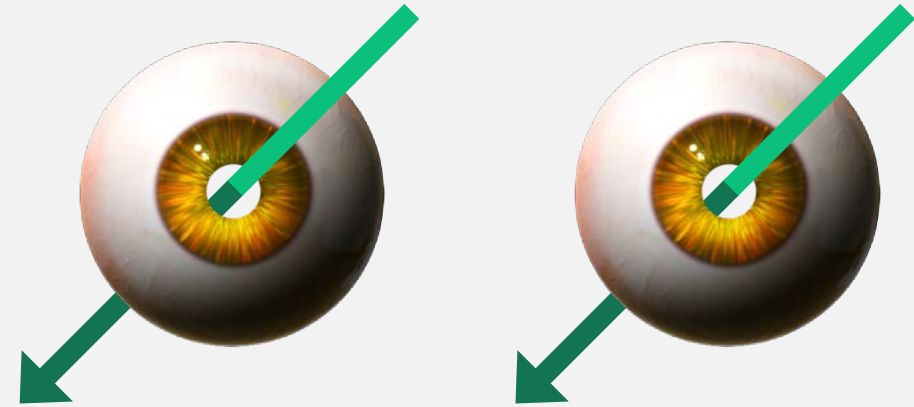


RENE  
APPEL

# PORTFOLIO

September 2024

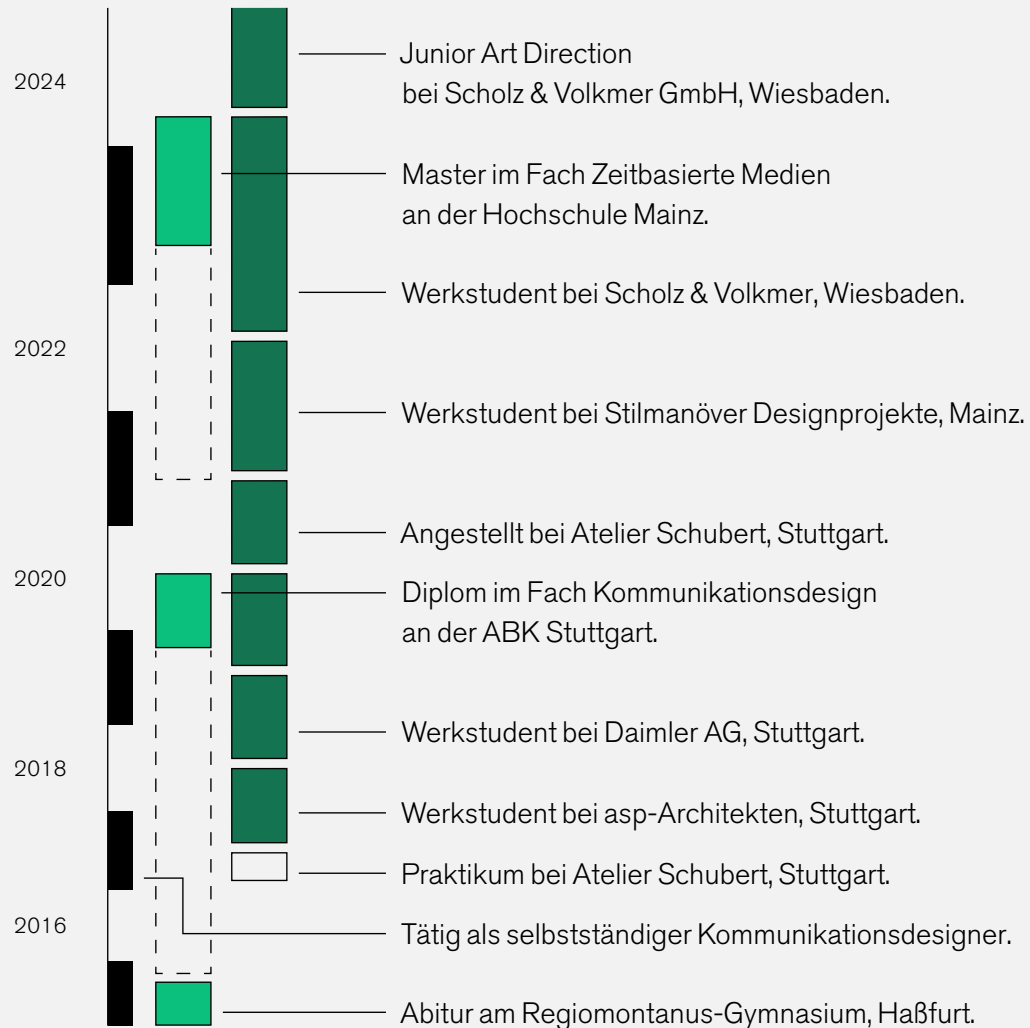
# INHALTSVERZEICHNIS



3	VITA		19	Blue Box: BCDC	●	38	WEBDESIGN		52	Clash of Cultures	●
			20	Die Ausgestorbenen	●				53	Sonnet 43	●
4	DIPLOM & MASTER		21	Halbwertszeit	●	39	AM-Online	●			
			22	Schnapsgeflüster	●	40	Politisches Plakat DIY	●	55	FILM	
5	Shipibo Pot Stories		24	MIXER-Kalender	●				56	Love is Hopeless	●
			25	Amerika Erzählt	●	42	MESSE + MUSEUM		58	Kronos	●
8	Babylonische Wirren		26	EQC-Produktion	●						
9	Hobos von heute		27	Postkarten + Sticker	●	43	Linexo	●			
11	Rising Flag					44	Mythos Samurai	●			
12	theoretisch		29	GRAFIKDESIGN		45	Collecting Japan	●			
13	Zeichen Plakativ					46	Natura 2000	●			
			30	Garlic Audio	●						
14	ILLUSTRATION		31	Der ganze Rest	●	47	ANIMATION				
			33	Bosch CX	●						
15	Caretaker	●	34	QUINT	●	48	Kraanvogel „Siebold“	●			
17	Lord of the Swamp	●	35	60 Stunden	●	49	Broken Metaverse	●			
18	Rock Quiz	●	36	Jazzpop-festival	●	50	Digital Detox	●			
			37	AKA-Webshop	●						

● Studentische Arbeiten ● Freie Arbeiten ● Aufträge ● Anstellung

## VITA



## VISUAL STORYTELLING

„Wie spricht man Menschen an, um sie für ein schwieriges und vielleicht ungeliebtes Thema zu sensibilisieren? Auch hier die Antwort: Man braucht Bilder.“ – Klaus Staack

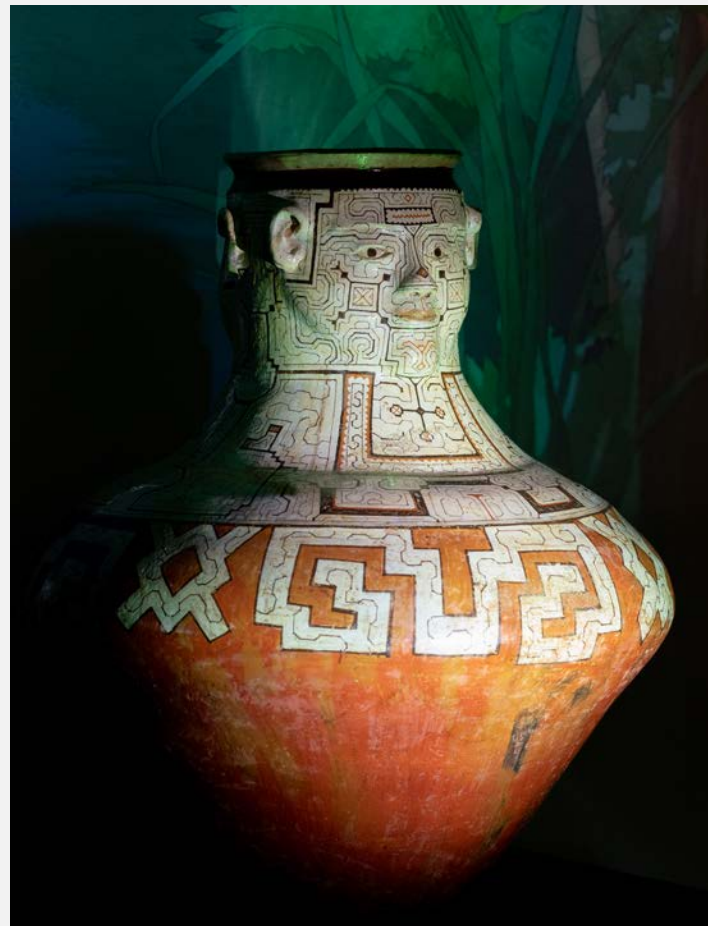
Diesem Grundsatz folge ich in meiner Arbeit. Mein Ziel ist es, Menschen mit audiovisuellen Medien zu motivieren, sich mit der Welt und ihren Themen auseinanderzusetzen. Dafür kreiere ich Illustrationen und Animationen in 2D und 3D, die Interesse wecken, Informationen vermitteln und begeistern.

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 audiovisuellen 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



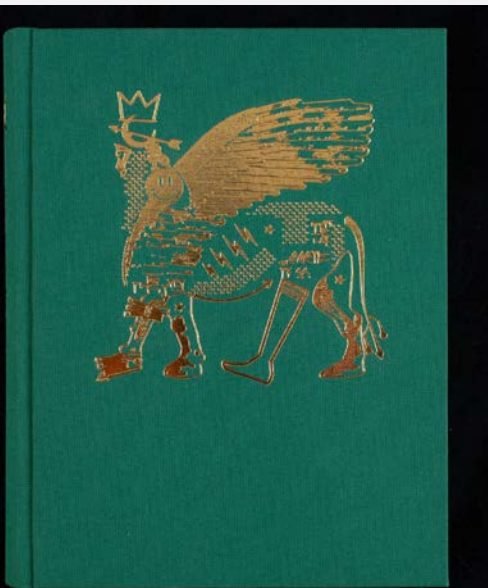
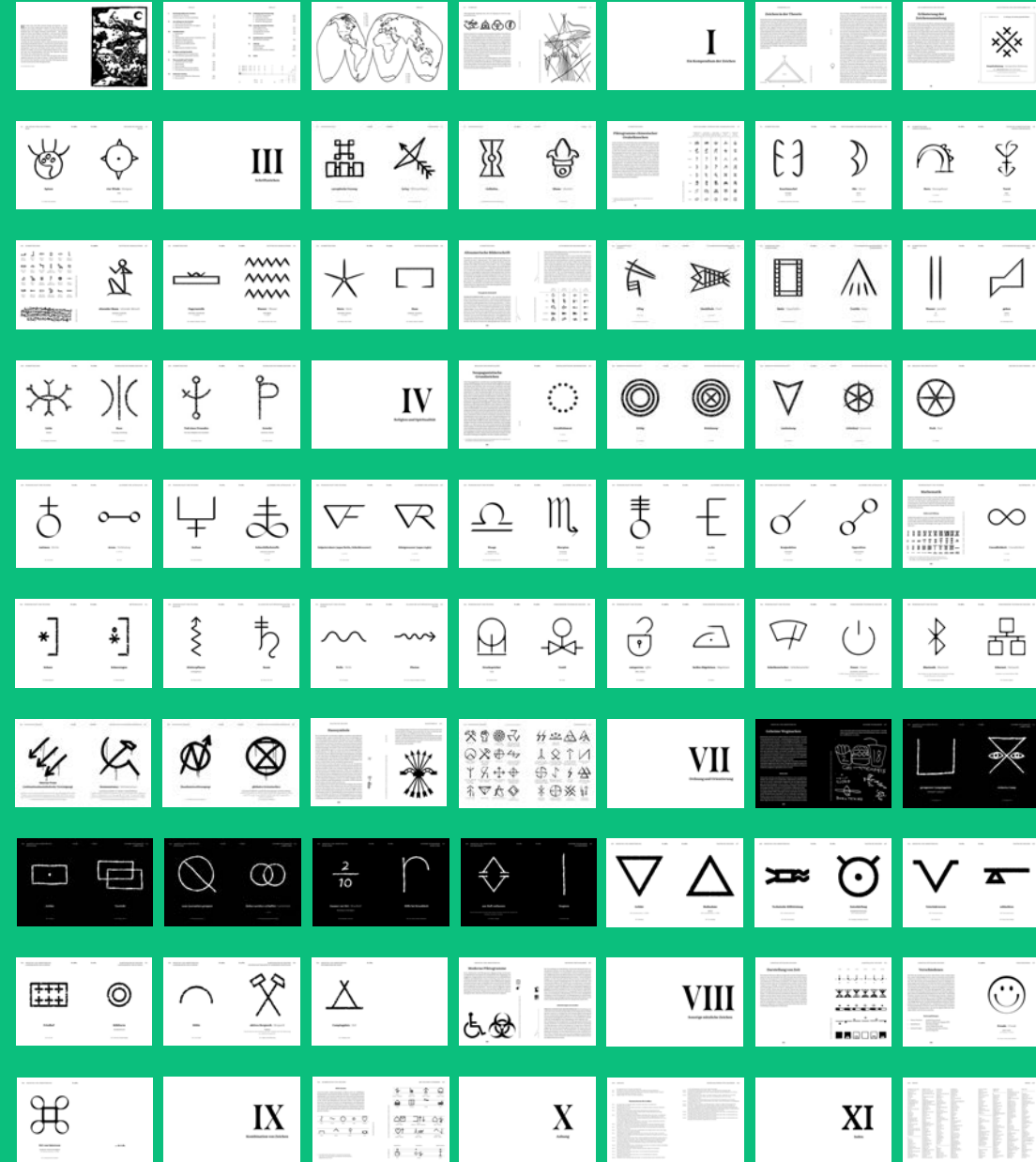


