

Garlef Meyer

Portfolio

2026

garlef.meyer@gmail.com

[@garlef.design](#) · [@garlef.foto](#)

Düsseldorf

Garlef Meyer

Info / C.V.

01—D'Rink

02—More Than Human

03—D'Rink, Visualisierung & Modell

04—Grafische Intervention

05—Zettels Traum × Pilz

06—Seoul

07—Sommer, analog

08—Interferenz

09—Käfer Design

10—Texte

© Garlef Meyer — '26

D'Rink

Garlef Meyer mit Luna Buschmann, Nele Fries und Lucy Born

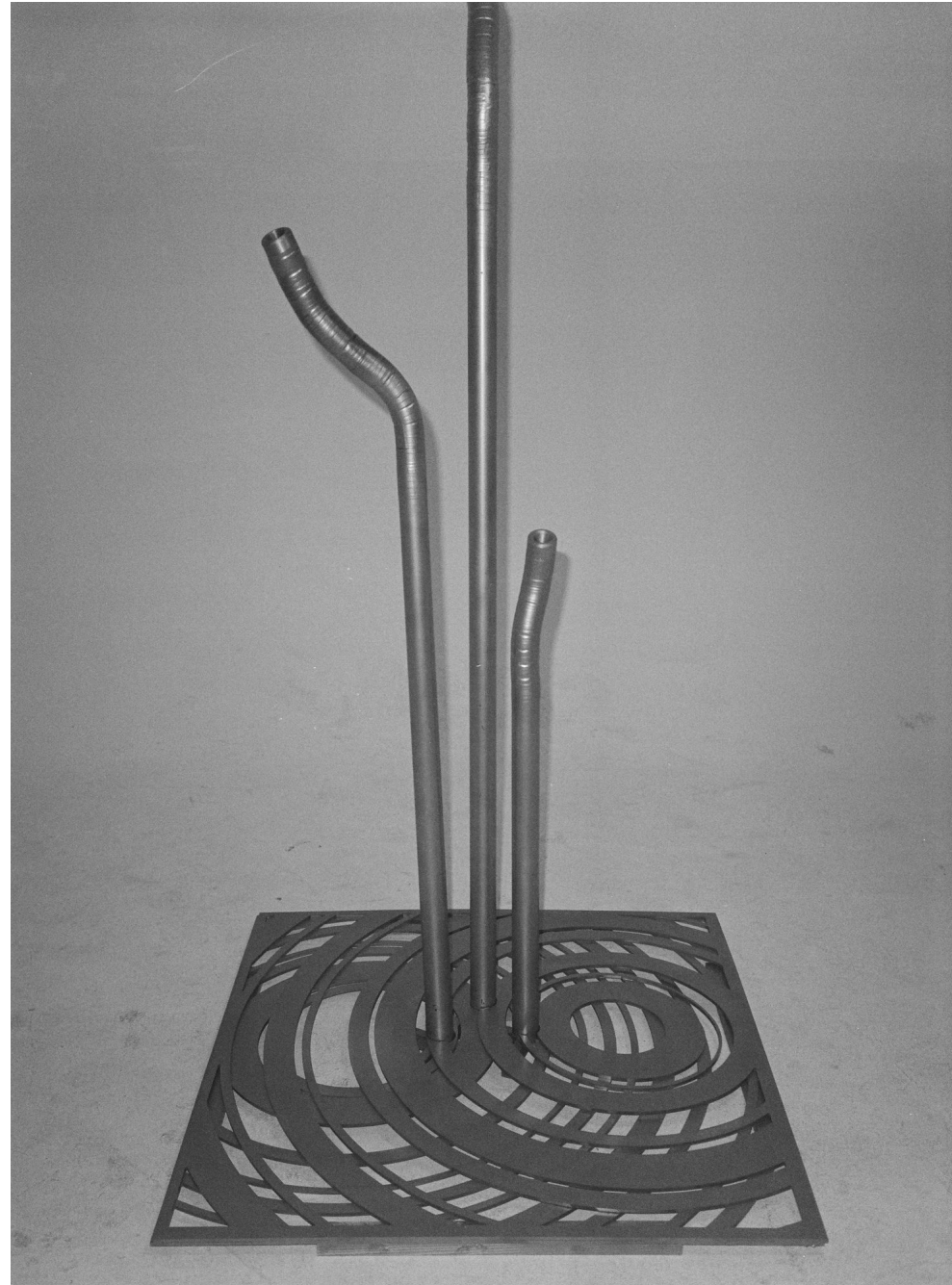
Trinkbrunnen, Kunststoff, lasergeschnittene Bodenplatte, Prototyp 1:1, 2026

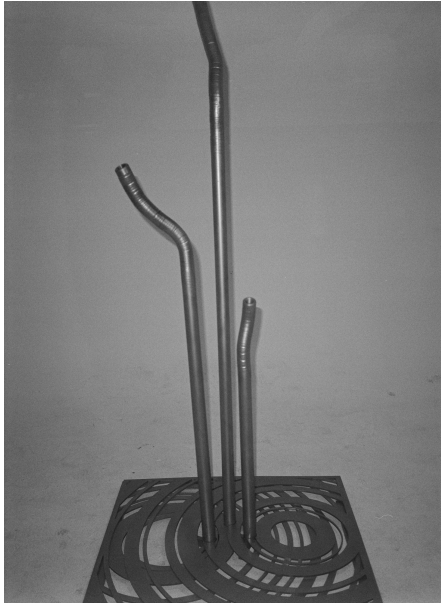
Fotografie: Mittelformat, Schwarzweiß, und Studio

HSD PBSA, Kurs „Trinkbrunnen für Düsseldorf“ (Prof. Martin Pfeifle, Prof. Uli Budde)

D'Rink ist ein Konzept für einen Trinkbrunnen im Düsseldorfer Stadtraum, entstanden im Kurs „Trinkbrunnen für Düsseldorf“ an der Peter Behrens School of Arts der Hochschule Düsseldorf. Aus einer lasergeschnittenen Bodenplatte mit konzentrischem Wellenmuster wachsen drei unterschiedlich hohe, sanft gebogene Kunststoffrohre als Wasserauslässe; eine in die Platte eingelassene Rinne nimmt das ablaufende Wasser auf.

Das Kursthema „More Than Human“ fragt, wie Trinkbrunnen nicht nur Menschen, sondern auch Tieren und Pflanzen dienen können. Die Linienführung der Rohre wurde in Drahtstudien und Wassertests entwickelt, das Wellenmuster der Platte später per 3D-Scan digitalisiert – Grundlage für ein Modell im Maßstab 1:10 und die Visualisierung am Worringer Platz. Der Prototyp wird am 10. Oktober 2026 in der Ausstellung „More Than Human“ am Worringer Platz gezeigt.





