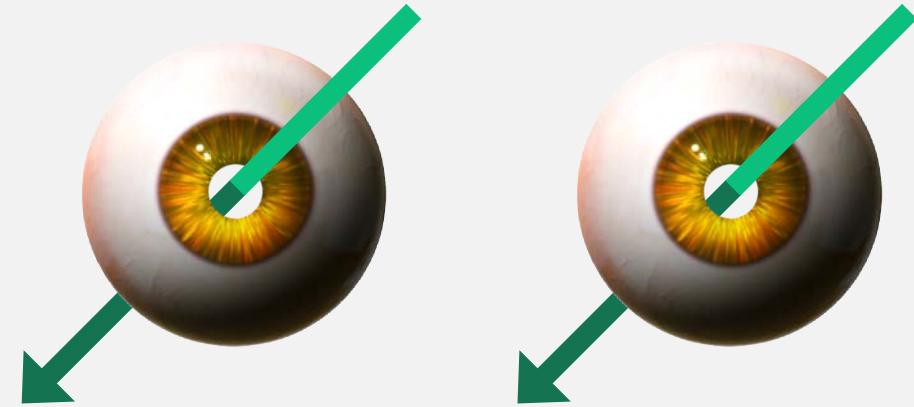


RENÉ
APPEL

PORTFOLIO

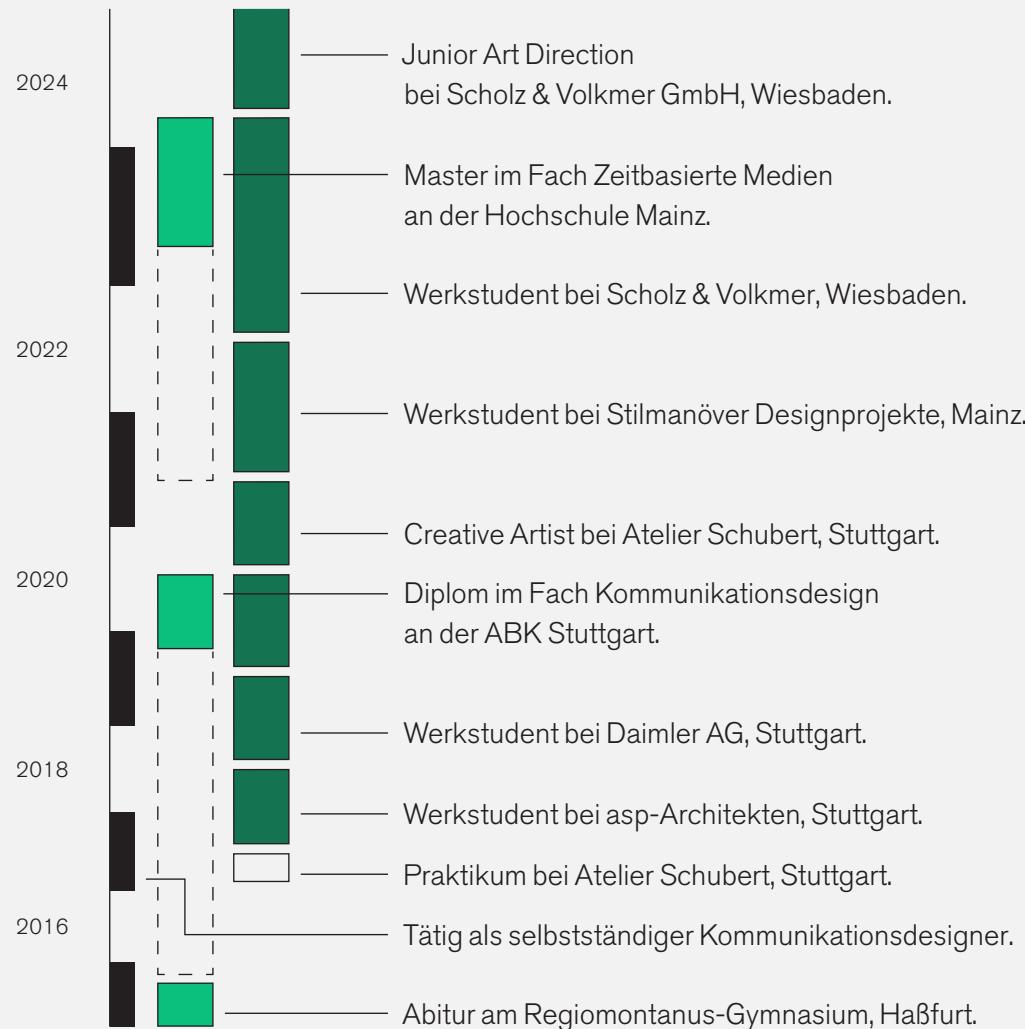
Juli 2025

INHALTSVERZEICHNIS



3	VITA	19	Rock Quiz	●	38	WEBDESIGN	49	ANIMATION
		20	Blue Box: BCDC	●				
4	DIPLOM & MASTER	21	Die Ausgestorbenen	●	39	AM-Online	50	Kraanvogel „Siebold“
		22	Halbwertszeit	●	40	Politisches Plakat DIY	51	Broken Metaverse
		23	Schnapsgeflüster	●			52	Digital Detox
5	Shipibo Pot Stories	25	MIXER-Kalender	●	42	MESSE + MUSEUM	54	Clash of Cultures
		26	Amerika Erzählt	●			55	Sonnet 43
8	Babylonische Wirren	27	EQC-Produktion	●	43	Blind Spot		
9	Hobos von heute	28	Postkarten + Sticker	●	45	Linexo	57	FILM
11	Rising Flag				46	Mythos Samurai		
12	theoretisch				47	Collecting Japan	58	Love is Hopeless
13	Zeichen Plakativ	30	GRAFIKDESIGN		48	Natura 2000	60	Kronos
		31	Garlic Audio	●				
14	ILLUSTRATION	32	Der ganze Rest	●				
		34	QUINT	●				
15	Firearm Foley	35	60 Stunden	●				
16	Caretaker	36	Jazzpop-festival	●				
18	Lord of the Swamp	37	AKA-Webshop	●				

VITA

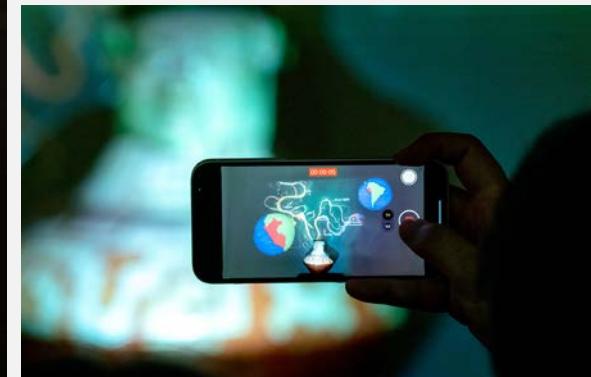
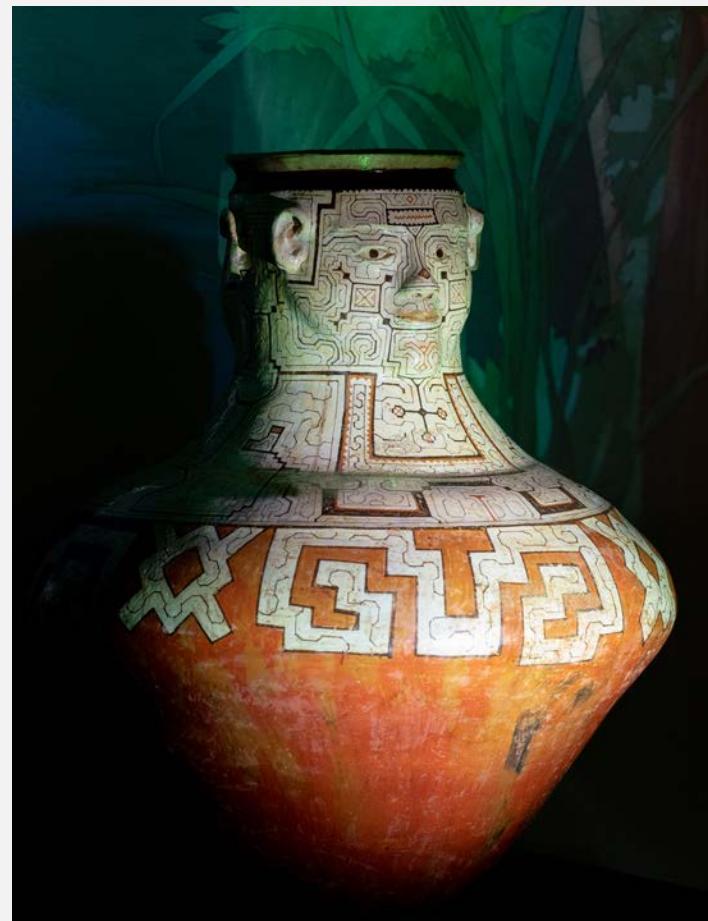


VISUAL STORYTELLING

„Wie spricht man Menschen an, um sie für ein schwieriges und vielleicht ungeliebtes Thema zu sensibilisieren? [...] Man braucht Bilder.“ – Klaus Staeck

Diesem Grundsatz folge ich in meiner Arbeit. Mein Ziel ist es, Menschen mit audiovisuellen Medien zu motivieren, sich mit der Welt und ihren Themen auseinanderzusetzen. Dafür kreiere ich Illustrationen und Animationen in 2D und 3D, die Interesse wecken, Informationen vermitteln und begeistern. Dabei denke ich gerne über die Grenzen der verschiedenen Medien hinaus. Während meines Masterstudiums der zeitbasierten Medien an der Fachhochschule Mainz habe ich mich nicht nur in den Bereichen Animation, Motion Design und Interaktion weitergebildet, sondern auch moderne Medientechnologien kennengelernt, um visuelle Inhalte in immersive Erlebnisse zu verwandeln. Ich freue mich auf neue kreative Herausforderungen und die künstlerische Auseinandersetzung mit verschiedenen und vielseitigen Themen.

DIPLOM & MASTER



2023 – 2024

SHIPIBO POT STORIES

Die Masterarbeit „Shipibo Pot Stories – Immersive Inszenierung eines indigenen Kulturobjekts im ethnologischen Museum“ im Studiengang Zeitbasierte Medien beschäftigt sich mit der Herausforderung, mit audiovisuelle Medien Exponate im Museum zu inszenieren, um ein authentisches Abbild der Kultur hinter dem Ausstellungsstück zu erschaffen und Besucher*innen für Forschung zu begeistern. In Kooperation mit dem Weltkulturenmuseum Frankfurt ist eine multimediale Installation entstanden, die bei der Nacht der Museen 2023 und in der anschließenden Spin-off Ausstellung präsentiert wurde. Dafür wurde ein Keramikobjekt der Shipibo, einem indigenen Volk

aus Peru, mit Projection Mapping zum Leben erweckt. Untersucht wird die Rolle von Designer*innen in der Museumsgestaltung und es wird beleuchtet, wie durch den kreativen Einsatz von digitalen Medien eine vielfältige Ausstellungserfahrung geschaffen werden kann. Dabei werden sowohl theoretische Grundlagen als auch praktische Umsetzungsstrategien, inklusive der Berücksichtigung ethischer und kultureller Aspekte, detailliert dargestellt. Die Arbeit bietet Einblicke in den Prozess der Konzeption und Realisierung einer solchen Ausstellung und reflektiert kritisch die Herausforderungen und Erfahrungen aus diesem Projekt.



 DESKTOPVERSION ANSEHEN

 DOKUMENTATION ANSEHEN

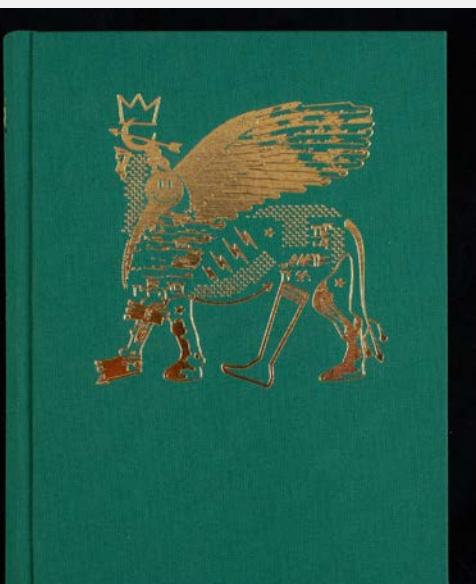


2020

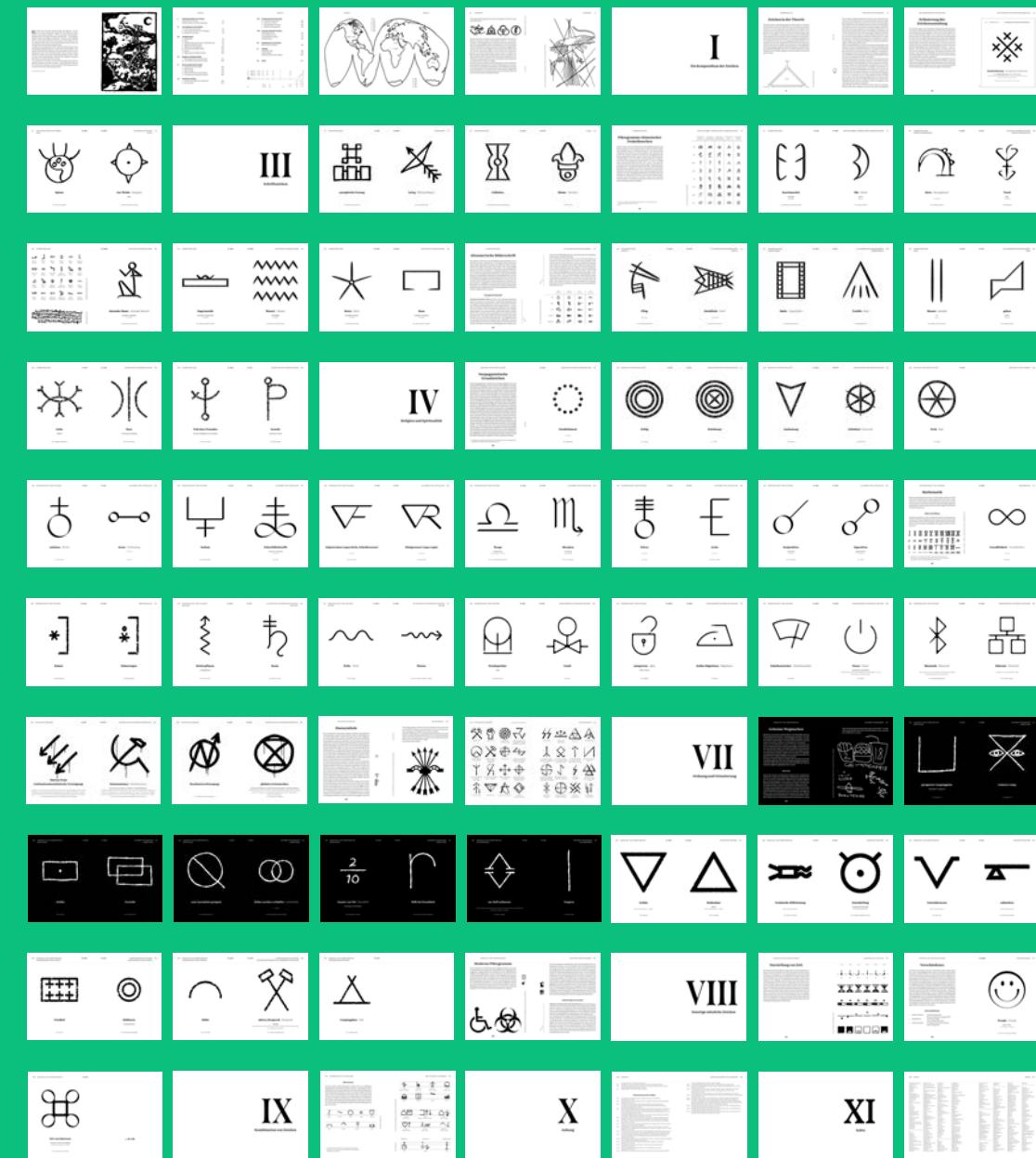
BABYLONISCHE WIRREN

Mein Diplomprojekt BABYLONISCHE WIRREN befasst sich mit simplen grafischen Zeichen aller Art. In einem umfassenden Kompendium wurde hierfür zur Geschichte und historischen Verwendungen von Symbolen auf 600 Seiten recherchiert. Es werden Fragen nach möglichen Einsatzbereichen jenseits der etablierten Räume für Piktogramme, etwa in Leitsystemen oder auf Benutzeroberflächen, beantwortet und die Kombination von Zeichen wird ebenso behandelt, wie die Kommunikation mit verschiedenen Schriftzeichen. Von Hieroglyphen, über Hobocodes bis zu Emojis bleibt kaum etwas unerwähnt.