2020

## 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](#)

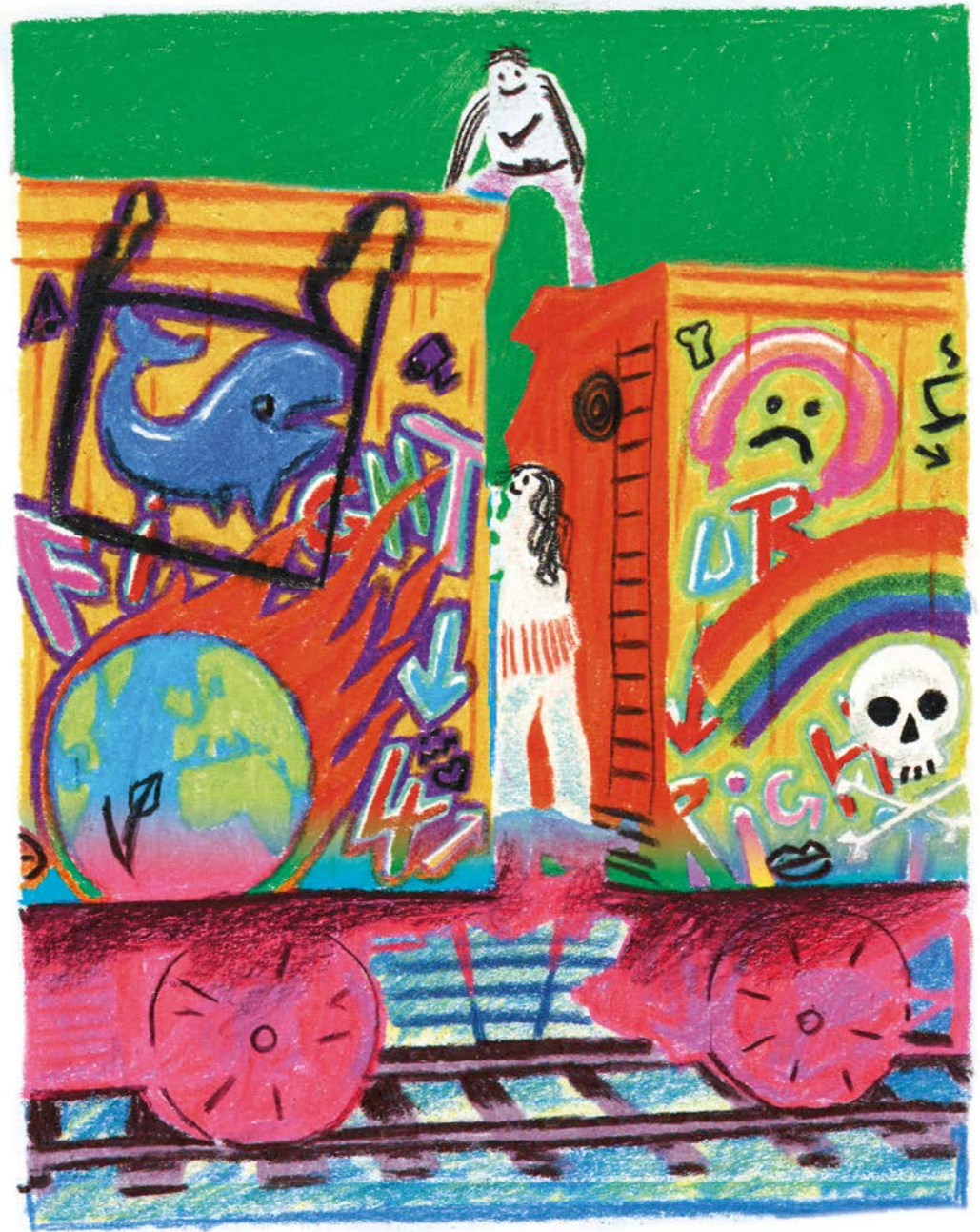


2020

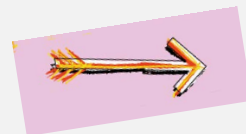
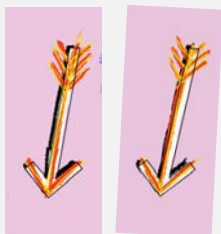
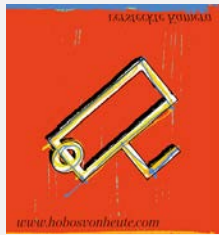
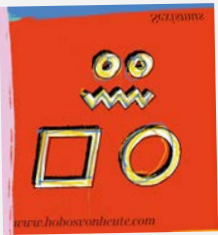
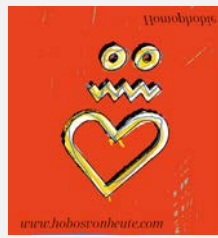
## HOBOS VON HEUTE

Seit über 100 Jahren werden Hobocodes und Gaunerzinken genutzt, um im Stillen mit Mitverschwörer\*innen zu kommunizieren. Sie dienen 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](#)


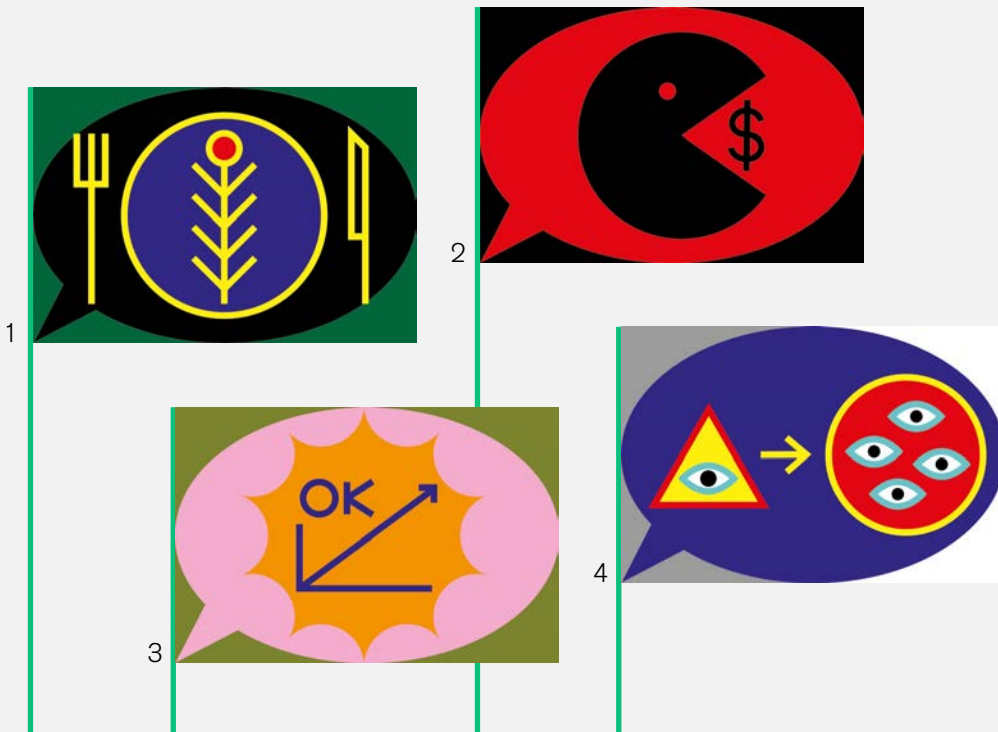




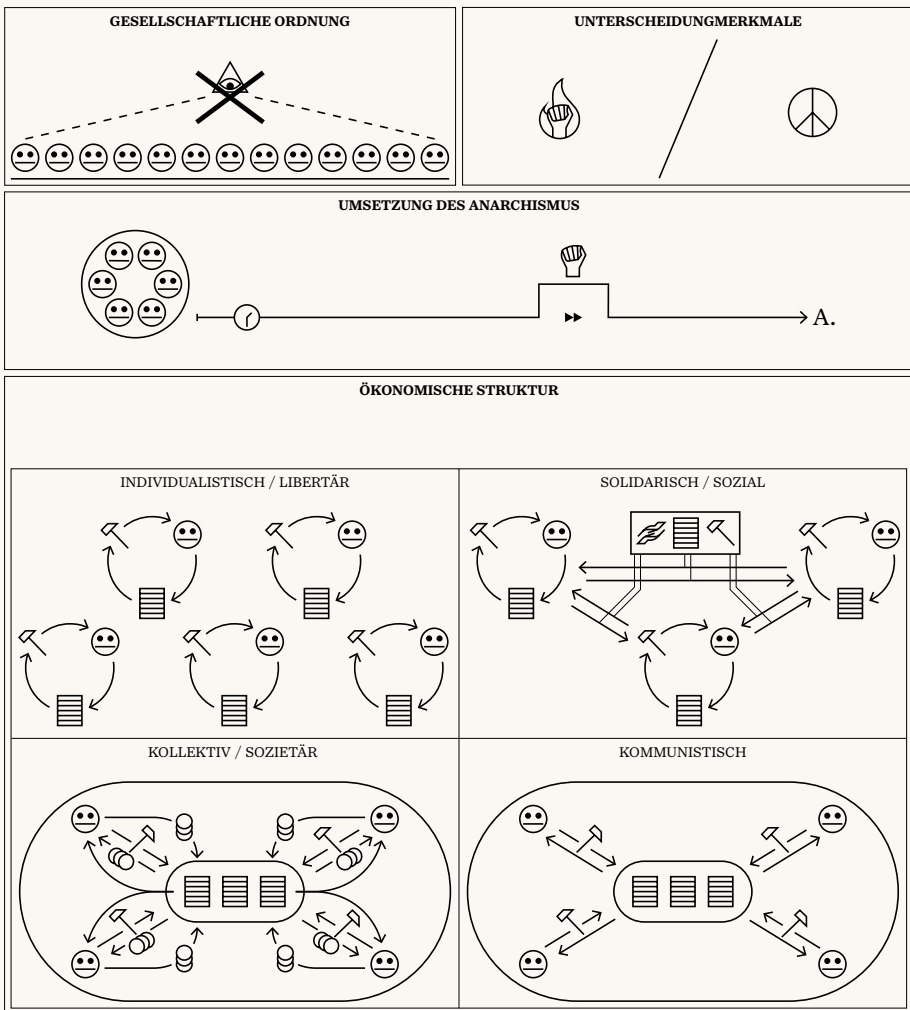
2020

## RISING FLAG

Zeichen für Demonstrationen und politisches Aufbegehren 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.



# ANARCHISMUS

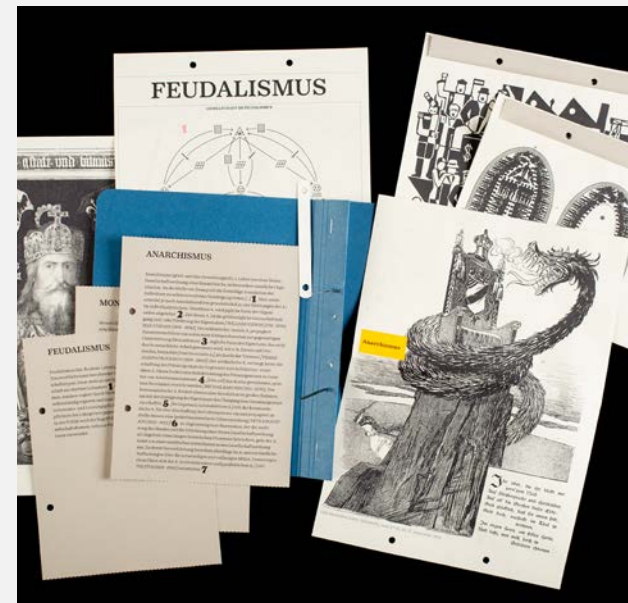


⊙ INDIVIDUUM ◀ ARBEIT █ GÜTER ▲ AUTORITÄT ⚡ GEWALT ♣ REVOLUTION ☺ FRIEDEN ⌚ ZEIT ▶ SCHNELL  
 ✂ UNTERSTÜTZUNG Ⓢ LOHN

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.





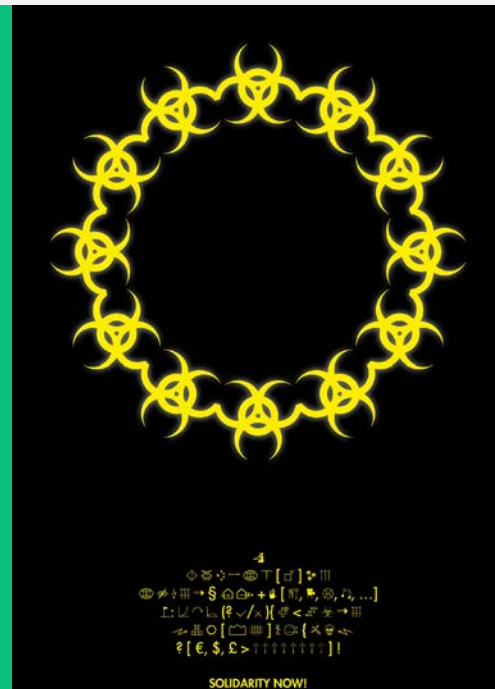
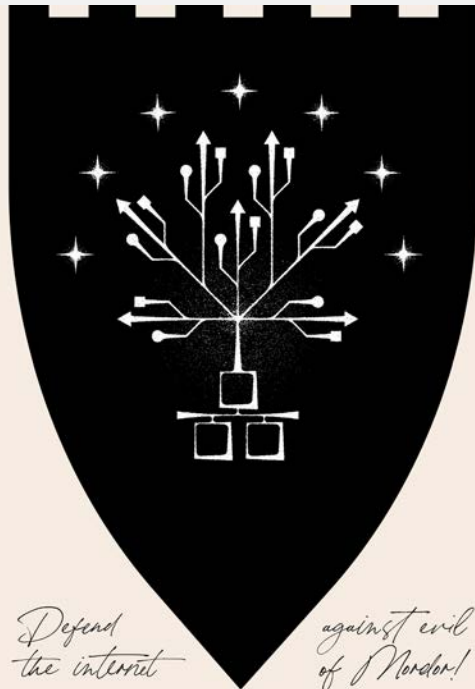
2020

## 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**

2021

## CARETAKER

Zusammen mit Kilian Urban habe ich an einem kleinem 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](#)

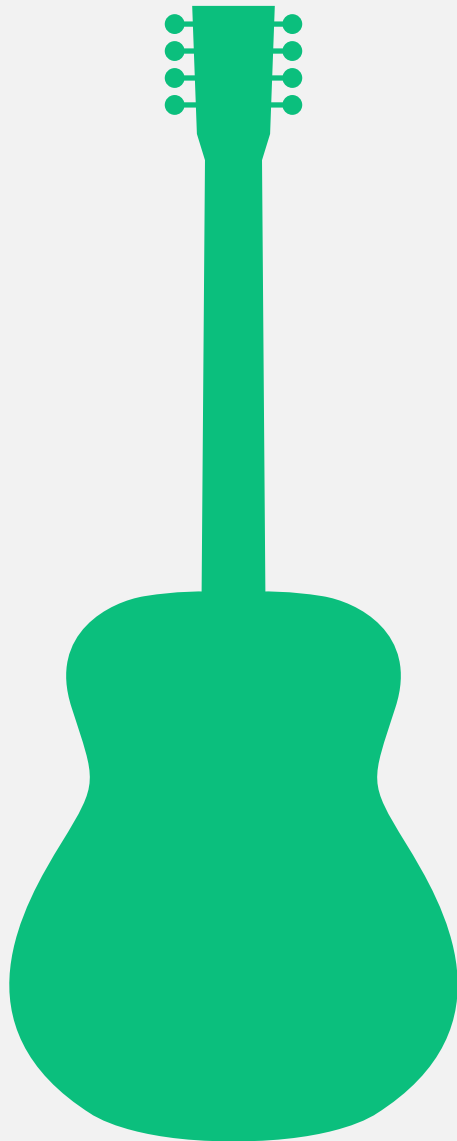
Ich habe den „Kurs: Modelling und Texturing“ bei Timur Ariman genutzt um das Thema Kolonialismus auf eine ganz eigene Weise zu illustrieren: In Form eines Alligators, über den eine im fremde Kultur übergestülpt wurde. Die vermeintliche Absicht das Tier zu glorifizieren entfremdet ihn schlussendlich nur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

