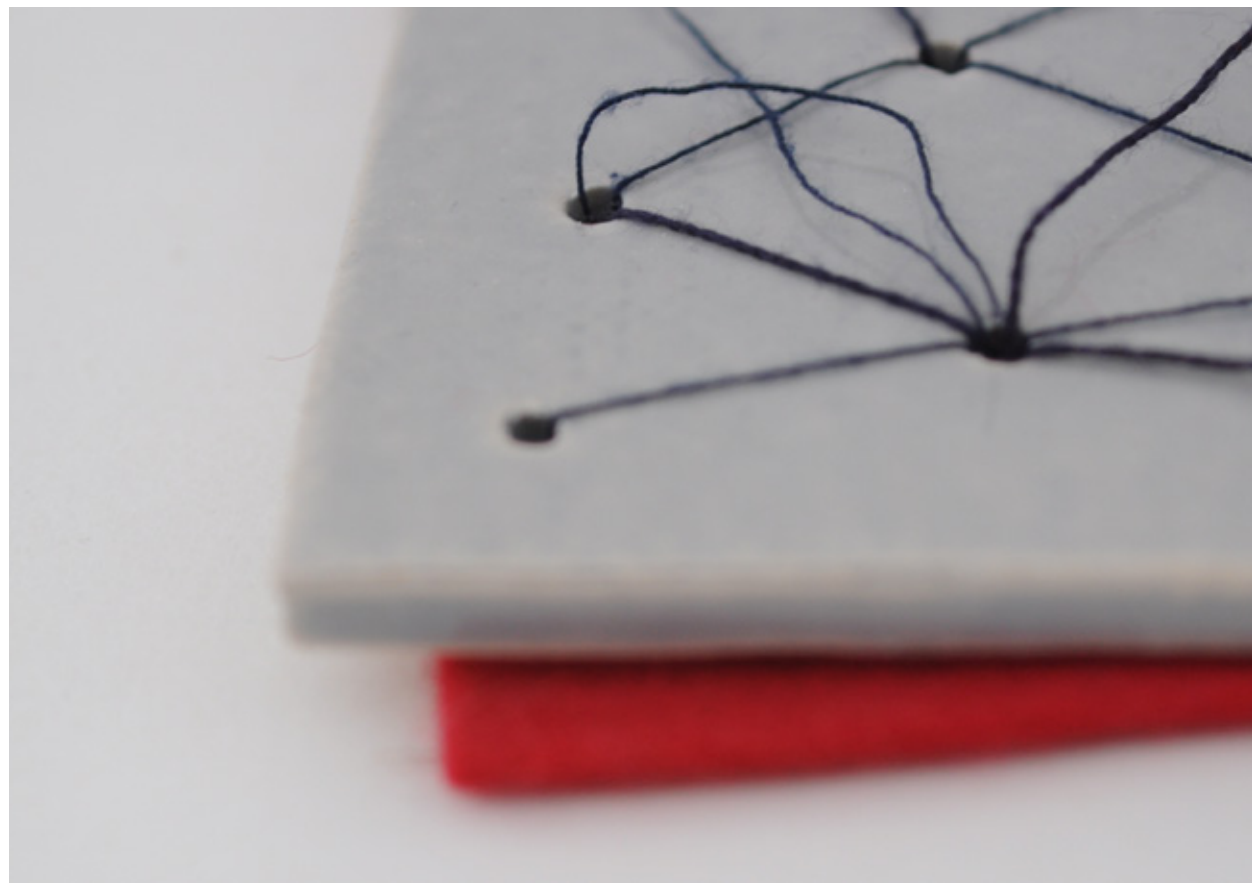
- *gebrannte Volumenkörper mit Möglichkeiten für Verbindungen mit anderen Materialien*
- *Materialreste aus den anderen Via-Werkstätten (Filz, Plane, Kabel, Holzstückchen)*
- *Materialreste aus dem eigenen Haushalt (Plastiktüten, Verpackungen, Gummis, Schläuche, etc.)*
- *Verbindungshilfen (Klebeband, Draht, Faden, Nadeln, Scheren, Messer)*

Welche Objekte, die die Keramik Werkstatt herstellt, würden sich für Materialverbindungen eignen?

