

Semesterthema: Sacral Design (WiSe 2025/26)

//Sakrale Interfaces oder mediale liturgische Objekte, mediale Kirchenfenster, KI-generierte Ikonografien, virtuelle Begehung heiliger Stätten, interaktive Lichtinstallationen in Kirchenräumen, Soundinstallationen mit liturgischem oder meditativem Charakter... //

Im Wintersemester 2025/26 widmet sich das Projektmodul dem Thema *Sacral Design*. Im Fokus steht die Frage, wie sich Sakralität in einer zunehmend **säkularisierten**, globalisierten und technologisierten Welt gestaltet, erfahrbar macht – und gestalterisch neu interpretiert werden kann.



3D models based on project *Wine is My Religion* by Tim Sullivan, Feb. 2023. Published under [cc-license](#)./

Ausgangspunkt ist die Auseinandersetzung mit dem Sakralen im Kontext der großen Weltreligionen. Die Studierenden erforschen dabei Rituale, **Symbole**, Artefakte, Architekturen und Narrative, die das Heilige in unterschiedlichen Kulturen und Glaubenssystemen verkörpern. Welche Objekte, Handlungen oder Räume erzeugen Transzendenz, Gemeinschaft oder spirituelle Orientierung? Wie lässt sich „das Heilige“ kulturell, visuell und medial greifen?

Das Projekt zielt auf eine reflektierte, zeitgenössische Auseinandersetzung mit dem Sakralen. Studierende sind eingeladen, gestalterische Interventionen, spekulative Entwürfe, mediale Objekte oder narrative Installationen zu entwickeln, die Sakralität jenseits des Bekannten verorten: im Alltäglichen, im Digitalen, im Zwischenmenschlichen – oder in der Suche nach Sinn in einer technikdurchdrungenen Welt.

Die Projekte können sowohl kritisch-fragend als auch poetisch-spielerisch sein. Erwartet wird ein hoher Grad an visueller und konzeptioneller Eigenständigkeit sowie eine sorgfältige Recherche- und Reflexionsarbeit im Vorfeld der gestalterischen Umsetzung.

Hier einige erste Ideen...

Weltoffene und zeitgemäße Zugänge etwa zum **Christentum** ließen sich beispielsweise über gestalterische Projekte entwickeln, die zentrale christliche Themen wie Gemeinschaft, Spiritualität, Ethik oder Schöpfung in neue Kontexte überführen würden. So könnte etwa ein „Hospitality Table“ entstehen – ein interaktiver Esstisch,

der die christliche Symbolik des Teilens mit globalen Esskulturen verknüpfte und die Idee von Gemeinschaft und Gastfreundschaft interkulturell erfahrbar machte. Auch ein Projekt wie „Re-Genesis“ ließe sich denken: ein generativer digitaler Garten, der biblische Schöpfungsmotive mit aktuellen ökologischen Fragestellungen verbandelte und den Dialog zwischen religiöser Kosmologie und Nachhaltigkeitsdenken eröffnete.

Ein kontemplativer Zugang ließe sich im „Silence Room“ finden – einer technologisch erweiterten Rauminstallation, die das Ritual der Stille aufgriff und universelle spirituelle Erfahrungen jenseits konfessioneller Grenzen ermöglichte. Ethische Fragestellungen könnten durch das Projekt „Botschaften der Barmherzigkeit“ aufgegriffen werden, das mithilfe eines interaktiven Systems Handlungsimpulse aus christlichen Grundwerten wie Barmherzigkeit oder Vergebung generierte und diese mit anderen kulturellen Perspektiven in Beziehung setzte. Schließlich ließe sich mit dem Konzept „Heilige Orte in Bewegung“ die Frage nach zeitgenössischen Sakralräumen stellen – etwa durch mobile oder virtuelle Kirchenarchitekturen, die digitale Formen von Transzendenz im öffentlichen Raum erfahrbar machten.

Für den **Islam** könnte ein Projektbeispiel die Gestaltung eines digitalen *Mihrabs* sein, der die Gebetsrichtung interaktiv vermittelt. Als zweites Beispiel ließe sich eine mediale Kalligrafie-Installation entwickeln, die Koranverse künstlerisch inszeniert. Ein drittes Beispiel wäre ein interaktiver Sternenhimmel, der islamische astronomische Traditionen aufgreift.

Für das **Judentum** könnten beispielsweise digitale Torarollen-Projektionen entwickelt werden, die interaktive Lernelemente integrieren. Ein weiteres Projekt wäre ein mediales Kunstwerk, das die symbolische Bedeutung der *Menora* in einer modernen Form interpretiert. Schließlich könnte man ein interaktives Mosaik entwerfen, das die Vielfalt jüdischer Traditionen widerspiegelt.

Für den **Hinduismus** könnte man etwa eine interaktive Installation entwerfen, die die vielschichtigen Götterwelten und ihre Symbole erlebbar macht. Ein weiteres Beispiel wäre ein digitales *Mandala*, das im Raum projiziert und von den Besucherinnen und Besuchern mitgestaltet werden kann. Drittens könnte man eine Klanginstallation entwickeln, die traditionelle Mantren und rituelle Musik auf neuartige Weise erfahrbar macht.

Weitere Beispielprojekte:

1. [Ticker Cross](#), Markus Kison, 2007
2. [Be Light](#), Markus Kison, 2020
3. [iRauch – Highway to Heaven](#), Felix Beck, 2006

From:
<https://wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link:
<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/teaching:ba:courses:mediadesign-project:wise25-26:semester-thema>

Last update: 2025/10/02 09:21

