



Kreativmappe

Jan Koester

Vorwort



Willkommen in meiner Kreativmappe. Was ist denn nun eine Kreativmappe? In dieser Mappe werde ich all mein Wirken zusammenfassen. Es ist nicht projekt- sondern personenbezogen gehalten. Allerdings geht es hierbei um meine kreativen Projekte und nicht um meine Biografie. Wer sich explizit fuer letztere interessiert, fuer den stehen unten vier QR-Codes bereit, in denen ich der Reihe nach auf einzelne Abschnitte meines Lebens eingehe. Ich habe die Jahre ab 2003 zu einem Zeitstrahl aufgereiht und der Uebersicht halber dann mit allem gefuellert, was mein Wirken in dieser Zeit mehr oder weniger ausgemacht hat. Nach jeder Doppelseite Zeitstrahl folgt eine weitere Doppelseite ueber das Wirken in dieser Zeit und im Anschluss an den Zeitstrahl folgen weitere Infos ueber aktuelle Projekte. Es ist in Ordnung, nicht alles lesen zu wollen. An den Ueberschriften erkennt man die Themen. Viel Spass und vielen Dank fuer dein Interesse!

KITSUN@KI

▲ Aktuelles Logo von mir

► 2011 bis 2015 sorgten Cosplay-Veranstaltungen dafuer, dass ich mehr aus mir herauskam.

▼ Kapitel Eins bis Vier meiner Biografie





Inhaltsverzeichnis

Vorwort	Seite 1
Inhaltsverzeichnis	Seite 2
Zeitstrahl - Kindheit (2003 - 2011)	Seite 4
Erstes Probieren	Seite 6
Zeitstrahl - Bei Oma unterm Dach (2012 - 2016)	Seite 8
Demonhour	Seite 10
Vlogging und Clips	Seite 11
Zeitstrahl - Der Fuchs und Fokus (2017 - 2020)	Seite 12
A Demonhour Story	Seite 14
A/V Technik	Seite 15
Portraits und Karrikatur - Aus dem Leben gegriffen	Seite 16
Portrait: Vater	Seite 18
Portrait: Stiefmutter	Seite 19
Portrait: Mutter	Seite 20
Portrait: Lehrer	Seite 21
Portrait: Tante Karin	Seite 22
Portrait: Opa Eberhard	Seite 24
Kampf gegen Kizaru (Anime-Zeichnung)	Seite 25
Portrait: Oma	Seite 26
Portrait-Karrikatur: Vater und Stiefmutter	Seite 27
Portrait: Hausmeister Horst	Seite 28
Portrait: Treppenhausschrecken Hertha	Seite 29



Bildbearbeitung	Seite 30
Fotografie	Seite 32
Griechenland	Seite 33
Schottland	Seite 34
Vergleich 2007 - 2017	Seite 35
Natur	Seite 36
Kreatives Schreiben	Seite 38





Zeitstrahl

Lebenslauf

Pseudonym

BvB an der
VHS Hannover Land

Praktikum als
Buerokaufmann

Praktikum als
Buchbaendler

BFS als Buerokaufmann

Praktikum als
Bankkaufmann

BFS als ICA

Praktikum als
Einzelhandelskaufmann

Praktikum als
Gaertner

Realschule

Danny

Fuchs

Firefox

fugusaki

Akinari

furantai

wolf

Jan Games

Mistkarre
Productions

2011

Zu der Zeit, als ich noch nicht volljaehrig war, wechselte ich mein Pseudonym andauernd.

2010

Auch wusste ich nach der Real-Schule nicht wirklich, wohin es

2009

mit mir gehen sollte und liess mich treiben. Dabei probierte ich viel aus und erwarb

2008

mannigfaltige Kenntnisse.

2007

Nachdem mein Vater mir einen eigenen PC besorgt hatte, war ich nur selten noch ausserhalb

2006

meines Zimmers anzutreffen. Bereits als kleines Kind schlich ich an sein System und schrieb

2005

Alltagsvorkommnisse in Textdokumenten nieder oder druckte meiner Oma mit Paint gemalte

2004

Bilder aus.