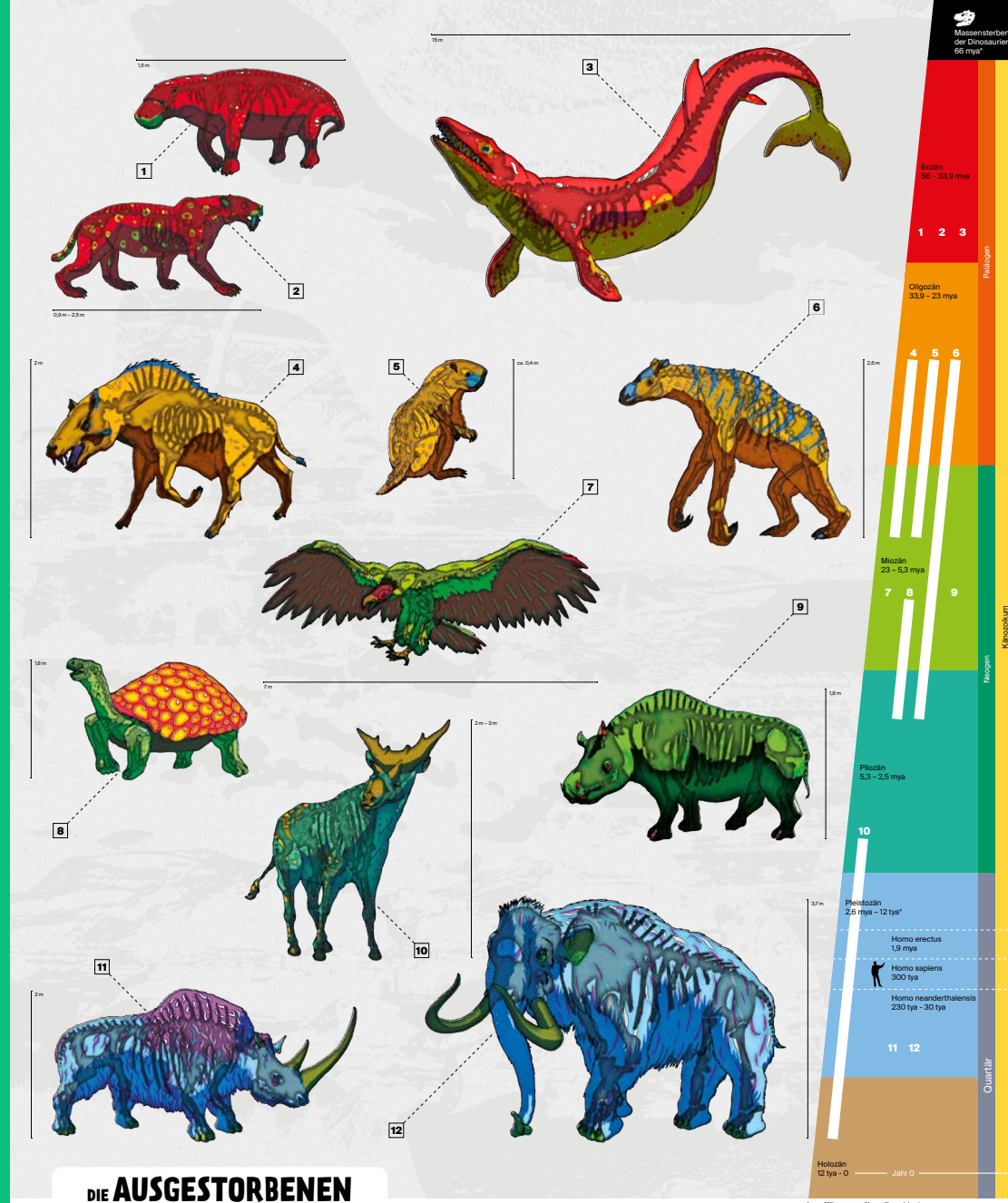
Christian Angele und ich hatten das Vergnügen Comicpanels für das Kreativkollektiv Carlo zu zeichnen, welche daraus einen Werbespot für das Unternehmen ETAS und deren Bosch Cyber Defence Center zaubern.

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

2019

# DIE AUSGESTORBENEN

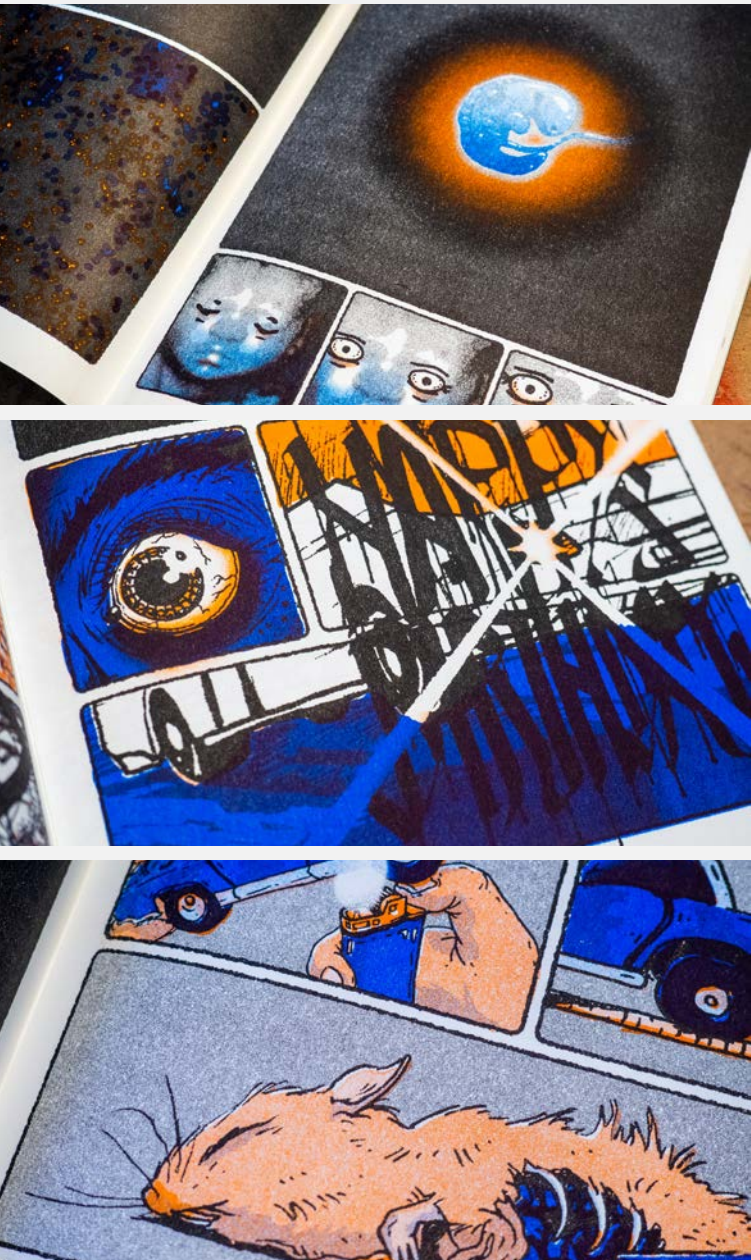
DIE AUSGESTORBENEN war ein Projekt zusammen mit Josephina Michelle Hartung. Mit der Paläontologien aus Tübingen, erarbeitete ich ein Poster über ausgestorbenen Spezies.



- 1 - **Prorastomus** war der Vorfahre der Seekühe (Sirenia). Er lebte vor 40 Millionen Jahren, da wo heute Jamaica ist. Die Urseeukel hatte Beine statt Flossen und einen guten Geruchssinn.
- 2 - **Nimravidae** ist eine ganze Gattung von ausgestorbenen Raubkätzchen, deren Größe zwischen derer von Leopard und Löwe schwankt. Sie werden als Scheinbälzkatzen bezeichnet.
- 3 - **Basilosaurus** war anders als es das Anhängsel Saurus (Echse) vermuten lässt, ein Säugtier und stellte eine eigene Melipotung dar. Er war der Spitzenprädatör seiner Zeit.
- 4 - **Daedon** oder Olinohys war ein schreckliches Schwein. Aufgrund des Körperbaus wird geschlussfolgert, dass es ein Räuber aber Allesfresser war. Der Kiefer konnte Knochen zermahlen.
- 5 - **Paleocaster** war ein urzeitlicher Iltis, der in offenen Steppenlandschaften lebte. Zum Teil wurde nicht nur sein Skelett sondern sein ganzer unterirdischer spaltartiger Bau versteinert.
- 6 - **Chalicotherium** gehört zu den Unpaarhufern. Die heutigen Unpaarhufer sind Nashörner, Pferde und Tapire. Die Krallen konnten zur Futtersuche als auch zur Verteidigung dienen.
- 7 - **Argentavis**, der größte flugfähige Vogel der je gelebt hatte, war ein Aasfresser. Starke Westwinde in Südamerika hatten es der Evolution ermöglicht, den riesigen Vogel hervorzubringen.
- 8 - **Colossochelys** oder Atlasschildkröte gehörte zu Megalania Asiens. Sie war die größte Landschildkröte, die je lebte und wog zwischen einer und vier Tonnen.
- 9 - **Chlothierium**, ein Vertreter der Nashörner, lebte vor 11 bis 5 Millionen Jahren. Die hervorstehenden Schneidezähne waren bei Bullen nahezu doppelt so lang wie bei Kühen.
- 10 - **Stivatherium** oder Rindergiraffe waren sowohl in Europa, Afrika als auch Asien verbreitet. Die Stirnzapfen waren wie bei heutigen Giraffen ebenfalls ledbedeckt wenn auch wesentlich größer.
- 11 - **Coelodonta antiquitatis** ist mit seiner alternativen Bezeichnung Wollnashorn perfekt beschrieben. Zudem war es perfekt an harte Gräser der Kaltsteppe als Nahrung angepasst.
- 12 - **Mammuthus trogonter** oder Stappennmammut, ersetzte Mammuthus meridionalis in der Evolution. Sie waren bis zu zehn Tonnen schwer und ernährten sich von Gräsern.

Gestaltung und Illustration von René Appel (renaeapp@tuebingen.de, IG @reppahne) | Vielen Dank an Josephina Michelle Hartung für die lehrliche Kompetenz und Unterstützung bis hier und in der weiteren Entwicklung des Projekts.





2019

# HALBWERTSZEIT

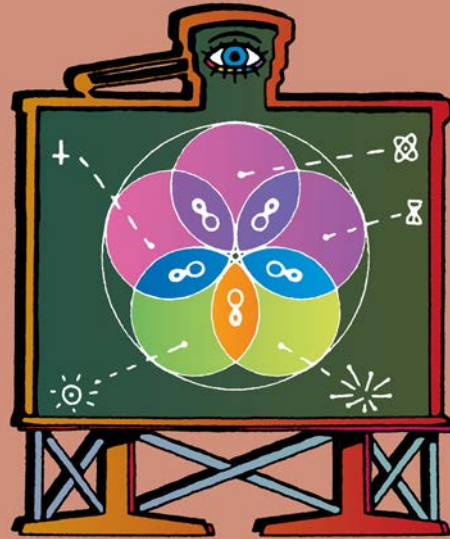
Illustriertes Zine über Alter, Altern und Adoleszenz.  
Risogedruckt bei DRUCKEN 3000 in 3 Farben.