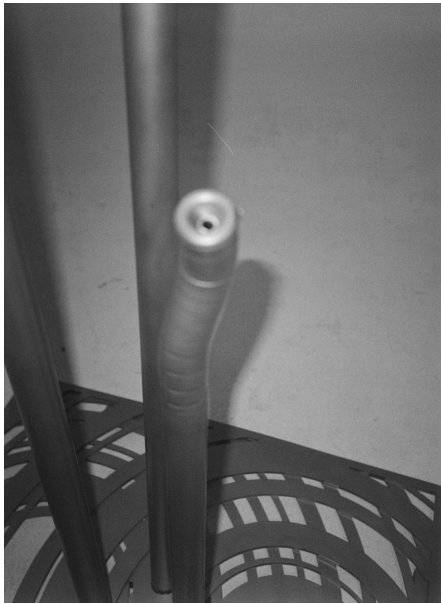
Objekt näher



Person von hinten, trinkt



Hand am Rohr



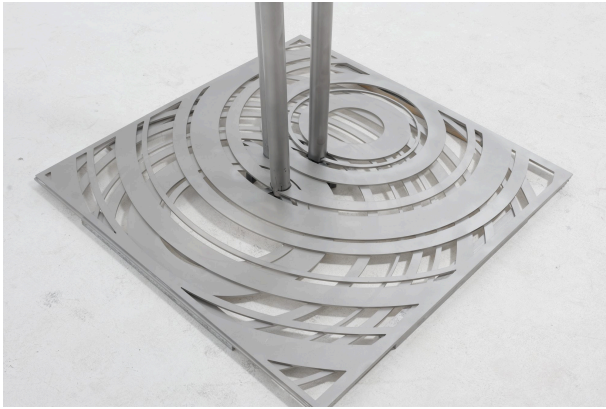
Rohr und Schattenmuster, Detail



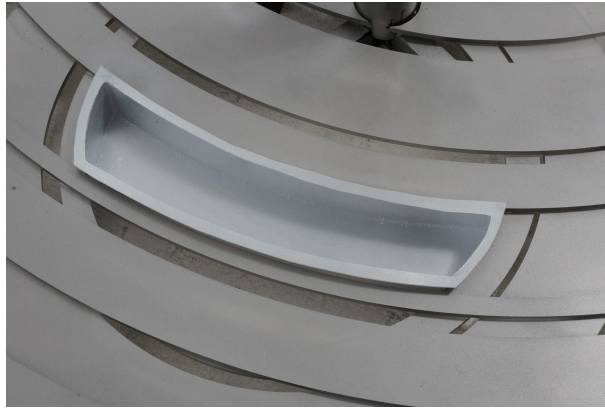
Objekt von oben



Studio, Weiß, Hochformat



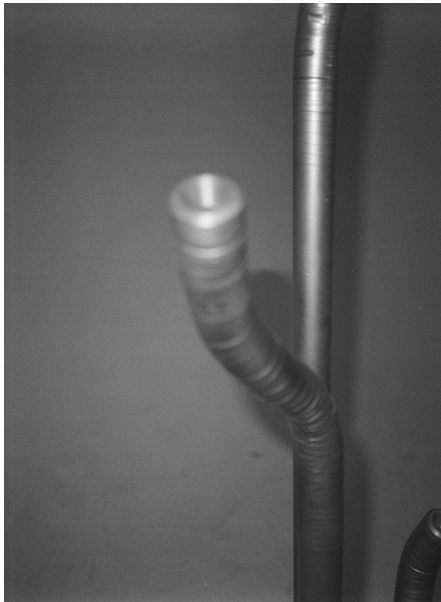
Platte mit Rohren



Rinne, Detail



Mittelformat, Schwarzweiß



Auslass, Detail



Trinken



Mittelformat, Schwarzweiß



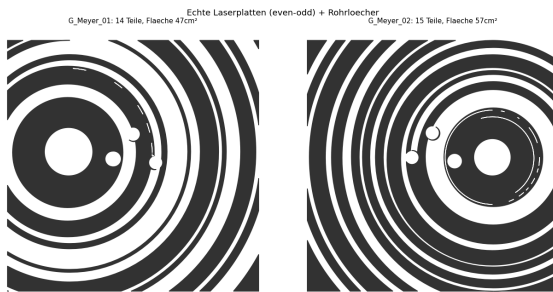
Wellenmuster



Drahtstudien



Wassertest



Laserschnitt-Platten, Vektor

More Than Human

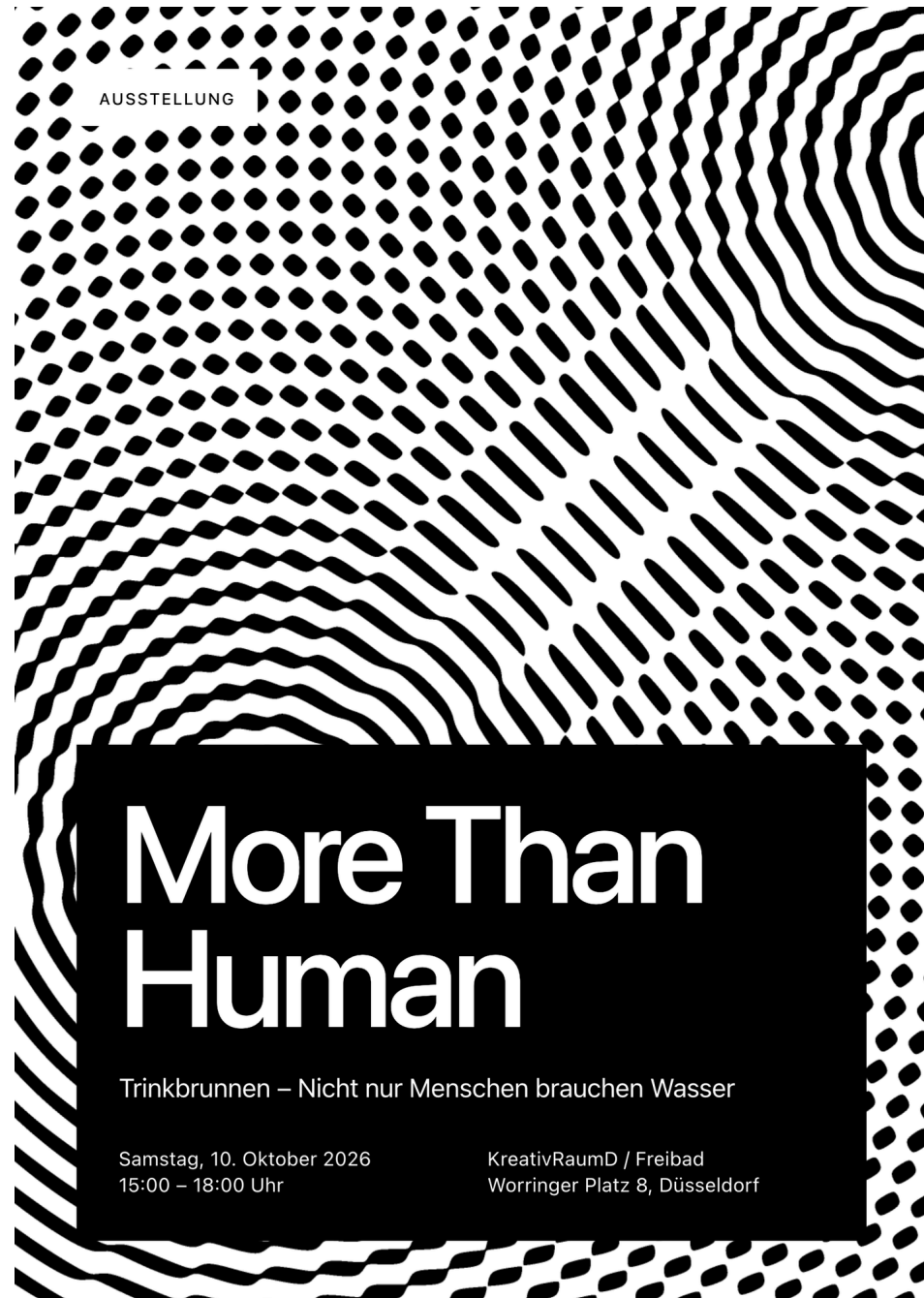
Garlef Meyer mit Nele Fries

Plakat A2, Flyer A5, Social Media, 2026

Ausstellung der Trinkbrunnen-Entwürfe, KreativRaumD, Worringer Platz, Düsseldorf

Kampagne für die Ausstellung „More Than Human – Trinkbrunnen. Nicht nur Menschen brauchen Wasser“, in der die Trinkbrunnen-Entwürfe des Kurses am Worringer Platz präsentiert werden. Ein Schwarz-Weiß-Moiré aus gewellten Punktreihen greift das Wellenmuster von D'Rink auf und trägt eine großformatige Wortmarke; Termin, Ort und Förderung sind fester Teil des Layouts.

Die Rückseite wiederholt den Claim in sieben Sprachen – Deutsch, Englisch, Französisch, Türkisch, Ukrainisch, Russisch und Arabisch – und versammelt die Logos von HSD, PBSA, KreativRaumD und der Nachhaltigkeitsstiftung der Stadtparkasse Düsseldorf. Aus dem Grundlayout wurden Varianten für A5-Flyer, A2-Poster, Instagram und E-Mail abgeleitet.