2003

Kindheit



Stories und Romane

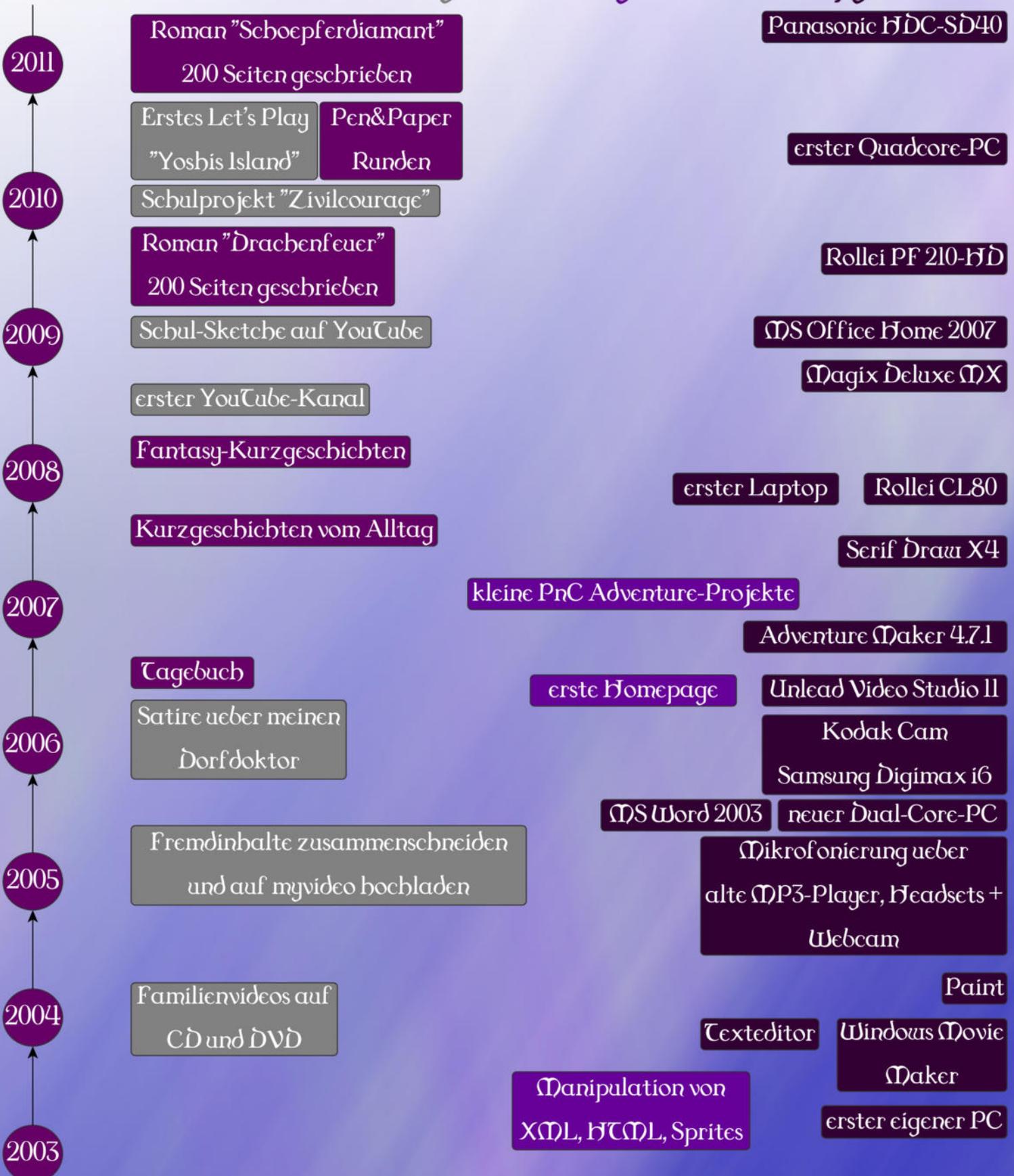
Programmieren und

Hard- und Software

Videoschnitt und Streaming

Gamedesignen

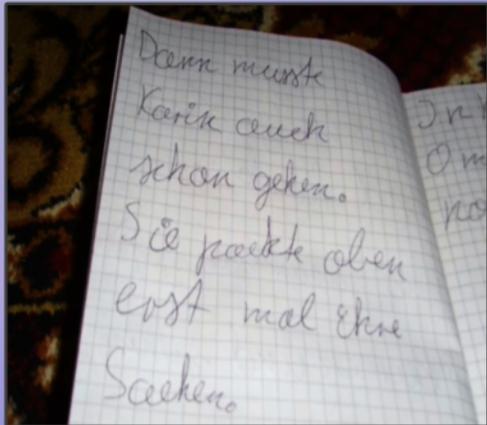
Upgrades





Erstes Probieren

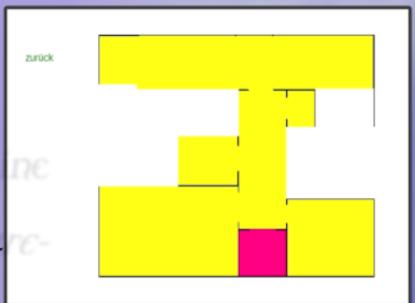
▼ Erste Familienvideos



Meine ersten Filmprojekte, die komplett von mir waren, sorgten meist fuer Unruhe. Denn neben einfachen Familienvideos drehte ich auch Satire ueber unseren Dorfdoktor, was ich sofort wieder von myvideo entfernen sollte. Die witzigsten Videos verballhornten stets Lehrer, Familienmitglieder und andere mir persoendlich bekannte Leute.

Auch erschuf ich erste kleine Computerspiele mit Adventure-Maker und nahm Gameplay von Yoshis Island auf VHS auf, um es dann auf den PC zu ueberspielen und als Walkthrough hochzuladen. Auch meine erste Website ging schon 2006 online,

was auch schlecht ankam, da ich mich dort ueber meine Familie beschwerte. Vieles von damals existiert heute nicht mehr. Mit dem Wechsel auf einen neuen PC wechselte ich meist auch bedenkenlos die Festplatte.