Dieses Buch, als Kernelement meiner Diplomarbeit, bildet die Grundlage für verschiedene kleinere Projekte mit Zeichen, alle mit Zweck die kommunikativen Möglichkeiten und Unmöglichkeiten im Umgang mit Symbolen zu erforschen.



[⊕ PRÄSENTATION ANSEHEN](#)



[⊕ MEHR DETAILS ZUM DIPLOM](#)

2020

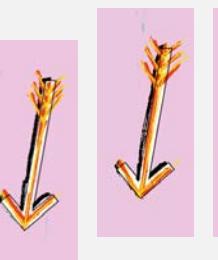
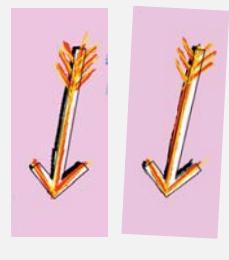
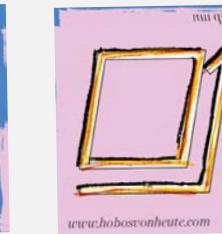
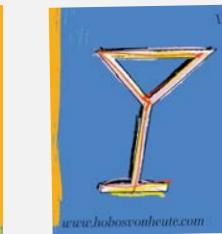
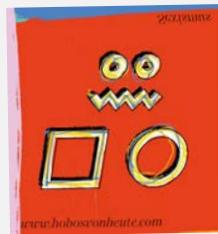
HOBOS VON HEUTE

Seit über 100 Jahren werden Hobocodes und Gaunerzinken genutzt, um im Stillen mit Mitverschwörer*innen zu kommunizieren. Sie dienten dem Zweck sich gegenseitig das Leben zu erleichtern und um anderen die Unterstützung anzubieten, von der man selbst profitieren wollte. In ähnlicher Tradition habe ich mir neue Hobocodes überlegt, welche z. B. als Sticker im öffentlichen Raum Umsichtigkeit fördern und Hinweise zum Leben im 21. Jahrhundert anbieten.

Diese Sticker sind verpackt in eine kleine Mappe inklusive Gebrauchsanleitung und Postkarte. Zusätzlich gibt es noch eine Website die das Projekt erklärt und Hintergrundinformationen zeigt.

[ZUR WEBSITE](#)

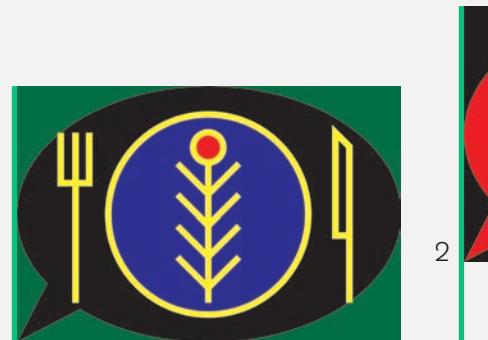




2020

RISING FLAG

Zeichen für Demonstrationen und politisches Aufbegehen waren das Thema dieses Projektes. Am Ende sind vier Fahnen mit folgenden Aussagen entstanden: „Go Veggie!“ (1), „Eat The Rich!“ (2), „Ok Boomer!“ (3) und „Systemchange Now!“ (4). Wie gut politische Bewegungen und Aktivist*innen durch ein prägnantes Zeichen geeint werden können beweisen Hammer und Sichel ebenso eindrucksvoll wie das Zeichen für globales Artensterben, welches von Extinction Rebellion als Logo adaptiert wurde. Diese Zeichen erfüllen eine ähnliche Funktion wie die Wappen des Mittelalters. Menschen mit denselben Zielen können sich darunter versammeln, können es auch am Körper tragen, um sich schon aus der Ferne zu erkennen, und können es an Fassaden gemalt als Mahnmal einsetzen, um andere an die Notwendigkeit ihrer Ziele zu erinnern.



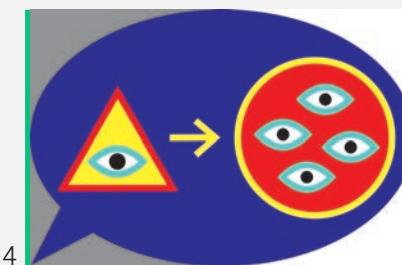
2



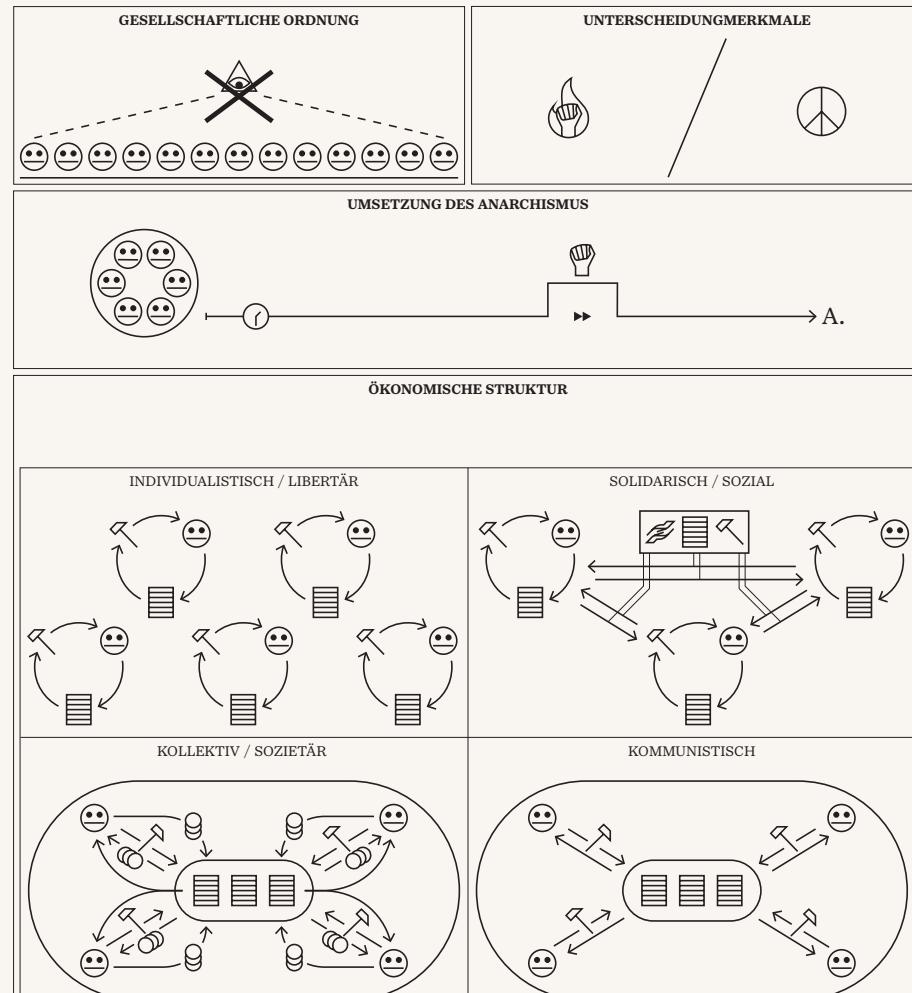
1



4



ANARCHISMUS

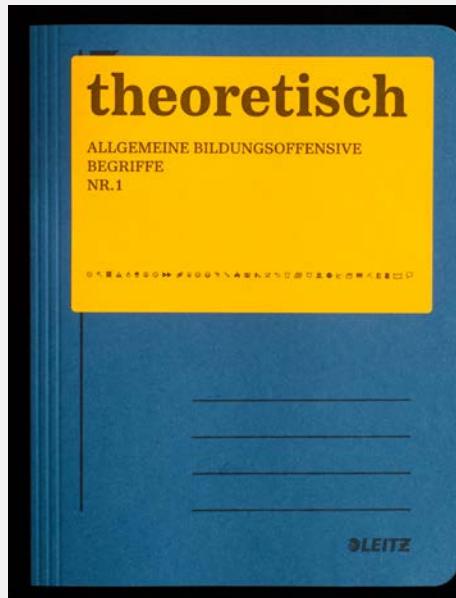
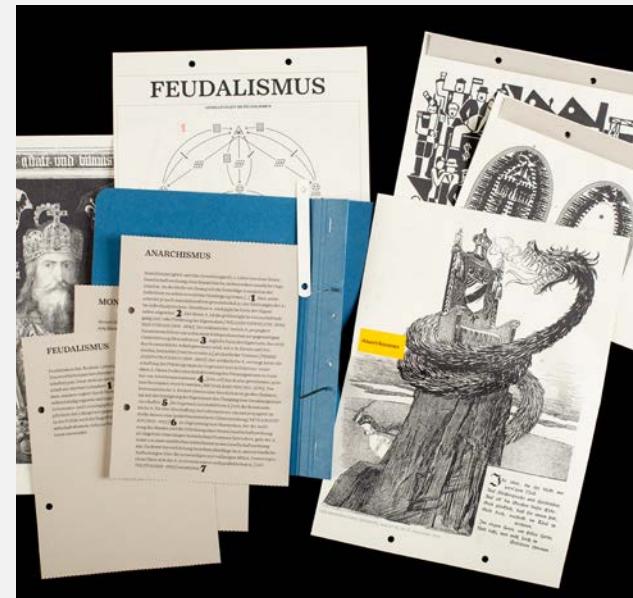


ALLGEMEINE BILDUNGSOFFENSIVE – BEGRIFFE NR. 1

2020

THEORETISCH

Hier geht es in der Tradition von Gerd Arntz und Otto Neurath um das Vermitteln komplexer Informationen durch Zeichen und Grafiken. Der große Erfolg des Populismus liegt meiner Meinung nach u. a. in der Kluft zwischen verständlicher Politik und Bürger*innen. Diese Kluft könnte durch bessere politische Bildung überwunden werden. Aus diesem Anlass möchte ich verschiedene Begriffe wie Anarchismus, Faschismus, Kommunismus, usw. mittels Zeichen und deren Beziehung untereinander zu erläutern. Somit kann ein grobes Verständnis geschaffen werden ohne das Lesen schwer verständlicher Definitionen voraussetzen zu müssen.



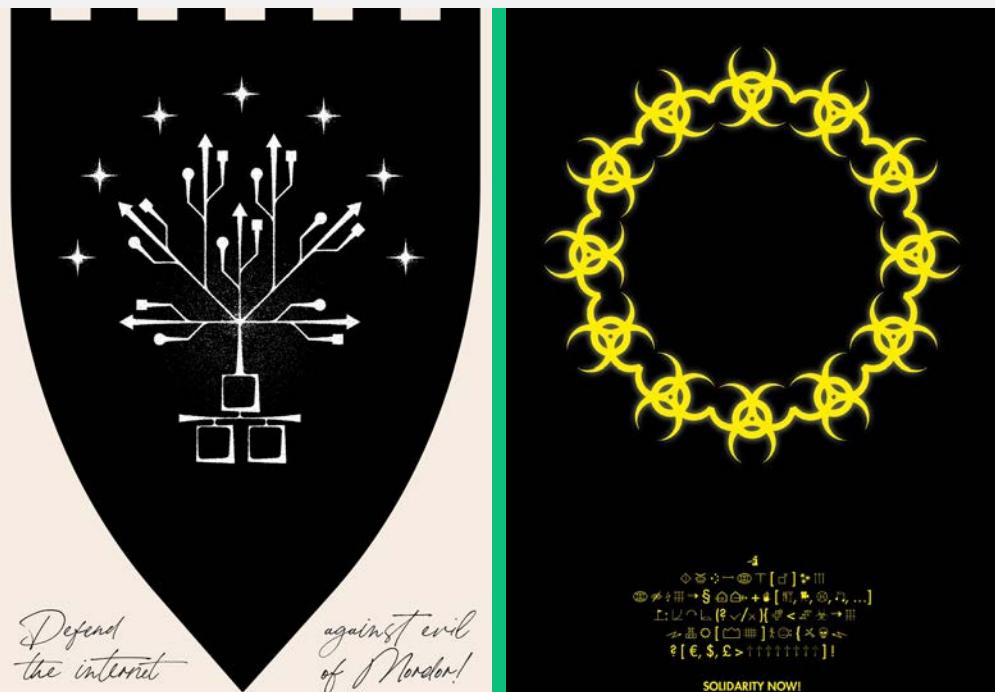
2020

ZEICHEN PLAKATIV

Bei diesem eher spielerischen Nebenprojekt geht es um die Verwendung von Zeichen auf Plakaten. Idee war es Zeichen als in der Fernwirkung ansprechendes Bildelement, in Plakatgestaltungen für verschiedene Zwecke zu erproben.

Dies ist das erste Fazit, dass ich in der Auseinandersetzung mit diesem Thema ziehen konnte: In einer guten Gestaltung sollten jedes Element und alle Eigenschaften als Symbol behandelt werden und der gewünschten Kommunikation entsprechen.

In der Abkehr vom Prinzip der Reihengestaltung sind drei Poster mit Zeichen im Zentrum entstanden. Eines davon als Kundenauftrag für das Kollektiv Mystery Forest.



ILLUSTRATION

2025

FIREARM FOLEY

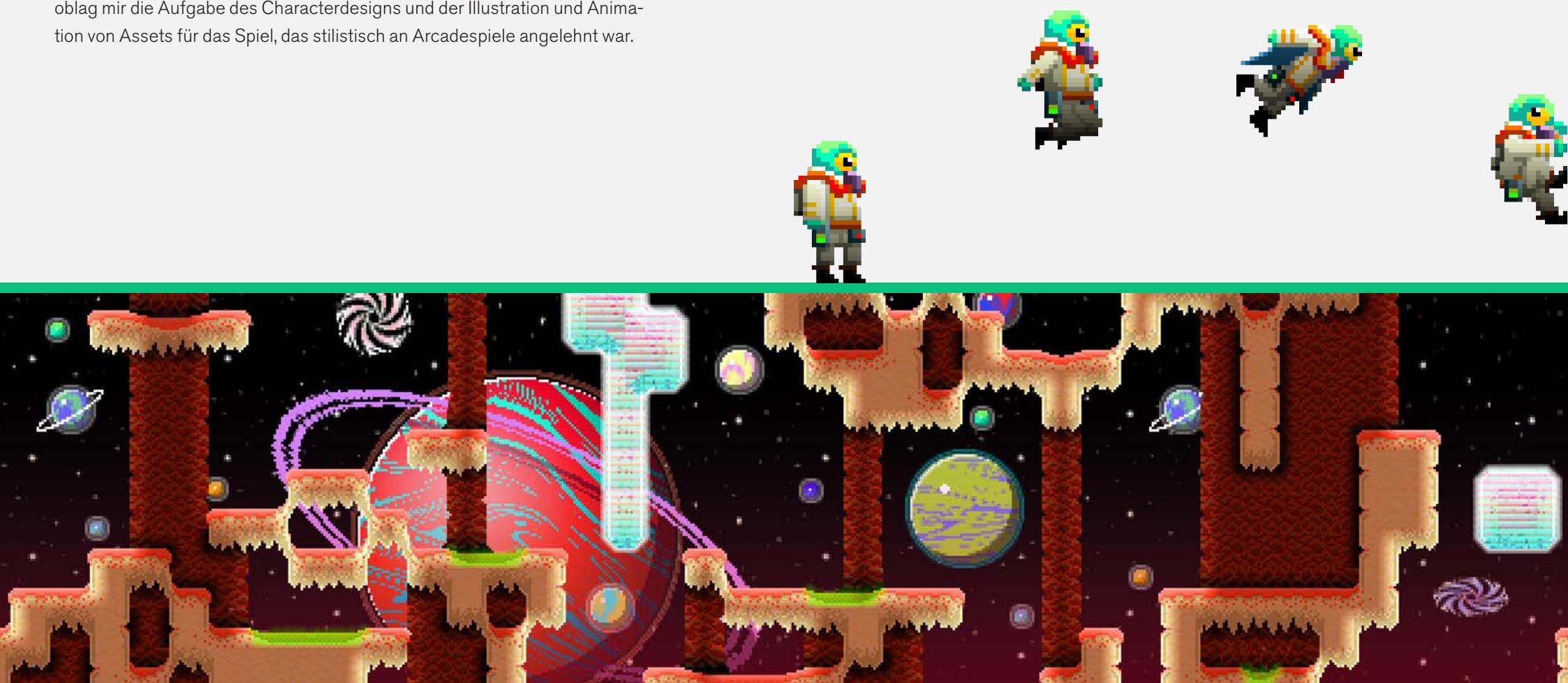
Coverillustration für die Soundlibrary „Firearm Foley & Mechanics WW2“ der Soundagentur GCRadix.