Welche Funktionen können die Objekte durch die angefügten Materialien erhalten?

Machen sie sich die Eigenschaften der Materialien zu Nutze und experimentieren sie nun mit Material und Volumen. Manipulation durch Verbindungshilfen ist erlaubt. Zeichnen Sie ihre Ergebnisse.









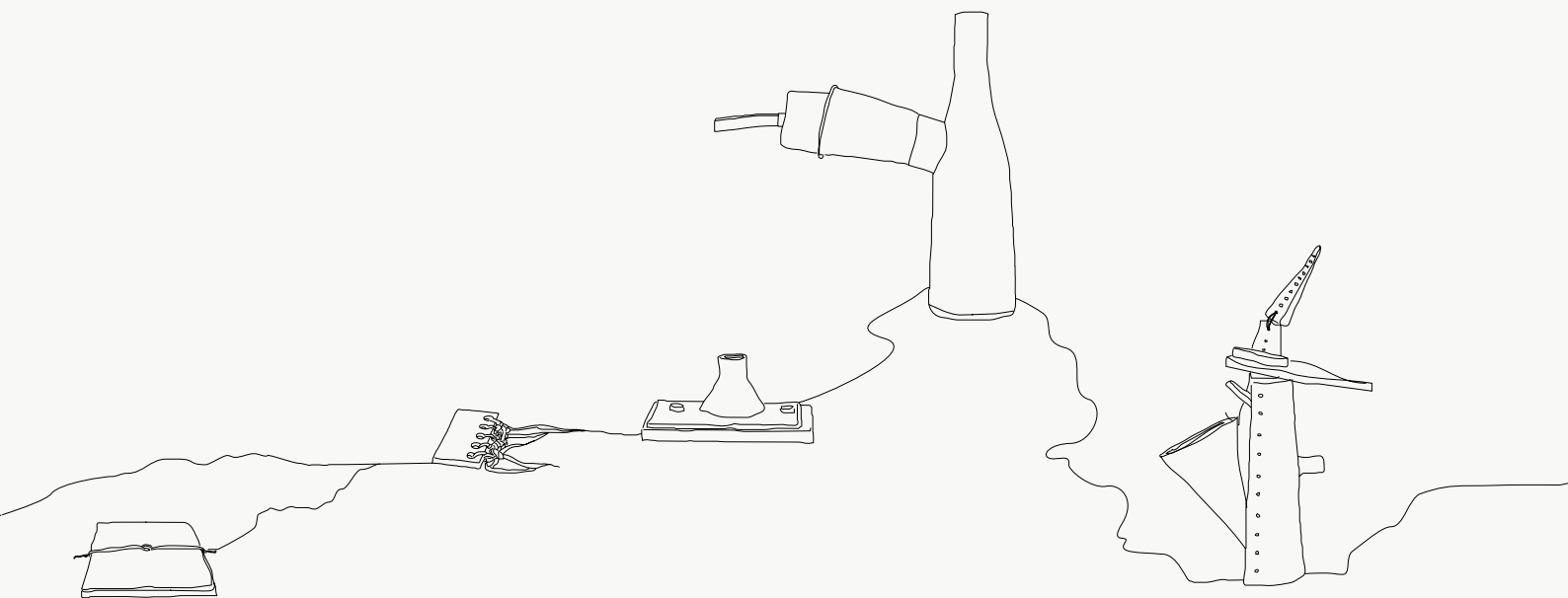
Hausaufgabe

Benutzen Sie ihre Fantasie,
um verschiedene Funktion für
folgende Objekte zu finden.
Zeichnen Sie diese. Sie haben
die totale Freiheit.

Aus Eimer wird: Tisch, Blumen
Vase, Stuhl, Kleiderständer,
...

Aus Büroklammer wird: Pom-
mesgabel, Ring oder Ohrring,
Schlüsselanhänger, ...

Aus Getränkekiste wird: Schuh-
regal, Stuhl, Tisch, Kleider-
ständer, ...