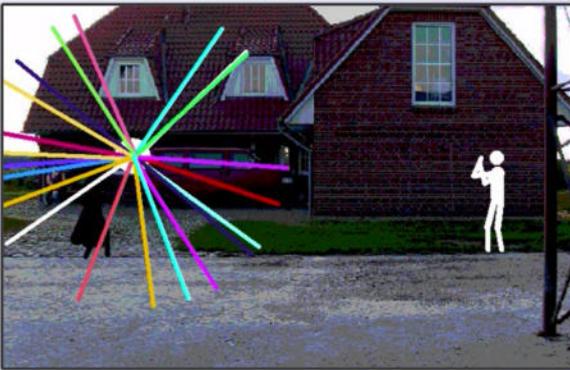


▲ Erstes eigenes Spiel



▲ Erstes Lets Play

▼ Fragwuerdige Projekte



Wie links zu sehen ist, experimentierte ich auch mit eher blutigen Projekten und zu der Zeit entstanden viele Scherzvideos ueber so ziemlich jeden, den ich kannte. Nicht nur ist einiges von damals heute nicht mehr vorhanden, ich wuerde vieles davon auch nicht mehr vorfuehren wollen. Ganz klar laesst sich in meinen ersten kreativen Erguessen der ganze Aerger wiedererkennen, den ich damals hatte. Kreativitaet ist eben auch immer ein Ventil fuer jeden Kuenstler. Wir erschaffen immer auch einen Teil von uns selbst. Mein erstes PC-Spiel hiess "Die Flucht."

Auch nutzte ich *Super Mario* oder *Doorhuhn* aehnliche Spiele, die ich in dieser Zeit selbst gern spielte und tauschte Grafiken mit Paint aus, was teilweise wegen intransparenter Hintergruende schief ging.

Dann fand ich XML-Dateien in Spielen, in denen ich durch Manipulation von Werten ein ganz anderes Balancing im Spiel hervorrufen konnte. Auch dies gehoerte zu meinen ersten Erfahrungen mit dem Medium. Erst spaeter belas ich mich wirklich zum Thema "Spieltheorie" und "Game Design."

In meiner Kindheit entstanden bereits Kurzgeschichten, niedergeschriebene Tagtraeumereien, Tagebuecher und selbst grosse Teile von etwas, was zu Romanen haette anwachsen koennen. In Fantasy-Rollenspielen entstanden ab 2006 gemeinschaftliche Geschichten.

▼ Waldmeister Sause hatte alle Sprites als Bitmaps hinterlegt und so konnte ich damals Familienmitglieder anstatt der Tiere einsetzen.





Zeitstrahl



2011 - 2014 lebte ich entspannt bei meiner Grossmutter und entschied mich fuer das bis heute gueltige Pseudonym "Kitsunaki", welches aus dem Japanischen fuer "Herbstfuchs" entlehnt ist. Der Fuchs begleitet mich schon lange als Krafftier, da seine Faehigkeiten des harmonischen Herantastens, rhetorischen Koennens, diskreter Problembewaeltigung und auch Vielseitigkeit, Anpassungsfahigkeit und Resilienz genau das waren, was ich lange Zeit bitter noetig hatte.

Von Qualitaet konnte man damals noch nicht sprechen, wenn ich erste diashowaehnliche PnC-Adventures zusammenklickte oder Videos zusammensetzte. Frueh stieg ich vom Editor auf das MS-Office Paket um und bastelte sogar PnC-Adventures in Power-Point zusammen oder versteckte .txt Dateien in Aktenordnern und Ordnern unter *WinXP*.

In der Zeit bei Oma erstellte ich meine erste richtige Homepage und einen neuen YouTube-Kanal. Ich erstellte erste Let's Plays und begann das Vloggen, um "gehoert" zu werden. Im Herbst 2014 zog ich dann in den Pott und erlebte einiges Schlechtes, was meine Vlogs und Videos allgemein etwas ins Laesterliche, Provokative und Dramatische abdriften liess.

Lebenslauf

Pseudonym

- IT Akademie Dr. Heuer
- Psychologie-Seminare
- GEtauscht Massnahme beim TUEV Rheinland
- Praktikum als Buchhaendler

- ILS Fernschule Abitur
- 3 Semester Japanisch
- Sozialassistent am Diakonie Kolleg Hannover

- Kitsunaki**
- 2 Praktika als Erzieher



Bei Oma unterm Dach



In der Zeit bei Oma erschuf ich erstmals qualitativ so weit spielbare Spiele, schrieb eine extra Website fuer diese Projekte und erhielt einen neuen PC, der ueber die folgenden Jahre immer weiter aufgeruestet wurde. Ich probierte jeden Mist auf YouTube aus, weil ich nicht nur beruflich nicht wirklich wusste, wohin es mit mir gehen sollte. Dabei besuchte ich Seminare und Fortbildungen und beschaeftigte mich konstruktiv mit meiner Vergangenheit. Mit den meisten Projekten eckte ich allerdings weiterhin an und ich nutzte noch oft Inhalte, die mir nicht gehoerten.

Erste Geschichten wurden fertiggestellt und fuer andere Menschen als mir selbst lesbar. Meist handelte es sich dabei um Kurzgeschichten und eine davon vertonte ich auch auf meinem YouTube-Channel. Ein erster Streaming-Anlauf scheiterte allerdings genauso wie die Ausbildung, da mich eine depressive Phase uebermannte.