2021

CARETAKER

Zusammen mit Kilian Urban habe ich an einem kleinen Jump 'n' Game gearbeitet. Story und Konzept haben wir gemeinsam entwickelt. Danach oblag mir die Aufgabe des Characterdesigns und der Illustration und Animation von Assets für das Spiel, das stilistisch an Arcadespiele angelehnt war.





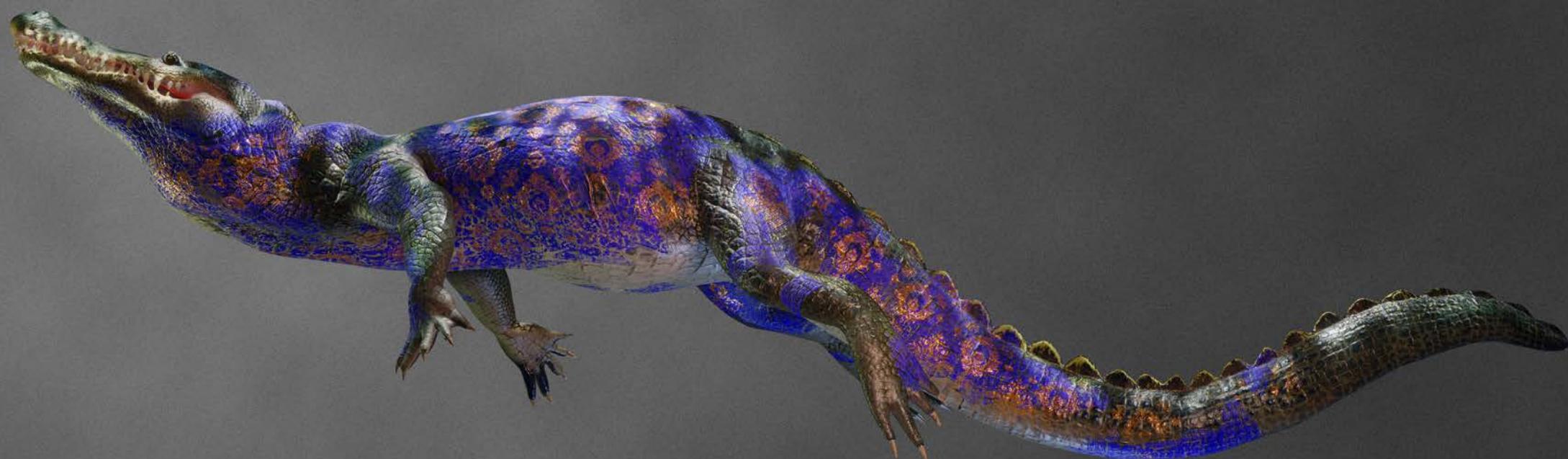
2022

LORD OF THE SWAMP

 TURNTABLE

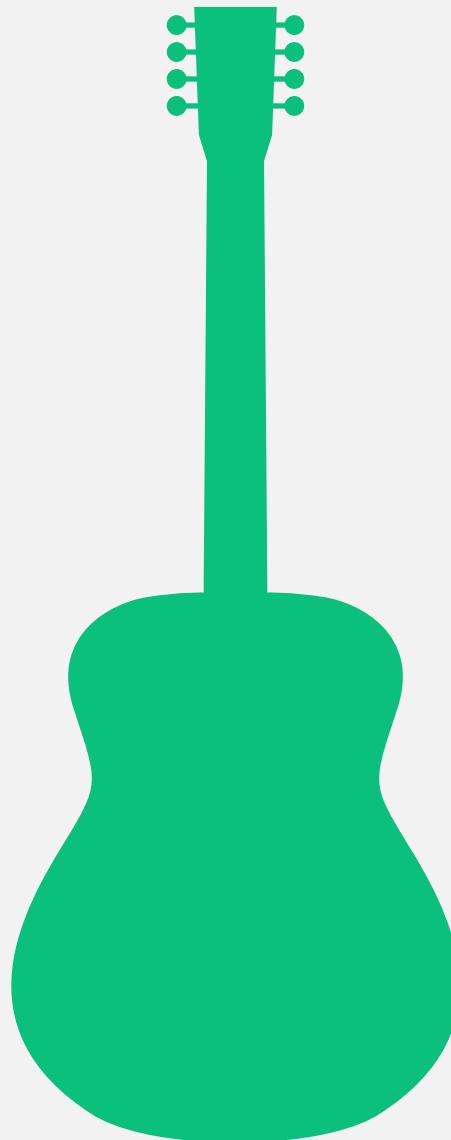
Ich habe den „Kurs: Modelling und Texturing“ bei Timur Ariman genutzt um das Thema Kolonialismus auf eine ganz eigene Weise zu illustrieren: In Form eines Alligators, über den eine im fremde Kultur übergestülpt wurde. Die vermeintliche Absicht das Tier zu glorifizieren entfremdet ihn schlussendlich nur von seiner ursprünglichen Form.

Umsetzung und Gestaltung erfolgte mit Blender, ZBrush und Substance Painter.



ROCK QUIZ

Eine Bilderrätselreihe zu Rocksongs der 60er und 70er für den Kunden mainkinzigGas. Verpackt als Facebook-Posts. Entstanden in meiner Tätigkeit bei Stilmanöver Designprojekte.





2020

BLUE BOX: BCDC

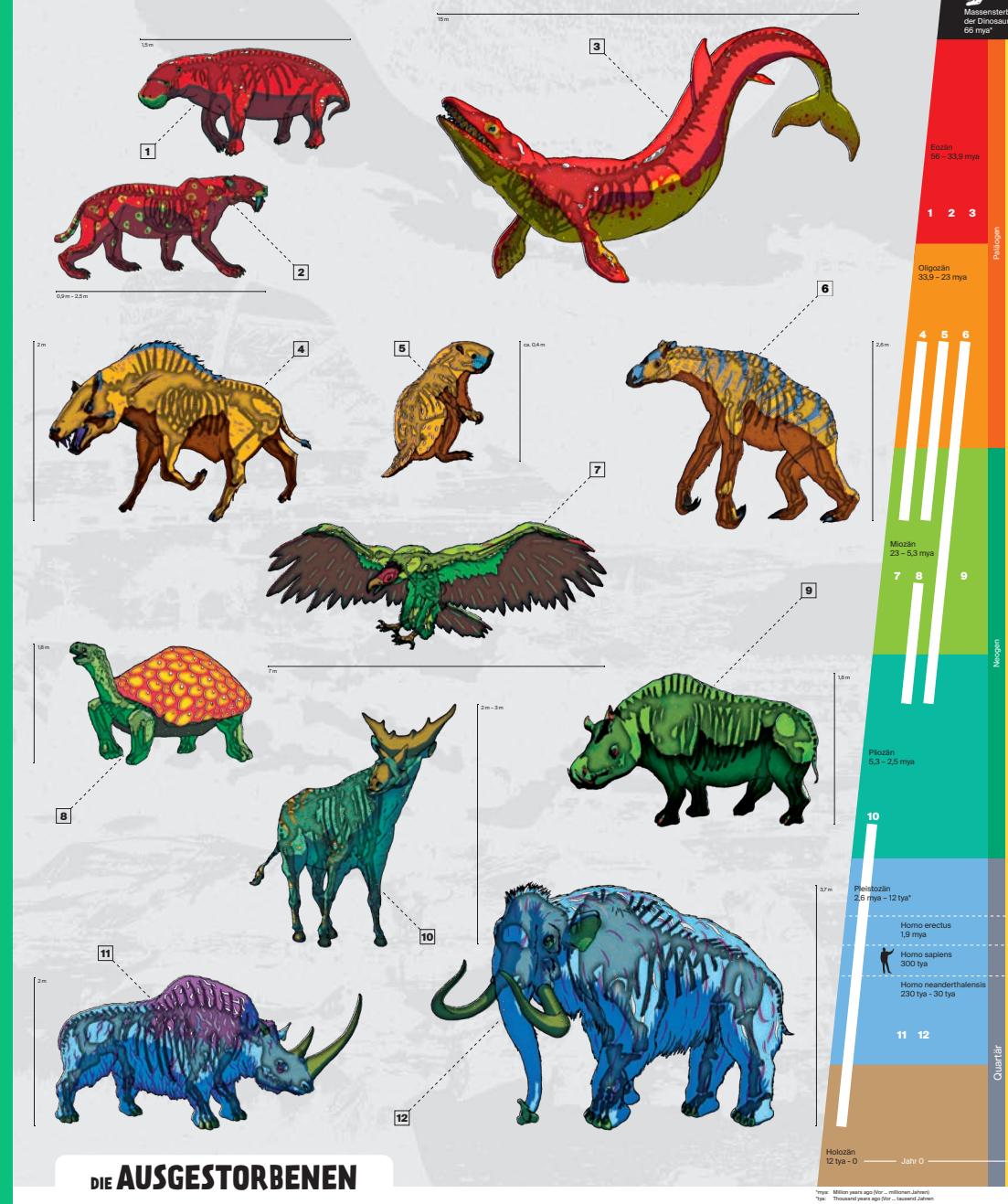
Christian Angele und ich hatten das Vergnügen Comicpanels für das Kreativkollektiv Carlo zu zeichnen, welche daraus einen Werbespot für das Unternehmen ETAS und deren Bosch Cyber Defence Center zaubern.

Die dramatische Handlung von Superschurken und wild gewordenen Elektrogeräten wird unterstrichen von der an Manga angelehnten Stilistik.

2019

DIE AUSGESTORBENEN

DIE AUSGESTORBENEN war ein Projekt zusammen mit Josephina Michelle Hartung. Mit der Paläontologien aus Tübingen, erarbeitete ich ein Poster über ausgestorbenen Spezies.



PIE AUSGESTORBENEN

- | | | | |
|--|---|---|--|
|  1 - Protoroarctos war der Vorfahre der heutigen Säugetiere. Er lebte vor 40 Millionen Jahren, da wo heute Jamasik ist. Die Urzeitkuh hatte Beine statt Flossen und einen guten Geruchssinn. |  4 - Daeodon oder <i>Dinobius</i> war ein jahrschwangerer Schweiß. Aufgrund des Körperbaus wird geschlossen, dass es ein Räuber, aber Allesfresser war. Der Kieler konnte Knochen zermahlen. |  7 - Argentavis , der große Vogel der Argentinien. Der Vogel ist gebliebt, was war ein Aasfresser. Starke Weltweite in Südamerika hätten es der Evolution ermöglicht, den riesigen Vogel vorüberzuhinken. |  10 - Stegodon oder <i>Indodrongo</i> waren weit verbreitet in Europa, Afrika als auch Asien verbreitet. Die Styrnzippen waren wie bei heutigen Giraffen ebenfalls einzeln, wenn auch wesentlich größer. |
|  2 - Nimbavidae ist eine ganze Gattung von ausgestorbenen Raubkäfern, deren Größe zwischen derer von Leopard und Löwe schwankte. Sie werden als Schenkelabsehkatzenkäfer bezeichnet. |  5 - Plescolestor war ein urzeitlicher Biber, der in seinen Steppenlandschaften lebte. Zum Teil wurde nicht nur sein Skelett sondern sein ganzer unterirdischer, spaltförmiger Bau versteint. |  8 - Coelosuchus oder <i>Aetescnidius</i> krokte gehörte zu Megalania Asiens. Sie war die größte Landschildkröte, die je lebte und wog zwischen einer und vier Tonnen. |  11 - Coelostoma antiquitatis ist mit seiner alternativen Bezeichnung Wollnashorn perfekt beschrieben. Zudem war es perfekt an hand Gräser der Kaltsteppen als Nahrung angepasst. |
|  3 - Basilemys war anders als das <i>Amhärager Saurus</i> (Echse) vermuten lässt, ein Säugetier und stellte eine eigene Gruppe dar. Er war der Spitzendreher seiner Zeit. |  6 - Chalicothereum gehört zu den Unpaarhufern. Die heutigen Unpaarhufer sind Nashörner, Pferde und Tapire. Zu den Unpaarhufern zählten Chalicothere als auch zur Verfestigung dienten. |  9 - Chilotherium , ein Verteiler der Nashörner, lebte vor 11 bis 5 Millionen Jahren. Die herabfallenden Schneidezähne waren so lang, dass sie hinter dem Kopf solange wie bei Kuhzähnen standen. |  12 - Mammuthus trogontherii oder <i>Mammuthus</i> ersetzte <i>Mammuthus meridionalis</i> in der Evolution. Sie waren wesentlich schwerer und ernährten sich von Gräsern. |

den Kinderschuhnen

gibt Theorie, die besagen, dass Bejagung durch Menschen eine Ursache für das Aussterben der Dinosaurier war. Diese Theorie wird mit abschließendem Beleg und sachlogischen Veränderungen sind relevant. Aber ist, dass wir auch heute mit dem Aussterben von Arten konfrontiert sind. Zwischen 1970 und 2012 sind die Bestände von Wirbeltieren weltweit um 60% zurückgegangen.

Was hier als Information Punkt vorliegt ist eine sehr interessante Theorie für ein künftiges Kinder- und Jugendbuch. Diese soll die wissenschaftliche Geschichte jener Tiere erzählen, die zwischen dem Verschwinden der Dinosaurier und heute existierten. Vom Walvorfahrt-Basillopsid bis zum ausgestorbenen Auroscheren. Sie erzählen uns, wie welche Wege die Evolution einschlug und in welchem Zusammenhang der Mensch in die Geschichte eingriff.



2019

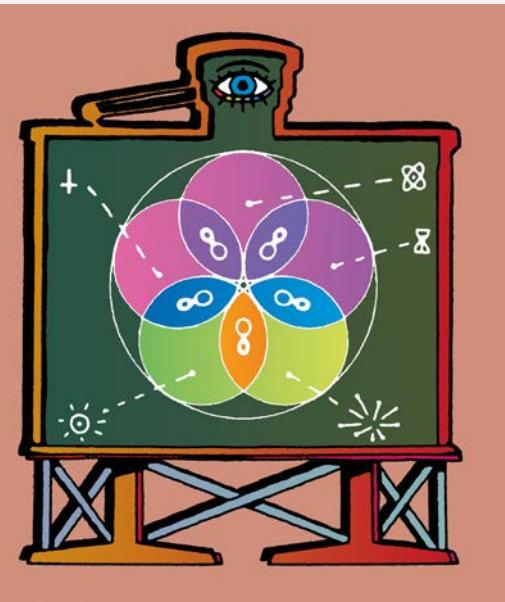
HALBWERTSZEIT

Illustriertes Zine über Alter, Altern und Adoleszenz.
Risogedruckt bei DRUCKEN 3000 in 3 Farben.





WHISKY IST HEILIG 1



WHISKY IST HEILIG 2

2019

SCHNAPSGEFLÜSTER

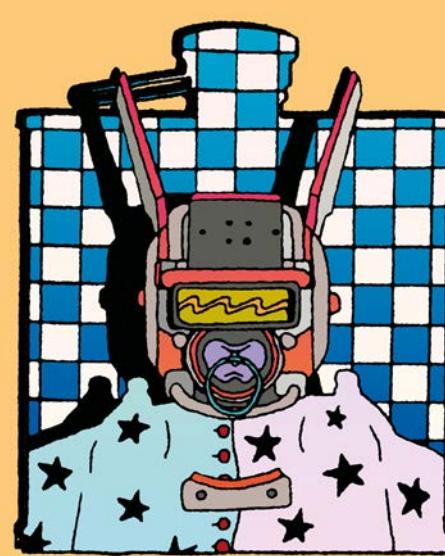
SCHNAPSGEFLÜSTER ist ein kleines Heft in Flachmanngröße, frisch aufgefüllt mit pseudointellektuellen Texten, die ich im Seminar Text und Konzeption verfasst habe. Die Texte sind perfekt für alle, die betrunken sind oder es gerne wären und schicken den Leser auf Reisen zu den fast unwichtigen Fragen des Universums. Die begleitenden Illustrationen sind wie Querschnitte des Flachmanns auf dem Cover angelegt.