Workshop 7 – *Funktion*

In diesem Workshop sollen die Erfahrungen aus den vergangenen Etappen in einem Designprozess zusammenfließen. Als Material dienen wieder Becher, Teller, Schalen und Vasen aus der alltäglichen Produktion. Die Teilnehmer sollen deren Funktionen erweitern oder verändern. Begonnen wird mit einem Brainstorming zu möglichen Funktionen und Funktionsabwandlungen der gegebenen Objekte.

Es entstehen erste Ideen die in Zweierteams skizzenhaft weiterentwickelt und dann gefertigt werden.

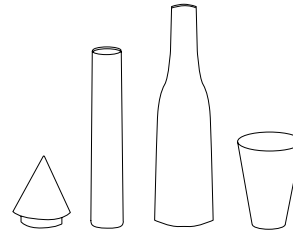


Workshop 7, Aufgabe 1 – Funktion

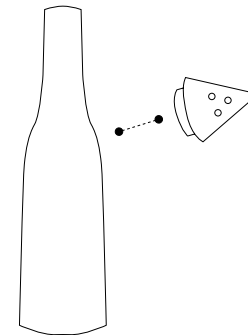
Material: *Becher, Teller, Vasen, Schalen*

Funktionen: *Gießen, Halten, Greifen, Aufbewahren, Aufhängen, Wärmen, Kühlen, Schöpfen, Abtropfen, Schützen*

Entscheiden Sie sich für ein Volumen und einen Funktionsbegriff. Geben Sie dem Objekt durch Volumenveränderung, das Anbringen von Struktur oder das Anfügen von Material die Funktion. Es können auch mehrere der Funktionen von einem Objekt erfüllt werden. Achten Sie auf die Proportionen der Objektteile zueinander und zum menschlichen Körper. Dokumentieren Sie den Entstehungsprozess mit der Kamera.



Funktion: Gießen



Workshop 7, Aufgabe 2 – Funktion

Nehmen Sie sich ein Ergebnis der ersten Aufgabe. Benennen Sie die Funktionen. Zeichnen Sie es und skizzieren Sie weitere Möglichkeiten, die Funktionen zu erfüllen. Entwickeln Sie das Objekt weiter.