Stories und Romane

Programmieren und Hard- und Software

Videoschnitt und Streaming

Game Designen

Upgrades

2016

Streaminganlauf mit 24 Streams im Sommer

Essays aller Art

Kurzgeschichten

News-Videos wie "Kitsu-Mentions"

"Chroniken von Sanktuarío"
als Roman begonnen

1719 Let's Play Folgen

Soundtracks auf YouTube

Vlogs, Mini-Vlogs und Laestervideos

"Terra Mirabili" - Wissensvideos

"Mein Leben mit Oma"
Kabarettvideos auf neuem YouTube-Kanal

kitsunaki.de

Gaming-Infovideos

MacBook Air

Logitech CP950HD

Serif Draw X6

neuer PC

Magix Deluxe 2016

2015

2014

Demonhour 2

Neugestaltung von

kitsunaki.de

demonhour.net



2013

2012

erstes Netbook

Pronomic CM22

Magix Deluxe 2013

Demonhour 1

programmiert

Vlogging und Clips



Witziges Drama-Vlogging

2014 und 2015 war die Zeit des Wandels. Statt wie vorher nur hin und wieder durch Cosplay in andere Rollen zu schluepfen und ansonsten sehr verschlossen zu bleiben, brachte mich die Furry-Subkultur dazu, sehr expressiv unterwegs zu sein. Vlogging und allerlei witzige Clips waren zu der Zeit an der Tagesordnung und weil Drama Zuschauer bindet, war dies die Zeit meiner bis dato groessten Audience. Ab 2016 folgte wieder mehr Ruhe und durch eine depressive Episode beendete ich auch das Streamen direkt wieder. In der Zeit bei meiner Oma experimentierte ich auch viel mit allerlei explosiven Dingen herum. Wenn man dabei die expressive Phase bedenkt, passt das sehr gut. Es war eine lustige Zeit, aber ich genieesse es auch, wieder zur Ruhe gekommen zu sein.



Der neue YouTube-Kanal startete mit der Satire "Mein Leben mit Oma", um den strengen Blicken meiner Familie auf meinem alten Kanal zu entgehen. Sie fanden den neuen Kanal natuerlich auch und es gab wieder Drama. Die Leute aus dem Dorf feierten meine Formate.

Es gab in der Zeit massig Zuschriften



Fotomanipulationen





Der Fuchs

Nachdem ich 2017 an meiner depressiven Phase gearbeitet hatte und wieder auf dem Damm war, wusste ich nun endlich wo es hingehen sollte. Kreativitaet und Informatik. Die Gaming-Industrie war der einzige Zweig, der mir nie langweilig wurde. Also begann ich 2018 eine Ausbildung als informationstechnischer Assistent samt Fachabi, um zu zeigen, dass ich drei Jahre am Stueck etwas durchhalten kann und damit einen Deckel auf meine sprunghafte Zeit setze. Ab Ende 2018 besuchte ich einige Fachveranstaltungen und schloss erste Kontakte in derselben Branche, zu der ich hinstrebe.

Beim Neuaufsetzen meiner Website entstand auch das heutige Fuchslogo, das mich ein wenig an das Github-Logo erinnert. Ich setzte ins linke Ohr die Zeichen fuer Schreibung und Schauspiel und ins rechte Ohr die Zeichen fuer Psychologie und mein Sternzeichen Gemini. Also treffen sich im rechten Ohr Eso- und Exoterik und im linken Ohr erkennt man meine kuenstlerischen Bereiche. Violett ist die Farbe der Spiritualitaet, der Vereinigung der Prinzipien, der Harmonie und in blasserer Form ist es die Farbe der Besinnung und Demut.

Lebenslauf

Kreativmitgliedschaft im Unperfekthaus

Eintrag in eine Kuenstlerkartei

BTG GE als ICA mit Fachabitur

3 Praktika als Contechner



2020

2019

2018

2017

Auch ist das Seelentier Fuchs ein Symbol fuer Offenheit, Neugierde, Nachtaktivitaet, geistige Raschheit, Zentrierung, Wahrnehmung und steigert das Selbstwertgefuehl.

Fokus



Terra Mirabili reboot

Schon 2013 startete ich das Wissensformat "Terra Mirabili", welches ich 2017 neu rausbringen wollte und 2018 auch teilweise tat. Allerdings war es nicht mein Schwerpunkt und ich liess es wieder sein. Allgemein wurden so viele Profile und Seiten geschlossen: 2018 und 2019 waren meine Jahre des Aussortierens. Um 2013 herum trug ich den Spruch "Homo sibi comparat sapientiam in terra mirabilis", also "Der Mensch erlangt Wissen im Land der Wunder." Damit meinte ich, dass man sich nur weiterentwickeln kann, wenn man etwas annimmt, was man gestern noch nicht sehen konnte. Wie es bei *Alice hinter den Spiegeln* heisst, muss man schon vor dem Fruehstueck an sieben unmoeegliche Dinge denken. Heute steht auf meiner Visitenkarte "Wir sehen die Welt so wie wir sind."