VORGLÜHEN IM EIS



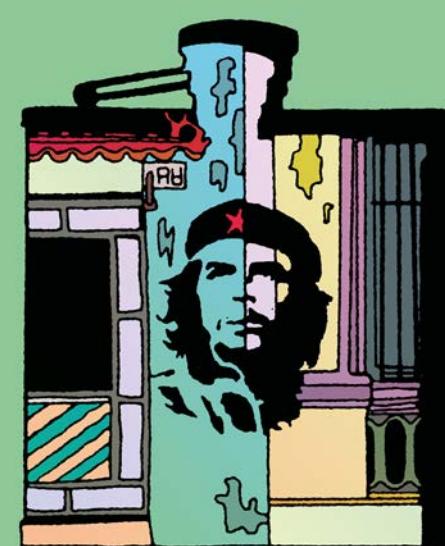
ROBOTER TRINKEN ALE



VODKA FÜR DEN KNECHT 1



VODKA FÜR DEN KNECHT 2



WEIN HILFT BEIM STERBEN

ABSINTHTRINKER VEREINIGT EUCH 1

ABSINTHTRINKER VEREINIGT EUCH 2

ABSINTHTRINKER VEREINIGT EUCH 3

2018 + 2019

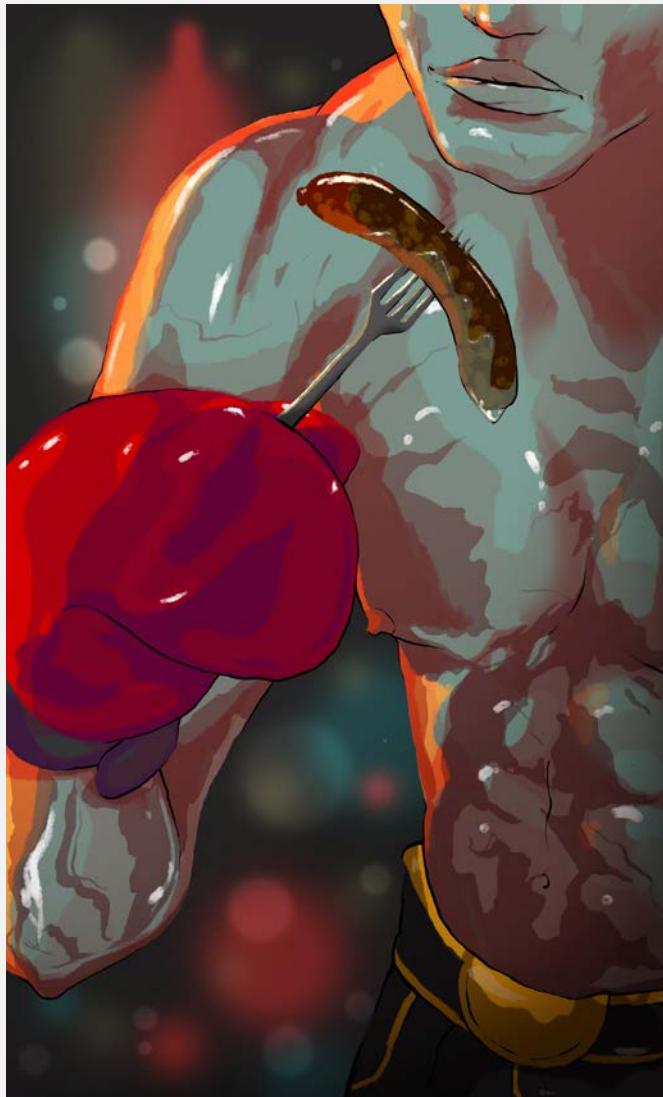
MIXER-KALENDER

Kalenderblätter für den jährlich erscheinenden Kalender der Klasse Thomas. Gedruckt mit Risograph.

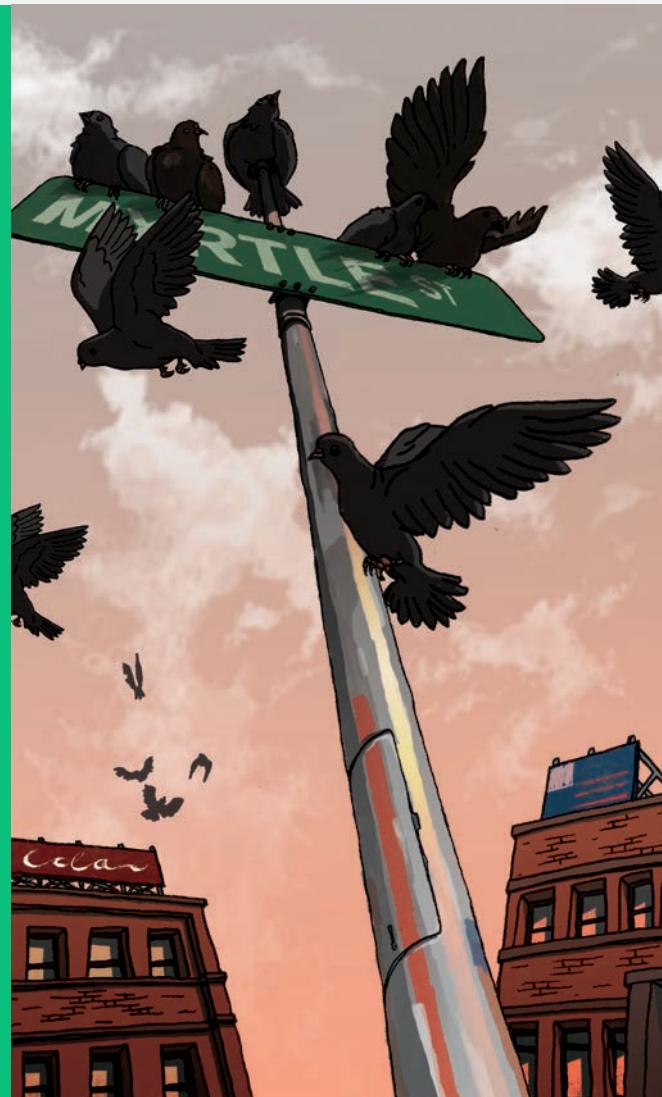
JUNI
2019MAI
2020

AMERIKA ERZÄHLT

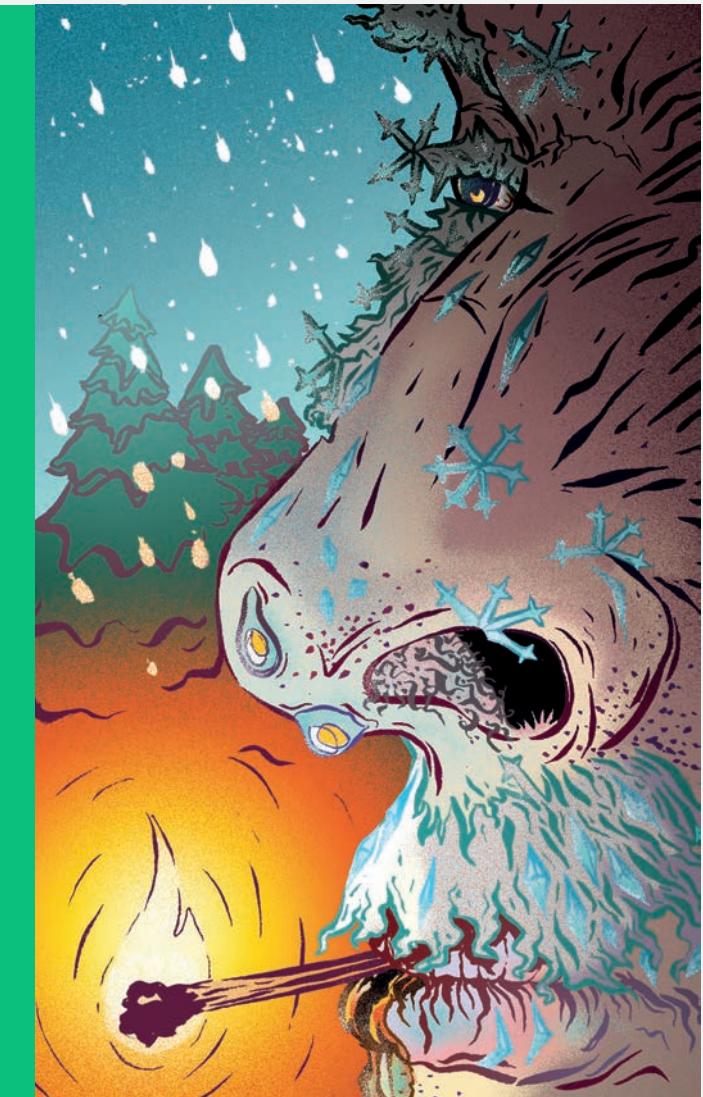
Aufmacherillustrationen zu Kurzgeschichten amerikanischer Autoren.



DER CHAMPION
von T. C. Boyle



DAS MÄDCHEN DAS TAUBEN ZÜCHTET
von Edward P. Jones

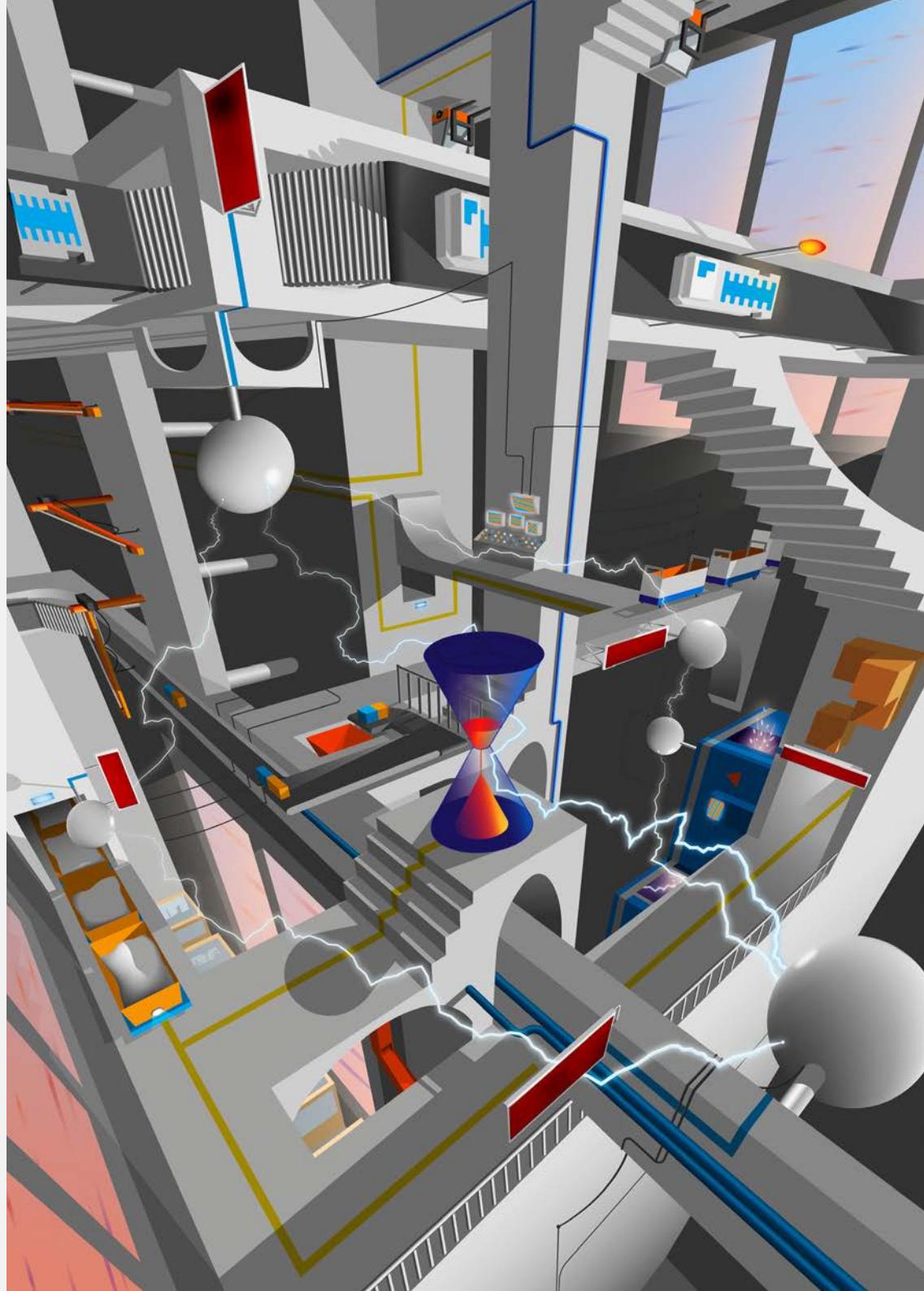


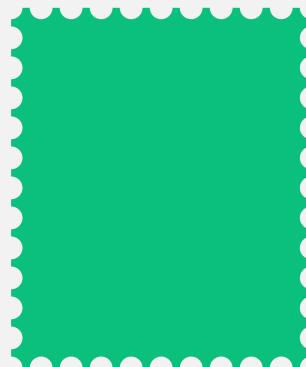
FEUERMACHER
von Jack London

2018

EQC-PRODUKTION

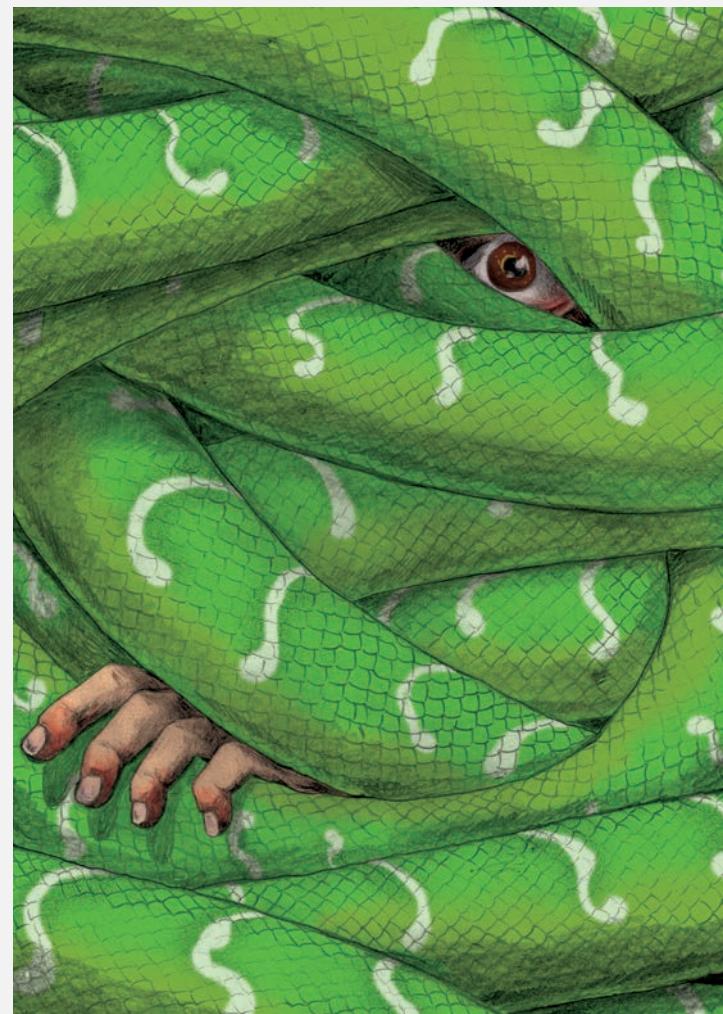
In einem internen Artikel über die damals neue Produktionslinie der Daimler AG für die Batterie des EQC in Kamenz ging es um Herausforderungen und den – so einer der Produktionsplaner – „Unmöglichkeiten“ in der Produktionsplanung. Mit einer von M.C. Escher inspirierten Illustration habe ich den Text begleitet.