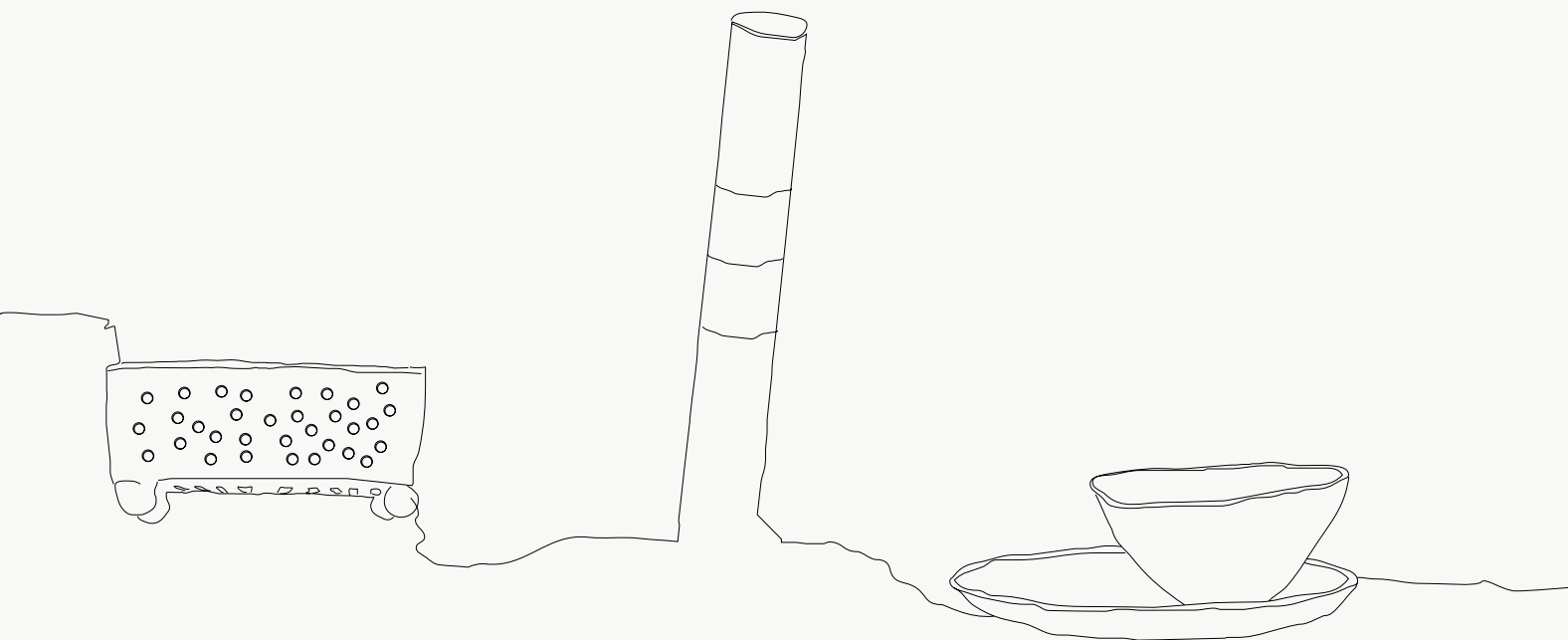






Hausaufgabe

Zeichnen Sie ein Objekt,
das Sie heute gemacht haben
und geben Sie ihm eine oder
mehrere Farben. Begründen Sie
Ihre Farbwahl.





Workshop 8 – *Farbe*

Zum Schluss sollen einige der im Workshop entstandenen Arbeiten glasiert werden. Wir stellen den Teilnehmern vier Glasuren zur Verfügung. Die drei Grundfarben, blau, gelb, rot, und weiß. Vor dem Glasieren werden Farbkonzepte in Skizzen erstellt. In der Theorie geht es um Farbwirkungen und Farbkontraste.

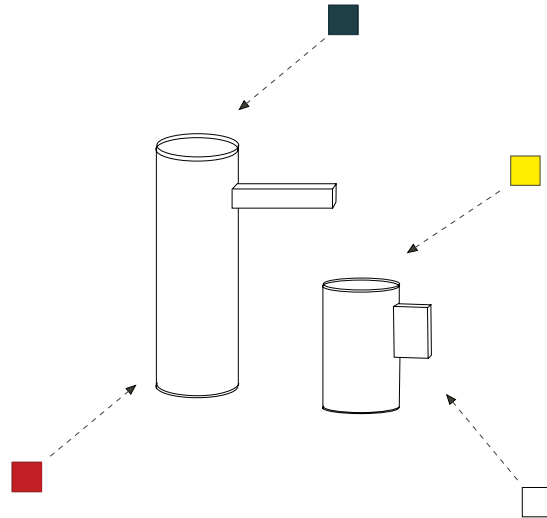
Da die Werkstattteilnehmer normalerweise nicht selbst glasieren ist dies ein besonderes Ereignis.



Workshop 8, Aufgabe 1 –

Material: Papier, Pinsel, Bleistift und Farbe

Nehmen Sie sich Papier, Pinsel, Bleistift und Farbe. Auf dem Papier können Sie mit Farbkombinationen und Kontrasten experimentieren. Setzen Sie dafür Farbfelder aneinander. Mögliche Kontraste sind: Hell-Dunkel-Kontrast, Kalt-Warm-Kontrast, Qualitätskontrast, Quantitätskontrast und der Farbe-an-sich-Kontrast. Machen Sie Zeichnungen von den Objekten, die Sie glasieren möchten, und probieren Sie unterschiedliche Farbvariationen aus. Entscheiden Sie, welche Farbtwürfe Sie umsetzen möchten.