Stories und Romane

Programmieren und Hard- und Software

Videoschnitt und Streaming

Gamedesignen

Upgrades

2020

"Die sechste Daemmerung"
wird strukturiert und fortgefuehrt

Karaoke

Mackie 1202-VLZ

2019

Spieleabende und Elder Scrolls
als Streaming-Format (250+ Streams)

Magix Video X

2018

"Terra Mirabili" reboot
wird schnell wieder eingestellt

Episode 2 von
"A Demonhour Story"
Neugestaltung der
Websites

Panasonic DMC-G5

Kitsu-Mentions und Kaffeetassen
Morgenvideos

Tascam-DR05

2017

"Die sechste Daemmerung"
entsteht als Idee

C# und Konsolen-RPGs

Sony Vegas Pro 13

Rode Procaster

Office 360



A Demonhour Story

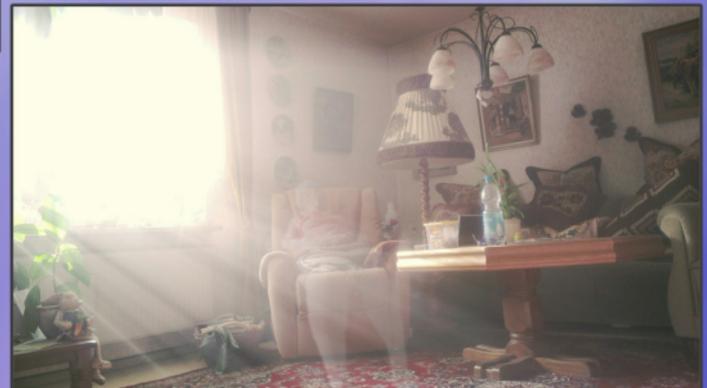
▼ Spätere Vlogs



2017 stieg ich von *Magix* weitestgehend auf *Sony* und von *Pronomic* auf *Rode* um. Das steigerte in meinen Augen noch einmal die Qualität. Meine Website erhielt ihre heutige Erscheinung und ich programmierte mein letztes PnC-Adventure "A Demonhour Story." Dazu dienten mir meine erste und zweite Wohnung als Schauplatze und natürlich tauchte auch meine Grossmutter wieder auf!

▼ Das letzte PnC-Adventure von mir

▼ Die letzte grosse Ueberarbeitung meiner Website



▲ Meine Visitenkarten 2011, 2014 und 2016

▼ Photomanipulationen von mir

▲ Tribut an Oma



A/V Technik



Meine schulische Ausbildung diente vor allem der Etablierung eines Alltags, den man drei Jahre durchhaelt und man hat Ausbildung und Fachabi mit im Sack. Nebenher absolvierte ich Praktika im Tonstudio und bildete mich selbst zu Themen wie Bildkomposition, Audiotbearbeitung, Filmschnitt und Farbpsychologie weiter, um moeglichst breite Faehigkeiten aufzubauen. Meine Spielvorstellungen fanden besonders ab 2019 wieder in Livestreams Platz und hin und wieder bin ich da nun auch bei Karaoke anzutreffen.

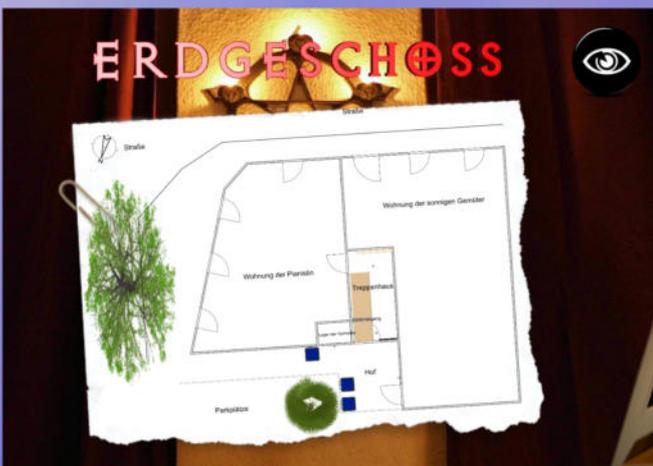


- ◀ QR-Code zu einem Showreel meiner Filmprojekte
- ▼ Karten meiner Spieleprojekte
- Links: "Demonhour 1"
- Rechts: "Demonhour 2"
- Unten: "A Demonhour Story"

Ober: Praktikum im Tonstudio
 Unter: eigene Website fuer Programmier-Projekte
 Seit 2017 nutze ich Vegas 13 fuer den Videoschnitt



▼ Logo zwischen 2011 und 2014

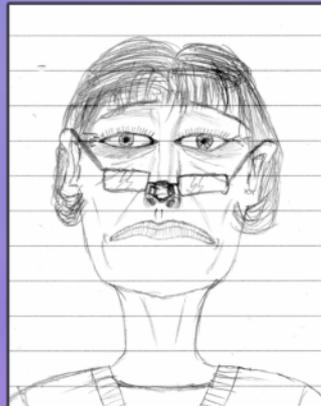
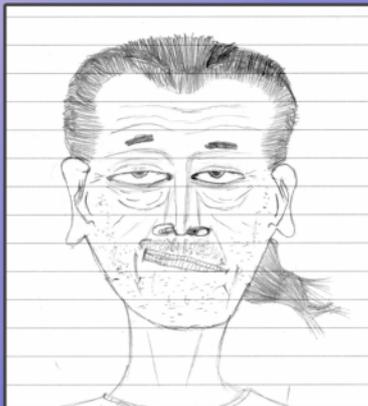