2017 – 2022

POSTKARTEN + STICKER



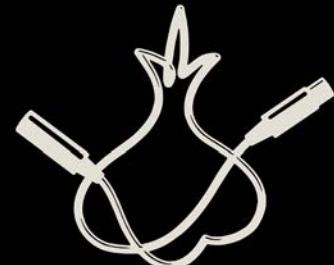


GRAFIKDESIGN

2023

GARLIC AUDIO

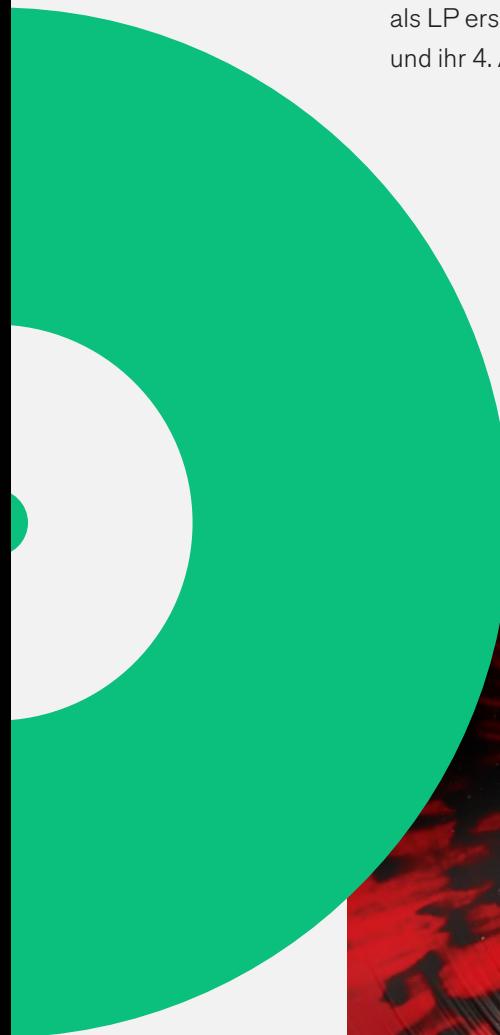
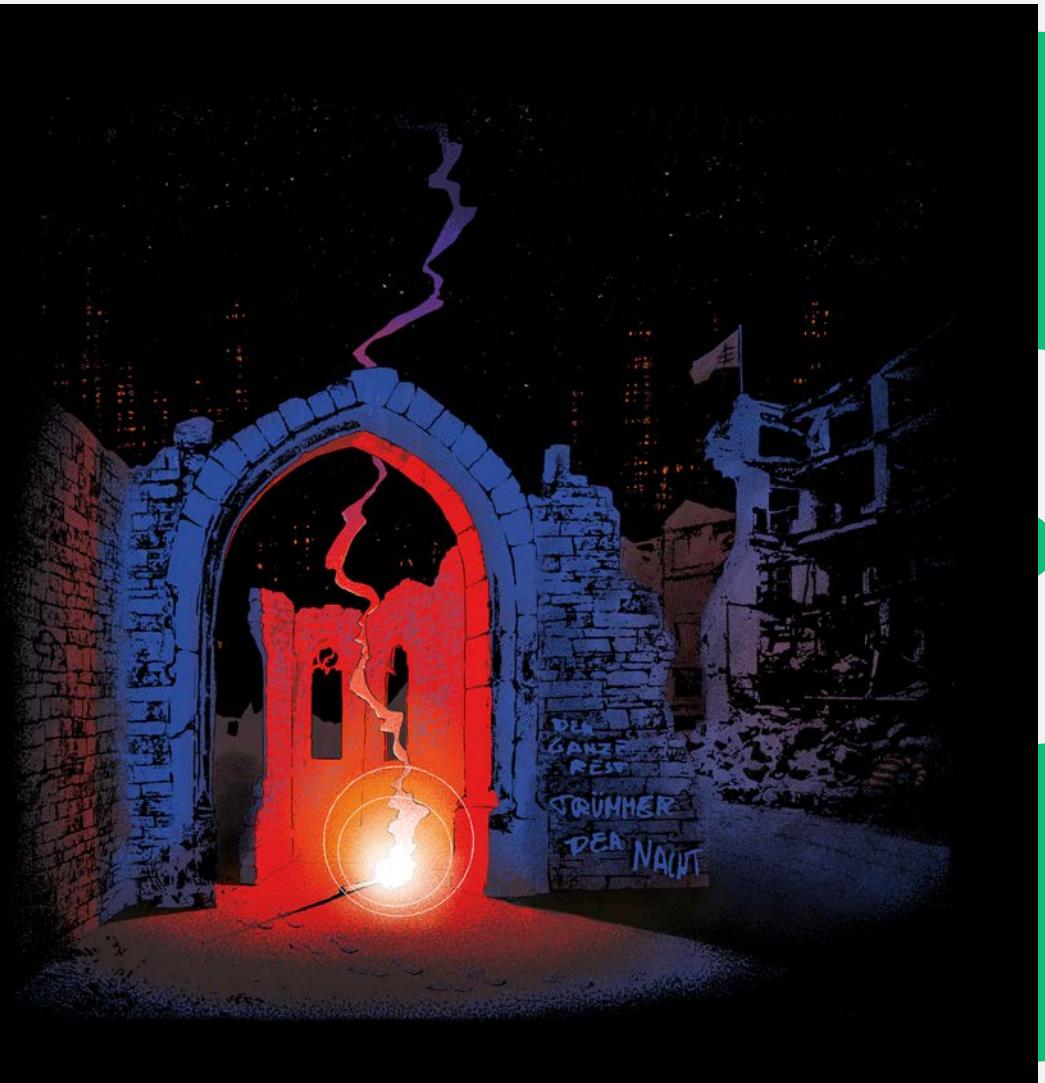
Verschiedene Logodesign für GARLIC AUDIO,
die ich für den Sounddesigner Fabian Knobloch entworfen habe.



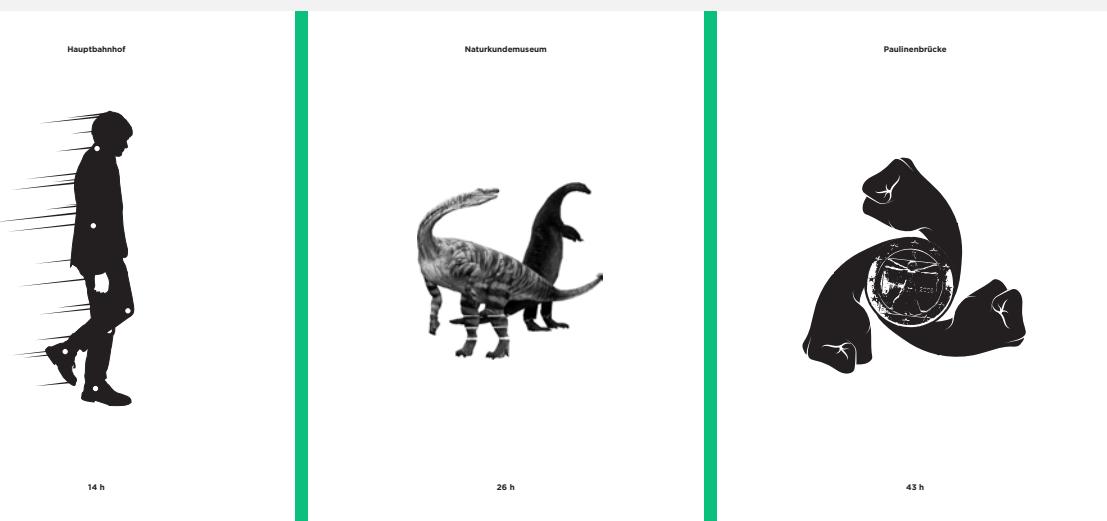
2020 + 2023

Der ganze Rest

Nachdem ich bereits das Artwork für das 2. Album WIR WAREN SCHON MAL WEITER! der Punkband DER GANZE REST erstellt habe, habe ich ebenso das als LP erschienene 3. Album TRÜMMER DER NACHT und ihr 4. Album INCENDIUM gestaltet.







2016

60 STUNDEN

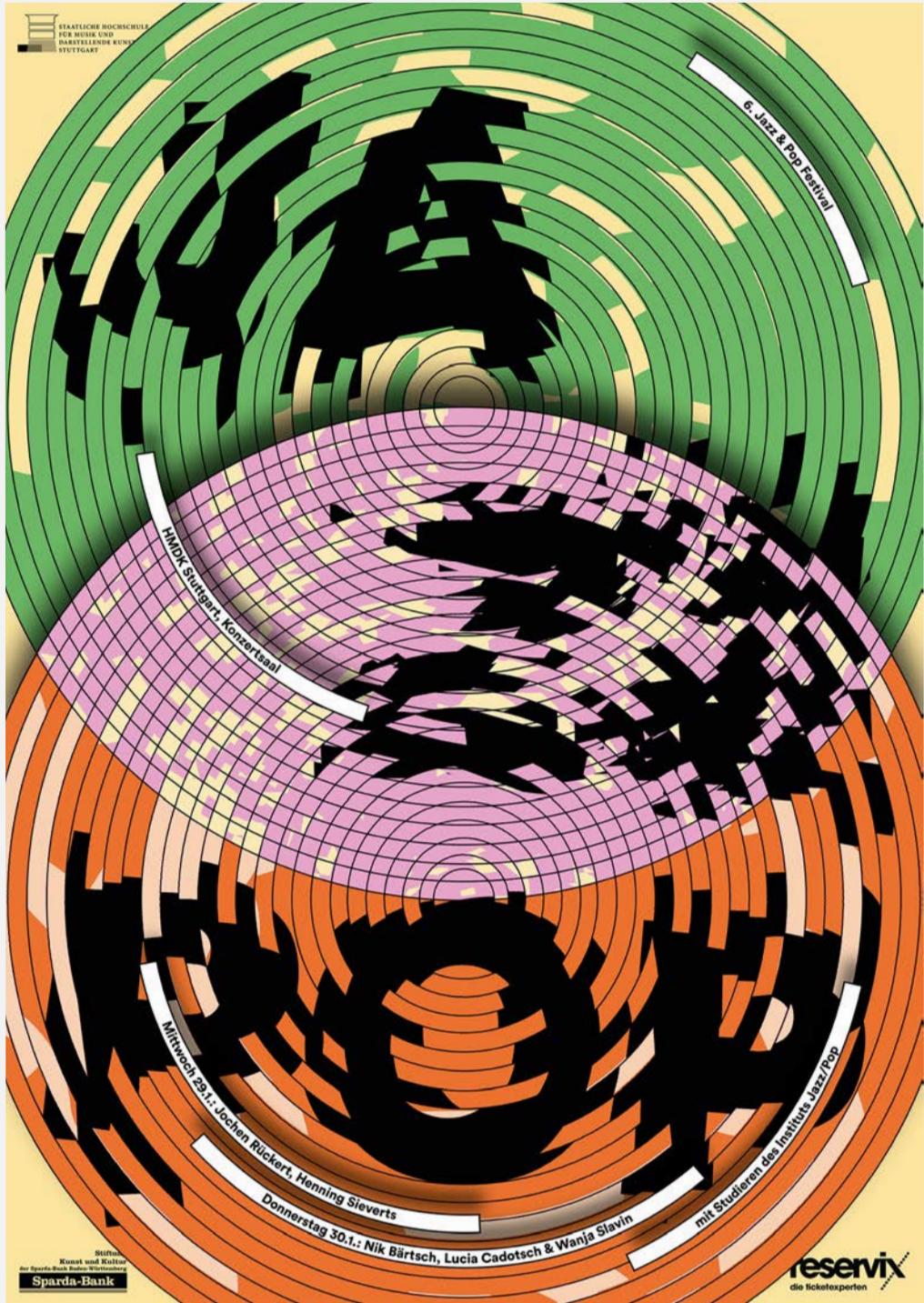
Die Aufgabenstellung bei diesem Projekt war uns mit der Stadt Stuttgart in einem Printprodukt auseinanderzusetzen. Zusammen mit Paul Pottler, einem alten Freund, hielt ich mich 60 h in der urbanen Umwelt der Stadt Stuttgart auf. Zu jeder Stunde habe ich einen Tagebucheintrag angelegt und diesen visuell umgesetzt. Nur die kurze Zeit die wir unter Brücken oder auf Baustellen etwas schlafen konnten sind durch einfache schwarze Quadrate gekennzeichnet. Dadurch entstanden 60 Einzelblätter auf deren Rückseite der Tagebucheintrag gelesen werden kann.

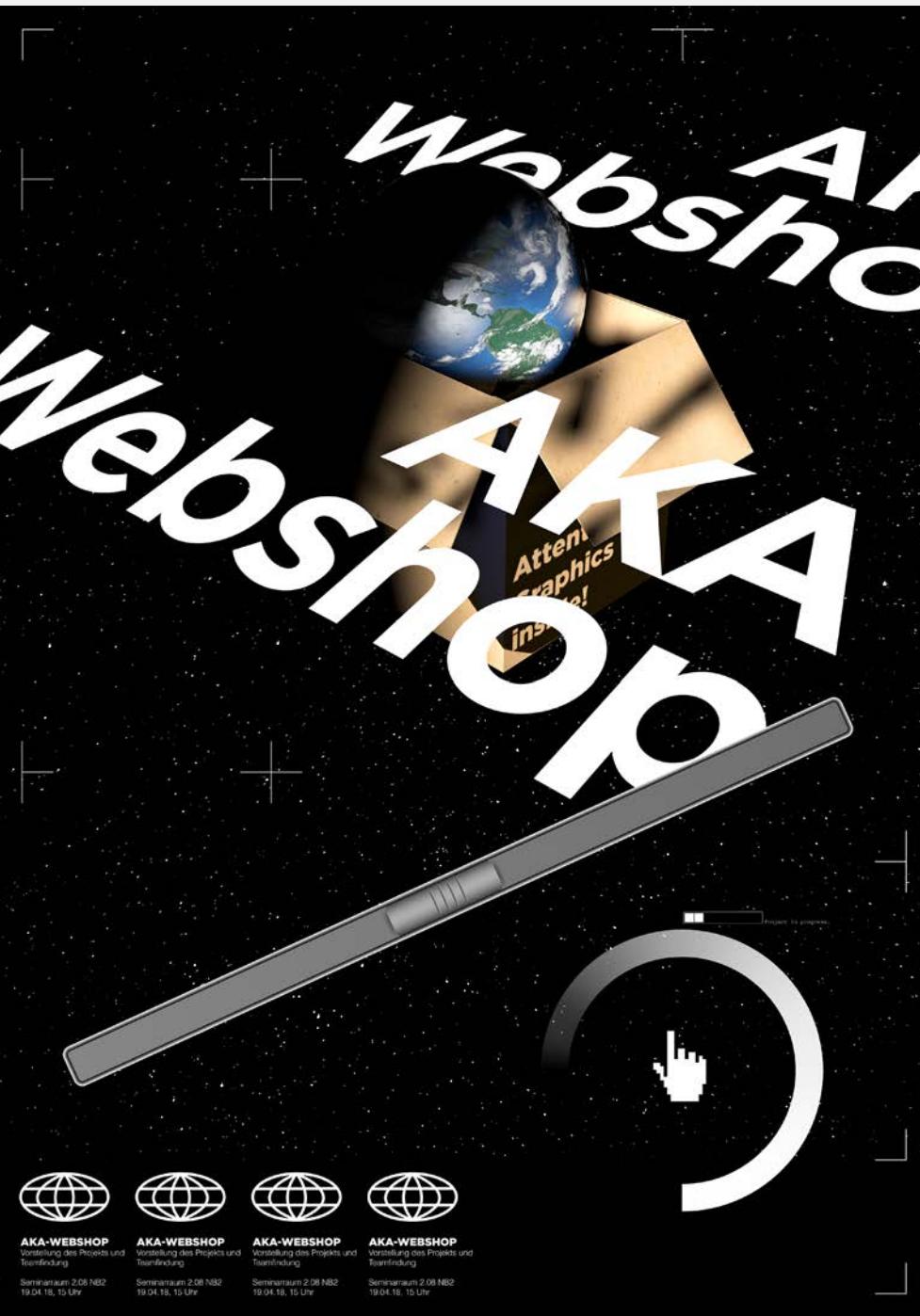


2018 + 2019

JAZZPOP-FESTIVAL

Entwürfe für das jährliche JAZZPOP-FESTIVAL der HMDK Stuttgart.





2018

AKA-WEBSHOP

Poster für selbstinitiiertes Projekt, einen Webshop für die ABK Stuttgart.

 ANIMATION



WEBDESIGN



AM 23

weder ganzimmer weiblich ist, noch ganzimmer männlich). Gender non-conform (das bedeutet, dass man sich mit keinem der beiden Geschlechter identifiziert) oder Interess (Menschen, die genetisch nicht eindeutig dem weiblichen/ männlichen Geschlecht zugeordnet werden können).

Auf den ersten Blick ist ein Mann schon jemand, der auch die physischen Eigenschaften erfüllt. Ein Penis gehört da nicht unbedingt dazu. Es ist eher so, dass ich jemanden auf der Straße sehe und automatisch in Mann/ Frau einteile. Sobald ich dann aber mit der Person geredet habe und ich sie näher kennen gelernt habe, kann sich das ändern.

Das war zum Beispiel beim CSD (Christopher Street Day) in Stuttgart so. Da waren auch Transleute dabei. Eine, die hieß Hannah, hat sich auch als Hannah vorgestellt. Hatte aber auf den ersten Blick eine Erscheinung wie ein Junge. Hatte nicht diese auffällig maskulinen Features aber trotzdem hätte ich gedacht, sie wäre ein Junge, wenn ich an ihr vorbei gelaufen wäre. Sie heißt aber Hannah, stellt sich mir als Frau vor also werde ich nicht respektlos sein und er sagen, sondern sie als Frau akzeptieren.