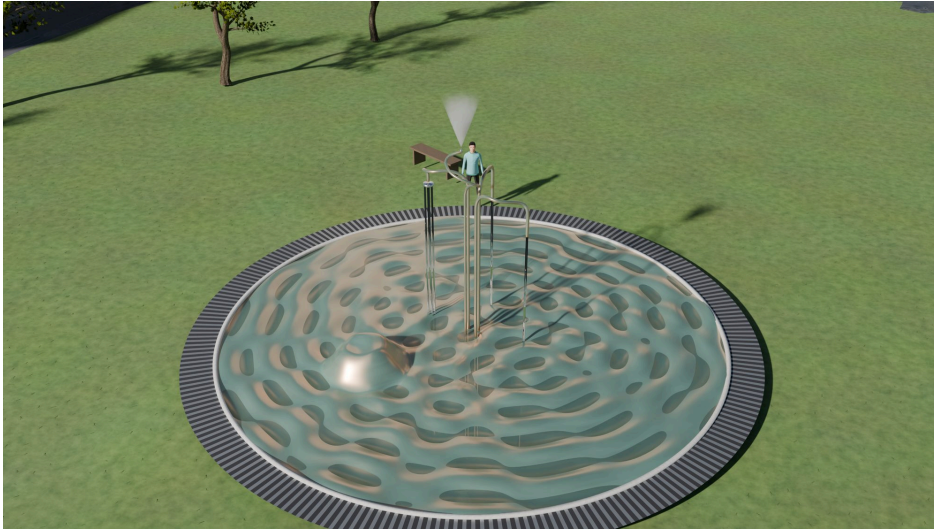
D'Rink, Visualisierung & Modell

3D-Visualisierung (Blender/Cycles), 3D-Druck 1:10, Web-Tool, 2026
HSD PBSA, Kurs „Trinkbrunnen für Düsseldorf“
D'Rink-Entwurf mit Luna Buschmann, Nele Fries und Lucy Born

Die Visualisierung setzt D'Rink in einen gedachten Stadtraum am Worringer Platz: eine runde Wellenfläche mit Wasser, Rasen, Bäume und eine Häuserzeile, dazu Standrohre für Trinken, Duschen, Sprühnebel und einen seitlichen Auslass. Fünf Kamerastandpunkte – Vogelperspektive, Frontalansicht, Nahaufnahme, Blick über die Schulter, niedriger Weitwinkel – zeigen den Entwurf in Blender und Cycles.

Für das Modell im Maßstab 1:10 wurde die Musterplatte per Fotogrammetrie digitalisiert und mit den Laserschnitt-Vektoren abgeglichen; zwei Platten und drei Rohrlängen bilden den druckbaren Datensatz. Ergänzend entstand der „3D Baukasten“, ein browserbasiertes Werkzeug auf Basis von Three.js, um Rohrleitungen aus geraden Segmenten, Bögen und Düsenköpfen parametrisch zusammenzustecken und als STL zu exportieren.

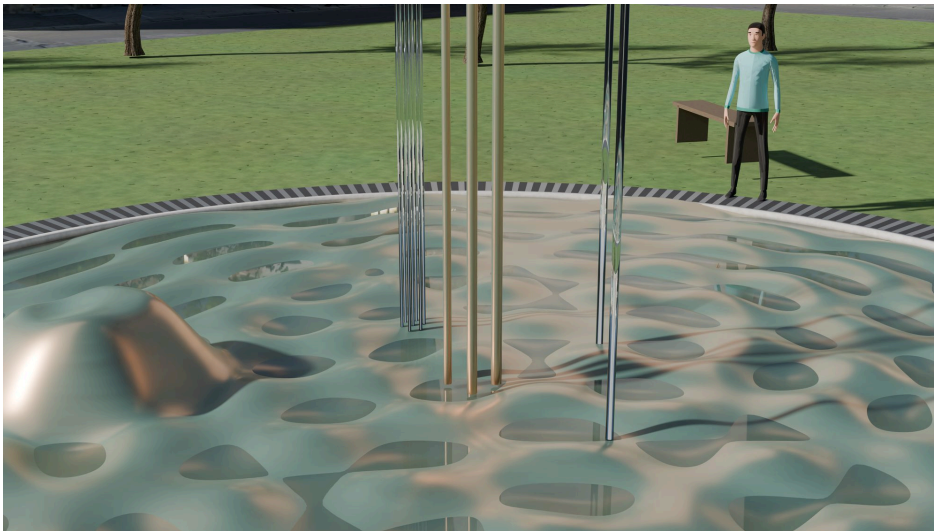




D'Rink, Visualisierung & Modell



D'Rink, Visualisierung & Modell



D'Rink, Visualisierung & Modell

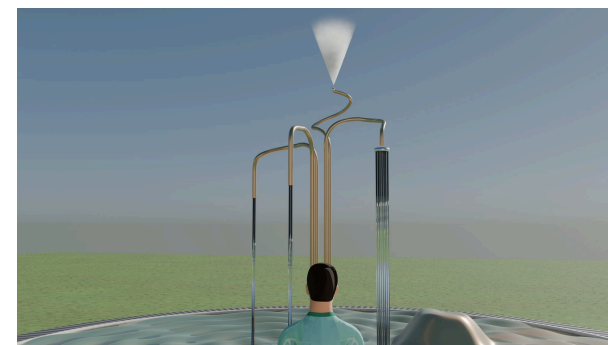
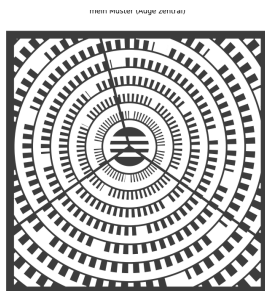
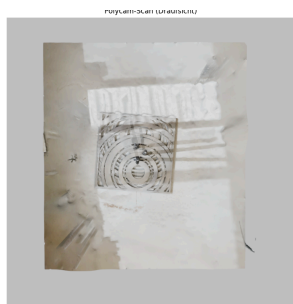
Brunnen 1:10 — echte Platten (gestapelt) + Rohre gerade/oben gebogen

3/4

Seite



Modell 1:10, Vorschau



3D-Scan und Muster

Plattenüberlagerung

Visualisierung

Grafische Intervention

Garlef Meyer mit Melissa Ferris, Lan Anh Tran, Kerim Akin und Alexander Anton-Boicuk

Intervention im Raum, Sitzkissen aus Stoffbeuteln, Typografie, 2026
HSD PBSA, Kurs „Grafische Interventionen im Raum“ (Sigrid Bürstmayr)

Das Atrium der HSD mit seiner breiten Betontreppe ist ein Durchgangsort: Man sitzt kurz, aufs Handy schauend, meist allein – und geht weiter, weil der Beton kalt und hart ist. Zählen, Tracen und Mapping der Nutzung über mehrere Tage machten das sichtbar. Die Intervention antwortet mit Sitzkissen: Stoffbeutel, mit Schaumstoff gefüllt und von Hand in Helvetica beschriftet, die aneinandergereiht Sätze ergeben – „Let's Make Some Space“, „Be Bold“, „Is This Human?“.

Aufgehängt am Gitterzaun und verteilt auf den Stufen laden die Kissen zum Bleiben ein; wer eines nimmt, verändert den Satz. Interviews und eine Umfrage nach der Ausstellung zeigten mehr und längere Nutzung der Treppe – und den Wunsch nach Sitzkissen für die Ringvorlesungen. Als Perspektive entstand eine Holzbox auf den Stufen, in der die Kissen dauerhaft bleiben können.