Portraits und Karrikatur



Arina war unser erstes Au-Pair und sehr lieb. Dabei in Russland war sie Kunstlehrerin an einer Hochschule und von ihr stammt das Bild zur Linken. Sie zeigte mir ein paar Dinge was das Zeichnen angeht. Unten rechts sieht man ein Acryl-Gemaelde von Yoshi, welches ich als Kind malte und darueber sieht man Uebungen zu Schattierungen an den Schuppen eines Fabelwesens. Die anderen Zeichnungen stammen aus Schulzeiten und zeigen von mir karrierte Lehrer, die darueber natuerlich unheimlich erfreut waren.



Aus dem Leben gegriffen...



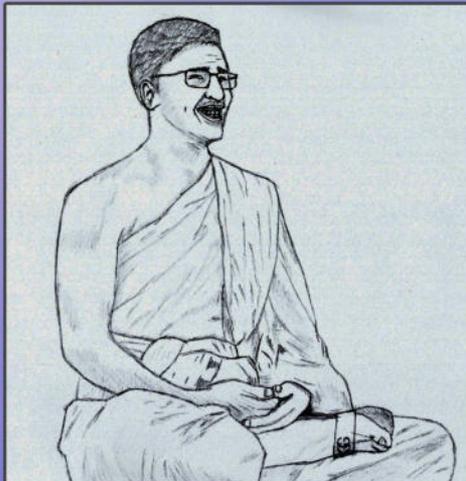
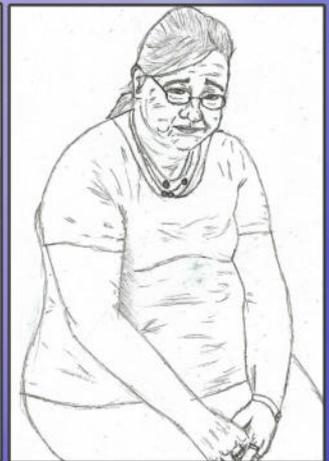
Später zeichnete ich meist Vorlagen nach, weshalb es oft Menschen aus meinem Umfeld traf: Nachbarn, Familie, Lehrer, Mitschüler. Dabei extrapolierte ich gern besondere Merkmale und stellte Plastizität statt über Schatten eher über Falten dar. So entstanden witzige Charaktere. Die nächsten Folien erhalten Beispielbilder. Heute male ich kaum mehr



aus, da die Skizzen oft mehr Aussagekraft inne haben.