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



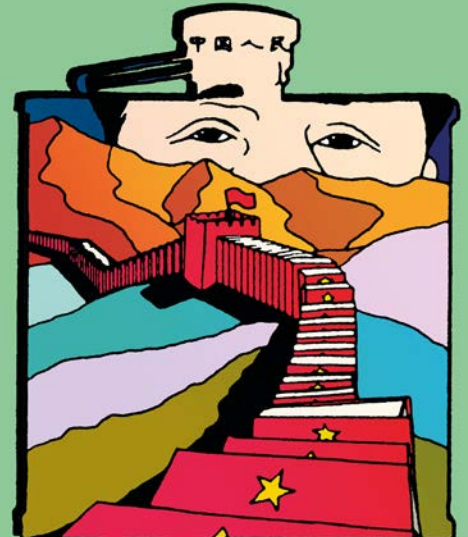
WEIN HILFT BEIM STERBEN



ABSINTHTRINKER VEREINIGT EUCH 1



ABSINTHTRINKER VEREINIGT EUCH 2



ABSINTHTRINKER VEREINIGT EUCH 3



2018 + 2019

## MIXER-KALENDER

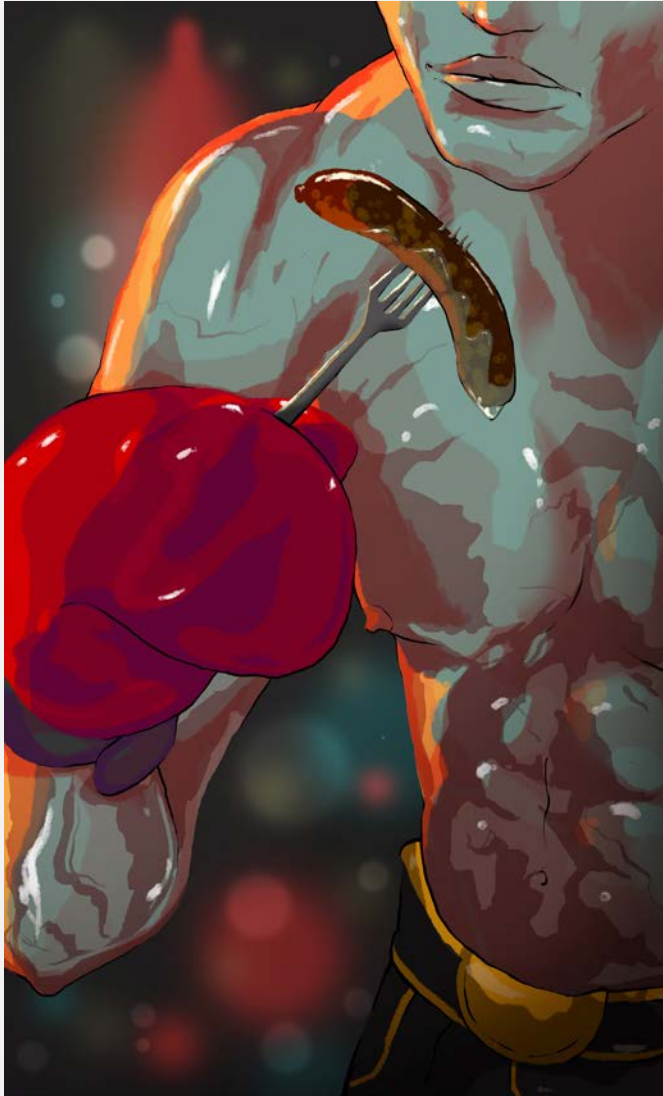
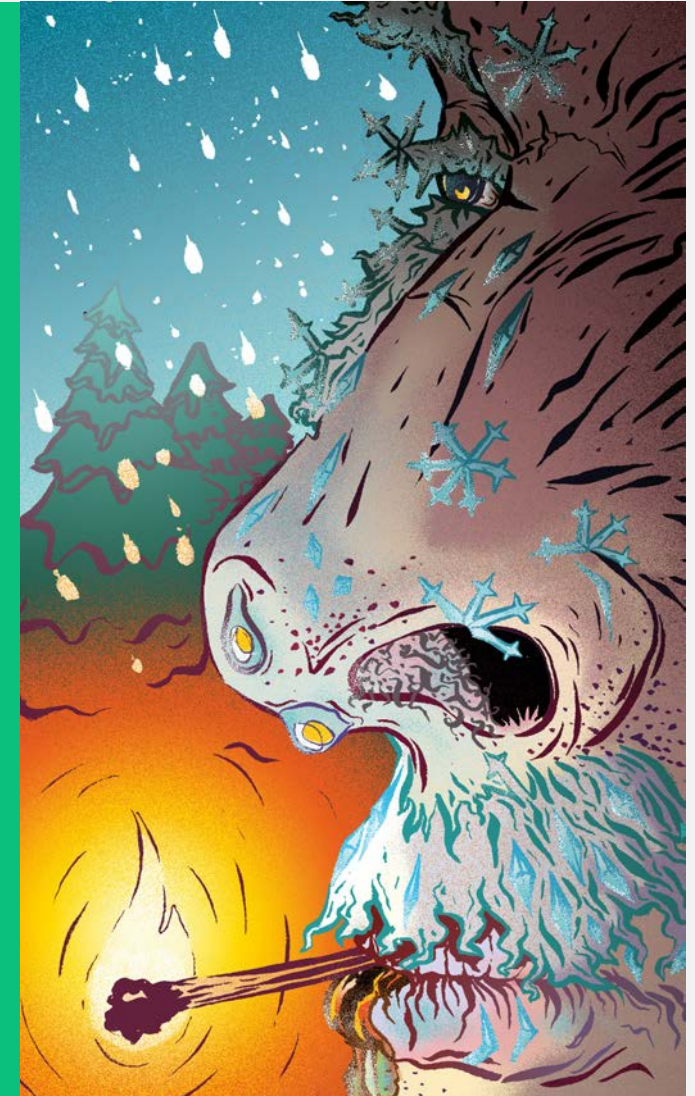
Kalenderblätter für den jährlich erscheinenden Kalender der Klasse Thomas. Gedruckt mit Risograph.

JUNI  
2019MAI  
2020

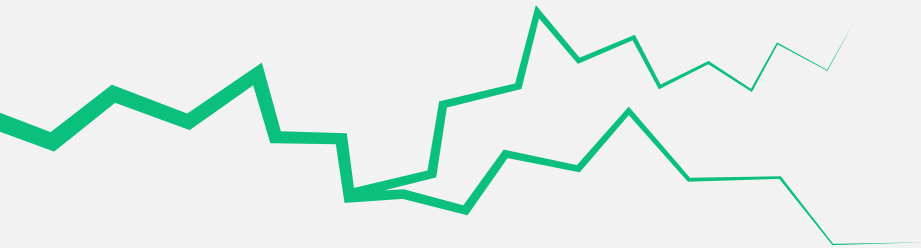


## AMERIKA ERZÄHLT

Aufmacherillustrationen zu Kurzgeschichten amerikanischer Autoren.

DER CHAMPION  
von T. C. BoyleDAS MÄDCHEN DAS TAUBEN ZÜCHTET  
von Edward P. JonesFEUERMACHER  
von Jack London

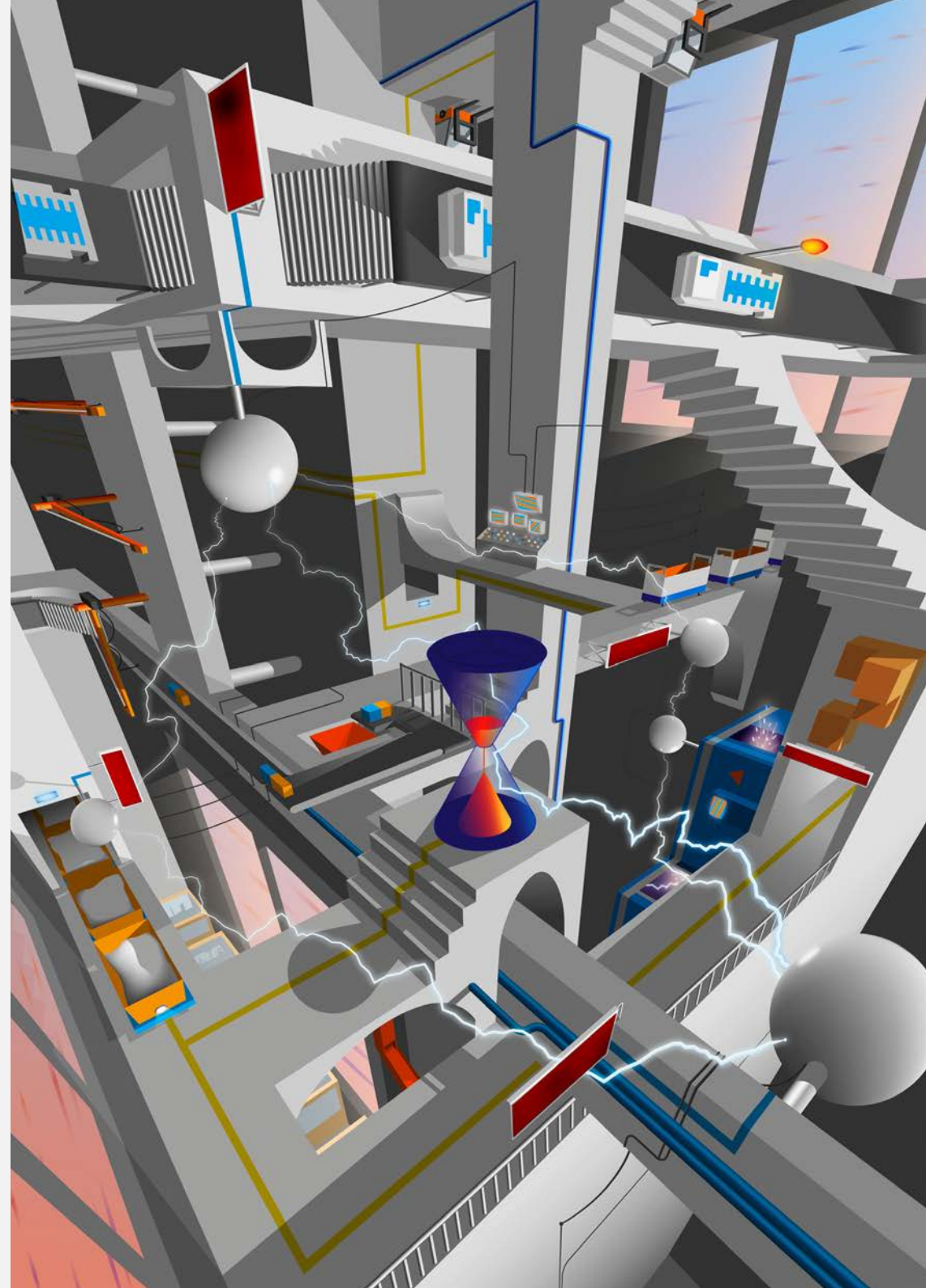




2018

## EQC-PRODUKTION

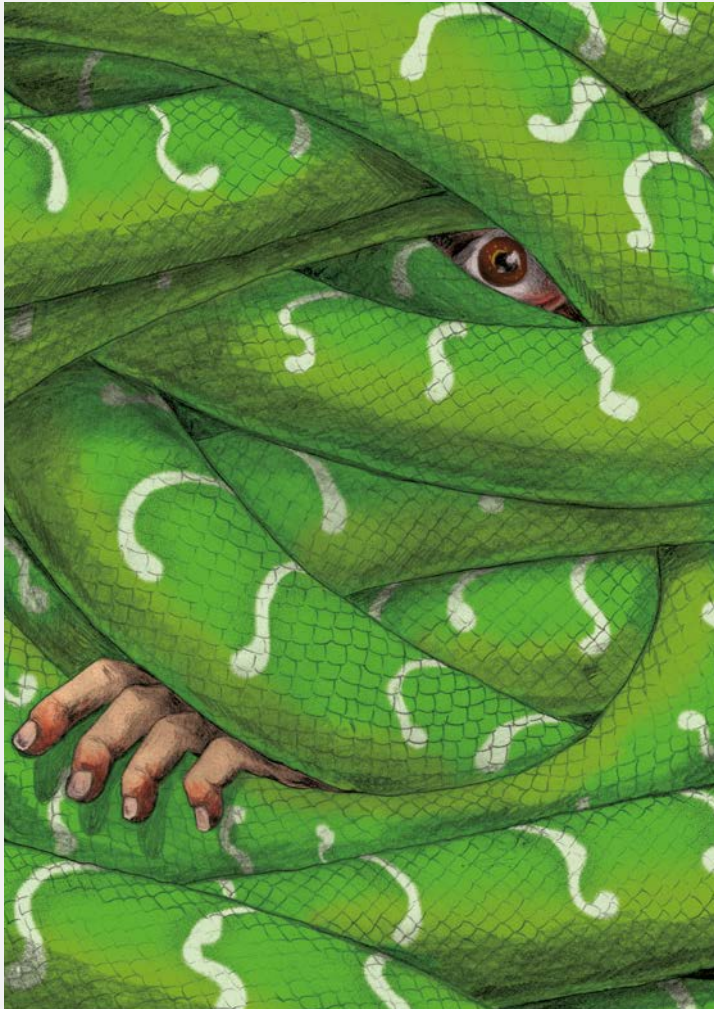
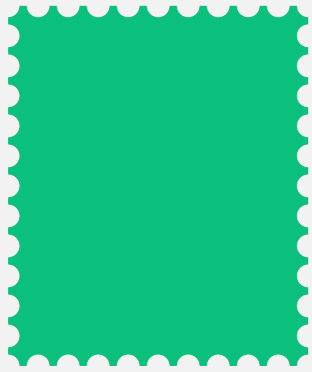
In einem internen Artikel über die damals neue Produktionslinie der Daimler AG für die Batterie des EQC in Kamenz ging es um Herausforderungen und den – so einer der Produktionsplaner – „Unmöglichkeiten“ in der Produktionsplanung. Mit einer von M.C.Escher inspirierten Illustration habe ich den Text begleitet.





2017 – 2022

## POSTKARTEN + STICKER









# GRAFIKDESIGN

2023

## GARLIC AUDIO

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



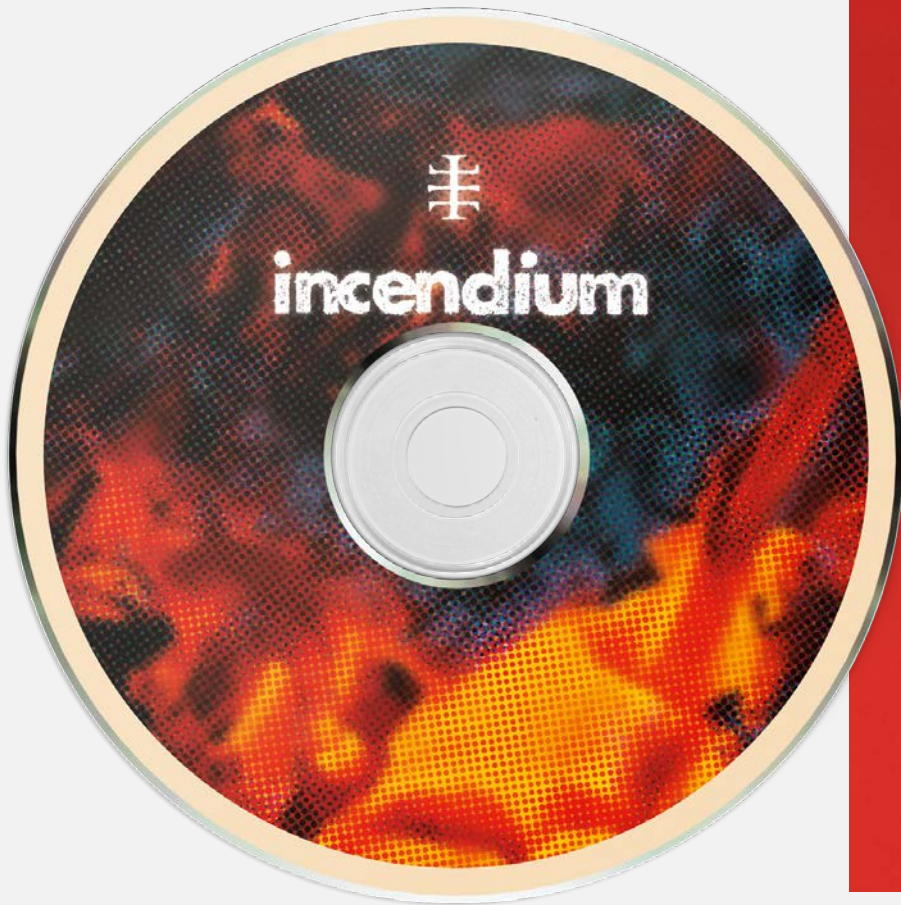


2020 + 2023

## 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.







## BOSCH CX

Directors Treatment für Werbespot für den E-Bike-Motor BOSCH CX



## Intro

Vor genau sechs Jahren war ich mit meinem Kumpels im Vinschgau in Südtirol zum Mountainbiken und Filmen. Voll motiviert sind wir um fünf Uhr morgens aus dem Bett gekrochen um die ersten Sonnenstrahlen auf dem Berg zu erleben. Vor unserer Unterkunft hat ein lokaler Freund schon mit seinem Pickup gewartet. Nun hieß es also fünf Leute fünf Bikes und ein Pickup. Über Nacht war es sehr kalt geworden und die Fahrt war rund 30 Minuten den Berg rauf. Gequetscht wie in einer Sardinenbüchse. Kamerarucksack in der Rechten, Fahrrad in der linken Hand ging es dann in Richtung Gipfel. Die Vibration des Autos hat sich auf meinen noch müden Körper verteilt und die Kälte hat mir den Rest gegeben. Für die Aussicht am Gipfel aber haben sich die Strapazen gelohnt. Jeder der Mountainbike fährt kennt genau dieses Gefühl - also warum nutzen wir dies nicht um einen Film, der die Schönheit des Mountainbikes neuinterpretiert und trotzdem authentisch bleibt, zu erschaffen?