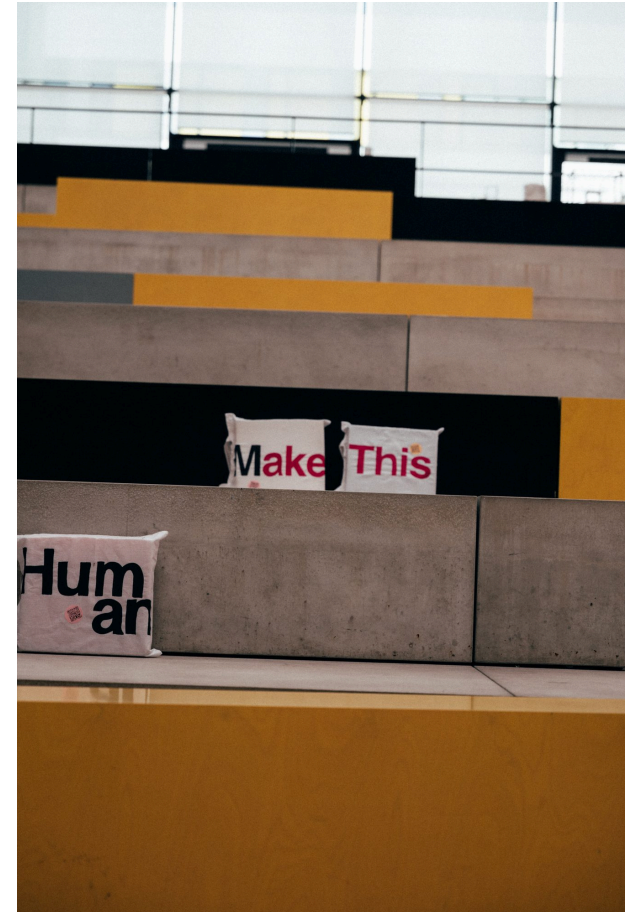




Kissen am Gitterzaun



Grafische Intervention



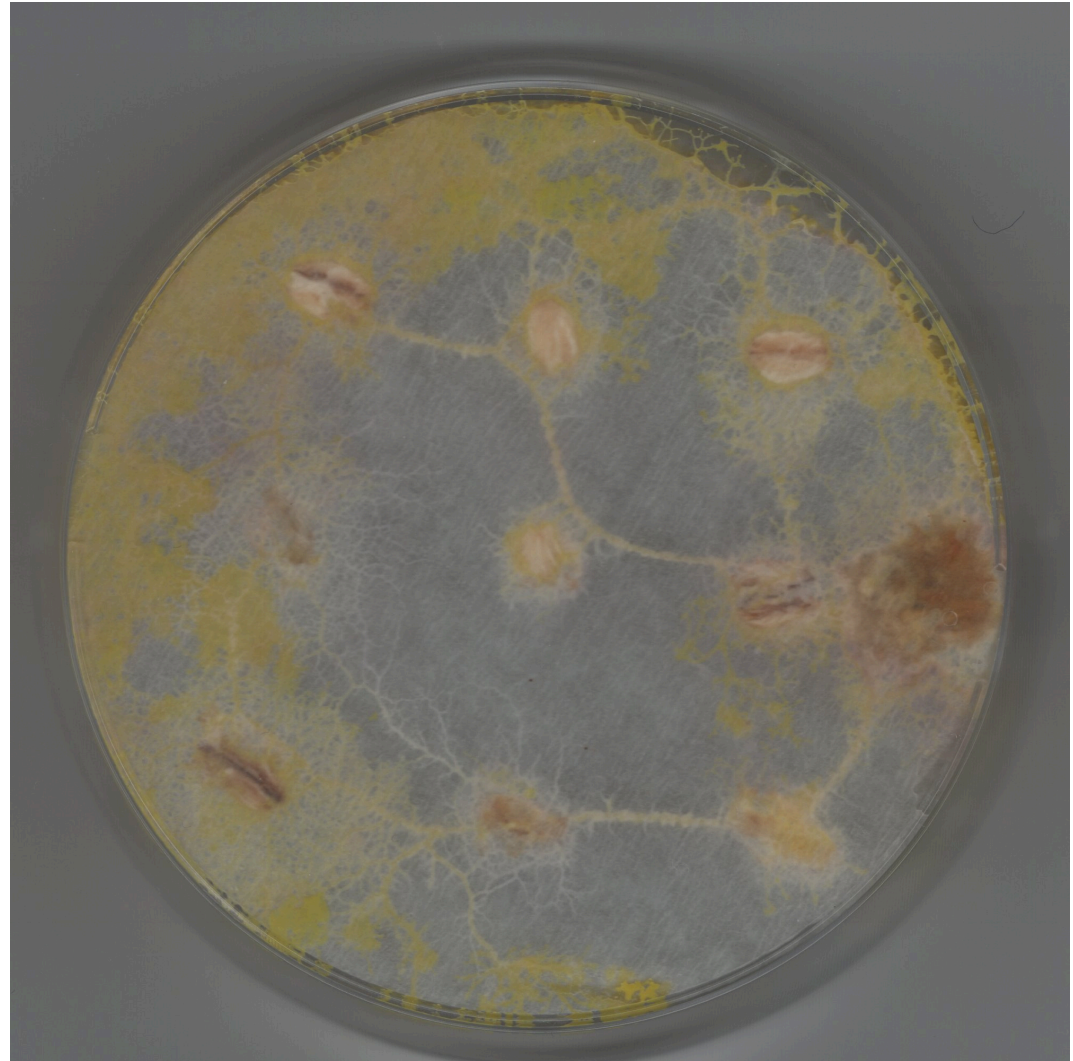
Auf den Stufen

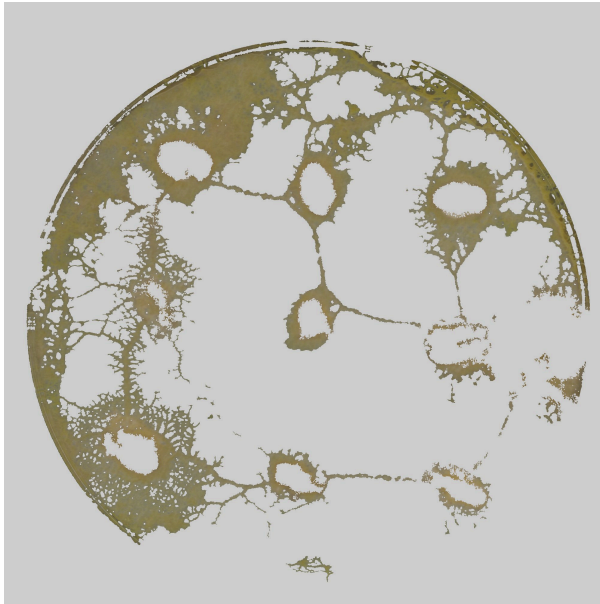
Zettels Traum × Pilz

Generative Typografie, Publikation A4, vier Plakatserien A0,
Leinendruck, 2026
HSD PBSA, Kurs „Zusammenarbeit mit dem Unbekannten“ (Prof. Holger
Jacobs)

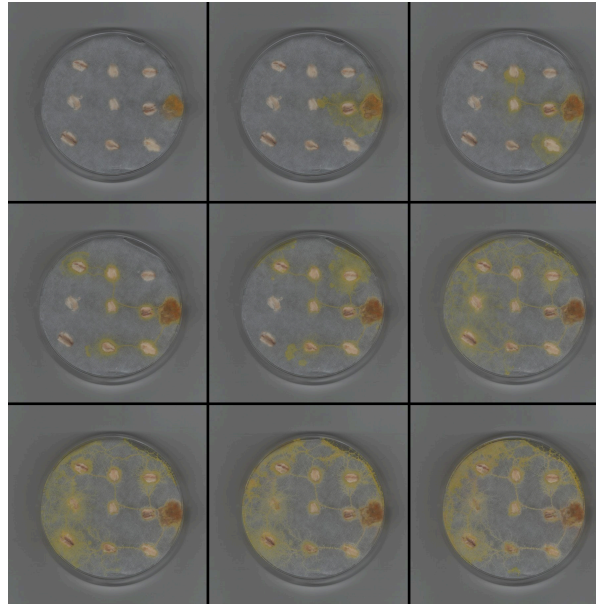
Generative Annäherung an Arno Schmidts „Zettel's Traum“ mit den
Wachstumsregeln des Schleimpilzes *Physarum polycephalum*. Am
Anfang steht ein Experiment: Haferflocken markieren
Buchstabenpositionen, der Organismus zieht in einer dunklen Box seine
Verbindungen, ein Flachbettscanner dokumentiert das Wachstum alle
30 Minuten – der Lichtimpuls jedes Scans beeinflusst die Wuchsrichtung
und wird als Teil der Ko-Autorschaft akzeptiert.