Aus meiner Tante wird eine Karrikatur ▲











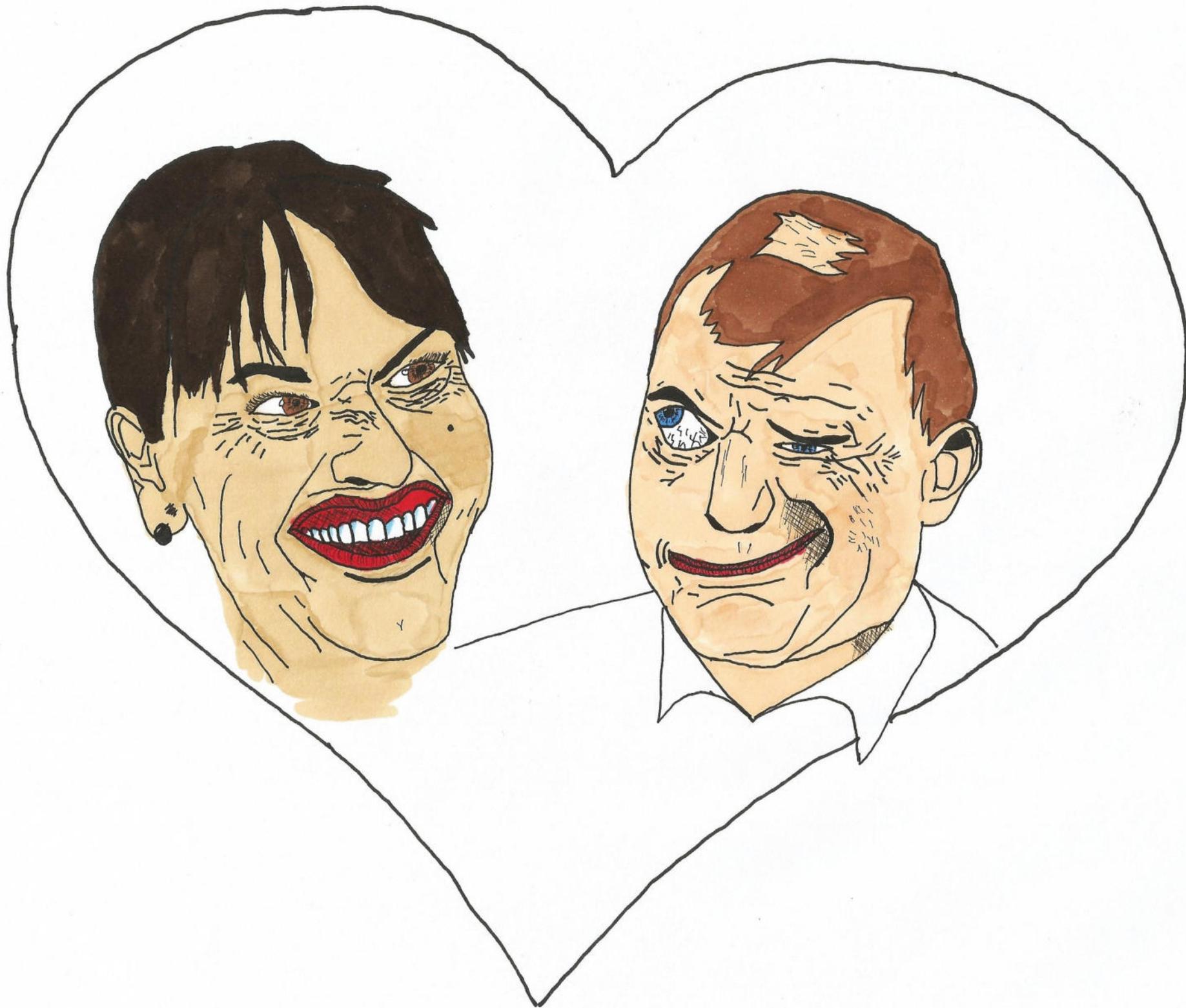




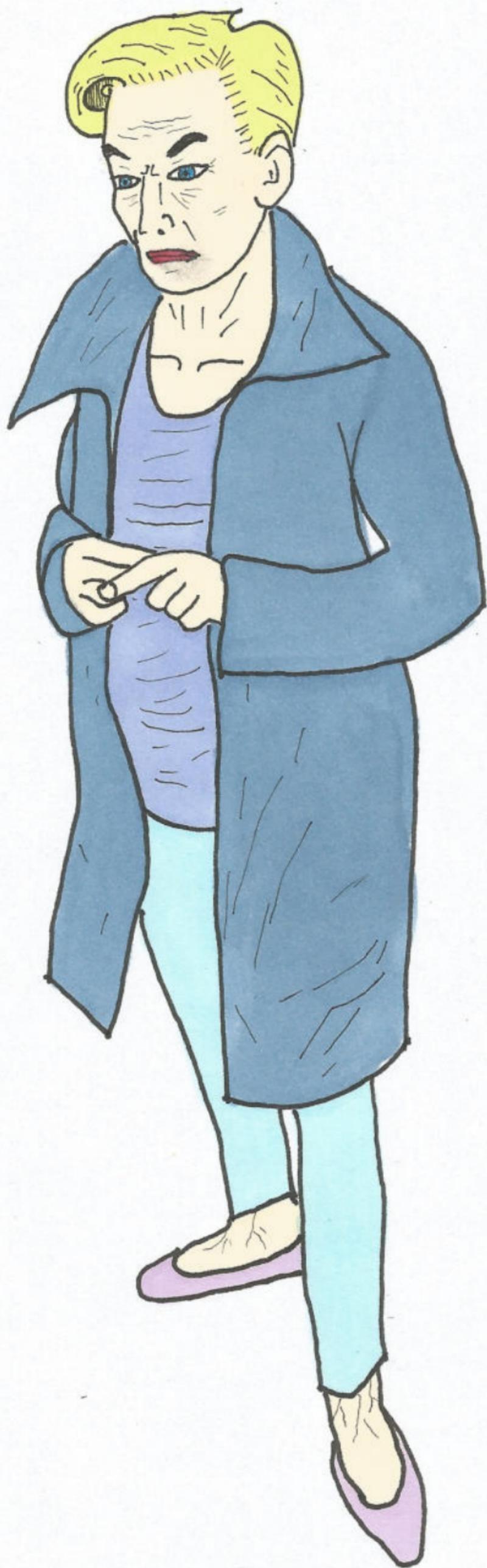














Bildbearbeitung

Ohne Bildbearbeitung waere diese Mappe gar nicht moeglich gewesen und sie beinhaltet auch viele bearbeitete Grafiken. Folgend kann man noch ein paar weitere Projekte begutachten, die ueber den QR-Code zum Leben erwaachen.

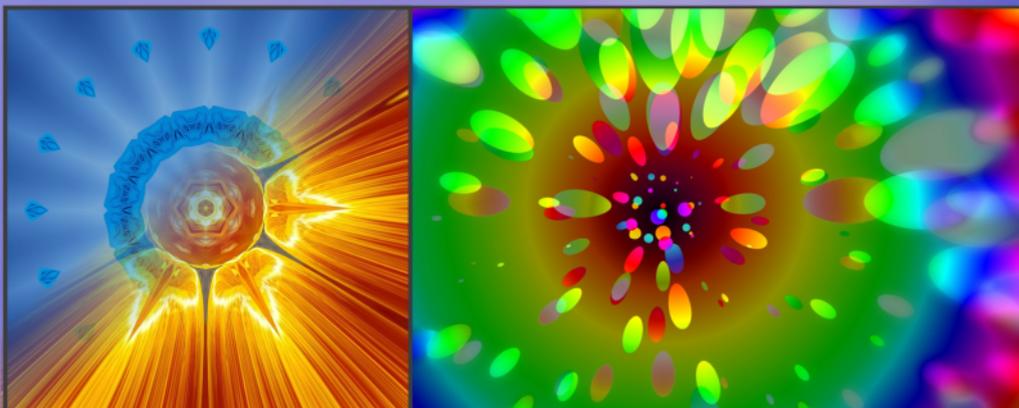
▼ Spiel auf dem Heartstone Stand auf der Gamescom 2018 (QR-Code animiert)