Es gibt viele Transfrauen, die noch am Anfang stehen.

Startseite About Archiv

Artikel: Blut & soziale in 2002
Artikel: Art
Artikel: Erosionen von Rosinen

AM 2

AM 22 – Repetition

Startseite About Archiv

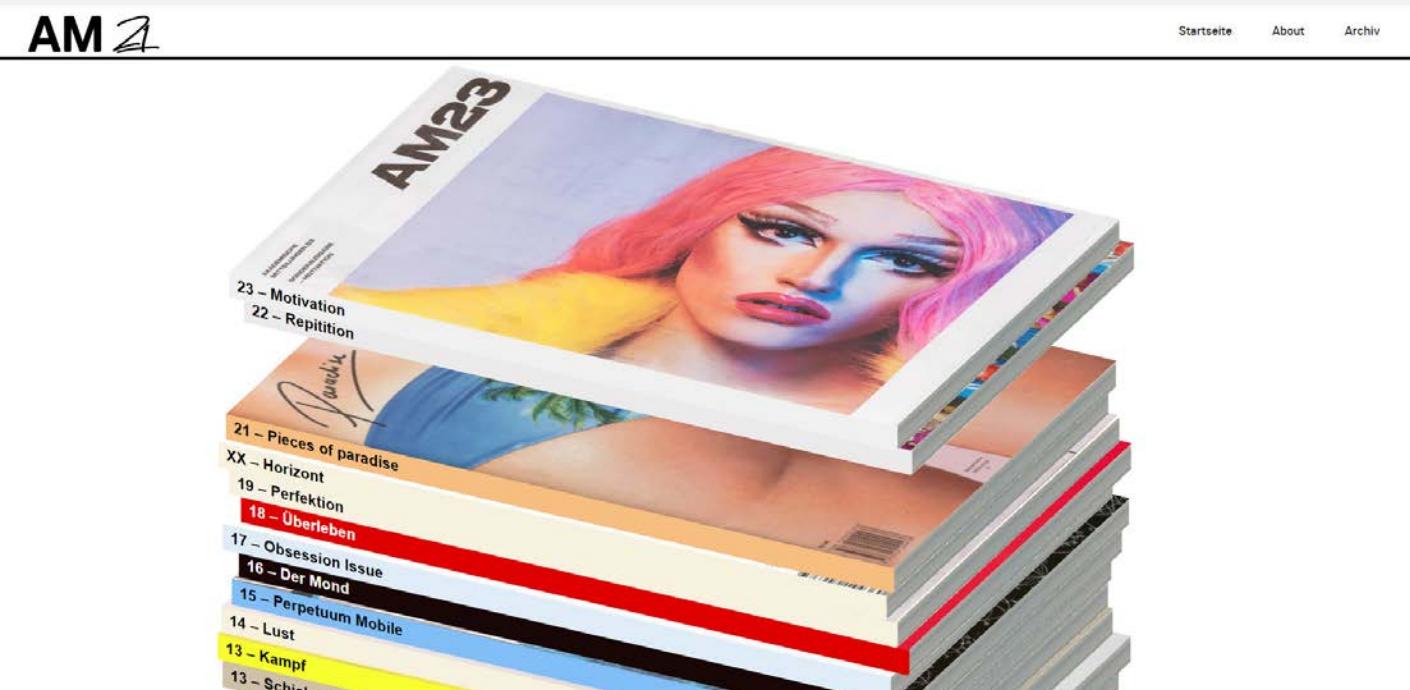
Artikel 1 Das Leben ist nicht fair
Artikel 2 Ich...mein...ich...mein
Artikel 3 Das Paradies des Kindheitstraums

2017

AM-ONLINE

Das Magazin »Akademische Mitteilungen« ist ein Magazinprojekt aus dem Bereich Kommunikationsdesign der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Gemeinsam haben wir, anlässlich der Veröffentlichung der AM23, die bis dato erschienenen Ausgaben bis zur ersten Ausgaben von 1996 archiviert und digitalisiert. Umgesetzt wurde alles via WordPress. Persönlich habe ich bei diesem Projekt die Archivseite komplett umgesetzt und ver einzelt notwendige Javascripts geschrieben. Zusätzlich habe ich den Kontakt zu den Autor*innen früherer Ausgaben hergestellt und die Archivierung betreut.

⊕ WWW.AM-MAG.DE



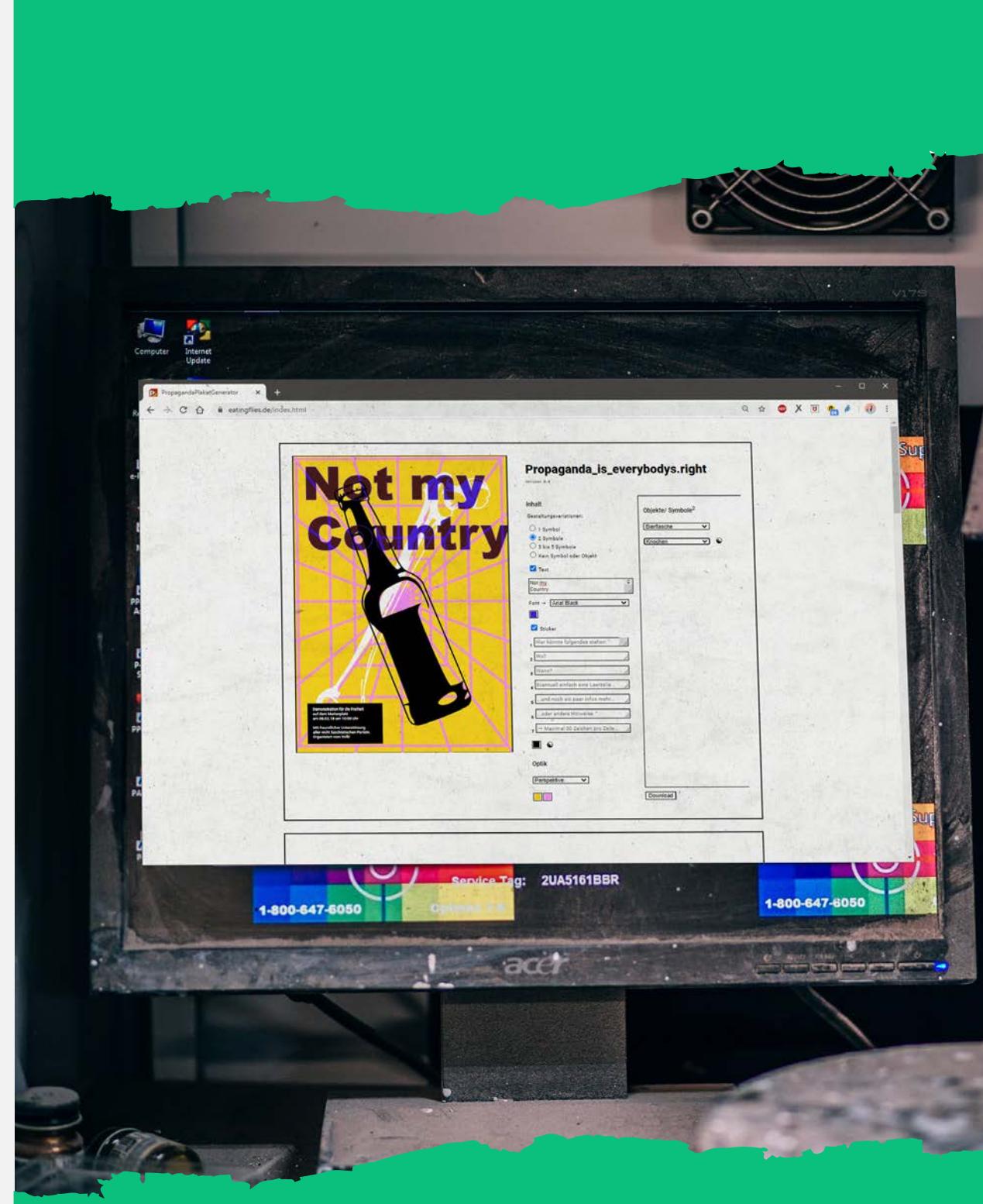
2017

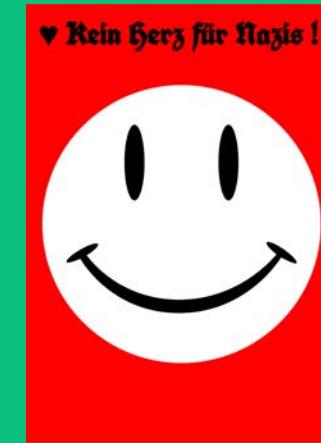
POLITISCHES PLAKAT DIY

Propaganda_is_everybodys.right war das Arbeitstitel und Motto dieses Projektes. Hinter dem Titel verbirgt sich eine von mir konzipierte und umgesetzte Webseite, die es ermöglicht in wenigen Klicks ein Plakat oder Poster zu generieren. Nutzer*innen können verschiedene Parameter wie einen zweifarbigem Hintergrund wählen und dann durch Kombination von verschiedenen Zeichen und Objekten unterschiedliche Aussagen visualisieren und das Plakat anschließend als JPG downloaden. Ich habe mich im Rahmen dieses Projektes intensiv mit Propagandaplakaten des 20. Jahrhunderts und vor allem den Arbeiten von Klaus Staeck auseinandergesetzt, welche eine große Inspiration waren. Doch den Look der Poster haben am Ende stark die technischen Möglichkeiten bestimmt, da das Tool nur mit HTML5, CSS, Javascript und teilweise JQuery geschaffen wurde.

Das Projekt wurde in der 23. Ausgabe der Akademischen Mitteilung zusammen mit einem Text von Dr. Daniel Martin Feige präsentiert.

[ZUM GENERATOR](#)





MESSE + MUSEUM

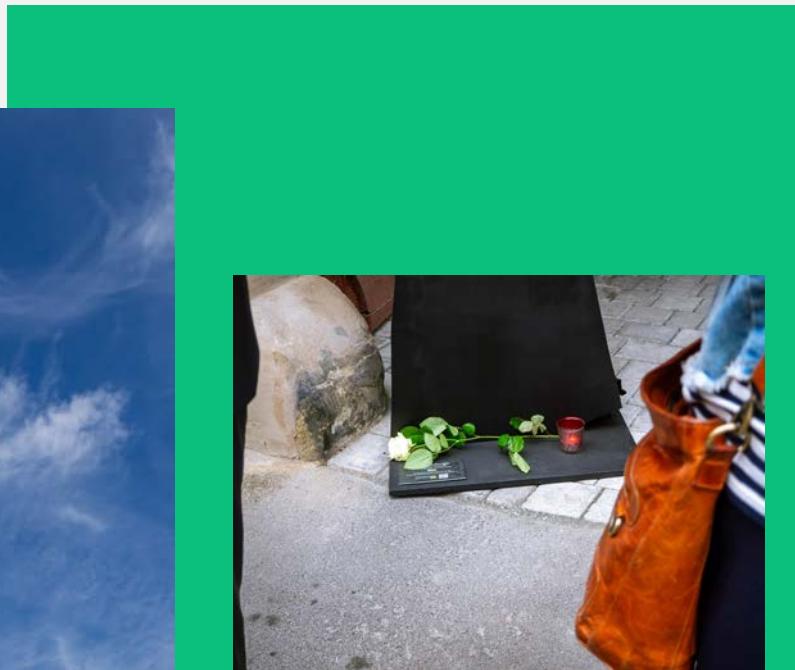


2025

BLIND SPOTS

Im Mai 2025 durfte ich die Verlegung von sieben Stolpersteinen mittels einer Kunstinstallation begleiten. Die Steine wurden zum Gedenken an zwei jüdische Familien aus Haßfurt verlegt, die im Holocaust vertrieben und ermordet wurden. Der Mangel an Informationen über die Familien, ihre Persönlichkeiten, ihre Arbeit und ihre Interessen verdeutlicht einen Akt der Gewalt, durch den blinde Flecken in der Stadt- und Gemeindehistorie entstanden sind. Ich habe mich entschieden, diese Flecken sichtbar zu machen. Hierzu habe ich die ehemaligen Einwohner:innen Haßfurts in Form

von Schattenrissen zurück in das Stadtbild gebracht. Eine Woche lang standen die in Handarbeit aus MDF gefertigten Figuren an prominenten Orten der Innenstadt nahe der Verlegeorte. Die Figuren erregten zum einen Aufmerksamkeit für die bevorstehende Veranstaltung. Bei der Verlegung selbst wurden sie Teil der Inszenierung. Sie gaben den Menschen, an die gedacht wurde, zwar kein Gesicht, aber eine Form, die das Individuum hinter den Namen auf den Steinen greifbar macht.

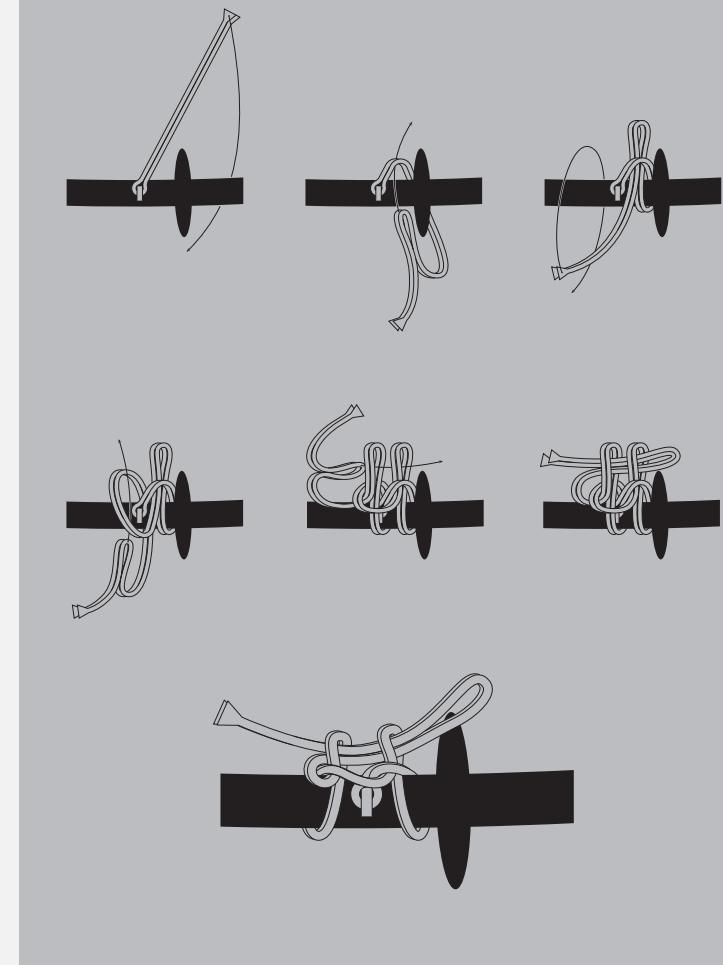
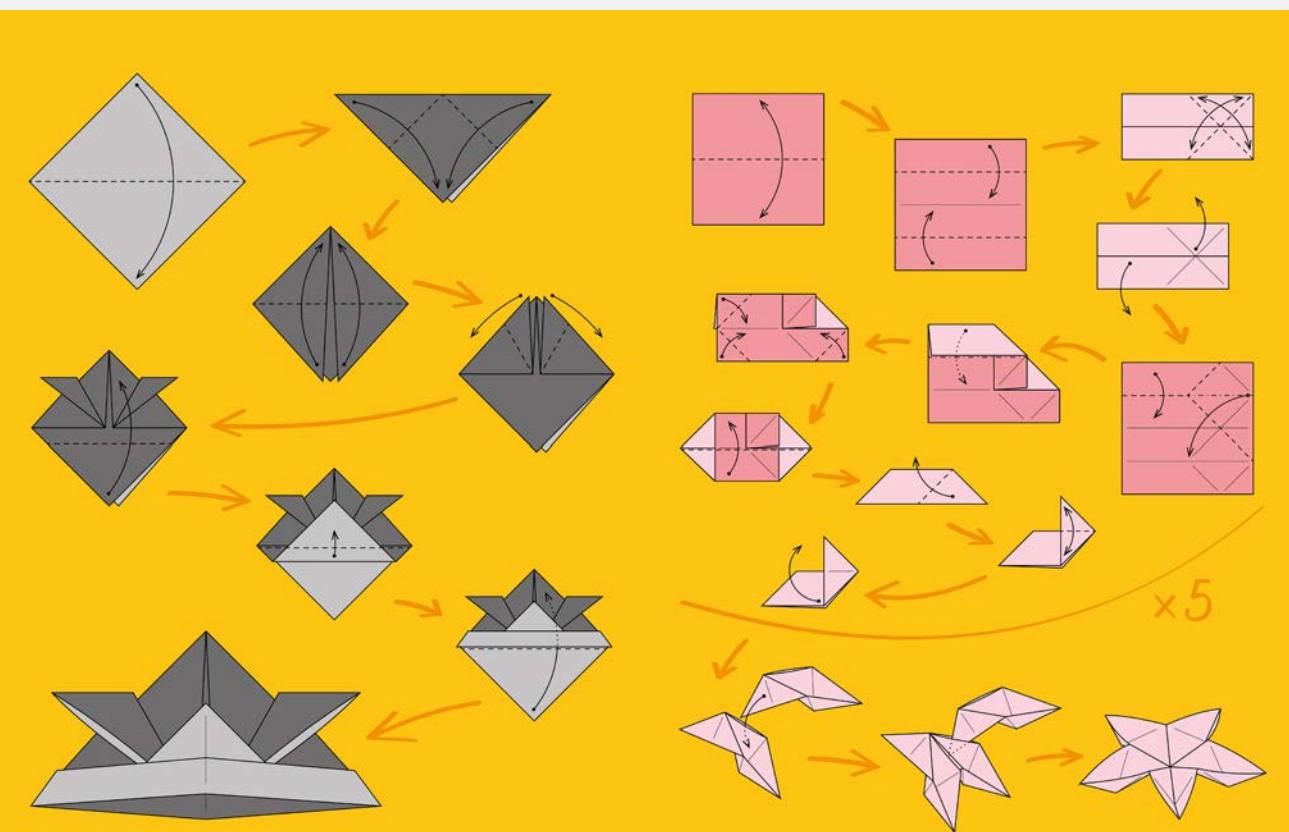