## 3

Storyline

Unterschiedliche Einstellungen zeigen Jerome Uphill. Closeup von einem Autoreifen wie er in ein Schlagloch stößt. Kleine Steine auf der Ladefläche werden in Großaufnahme durchgeschüttelt. Schnitt zum E-Bike wie es ohne Probleme über ein sehr grobes Steinfeld Bergauf fährt. Auf der Ladefläche sehen wir wie der junge Mann von links nach rechts gerüttelt wird. Er ist sichtlich ge-

nervt von dem holprigen Waldweg. Jerome hingegen ist voll in seinem Element. Nahaufnahmen zeigen wie die üppige Gabel die Schläge problemlos wegsteckt und das fette Grinsen von Jerome zeigt, dass ihm das grobe Terrain Freude bereitet.



Trailer Bosch CX - Lukas Tielke

## SFX

Special Effects helfen uns manche Szenen noch mehr zu überspitzen. Da wir viele Szenen in Slowmotionen in eher näheren Einstellungsgrößen drehen, können wir dies in einem kleinen Rahmen mit maximalen Output sehr gut umsetzen. Im Wald können wir Nebel mit einer Nebelmaschine erzeugen. Regen mit einem Schlauchsystem. Wenn unser Protagonist von einem Ast im Gesicht getroffen wird und es gleichzeitig stürmt mit Blitz und Donner, dann nutzen wir ein Stroboskop Licht und eine Windmaschine. Wichtig ist, dass unsere Perspektive bei diesen Szenen nicht zu weit ist. SFX nutzen wir nur in den Keysequenzen des Filmes. Ich möchte reine Mountainbikeszenen nicht verfälschen. Wichtig ist das es natürlich wirkt.





**C.B.E.B.M.**  
Die blaue Musik

Die Mitglieder des Quartetts sind: Charles Mingus, Cecil Taylor, John Coltrane, Thelonious Monk.

Das Quartett wurde 1955 in New York gegründet. Es war ein zentraler Bestandteil der Jazz-Revolution der 1950er Jahre. Die Mitglieder des Quartetts waren: Charles Mingus (Kontrabaß), Cecil Taylor (Piano), John Coltrane (Saxophon) und Thelonious Monk (Piano).

Das Quartett wurde 1955 in New York gegründet. Es war ein zentraler Bestandteil der Jazz-Revolution der 1950er Jahre. Die Mitglieder des Quartetts waren: Charles Mingus (Kontrabaß), Cecil Taylor (Piano), John Coltrane (Saxophon) und Thelonious Monk (Piano).

### Die Mitglieder des Quartetts

Das Quartett wurde 1955 in New York gegründet. Es war ein zentraler Bestandteil der Jazz-Revolution der 1950er Jahre. Die Mitglieder des Quartetts waren: Charles Mingus (Kontrabaß), Cecil Taylor (Piano), John Coltrane (Saxophon) und Thelonious Monk (Piano).

Charles Mingus  
Cecil Taylor  
John Coltrane  
Thelonious Monk

# DRUMS AND TRUMPETS IN THE BAYOU

## Die Frühgeschichte des Jazz und der steigende Einfluss über die Musik hinaus

### Die Anfänge

Es gibt die Theorie, dass der Blues sich aus der traditionellen Musik der amerikanischen Sklavenerbitter herleitet. Ein typisches Stilmittel des Blues ist das sog. „call and response“ zwischen der „lead“- und der „back“-Stimme. Melodische Eigenheiten des Blues sind die Verwendung des pentatonischen Leitens und ein meist 12-taktiges Schema, welches aus Tonika, Dominante und Subdominante besteht. Zudem sind natürlich auch „blue notes“ typisch für den Blues.

Aufbauend auf den stark betonten Rhythmus im Blues, bezieht der Jazz weitreichender harmonische Zusammenhänge auch aus der europäischen Musik, wobei diese natürlich nicht einfach übernommen, sondern erweitert und ausgebaut wurden. Entsprechend ist der Jazz harmonisch meist viel komplexer aufgebaut als der Blues und verlangt vom Musiker ein gutes Verständnis der Harmonielehre. Es gab zwar bedeutende Jazzmusiker die keine Noten lesen konnten, trotzdem wussten sie immer, wo sich sich harmonisch im Stück gerade noch befanden!

Man muss wohl sagen, dass sich Blues und Jazz nicht streng von einander trennen lassen. Die Übergänge sind fließend. So gibt es im Repertoire jedes Jazzmusikers Bluesstücke und einige Bluesmusiker spielen immer wieder auch Jazz. Als Bezeichnung für die Form eines Stückes (6/8 Takt, Dominantspektakel...) sehen viele Jazzler den Blues auch als eine Art Stil innerhalb der Jazzmusik selbst.

Man muss wohl sagen, dass der Jazz harmonisch meist viel komplexer aufgebaut als der Blues und verlangt vom Musiker ein gutes Verständnis der Harmonielehre. Es gab zwar bedeutende Jazzmusiker die keine Noten lesen konnten, trotzdem wussten sie immer, wo sich sich harmonisch im Stück gerade noch befanden!

Man muss wohl sagen, dass sich Blues und Jazz nicht streng von einander trennen lassen. Die Übergänge sind fließend. So gibt es im Repertoire jedes Jazzmusikers Bluesstücke und einige Bluesmusiker spielen immer wieder auch Jazz. Als Bezeichnung für die Form eines Stückes (6/8 Takt, Dominantspektakel...) sehen viele Jazzler den Blues auch als eine Art Stil innerhalb der Jazzmusik selbst.

### Die 7 besten Jazzalben

Man muss wohl sagen, dass sich Blues und Jazz nicht streng von einander trennen lassen. Die Übergänge sind fließend. So gibt es im Repertoire jedes Jazzmusikers Bluesstücke und einige Bluesmusiker spielen immer wieder auch Jazz. Als Bezeichnung für die Form eines Stückes (6/8 Takt, Dominantspektakel...) sehen viele Jazzler den Blues auch als eine Art Stil innerhalb der Jazzmusik selbst.

Aufbauend auf den stark betonten Rhythmus im Blues, bezieht der Jazz weitreichender harmonische Zusammenhänge auch aus der europäischen Musik, wobei diese natürlich nicht einfach übernommen, sondern erweitert und ausgebaut wurden. Entsprechend ist der Jazz harmonisch meist viel komplexer aufgebaut als der Blues und verlangt vom Musiker ein gutes Verständnis der Harmonielehre. Es gab zwar bedeutende Jazzmusiker die keine Noten lesen konnten, trotzdem wussten sie immer, wo sich sich harmonisch im Stück gerade noch befanden!

Man muss wohl sagen, dass sich Blues und Jazz nicht streng von einander trennen lassen. Die Übergänge sind fließend. So gibt es im Repertoire jedes Jazzmusikers Bluesstücke und einige Bluesmusiker spielen immer wieder auch Jazz. Als Bezeichnung für die Form eines Stückes (6/8 Takt, Dominantspektakel...) sehen viele Jazzler den Blues auch als eine Art Stil innerhalb der Jazzmusik selbst.

Man muss wohl sagen, dass sich Blues und Jazz nicht streng von einander trennen lassen. Die Übergänge sind fließend. So gibt es im Repertoire jedes Jazzmusikers Bluesstücke und einige Bluesmusiker spielen immer wieder auch Jazz. Als Bezeichnung für die Form eines Stückes (6/8 Takt, Dominantspektakel...) sehen viele Jazzler den Blues auch als eine Art Stil innerhalb der Jazzmusik selbst.

# QUINT

Fish and Fashion  
Magazine for useless people. Full of useless but nice information

## 2017 QUINT

QUINT ist ein fiktives Magazin. Alle Artikel sind fingiert, die Texte Blindtexte. Als Übung zur Magazinstaltung ist es im Rahmen des Editoriakurses von Prof. Hans-Georg Pospischil entstanden.

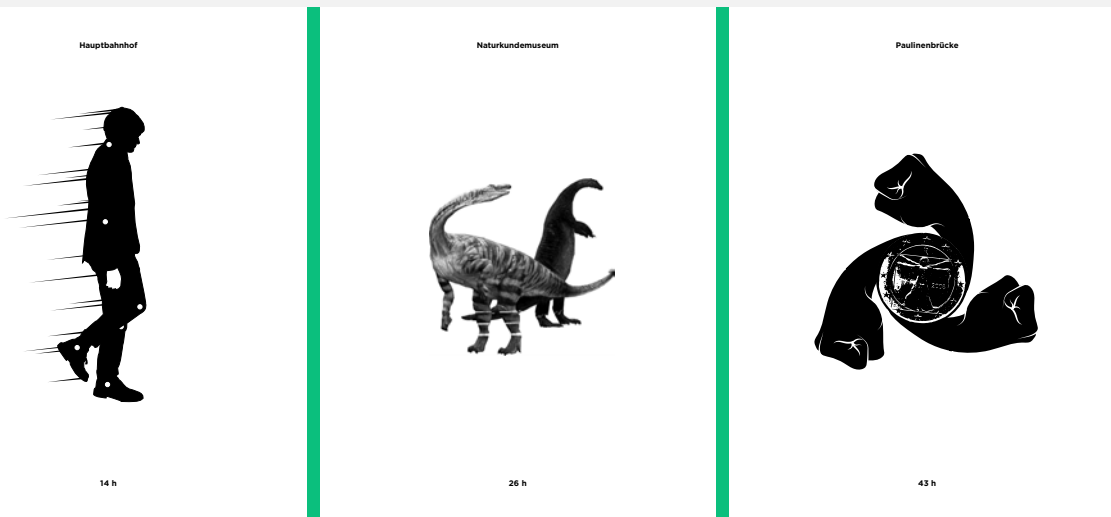
## Alt gegen Neu

### Kontraste in klassischen Instrumentalwerken

Die Ausstellung zeigt die Entwicklung der Musik von den Anfängen bis zur Gegenwart. Sie ist ein zentraler Bestandteil der Jazz-Revolution der 1950er Jahre. Die Mitglieder des Quartetts waren: Charles Mingus (Kontrabaß), Cecil Taylor (Piano), John Coltrane (Saxophon) und Thelonious Monk (Piano).

Die Ausstellung zeigt die Entwicklung der Musik von den Anfängen bis zur Gegenwart. Sie ist ein zentraler Bestandteil der Jazz-Revolution der 1950er Jahre. Die Mitglieder des Quartetts waren: Charles Mingus (Kontrabaß), Cecil Taylor (Piano), John Coltrane (Saxophon) und Thelonious Monk (Piano).

Die Ausstellung zeigt die Entwicklung der Musik von den Anfängen bis zur Gegenwart. Sie ist ein zentraler Bestandteil der Jazz-Revolution der 1950er Jahre. Die Mitglieder des Quartetts waren: Charles Mingus (Kontrabaß), Cecil Taylor (Piano), John Coltrane (Saxophon) und Thelonious Monk (Piano).



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

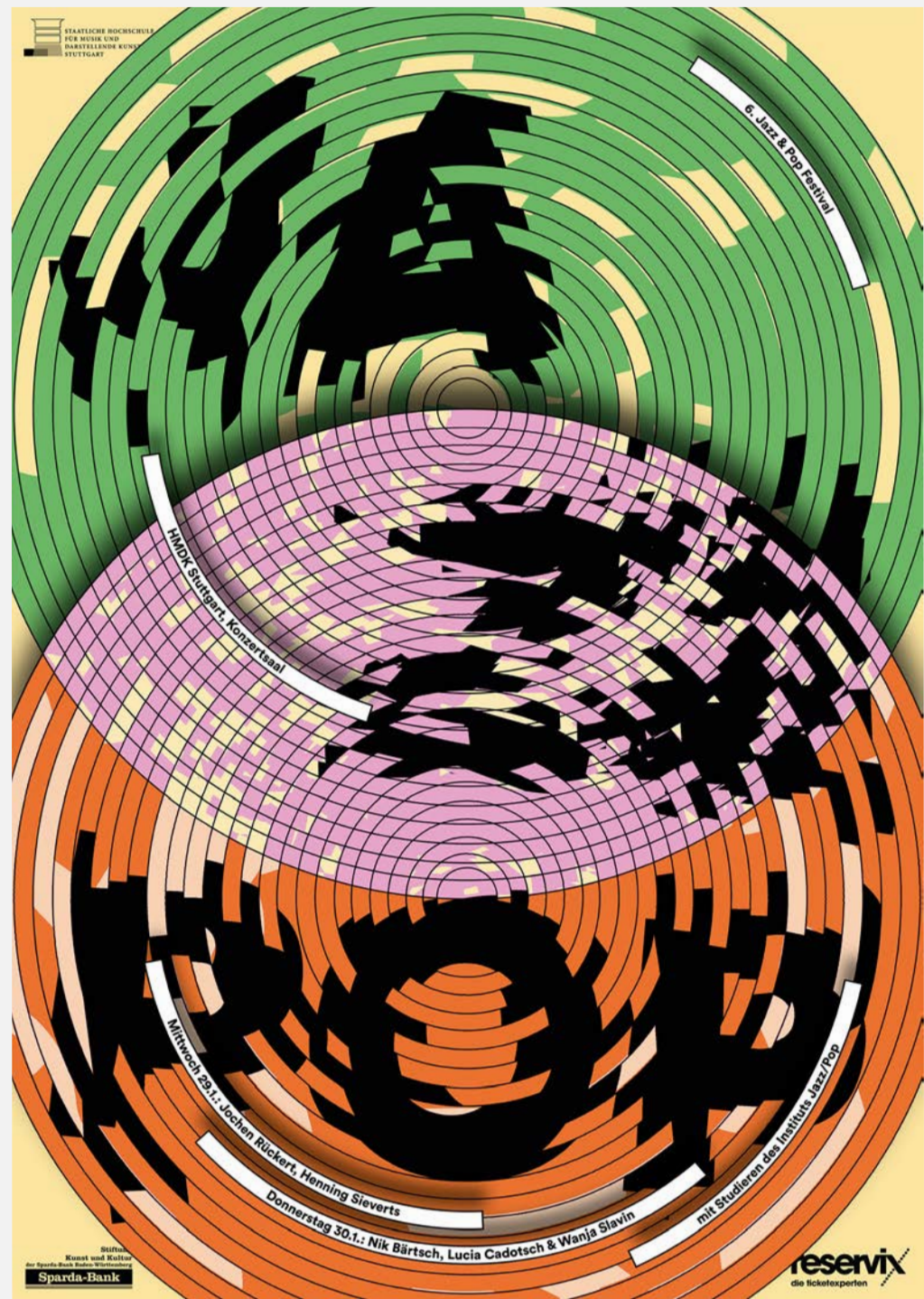
# JAZZPOP-FESTIVAL

Entwürfe für das jährliche JAZZPOP-FESTIVAL der HMDK Stuttgart.