Aus den Scans werden Wachstumsregeln für eine Simulation:
Schmidts Text (Zettel 1401–1599) bildet die Adern eines simulierten
Pilzes, die Schriftgröße folgt dem Lesefortschritt. Ergebnis sind zwölf
Tafeln, eine Publikation und vier Plakatserien à zwanzig Plakaten im
Format A0 – Klassik, Archetypen, Gelb, Frei – für die Ausstellung „A
Collaboration with the Unknown“ im Bilker Bunker, Düsseldorf (17.–19.
Juli 2026), deren komplettes Ausstellungsdesign gemeinsam mit
Henning Sostmann entstand. Gesetzt generativ in Python und
JavaScript aus Helvetica Neue, DIN Condensed, Garara und Menlo;
gedruckt bei WhiteWall auf Leinen.

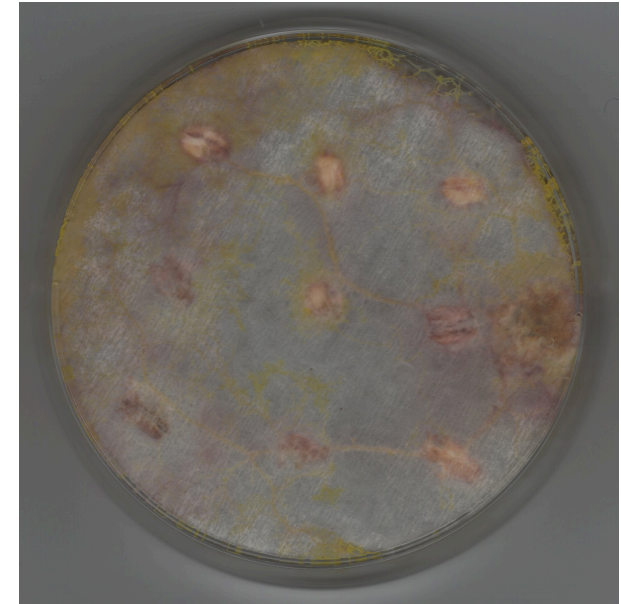




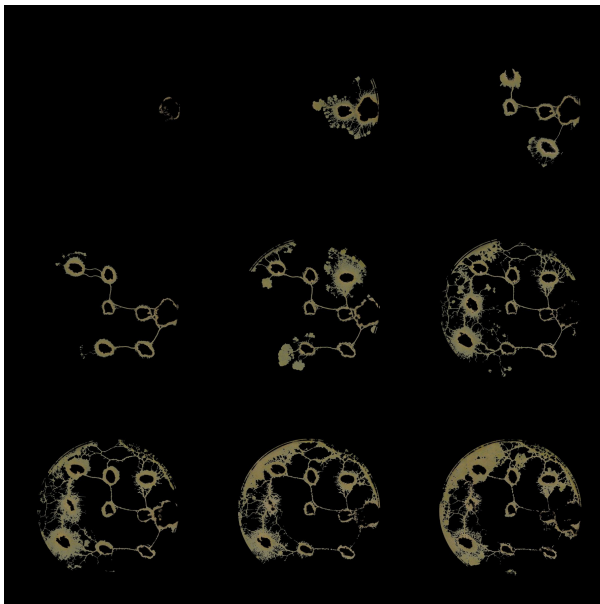
Extraktion



Zeitraffer, neun Stände



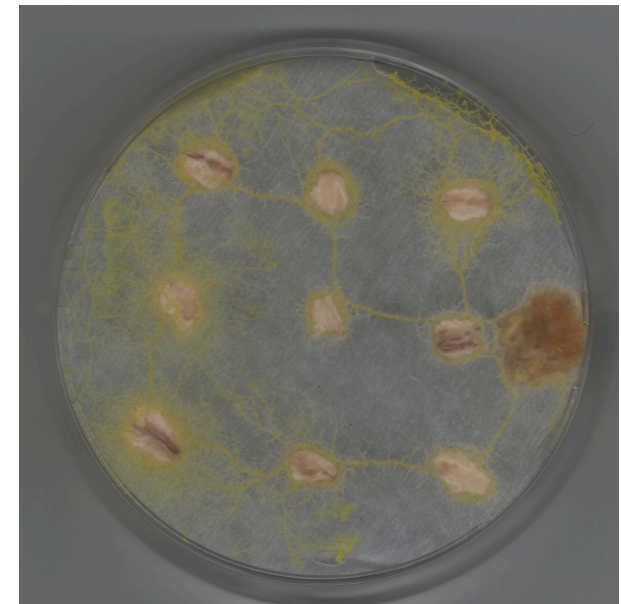
Scan, Tag 7



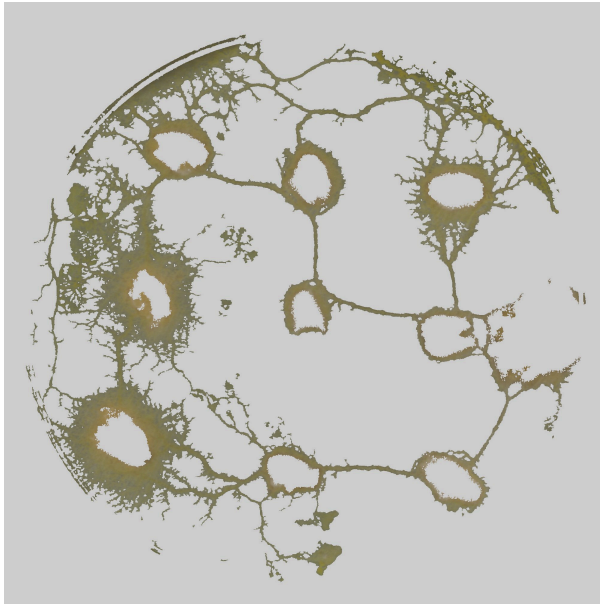
Extraktion, neun Stände



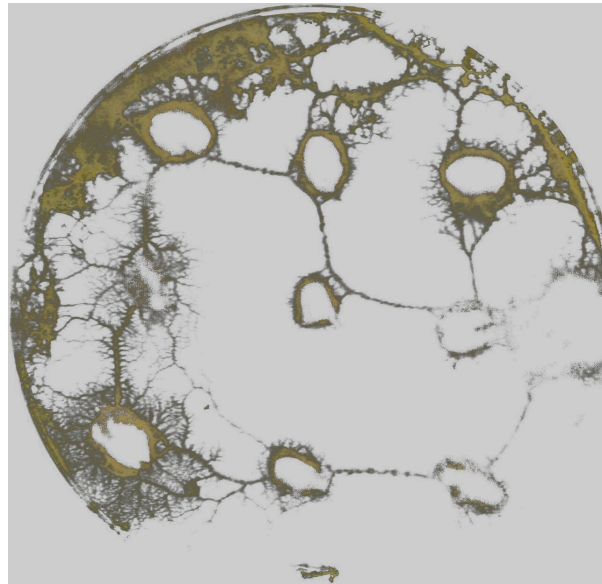
Tastende Schrift, Detail



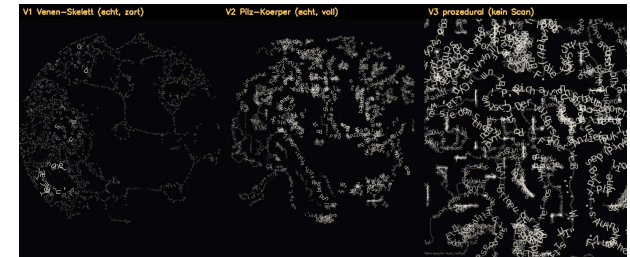
Scan, Tag 2



Extraktion, Tag 5



Textur



Generiertes Netz aus den Zetteln



Ausstellung, Bilker Bunker



Ausstellung, Bilker Bunker

Seoul

Analogfotografie, Kodak Gold 200, UltraMax 400, 500T, 2026

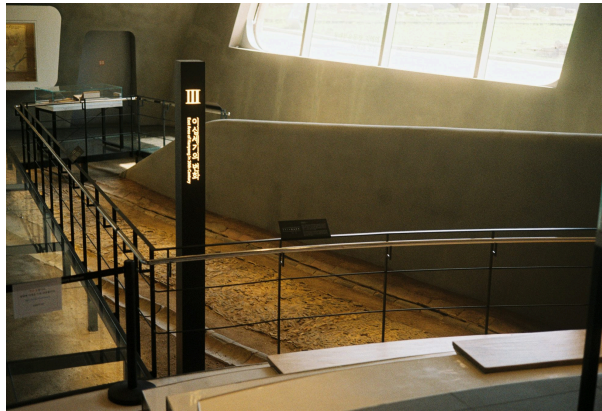
Analoge Aufnahmen aus Seoul auf drei Filmrollen – Kodak Gold 200, Kodak UltraMax 400 und ein 500T-Kinofilm. Im Blick stehen Architektur und Stadtraum: der Palast Gyeongbokgung, verglaste Türme mit Leuchtschrift, Deckenkonstruktionen, eine Promenade unter bedecktem Himmel.