2024

LINEKO

Während meiner Arbeit für die Digitalagentur Scholz & Volkmer hatte ich das Vergnügen an der Gestaltung und Umsetzung des Messestandes der Marke LINEKO für die Messe Eurobike 2024 mitzuwirken. Ich habe nicht nur die 3D-Renderings des Messestandes erstellt, sondern war auch bei der Gestaltung des Standes involviert. Darüber hinaus habe einen Imagefilm animiert, sowie das Motion Design für eine Videoinstallation entwickelt und erstellt, welche ein Kernelement des Messestandes war. Durch einen Buzzer ausgelöst, wurde zufällig verschiedene Videosequenzen über dem Messestand gezeigt.

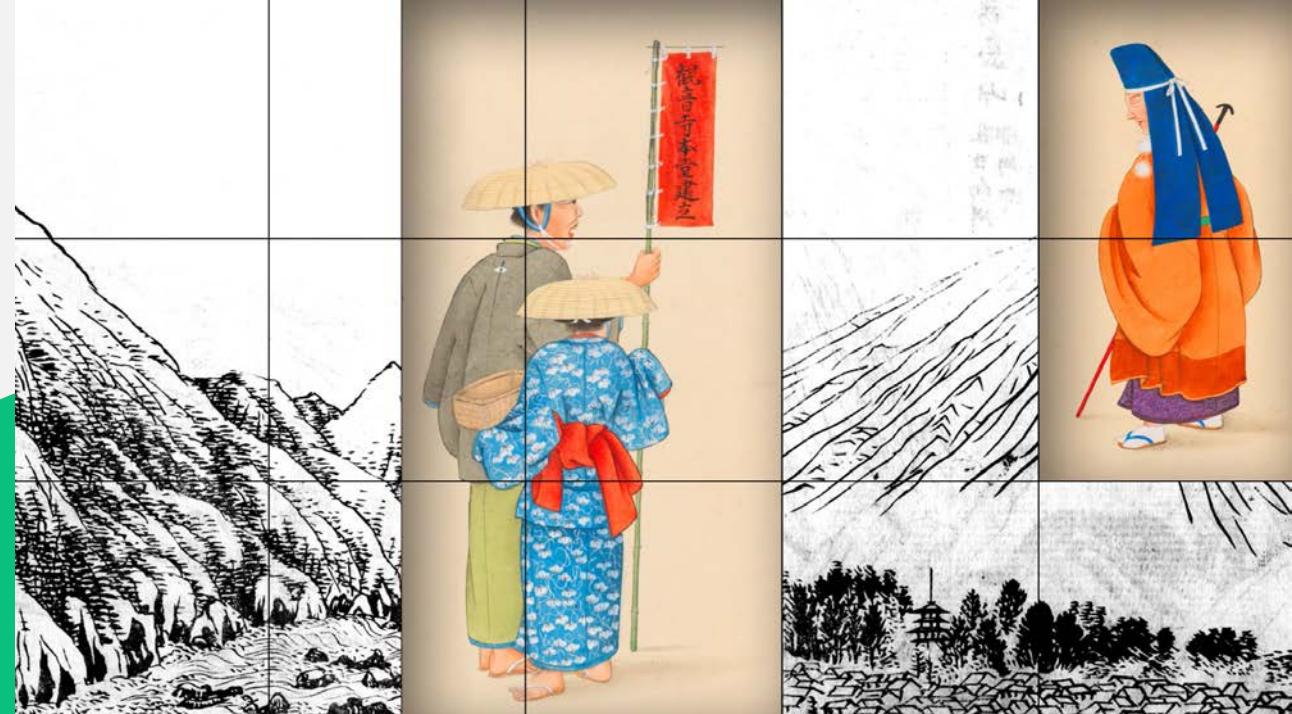




2021

MYTHOS SAMURAI

Für diese Ausstellung im Bernischen Historischen Museum habe ich bei Atelier Schubert Anleitungen für Kinder gestaltet. An den Hands-On-Stationen konnten die Kinder Origamifiguren falten und Schwertknoten der Samurai lernen.



2020

COLLECTING JAPAN

Für die Ausstellung COLLECTING JAPAN im Fünf Kontinente Museum in München habe ich eine eröffnende Dauerprojektion mit dem Bildmaterial des Sieboldarchivs gestaltet. Oben rechts ist die finale Version zu sehen. Das Video im Link ist ein Zusammenschnitt verschiedener Versionen beschleunigt auf 1,5-fache Geschwindigkeit.

[VIDEO ANSEHEN](#)

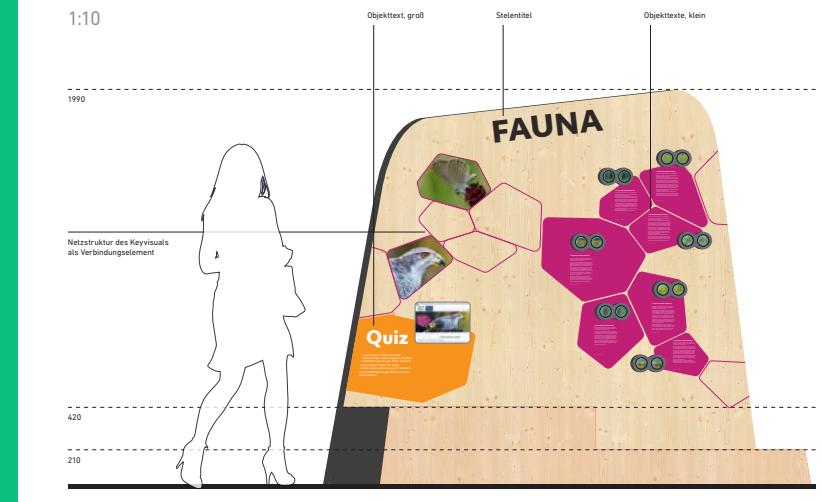


2019

NATURA 2000

Während meiner Tätigkeit für Atelier Schubert habe ich die Grundzüge der Ausstellung mitgestaltet und eine interaktive Bayernkarte entworfen. In der Wanderausstellung ging es um einzigartige Naturräume in Bayern.

Am Medientisch konnten Besucher*innen detaillierte Informationen zu allen Natura2000-Schutzgebieten Bayerns aufrufen.



ANIMATION



 [VIDEO ANSEHEN](#)

2022

DE KRAANVOGEL „SIEBOLD“

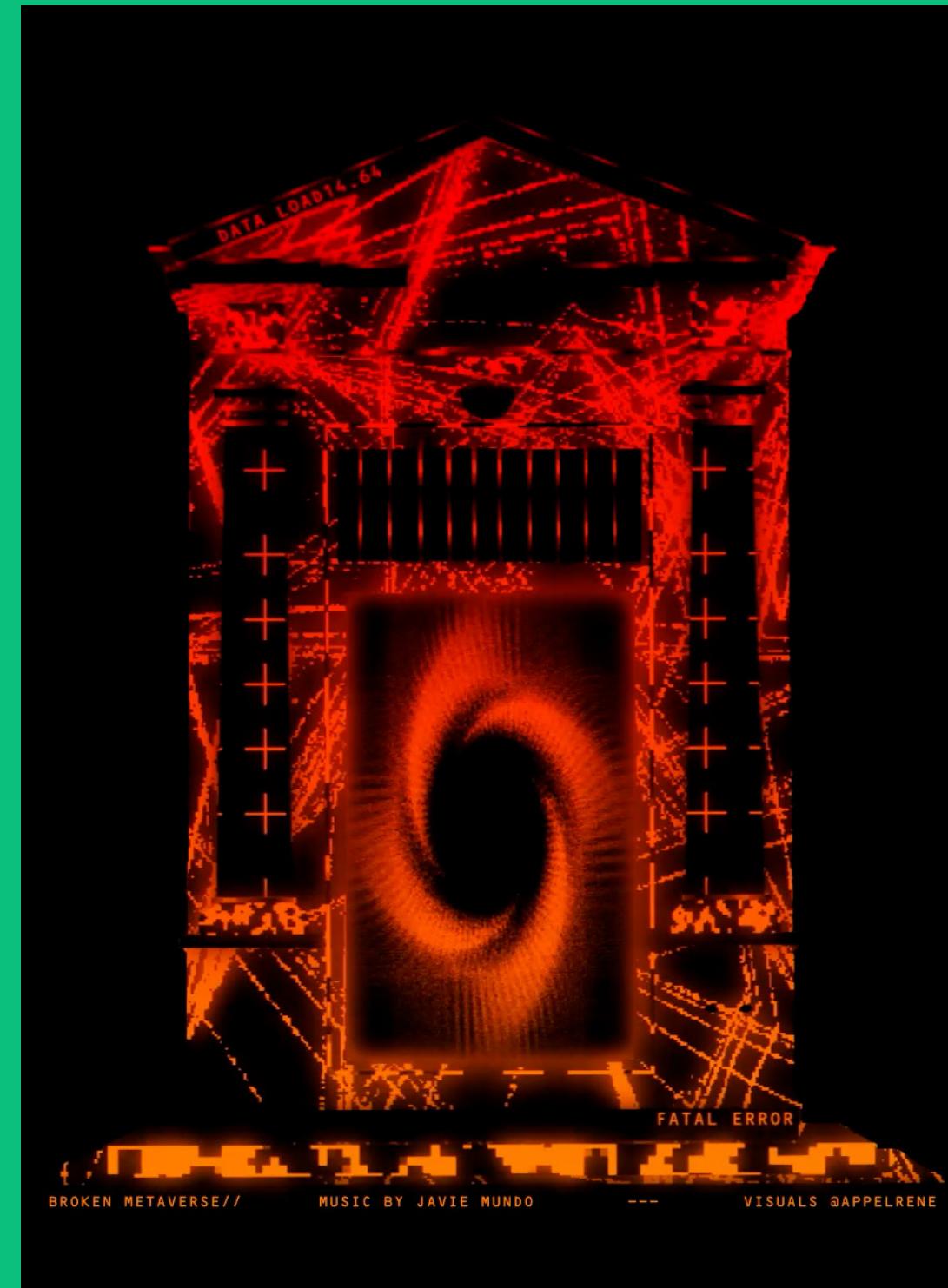
Im Rahmen des Kurses „Animated Illustrations“ bei Aylin Mirza ist dieser Clip entstanden. Es ist die Geschichte einen hochnäsigen und zugleich tölpelhaften Kraniches. Inspiriert von Naturstudien des Künstlers Katsushika Hokusai, soll auch der Animation ein Landschaftsgemälde zum Leben erwachen.

2022

BROKEN METaverse

Eine kleine Fassadenprojektion auf das etwa 3 m hohe Tor am Bischofsplatz in Mainz. Die soundreaktive Installation soll einen Zugang zu einem Metaversum simulieren, dass nicht richtig geladen werden kann.

 [VIDEO ANSEHEN](#)



2019

DIGITAL DETOX

Beim Rundgang 2019 der ABK Stuttgart konnten wir, ein 5-köpfiges Team, einen digitalen Spabesuch anbieten. Durch Virtual Reality haben wir fiktive Entspannungswelten erschaffen, in denen Besucher*innen zu suggestiven Meditationsübungen den Alltagsstress und auch den Trubel der Werkschau kurz vergessen konnten. Zu diesem Zweck haben wir in der VR-Lounge Teppich verlegt, Sitzkissen ausgelegt und eine ruhige Animation auf Stoffbahnen projiziert. Besucher*innen mussten ihre Schuhe ausziehen und konnten bei Bedarf Slipper und einen flauschigen Bademantel anlegen. Nach dem Ausfüllen des Behandlungsprotokolls – dies diente im Grunde als Eisbrecher und zum Zeitvertreib bis eine der drei OculusGo-Brillen frei war –, durften sie sich in die Entspannungswelten zurückziehen.

Das Team bestand aus meinen Kommiliton*innen Marius Stepanek, Justus Heuschele, Mike Razniewski, Marlene Kehle und Marie Schaffert. Zusätzlich hat uns das Animationsinstitut der Filmakademie Ludwigsburg bei der technischen Umsetzung unterstützt.

Die drei entstandenen Welten hatten verschiedene Themenschwerpunkte: In Cumulus Cum schwebt der Zuschauer über den Wolken umgeben von Luftballons. Hier ging es um Ausgeglichenheit und Balance. In der Diamond Lounge, in welcher der Besucher*innen sich umgeben von Wasser wiederfindet, stand Frieden und Güte als Thema fest. Tropicana zeigte einen Dschungel, der sowohl Zufriedenheit, als auch Heimat widerspiegeln sollte.