▼ Minimal veraendertes Kletterbild von der Insel Gomera (QR-Code animiert)



▼ Darstellungsversuch von Chakren ▼ Farbexplosion mit radialen Verlaeufen





Meine Bilder wurden an dem Punkt vorzeigbar, als ich Gauss-Effekt, Alpha-Hintergrund und Weichzeichner gefunden hatte. Der Rest ist Puzzlen auf Ebenen und eine Leitidee fuer das, was man darstellen moechte.

▼ Zur Erweiterung "Summerset" erstellte Grafiken fuer das Spiel "Elder Scrolls Online"



◀ Uebersicht zu Pokemon Go ▼ Jurassic World Edit Schon 2010 entstanden ▼



▼ Das war mal eine scharfe Suppel Musste natuerlich direkt kuenstlerisch "verarbeitet" werden. ▼



"Minimales Uebertreiben" ist ein Stilmittel ▼

▼ Die Idee kam durch "Ark"

▼ Ich bin die Ruhe in Person (meist)





Fotografie



◀ Weihnachtsbaum

▼ Mittelaltermaerkte



◀ Friedhof und umgebende Gebaeude nahe Weinsberg in BW

▼ Vollmond mit 16x Zoom

▼ Oma



Griechenland



Im März 2019 nahm ich an einer Studienfahrt nach Griechenland teil und absolvierte ein Praktikum in einem kleinen Lokalsender. Vor Ort besuchten wir auch die Meteora-Himmelsklöster von Kalambaka.





Schottland

Im Oktober 2019 reiste ich mit einigen Schuelern und Lehrern nach Schottland, um an einem Projekt zum Thema "Nachhaltigkeit" mitzuwirken. Das Projekt mit dem Schwerpunkt "Recycling" passt auch super zu meinem Roman "Die sechste Dämmerung."



Vergleich 2007 - 2017



Dieses Bild von den Ausläufern des Schwarzwaldes nahe Neuenburg am Hochblauen war lange Zeit mein Lieblingsbild, da alle anderen Fotos meist nur schlecht aus der Hüfte geknipste Alltagsszenen zeigten.



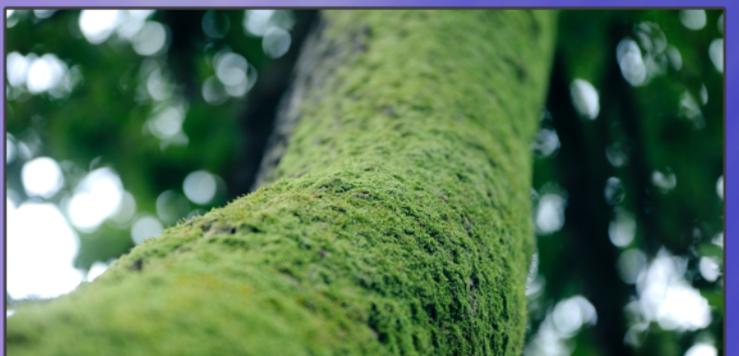
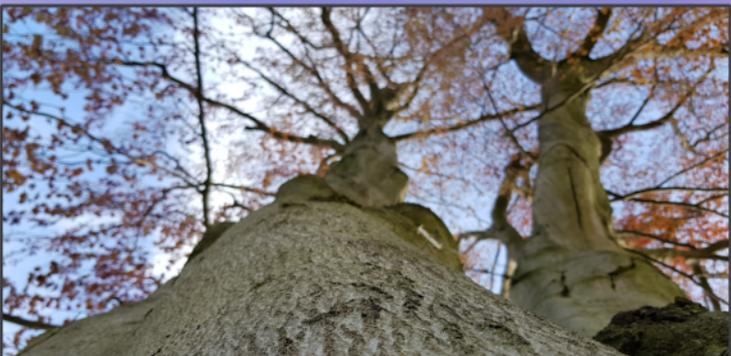
Das Bild wurde zehn Jahre später durch diese verträumt mystische Atmosphäre nahe des Gipfels des Karwendels übertroffen. Heute denke ich schon gar nicht mehr in Lieblingsbildern, davon hätte ich zu viele...





Natur

Das Praktische ist, dass ich trotz lebenslanger begeisterter Fotografiearbeit erst 2017 von Komposition, Tiefenwirkung etc. erfahren habe. So war der Pool aus guten Werken nicht allzu unuebersichtlich gross.



Die oberen Bilder entstanden zur Erntezeit in meiner alten Heimat und die unteren Bilder stammen von der Bundesgartenschau 2019. So viele schoene Bilder habe ich noch von dort, aber das wuerde den Rahmen hier sprengen. Noch nie habe ich ein Rot gesehen, so Rot wie das von Amaranth.