Die Serie ist zugleich Bildmaterial für die Hausarbeit „Die entworfene Schrift. Hangul als Designsystem“ – Beobachtungen zu Hangul im öffentlichen Raum.





DDP, weißer Gang



Fenster, Baum



DDP und Rathaus



Palasthof



Cheonggyecheon



Turm, Himmel



Pavillon am Wasser



Bemalte Fassade



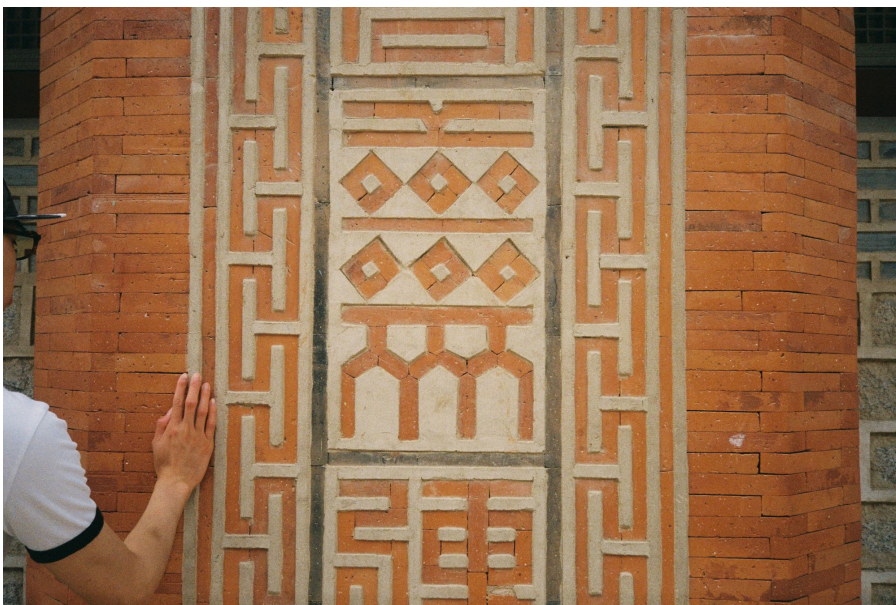
Palastdach



Wohntürme



Beton und Schrift



Ziegelmauer, Detail



Gyeongbokgung

Sommer, analog

Analogfotografie, Kodak Gold 200, Portra 400, Ilford HP5+, 2026

Vier Filmrollen eines Sommers, gescannt am Frontier: Kodak Gold 200 für Küste und Watt, Portra 400 für Alpen und Promenade, dazu ein weiterer Farbfilm und Ilford HP5+ in Schwarzweiß. Menschenleere, ruhige Landschaften – ein Priel durch die Salzwiese, ein Grat mit Bergstation, ein Blick aufs offene Meer.

Aufgenommen auf Kleinbild, entwickelt und gescannt im Labor.