01 Behandlungsprotokoll		<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> D
für Ihre Unterlagen					
01.1 R-Nr.	02. Ort der Behandlung				
1-1	ABK STUTTGART, NB2 KD-PT				
Geb. Geb. Not- frei pflicht fall	03 Datum	04 Betriebsstättennummer			
	07.19	18-3-8-7-70192-001			
VOM PATIENTEN AUSZUFÜLLEN					
05 Persönliche Daten		05.2 Geburtsdatum			
05.1 Nachname, Name					
06 Test ZUTREFFENDES BITTE MARKIEREN					
06.1 Zeit / Tag*, die Sie nicht auf Bildschirme schauen: >10h <10h <5h <2h		06.5 Bewerten Sie Ihr aktuelles Stresslevel: 1 2 3		07 Behandlungsgrund	
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		08 Beanspruchtes Kurrogramm [Nach Behandlung eintragen]	
06.2 Zeit / Tag*, die Sie nicht mit Schlafen verbringen: <15h >15h >17h >19h		4 5 6		08.1 Empf.	
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		<input type="checkbox"/> CUMULUS CUM	
06.3 Zeit / Tag*, in der Sie nicht in der Natur sind: <19h >19h >21h >23h		7 8 9		<input type="checkbox"/> DIAMOND LOUNGE	
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		<input type="checkbox"/> TROPICANA	
06.4 Zeit / Tag*, die Sie nicht alleine sein können: <17h >17h >20h >23h		10 11 12		<input type="checkbox"/> Digital Detox Experience	
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		<input type="checkbox"/> VR -	
09 War die Behandlung erfolgreich? <input type="checkbox"/> JA <input type="checkbox"/> NEIN					
10 Unterschrift des behandelnden Therapeuten <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
38118540					

DIGITAL DETOX ist ein Projekt der Klasse Thomas. Aktiv an der Umsetzung waren beteiligt:

Marlene Kehle (@marlenekehle),
Justus Heuschele (@young.lyng),
Mike Razniewski (@mikey.bajki),
Marius Stepanek (@_stepneck_),
René Appel (@appelrene),
Marie Schaffert (@mrschffrt);

Sie durften der Stimme von Lina Syren lauschen
(lina.syren@web.de);

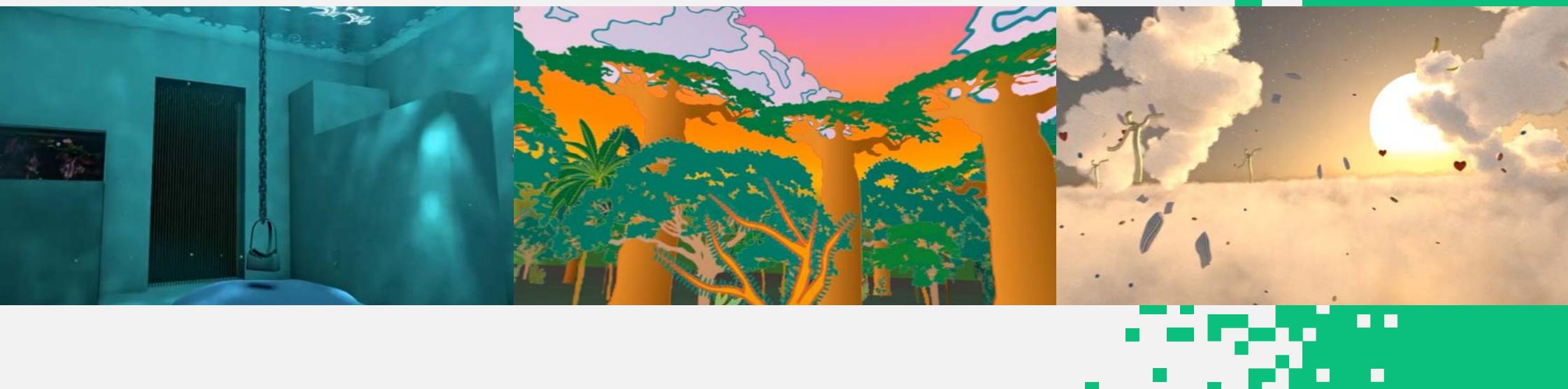
Vielen Dank an das Animationsinstitut Ludwigsburg für die Unterstützung; Speziell an Andreas Ulmer, Holger Schönberger, Manuela Weiss, Anna Matacz, Prof. Andreas Hykade, Martin Egger, Caro Kiessling und Felix Bucella

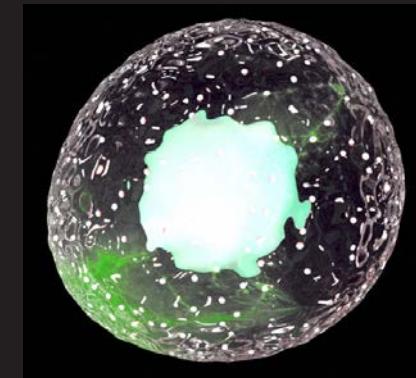
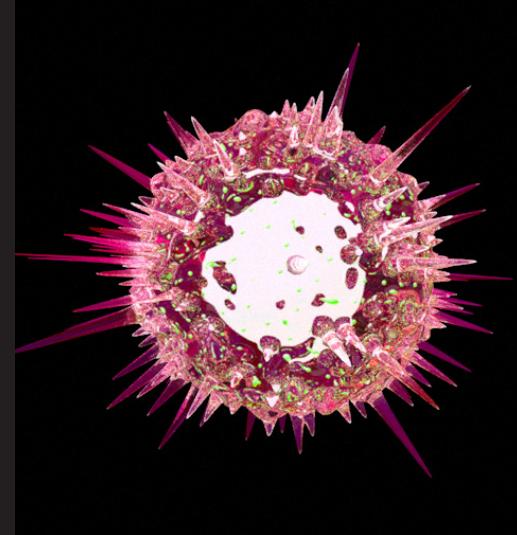
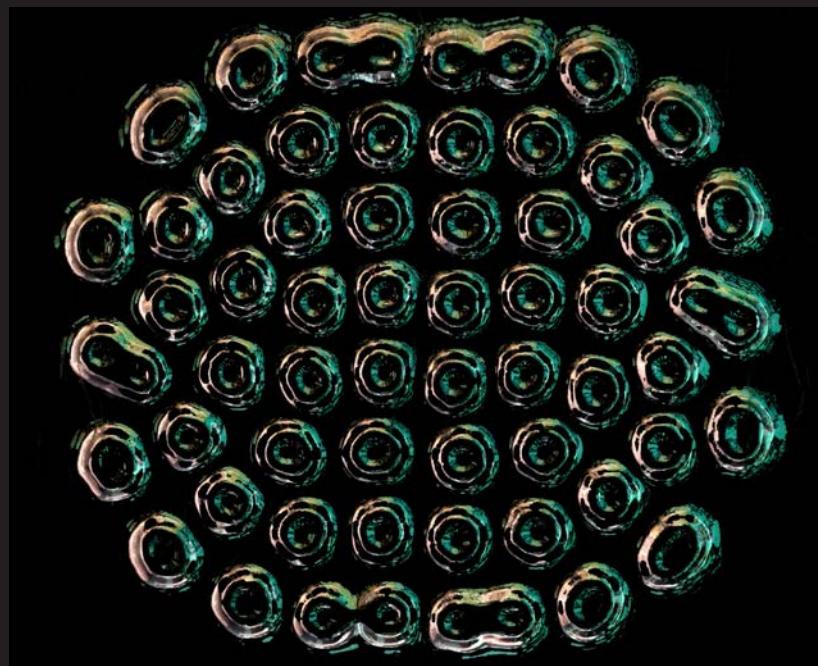
FILM AKADEMIE
BADEN - WÜRTTEMBERG

abk-

Staatliche Akademie
der Bildenden Künste
Stuttgart

Inhalte aus externen Quellen:
Lowfish-3D-Modell von Kristina Sergeeva
(www.artstation.com/misaooo),
Music2Meditate von Juan Sánchez
(open.spotify.com/artist/7hWXE61toZRP69BB1b0gDe),
Palace Hotel Tokyo von Kobayashi Yamato,
Sienna - Seahawk Open Wide Mix von Privat Agenda,





2018

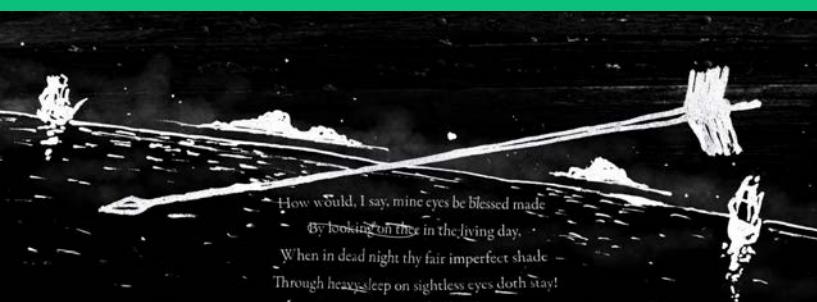
[VIDEO ANSEHEN](#)

Clash of Cultures

CLASH OF CULTURES ist das Ergebnis des Dolby Atmos Workshops an der Filmakademie Ludwigsburg. Jedes Team erhielt eine Atmos-Sounddatei und musste innerhalb einer Woche eine Geschichte und filmische Umsetzung zu den Geräuschen erdenken. Am Ende konnte in einer finalen Abmischung auch die Soundfile noch etwas nachjustiert und modifiziert werden.



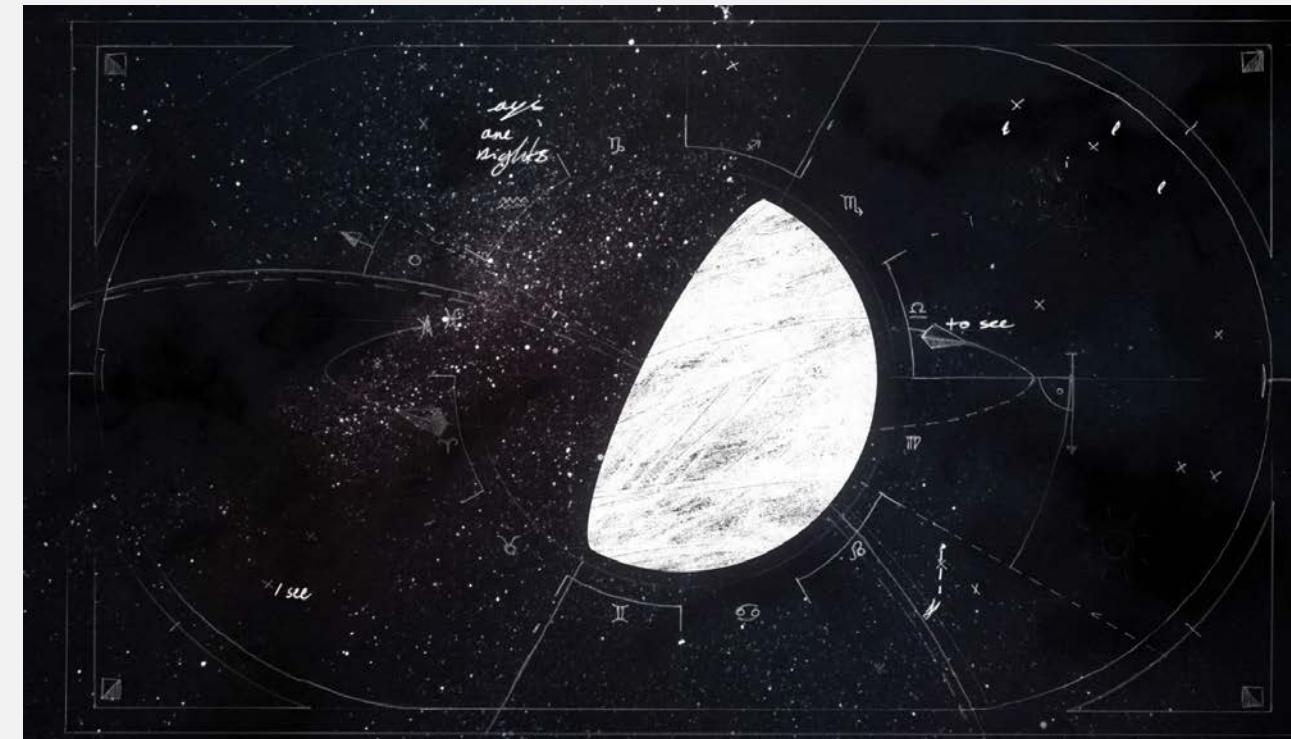
When most I wink, then do mine eyes best see,
For all the day they view things unrespected;
But when I sleep, in dreams they look on thee,
And darkly bright, are bright in dark directed.



How would, I say, mine eyes be blessed made
By looking on thee in the living day,
When in dead night thy fair imperfect shade
Through heavy sleep on sightless eyes doth stay!



Then thou, whose shadow shadows doth make bright,
How would thy shadow's form form happy show
To the clear day with thy much clearer light,
When to unseeing eyes thy shade shines so!



2017

SONNET 43

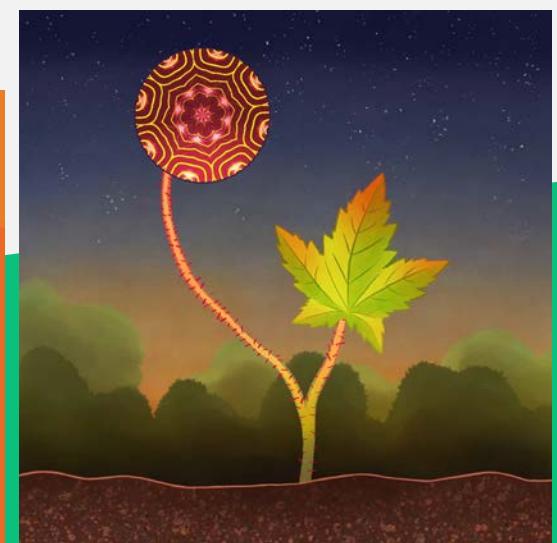
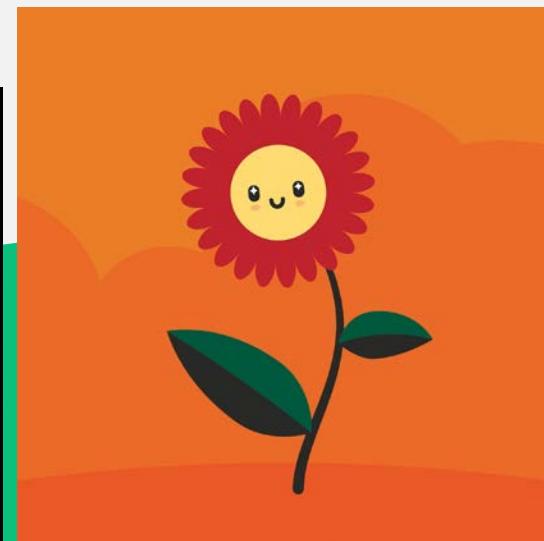
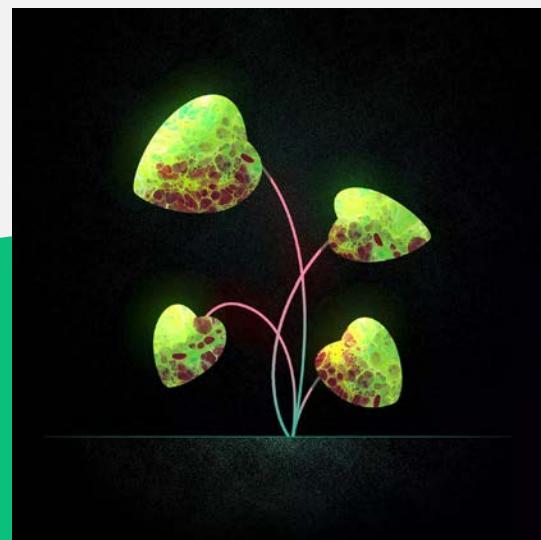
Filmische Umsetzung des SONNET 43 von Shakespeare und mein erster echter Berührungspunkt mit Animation.

[VIDEO ANSEHEN](#)

2024

AE-WORKSHOP „FLORA“

An der Hochschule Mainz habe ich im Fachbereich Zeitbasierte Medien einen Workshop zur Animation von Blumen und Pflanzen gegeben. Die Teilnehmenden des interdisziplinären Kurses FLORA unter der Leitung von Prof. Anja Stöffler, haben dabei unter anderem erfahren wie Expressions sinnvoll eingesetzt werden können und das Plug-in DUIK kennengelernt.



FILM

2023

LOVE IS (FOR THE) HOPELESS

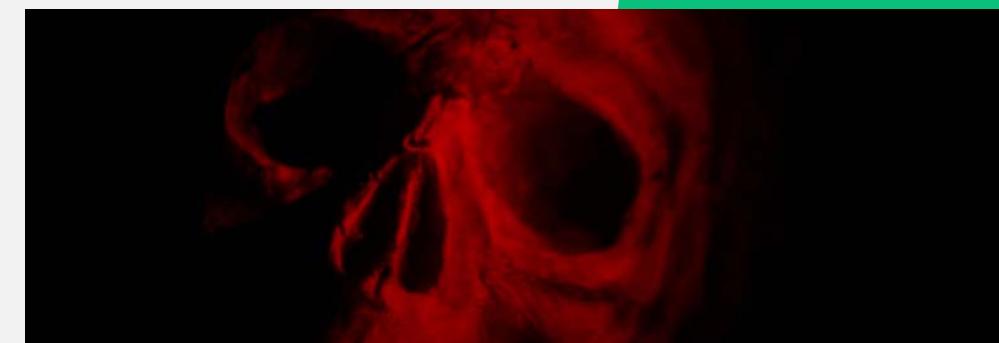
Für den Kurzfilm LOVE IS (FOR THE) HOPELESS von Onur Bilmen habe ich als Digital Effects Designer Graffitis, Tags und PasteUps illustriert, die nachträglich in den Film eingefügt wurde



2023

KRONOS

Zusammen mit einem kleinen Team war ich für das Setdesign der Kurzfilmproduktion KRONOS von Lukas Klein und Onur Bilmen verantwortlich. Neben der Auswahl und Platzierung für den Horrorfilm geeigneter Requisiten habe ich einen Schädel, den Schädel des Vater, modelliert und bemalt. Neben dieser Tätigkeit, habe ich zusammen mit Patrick Wild an Special Effects gearbeitet und hierfür Make-up aufgetragen, sowie essbares Kunstblut und künstliche Organe hergestellt. Letztere sind in der finalen Fassung des Filmes jedoch leider nicht zu sehen.





KONTAKT

E-Mail: design@appelrene.de
Tel.: +49 151 5320 7153

Website: www.appelrene.de
IG: [@appelrene
LinkedIn: \[René Appel\]\(https://www.linkedin.com/in/ren%C3%A9-appel/\)](https://www.instagram.com/appelrene)