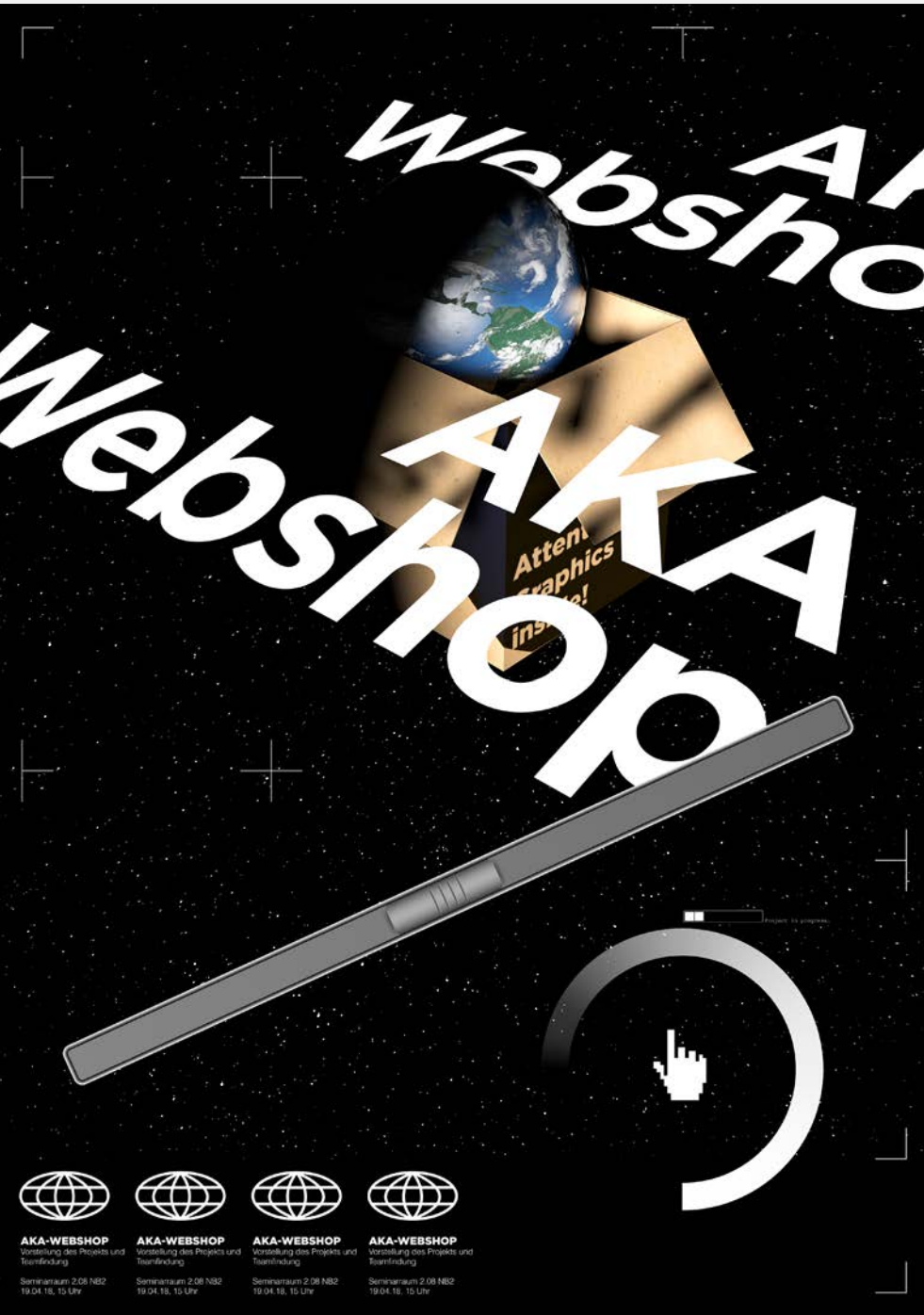
ANIMATION



ANIMATION







2018

## AKA-WEBSHOP

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

ANIMATION



**WEBDESIGN**





2017

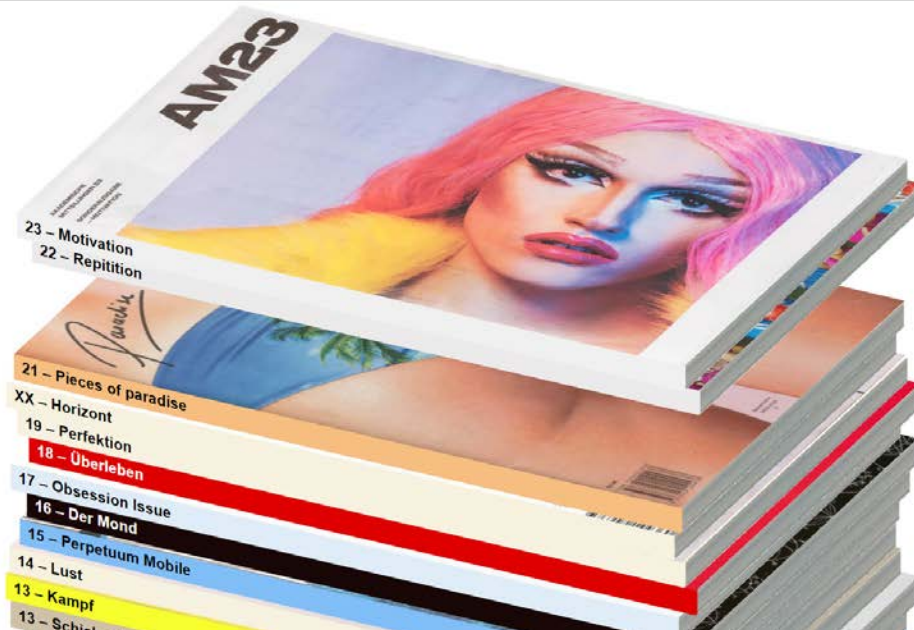
## AM-ONLINE

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 vereinzelt notwendige Javascripts geschrieben. Zusätzlich habe ich den Kontakt zu den Autor\*innen früherer Ausgaben hergestellt und die Archivierung betreut.

[WWW.AM-MAG.DE](http://www.am-mag.de)

AM 2

Startseite About Archiv

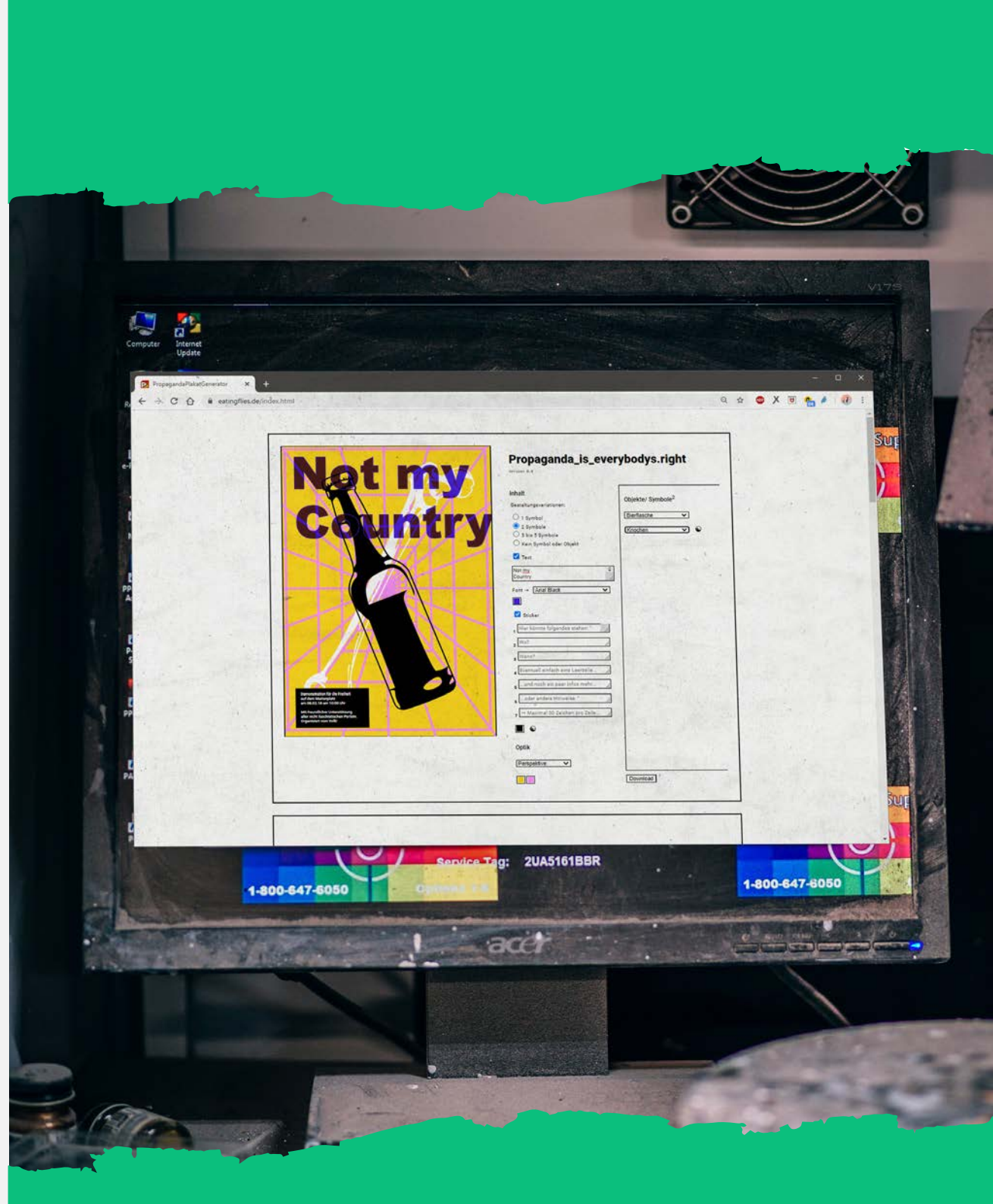


2017

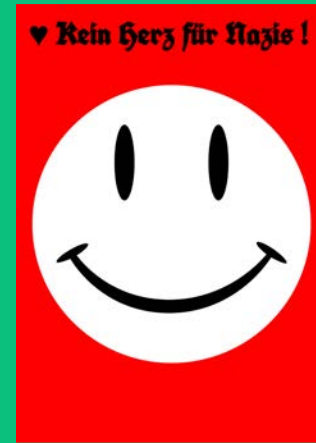
## POLITISCHES PLAKAT DIY

Propaganda\_is\_everybodys.right war das Arbeitstitel und Motto dieses Projektes. Hinter dem Titel verbirgt sich eine von mir konzipierte und umgesetzte Webpage, die es ermöglicht in wenigen Klicks ein Plakat oder Poster zu generieren. Nutzer\*innen können verschiedene Parameter wie einen zweifarbigen 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**

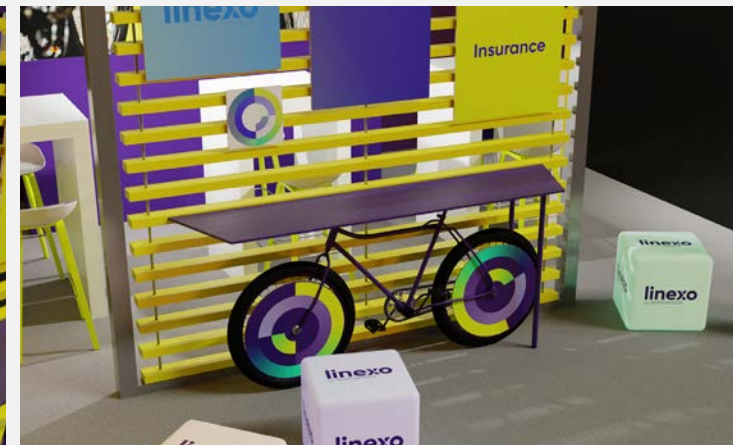
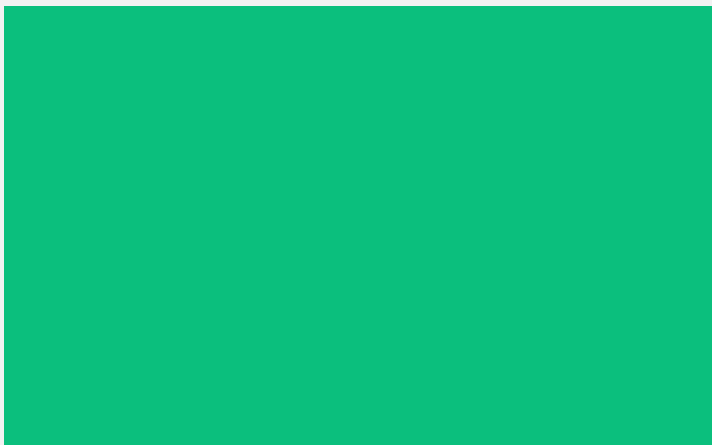


