

Club meets Design



Das Design-Battle cut & paste hatte bereits im Jahr 2007 sein Debüt auf deutschem Boden. Auch bei der diesjährigen Welttournee gab es ein Gastspiel für den Live-Contest – diesmal im Berliner Tape Club. Im sachten Schein der Wacom-Displays zeigten die Kreativen auf der Bühne ihre Skills, um sich für die Global Championship in New York zu qualifizieren.

von Jan Bruhnke

Grafik-, 3D- und Motion-Designer sind eigentlich die Studiokollegen, die lautlos in ihrer dunklen Suite minutiös an ihren digitalen Pixeln raspeln. Das Live-Konzept cut & paste lockt diese lichtscheuen, introvertierten DCC-Wesen auf die tosende Club-Plattform, ähnlich wie man dies im Musikbereich bei B-Boy- oder DJ-Battles kennt. Und wer im bei cut & paste bestehen möchte, braucht gute Nerven und ein ruhiges Händchen, wenn die Clubbox mit ihren Subfrequenzen auf die Arbeitsfläche des Displays wummert. Als Belohnung locken Szeneruhm, Sachpreise und die Teilnahme an den Global Championships.

Keimzelle Club

Begründer dieser Reihe ist der New Yorker John Fiorelli, der 2005 mit seinem Konzept noch kleine Bars & Clubs in den USA unterhielt. Nun haben er und sein Veranstalter-

Team den Kreativ-Contest längst zu einem weltumspannenden Großevent ausgebaut. Neben amerikanischen Metropolen standen 2009 auch fünf europäische Städte auf dem Programm, weiterhin reiste man nach Hong Kong, Shanghai, Tokio und Sydney. In den meisten Städten sind es, wie auch in Berlin, weit über tausend kreative Schaulustige, die sich dicht an dicht in die Clubs zwängen – eine bunte Ansammlung von extrovertierten Kreativ-Geeks, über urbane Fashion-Victims, bis hin zu genau analysierenden Technik-Nerds. Angeheizt von pumpenden Beats und Moderatorschreien erstellen die vier Kontrahenten auf der Bühne ihre Blitz-Designs. Eine Jury beurteilt nach den ausgetragenen Runden Technik und Kreativität.

Beim 2D-Battle stehen den Gegnern unter anderem eine komplette Adobe-CS-Suite und Cintiq-UX-Displays sowie ein Intuos-Tablett zur Verfügung. Innerhalb von 15 Minuten müssen sie ein Design zu einem vorgegebenen Thema erstellen, zum Beispiel „Gourmet“. Zusätzlich dürfen mit Hilfsmitteln, wie etwa einer Digitalkamera, live Fotos gemacht werden, um diese ins Design einzuarbeiten. Ähnlich sieht die Sache bei den Motion- und 3D-Designern aus, bei denen die Workstations noch ein umfangreicheres Software-Paket mit Maya, 3ds Max, Cinema 4D, Softimage XSI oder After Effects enthalten.

Laut dem Veranstalter John Fiorelli stehen auch Community- und Lerneffekte im Vordergrund. Über fünf installierte Video-Beamer kann das Publikum nämlich ganz genau verfolgen, welche Filter und welche versteckte Funktionen die Designer bei ihren individuellen Arbeitstechniken gerade ansetzen. Ein Merkmal, was das Konzept deutlich

von anderen Contests unterscheidet. „Wir betreten mit der Veranstaltung einfach noch ein sehr unberührtes Feld“, erklärt Fiorelli. „Der Ursprung eines Design-Vorgangs ist ja normalerweise privater Natur, wird in einem ruhigen, abgeschirmten Studio ausgeführt und braucht meistens seine Zeit. Die Magie entsteht nun auf der einen Seite beim Betrachter, der neugierig ist auf die Arbeitstechniken der Kontrahenten und andererseits bei den Teilnehmern, für die die ungewöhnliche Arbeitsumgebung und der Zeitdruck etwas völlig Neues sind. Unser Format und die technische Ausstattung erlaubt es dem Zuschauer diese kreativen Impulse über die Screenings visuell zu verfolgen. Egal, welche Location, welches Land es ist, das Spannendste ist einfach, die Leidenschaft und Kreativität der individuellen Designer zu verfolgen.“

Und durch die neuen Kategorien ist das kreative Spielfeld noch deutlich ausgeweitet worden, Fiorelli fügt an: „3D- und Motion-Design sind tolle Erweiterungen des Contests. Im 3D-Bereich können jetzt auch Character-, Industrial-, Game-Designer oder auch Architekten ihr Talent beweisen. Sie sind eine Bereicherung für die Show und durch die abwechslungsreiche Arbeitsweise im 3D-Raum können sie mit dem Publikum fast kommunizieren. Wir sind gnädig, in den Contest-Runden erhalten sie 20 Minuten. In der Motion-Kategorie müssen die Teilnehmer dagegen ihren 15-sekündigen Film innerhalb von acht Stunden kreieren. Dafür fangen sie nachmittags vor der Show an, am Abend wird vorgeführt – einer meiner Lieblingsparts der Veranstaltung!“ Auf www.cutandpaste.com lassen sich alle Designs, inklusive der 48 Teilnehmer der Global Championship, bewundern. >jb



Fotos: Sam Cho

John Fiorelli Veranstalter und Kopf hinter dem cut & paste-Konzept