Grat



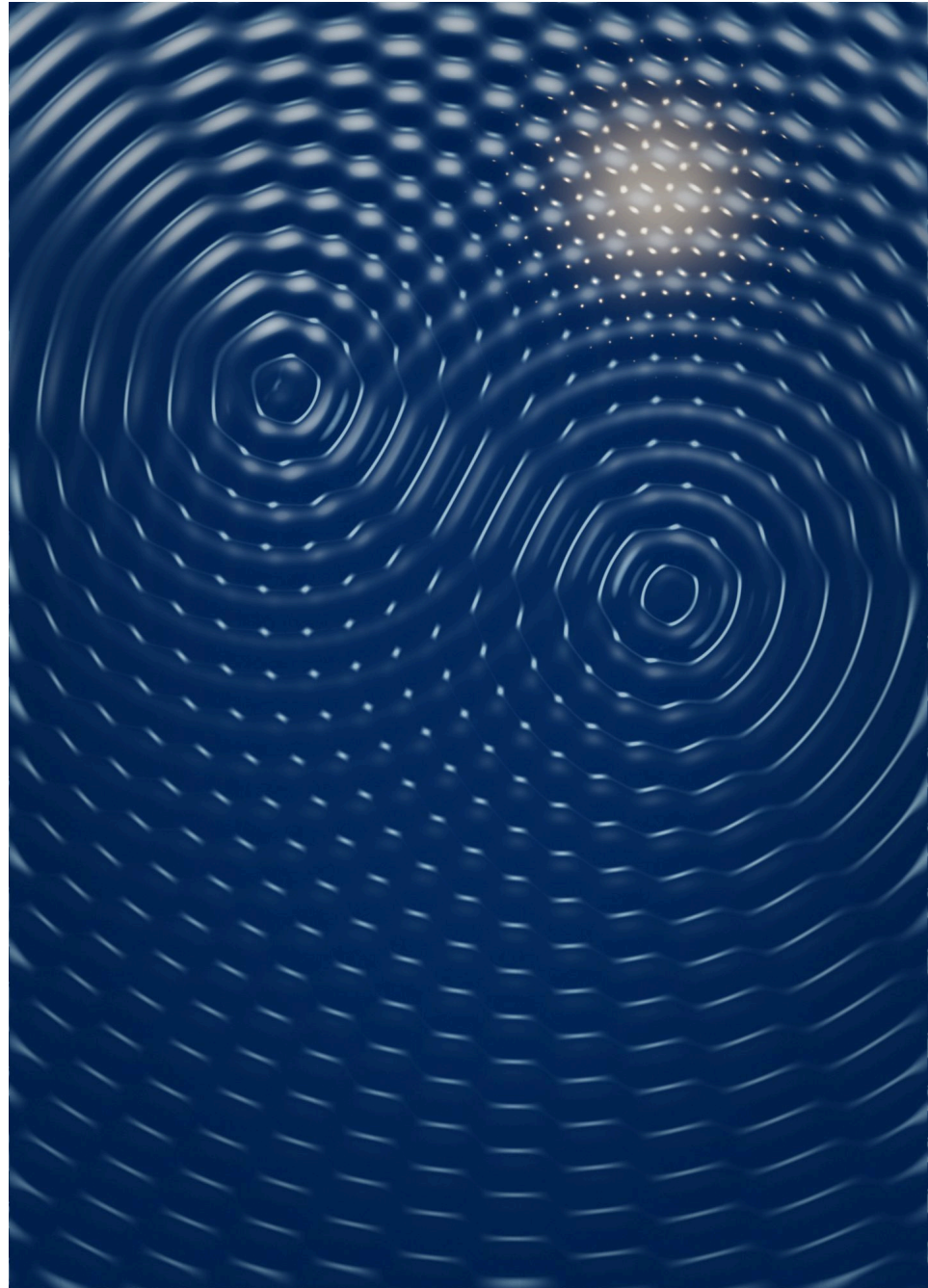
Offenes Meer

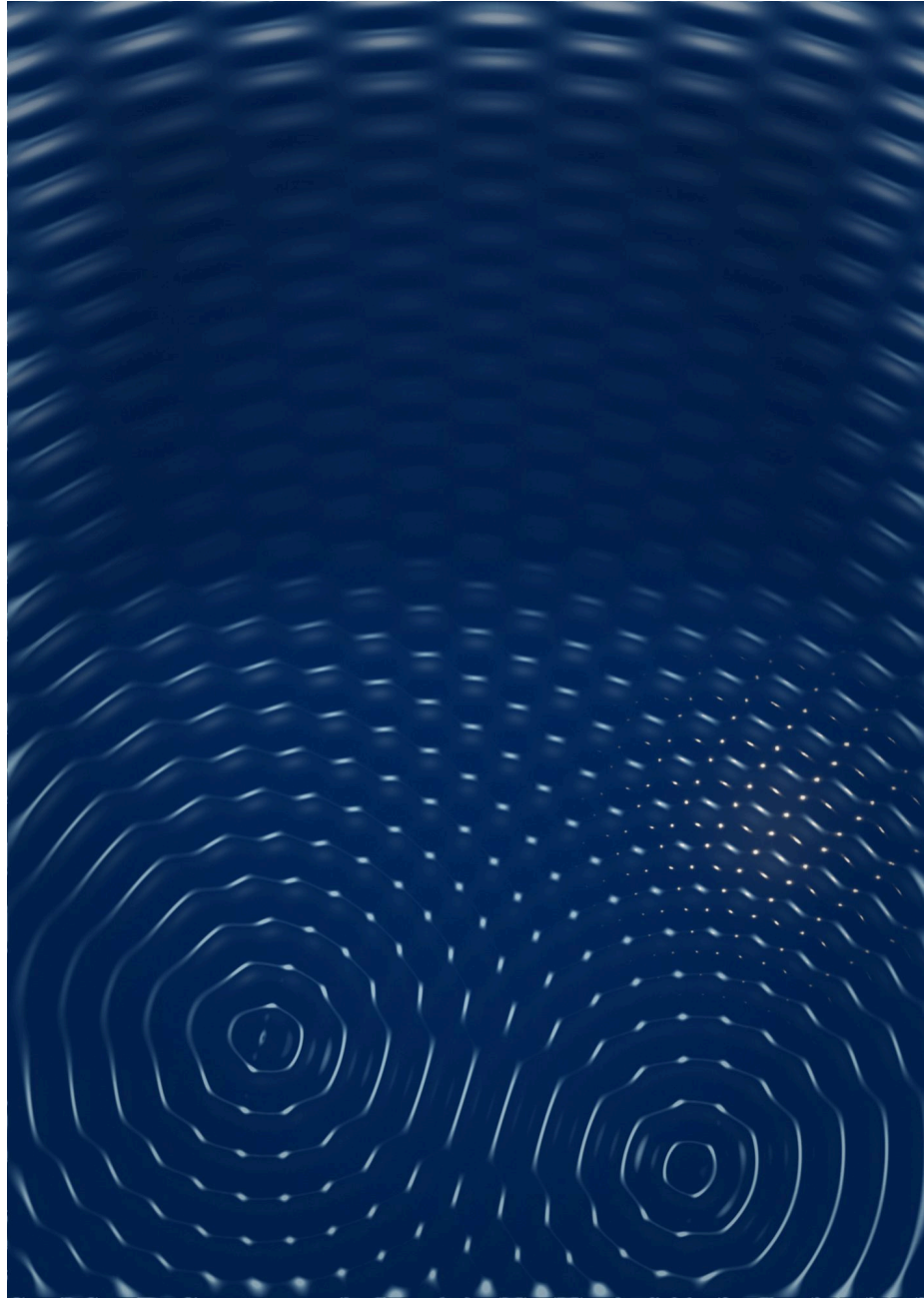
Interferenz

CPU-Renderer (Python, NumPy), Web-Vorschau, weitere Werkzeuge,
2026

Ein reiner CPU-Renderer für Wasser-Interferenzbilder: Wellen von ein bis fünf Punktquellen überlagern sich zu hyperbolischen Kaustik-Linien auf dunkelblauem Wasser, mit weichem Himmelsverlauf, überbelichtetem Sonnenreflex und Bloom. Zwei Presets – „front“ und „back“ – sind auf Druck in A5 ausgelegt; ein browserbasiertes Live-Vorschau-Tool stellt Kamera, Himmel, Kaustiken und Sonne per Regler ein.

Dazu gehören weitere selbstgebaute Werkzeuge: „Schattenkarte“ zerlegt Fotos in Werte, Notan und Umriss und leitet daraus eine Schattier-Anleitung fürs Zeichnen ab; der „Typo-Generator“ setzt Text nach den Regeln der Schweizer Typografie und listet jede mikrotypografische Korrektur mit Begründung. Eine interaktive Fassung läuft direkt im Browser: (Interaktiv).





[Preset back](#)

Käfer Design

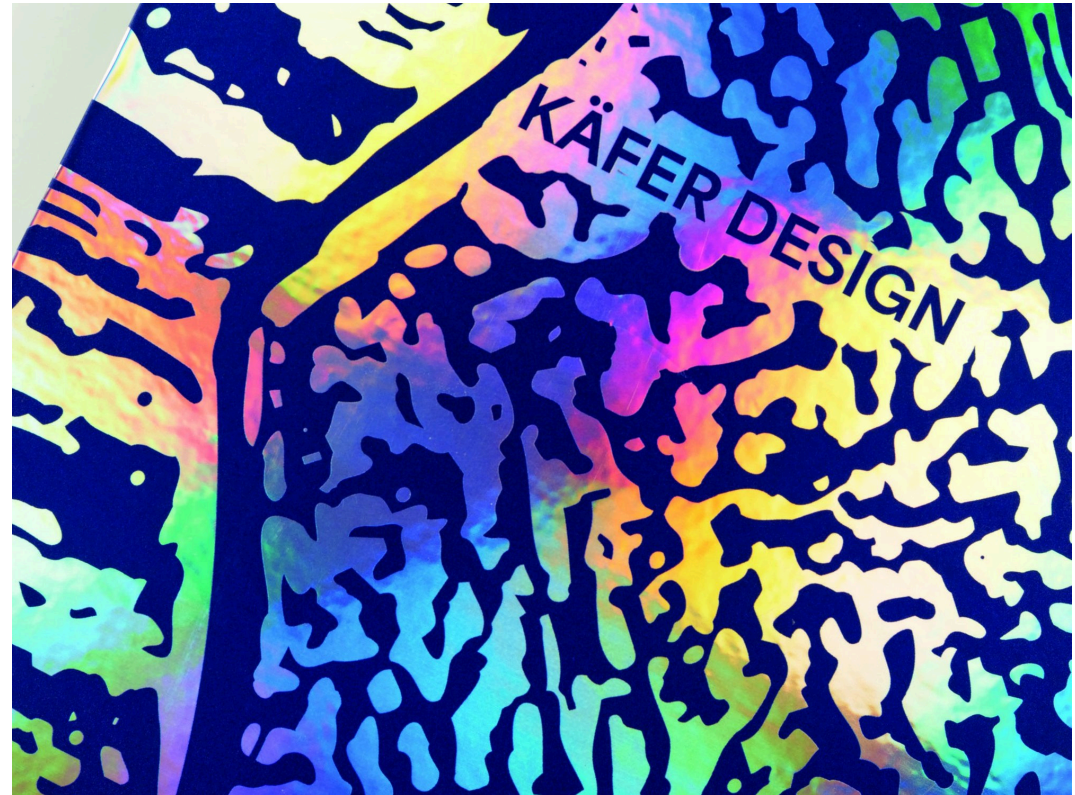
Garlef Meyer mit Elliot Buro

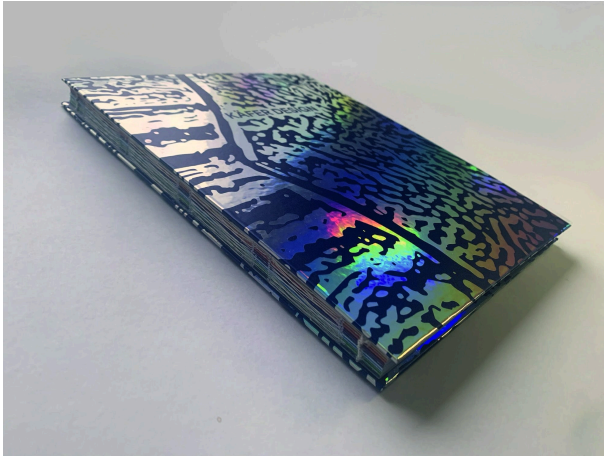
Editorial Design, Buch, 20,9 × 24,9 cm, ca. 190 Seiten, 2025