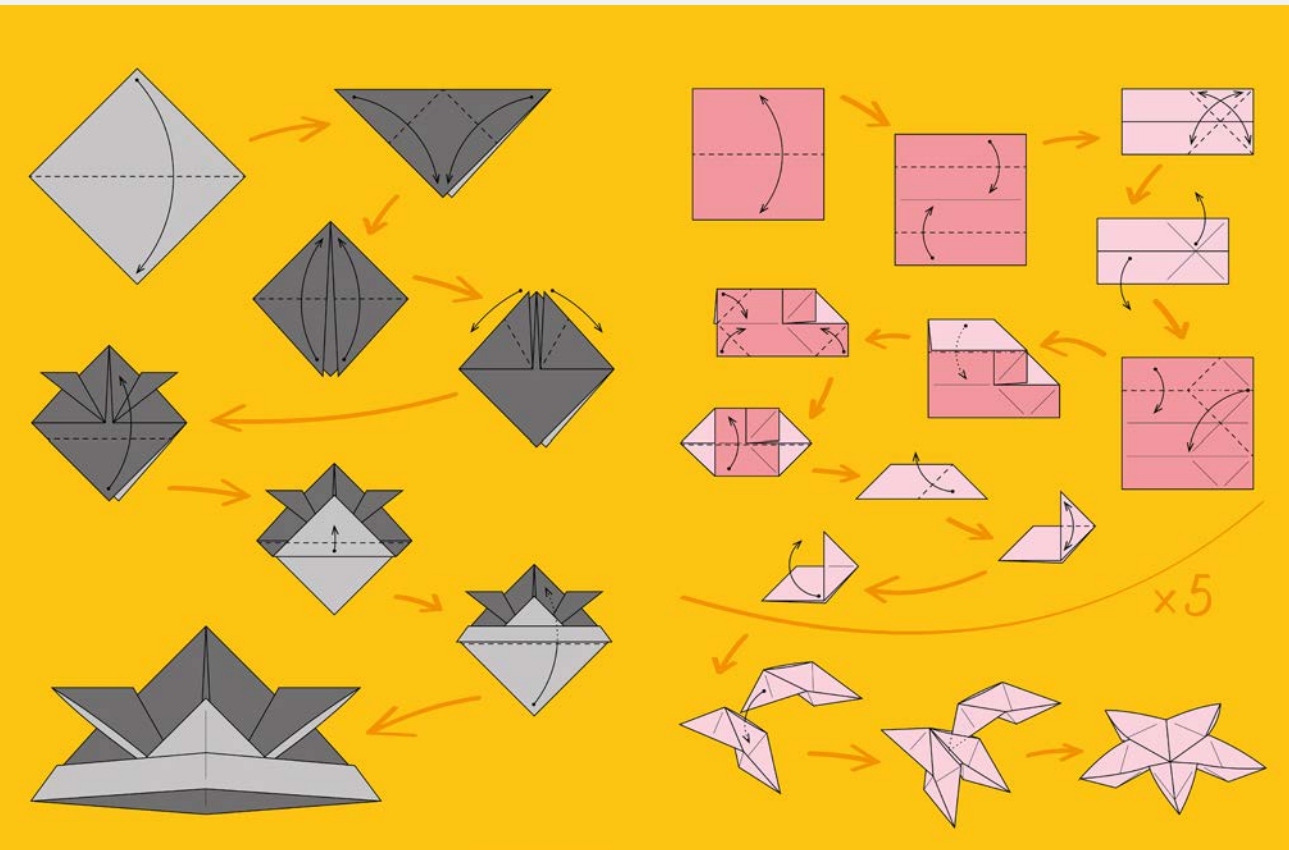
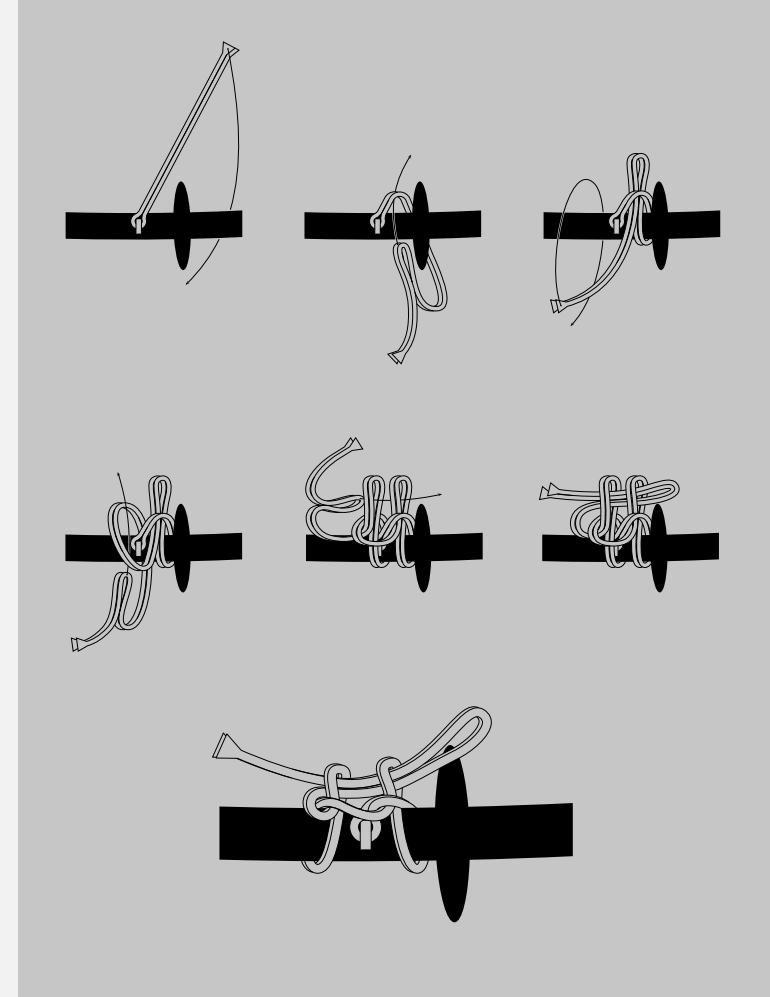


2024

## LINEXO

Während meiner Arbeit für die Digitalagentur Scholz & Volkmer hatte ich das Vergnügen an der Gestaltung und Umsetzung des Messestandes der Marke LINEXO 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.



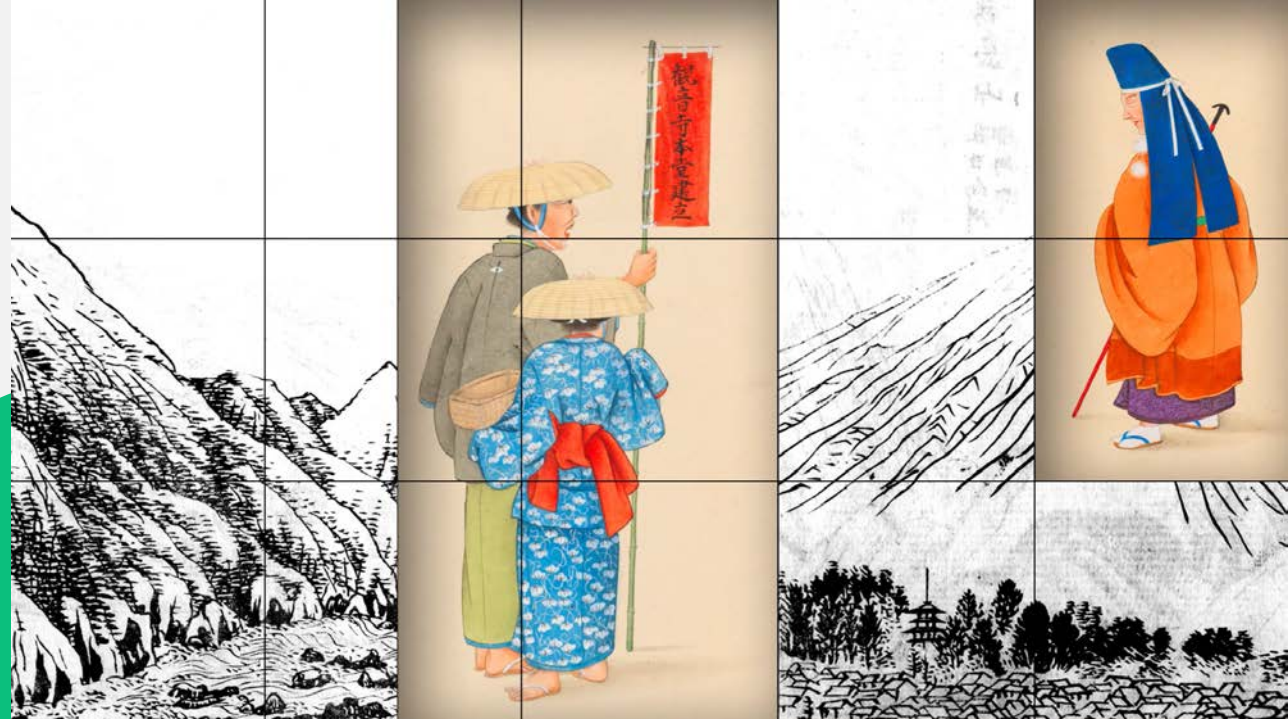


2021

## 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.

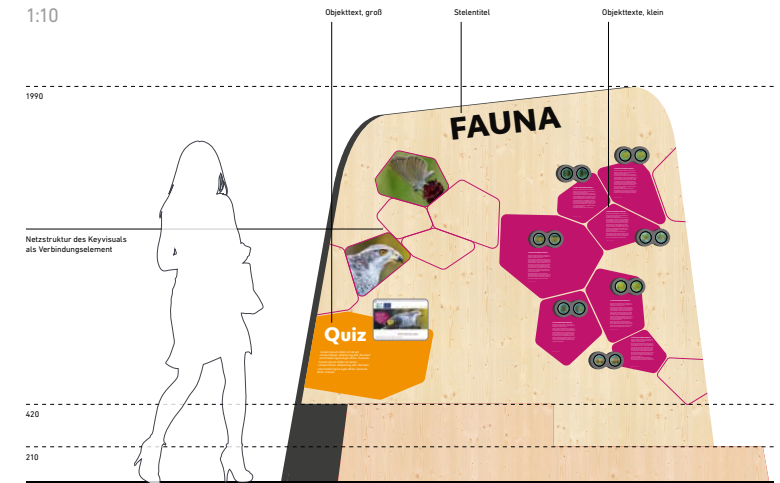
1:10

1990

Netzstruktur des Keyvisuals  
als Verbindungselement

420

210





**ANIMATION**

[🔍 VIDEO ANSEHEN](#)

2022

## DE KRAANVOGEL „SIEBOLD“

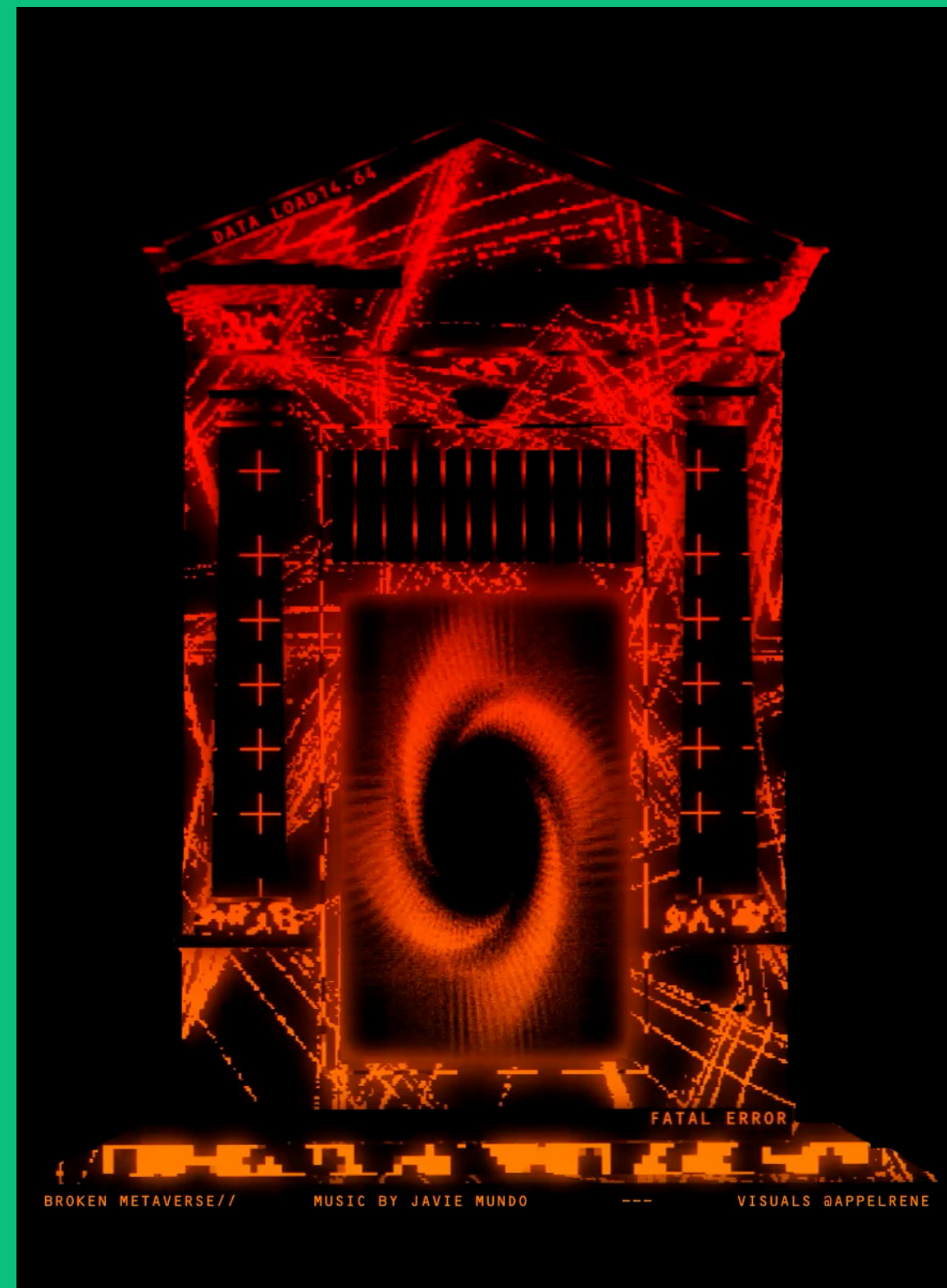
Im Rahmen des Kurses „Animated Illustrations“ bei Aylin Mirza ist dieser Clip entstanden. Es ist die Geschichte eines hochnäsigen und zugleich tölpelhaften Kraniches. Inspiriert von Naturstudien des Künstlers Katsushika Hokusai, soll auch der Animation ein Landschaftsgemälde zum Leben erwachen.



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, das 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.