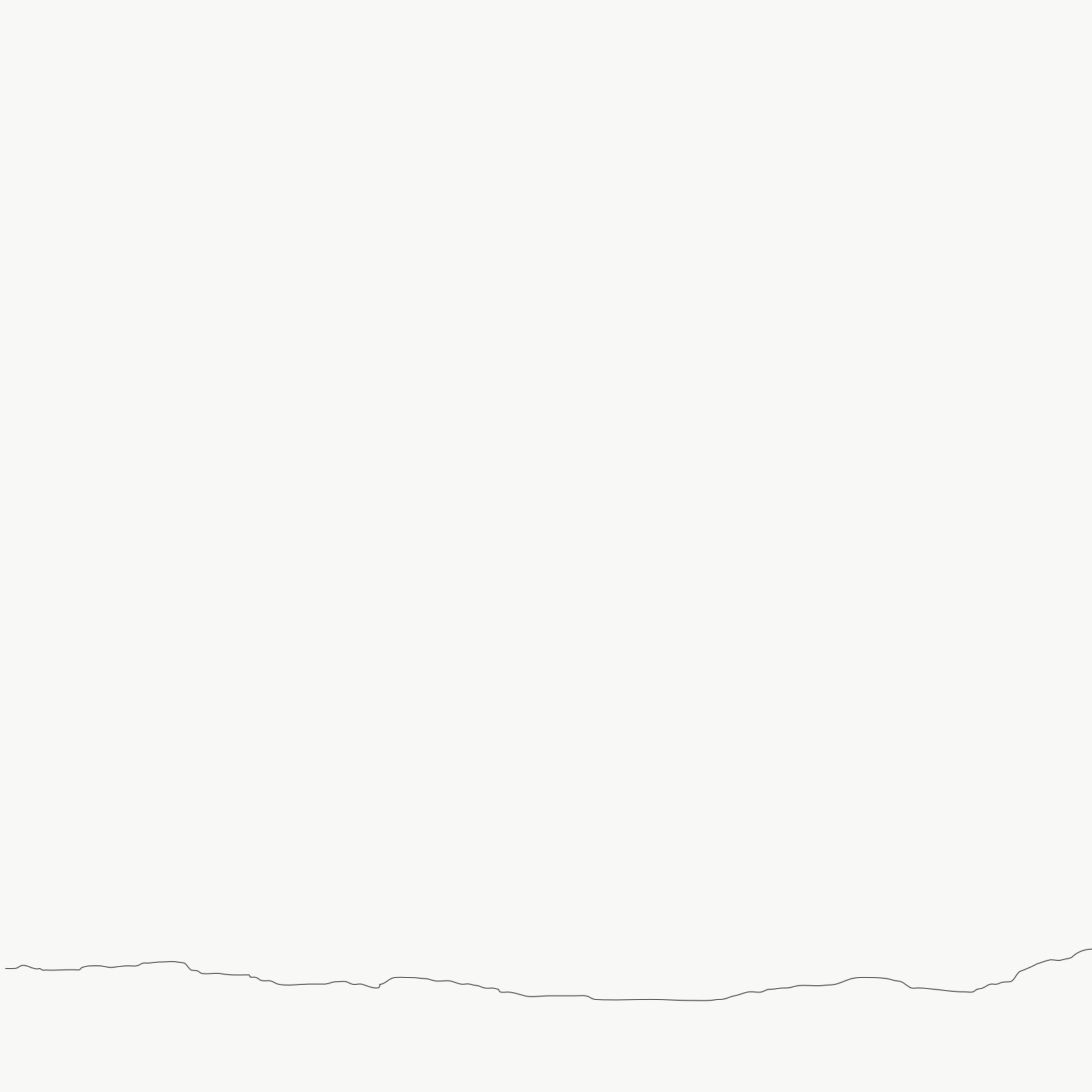


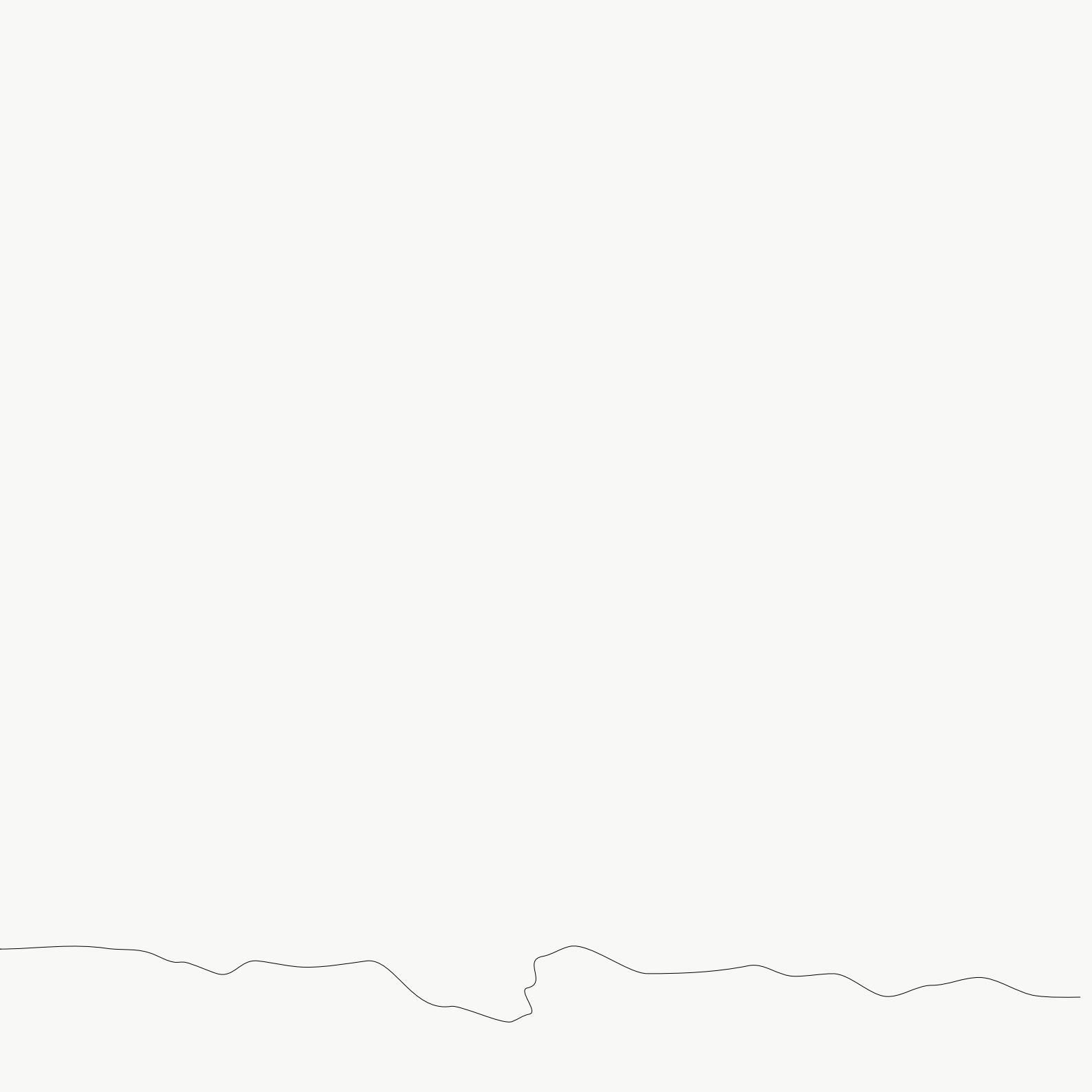












Ein Projekt von Isabelle Dechamps und Ixmucané Aguilar

Teilnehmer der „able“-Workshops in den VIA-Werkstätten:

Romm Kulosa
Michael Poggemann
Catharina Hatje
Glenna Schulze-Roßbach
Franziska John
Katja Renner
Christian Ruttig
Boris Rill

Layout/Konzept:	Pavel Feyerabend und Ixmucané Aguilar
Texte:	Isabelle Dechamps
Druck:	Via Werkstätten, Abteilung Digitale Medien

Dank an Prof. Dr. Zane Berzina, Prof. Susanne Schwarz-Racke, Prof. Wim Westerveld,
Andreas Kallfelz

und an die VIA-Werkstätten, Matthias Böhler, Petra Abel, Paula Perret und Ina Sako.