HSD PBSA, Kurs Editorial, WS 2024/25

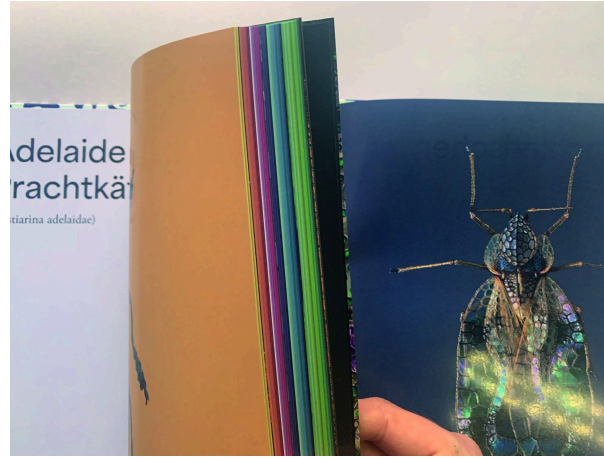
Käfer Design ist ein Buch über die Gestaltung der Natur. Auf rund 190 Seiten stehen Käfer als gestaltete Objekte – Schwarzgefleckter Schildkäfer, Eupholus-Rüsselkäfer, Goldprachtkäfer –, jeder freigestellt auf einer eigenen, aus seinem Panzer abgeleiteten Farbfläche, gegenüber ein Steckbrief mit deutschem und wissenschaftlichem Namen, Herkunft und Merkmalen.

Die Aufnahmen entstanden im Fotostudio und wurden freigestellt und geschärft. Der Umschlag übersetzt die Panzerstruktur in ein holografisches Muster, die farbigen Seiten bilden am geschlossenen Buch einen Regenbogenschnitt; Vorwort, Inhaltsverzeichnis, Glossar und Index rahmen die Bildstrecke. Entstanden gemeinsam mit Elliot Buro im Kurs Editorial.





Buch, liegend



Seiten, aufgefächert



Doppelseite Eupholus Rüsselkäfer



Doppelseite Goldprachtkäfer



Kapiteltrenner



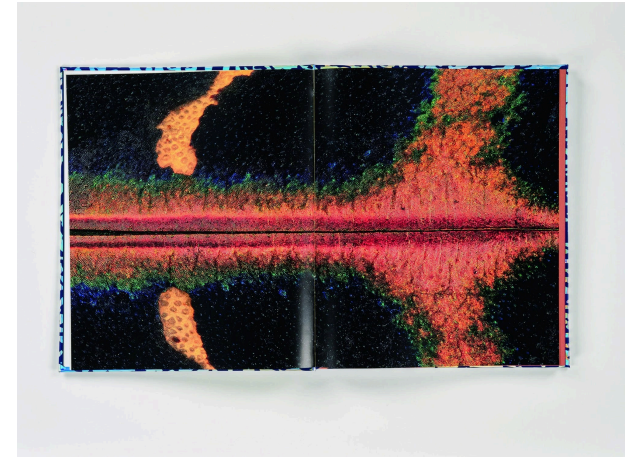
Cover



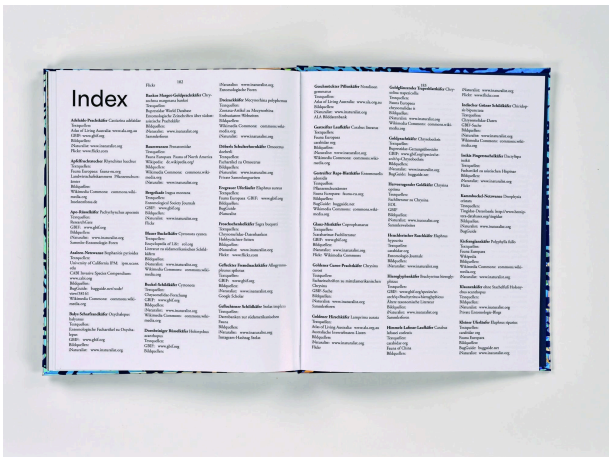
Umschlag und Rücken



Doppelseite



Kapiteltrenner



Index



Einzelseite



Einzelseite

2026

Menschlicher als der Mensch?

Der Voight-Kampff-Test in Blade Runner und Maldonados Frage nach dem Körper in der digitalen Welt – gelesen im Zeitalter der KI
Hausarbeit, Seminar „Digitale Welt und Gestaltung“ (Prof. Dr. Hyun Kang Kim), HSD PBSA, August 2026, ca. 6.500 Wörter

Wer heute mit einem Chatbot schreibt, stellt sich beiläufig eine Frage, die noch vor wenigen Jahren der Science-Fiction vorbehalten war: Spreche ich hier mit einem Menschen oder mit einer Maschine? Die Antwort fällt zunehmend schwer, weil sprachliche Systeme wie große Sprachmodelle (Large Language Models, LLMs) Empathie, Witz und Zögern so überzeugend simulieren, dass die Unterscheidung praktisch bedeutungslos wird. Aus einer Randfrage der Kybernetik ist eine Alltagsfrage geworden. Genau diese Prüfsituation hat der Film Blade Runner bereits 1982 filmisch inszeniert: Im Auftrag der Tyrell Corporation muss der titelgebende „Blade Runner“ künstlich...

Garlef Meyer

Kommunikationsdesign & Fotografie

Düsseldorf

garlef.meyer@gmail.com

@garlef.design · @garlef.foto

Garlef Meyer studiert Kommunikationsdesign an der Peter Behrens School of Arts der Hochschule Düsseldorf. Die Arbeiten bewegen sich zwischen analogem Bild und digitalem Werkzeug: Fotografie auf Kleinbildfilm und digital – grobkörniges Schwarzweiß, grafisch reduzierte Architektur, ruhige Landschaften – und Systeme statt Einzelbilder: Beschilderung, Typografie und selbst programmierte Werkzeuge, teils verknüpft mit biologischen oder physikalischen Prozessen wie Schleimpilz-Wachstum oder Wasserinterferenz. Aktuell entsteht mit D'Rink ein Konzept für einen Trinkbrunnen im Düsseldorfer Stadtraum.

Ausbildung

seit 2023 — Bachelor Kommunikationsdesign, Hochschule Düsseldorf (PBSA)

2013–2021 — Abitur, Lessing-Gymnasium Frankfurt am Main (altsprachlicher Zweig, Großes Latinum)

Ausstellungen

2026 — „More Than Human – Trinkbrunnen“, KreativRaumD, Worringer Platz, Düsseldorf (10. Oktober)

2026 — „Collaborating with the Unknown“, Bilker Bunker, Düsseldorf (Ausstellungsdesign mit Henning Sostmann)

Arbeit & Engagement

seit 2025 — Mitglied der Fachschaft Design, HSD

2017–2021 — Schülerzeitung „Lessing-Journal“: Leitung, Layout, Fotografie

2017–2021 — Fotograf für Schulveranstaltungen und ein Zeitzeugenprojekt

2020 — Imagefilm zum Tag der offenen Tür, Lessing-Gymnasium (Storyboard, Planung, Umsetzung)

Fähigkeiten

Analoge Fotografie: Kleinbild und Mittelformat

Analoger Druck: Vergrößerungen und Abzüge aller Art, Filmentwicklung, Scan

Digitale Fotografie

Alle Adobe-Programme: InDesign, Illustrator, Photoshop, Lightroom, Premiere Pro, After Effects

Blender, Cinema 4D, Unity, Unreal Engine

Glyphs

HTML, CSS, JavaScript, Three.js, Python

3D-Druck, Laserschnitt, Fotogrammetrie

Sprachen

Deutsch (Muttersprache)

Englisch

Französisch

Italienisch

Kontakt

garlef.meyer@gmail.com

@garlef.design

@garlef.foto

Portfolio als PDF

Kontakt

garlef.meyer@gmail.com
@garlef.design · @garlef.foto
Düsseldorf

Impressum

Garlef Meyer
Düsselstraße 30
40219 Düsseldorf
Deutschland
E-Mail: garlef.meyer@gmail.com