DIAMOND LOUNGE

CUMULUS CUM

TROPICANA



01 **Behandlungsprotokoll**  A  B  C  D  
für Ihre Unterlagen

01.1 R-Nr. 02 Ort der Behandlung  
1-1 ABK STUTTGART, NB2 KD-PT

Geb. Not- Datum Betriebsstättennummer  
frei pflicht fall 03 04  
   \_\_\_-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

06.2 Zeit / Tag\*, die Sie nicht mit Schlafen verbringen:  
<15h  >15h  >17h  >19h

06.3 Zeit / Tag\*, in der Sie nicht in der Natur sind:  
<19h  >19h  >21h  >23h

06.4 Zeit / Tag\*, die Sie nicht alleine sein können:  
<17h  >17h  >20h  >23h

\*Mo - Fr, 24h

06.5 Bewerten Sie Ihr aktuelles Stresslevel:  
1 2 3  
4 5 6  
7 8 9  
10 11 12  
13 14 15

07 Behandlungsgrund  
Analoge Überreizung

08 Beanspruchtes Kurprogramm [Nach Behandlung eintragen]  
08.1 Empf.  
CUMULUS CUM   
DIAMOND LOUNGE   
TROPICANA

09 War die Behandlung erfolgreich? JA NEIN  
Unterschrift des behandelnden Therapeuten

**Digital Detox**  
VR - Experience

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);

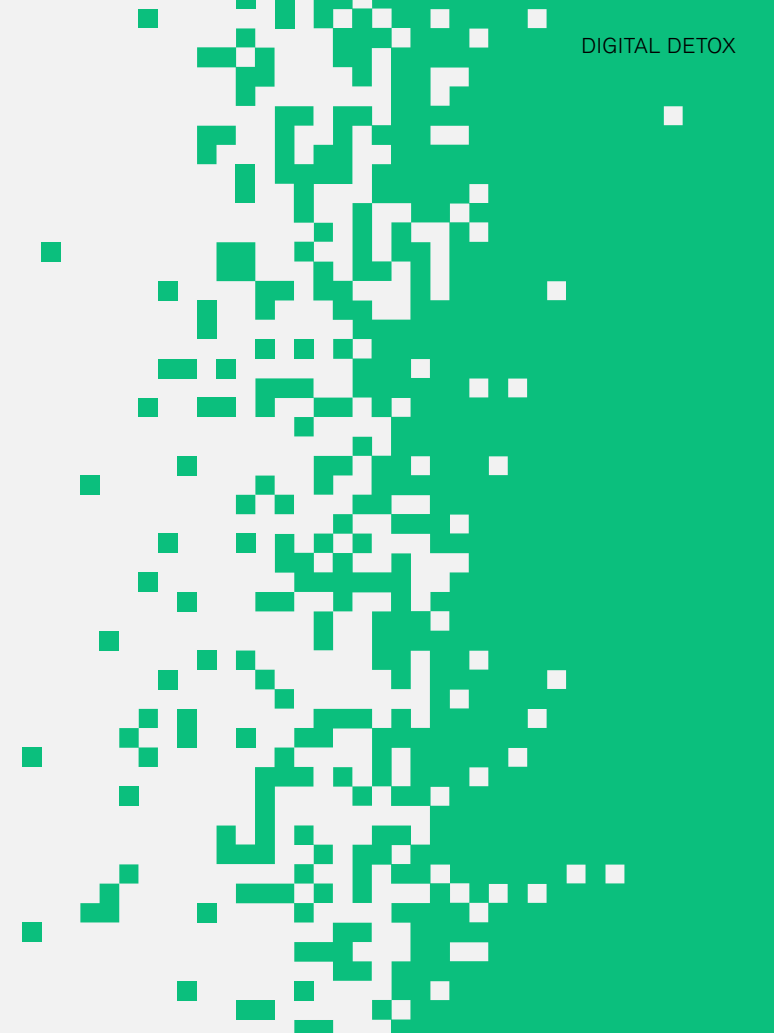
Sie durften der Stimme von Lina Syren lauschen (lina.syren@web.de);

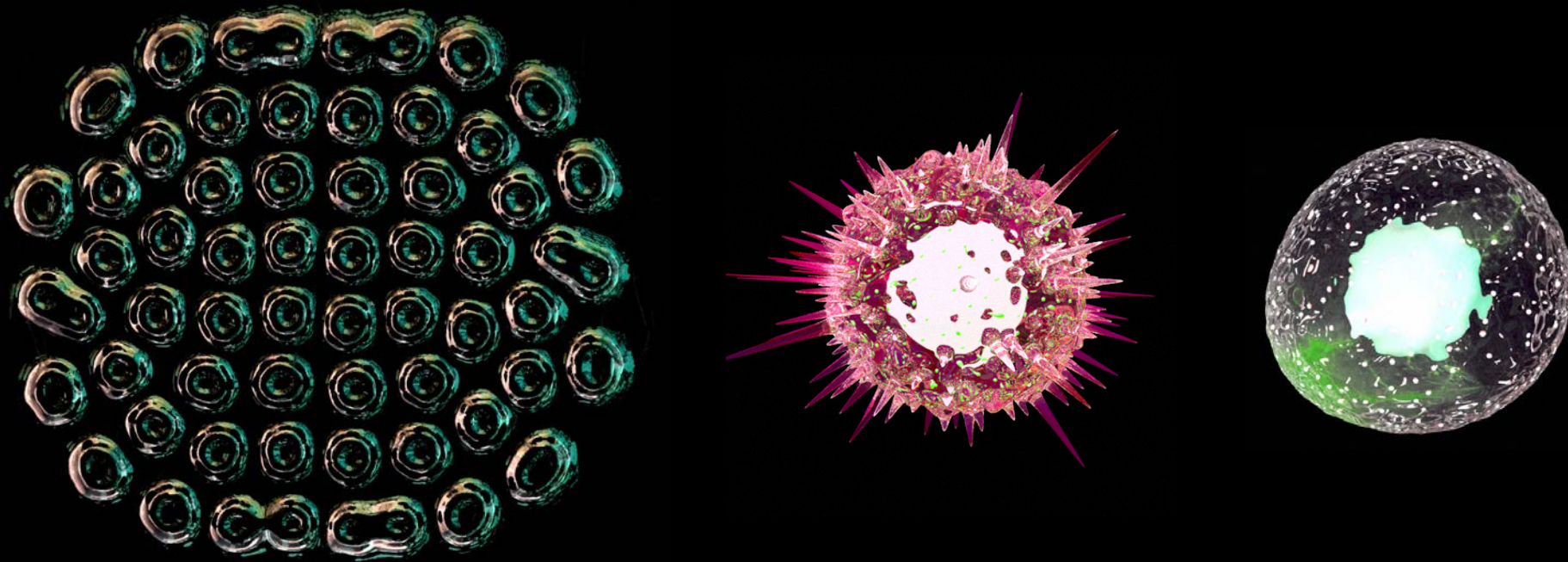
Vielen Dank an das Animationsinstitut Ludwigsburg für die Unterstützung; Speziell an Andreas Ulmer, Holger Schönberger, Manuela Weiss, Anna Matacz, Prof. Andreas Hykade, Martin Egger, Caro Kiessling und Felix Bucella

**FILMAKADEMIE**  
BADEN - WÜRTTEMBERG

**abk-**  
Staatliche Akademie  
der Bildenden Künste  
Stuttgart

Inhalte aus externen Quellen:  
Lownfish-3D-Model von Kristina Sergeeva  
(www.artstation.com/misaoco).  
Music2Meditate von Juan Sánchez  
(open.spotify.com/artist/7hWXE61toZRP69BB1bOgDe).  
Palace Hotel Tokyo von Kobayashi Yamato.  
Sienna - Seahawk Open Wide Mix von Privat Agenda.





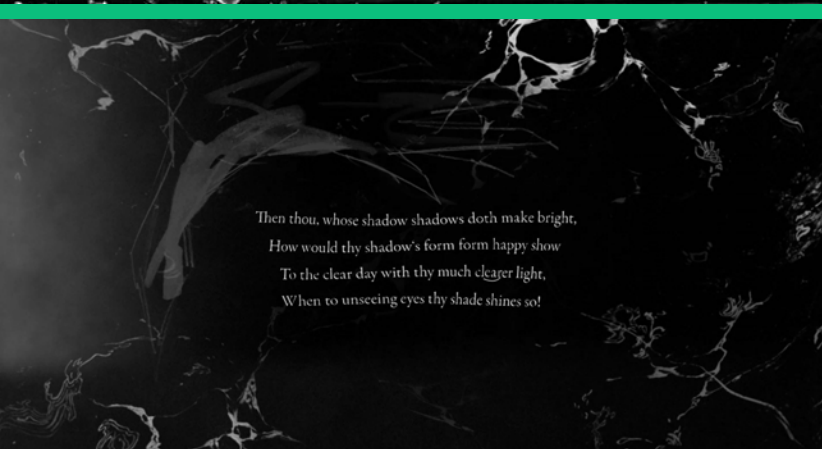
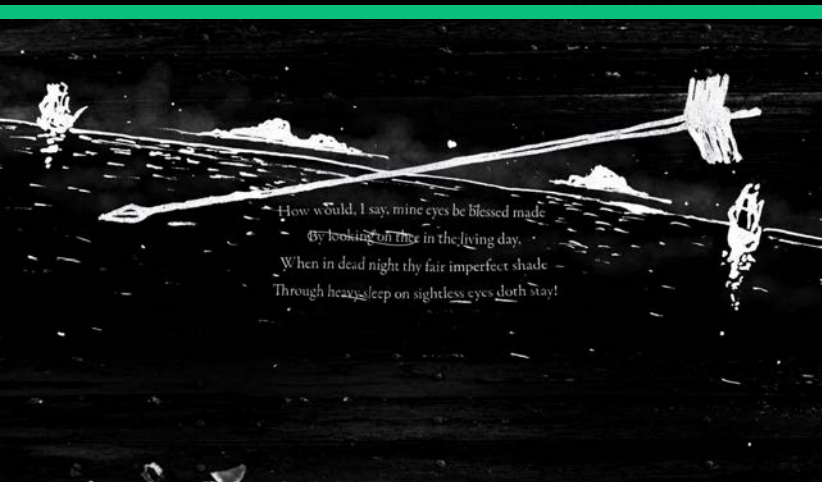
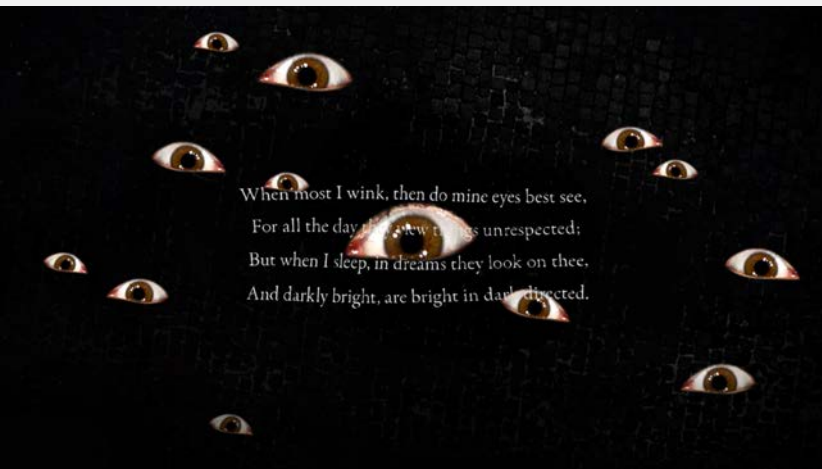
2018

[🔍 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.





2017

## SONNET 43

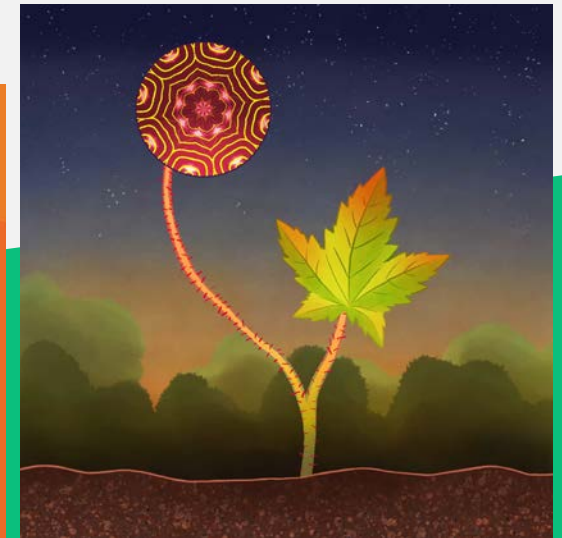
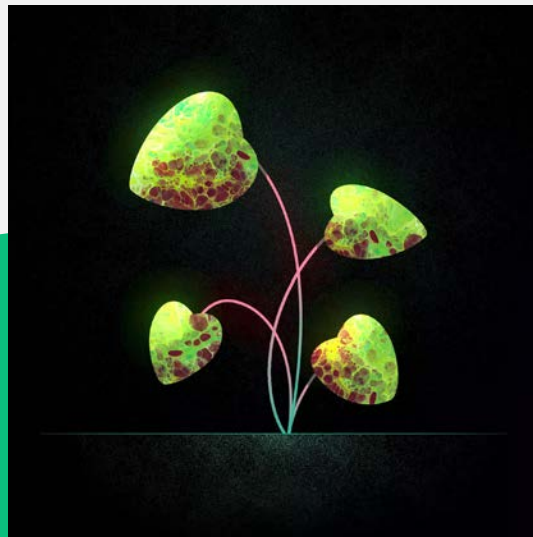
Filmische Umsetzung des SONNET 43 von Shakespeare und mein erster echter Berührungspunkt mit Animation.

[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**

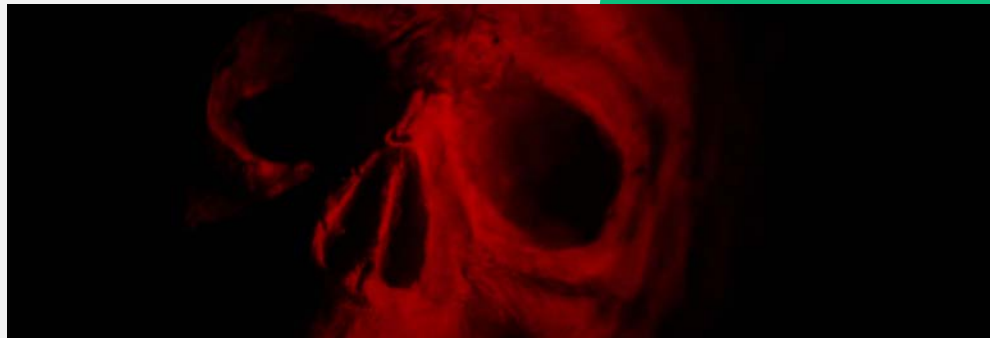
2023

## LOVE IS (FOR THE) HOPELESS

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







2023

## KRONOS

Zusammen mit einem kleinen Team war ich für das Set-design der Kurzfilmproduktion KRONOS von Lukas Klein und Onur Bilmen verantwortlich. Neben der Auswahl und Platzierung für den Horrorfilm geeigneter Requisite 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](mailto:design@appelrene.de)

Tel.: +49 151 5320 7153

Website: [www.appelrene.de](http://www.appelrene.de)

IG: [@appelrene](https://www.instagram.com/appelrene)

LinkedIn: [René Appel](https://www.linkedin.com/company/ren%C3%A9-appel)