

*Tine
Papendick*

Portfolio

Inhalt

Einleitung	5
1. Projekte - Auswahl persönlicher Arbeiten und Auftragsarbeiten	7
World Wide We - Dokumentarfilm (Abschlussarbeit HFF)	9
MishMashMe - Cross Media Projekt (Abschlussprojekt HFF)	13
A Future in Friendship / Tangled.Up - Performance & Kurzfilm	17
Fahr.Rad Film - Kurzfilm	19
Digital Puppetry - interaktive Installation	21
ME 310 @ Stanford University - design thinking Prototyp	23
Animation Dialogue - Animationsfilm	25
Interviewfilme für Fraunhofer Gesellschaft und BMBF (Auftragsarbeiten)	27
Animated Infographics für Storyhouse Production (Auftragsarbeiten)	29
2. Lehrerfahrungen – Dozentin und KüWiMi an der BTK FH	31
Lehre Motion Design Basics	33
Lehre Animation	39
Interview „Animation an der BTK“ Ein Gespräch mit Tine Papendick und Prof. Mahler	40
3. Tine Papendick - zur Person	45
Lebenslauf	46
Projekte	47
Ausstellungen und Festivals	48
Kontakt	49
4. DVD mit Filmbeispielen	50



***»WER SICH SELBST DEFINIERT,
KANN NICHT ERFAHREN,
WER ER WIRKLICH IST.«***

Laotse, Tao Te King

Einleitung

Die Verortung seiner Selbst und der eigenen Arbeit ist immer dann gefragt, wenn man sich jemandem Fremden vorstellen möchte. Wie beschreibe ich mich und das was ich tue?

Die Frage "Was machst Du?" ist jedesmal eine Herausforderung. Denn je nachdem womit ich mich gerade befasse - und wem ich das was ich tue erklären soll, kann diese eine Frage ganz unterschiedliche Antworten hervorbringen. Es gibt keine klare Antwort, keine Definition.

Ich bin ein Collageur.

Das ist keine offizielle Berufsbezeichnung und doch beschreibt es am besten den Kern meiner Arbeit. Meine Projekte stehen stets zwischen den Stühlen. Sie sind oft Film oder Animation, teilweise interaktiv, oft interdisziplinär - sie bewegen sich an den Grenzen der jeweiligen Genres. Die Lesbarkeit des inhaltlichen Konstruktes und Konzeptes steht an erster Stelle, das jeweilige Werkzeug bzw. die Darstellungsform wird darauf aufgebaut und gegebenenfalls neu erfunden.

Ich bin sowohl ästhetisch als auch thematisch interessiert an den Schnittmengen die sich aus der Kombination verschiedener Genres ergeben - und an der damit verbundenen Grenzerweiterung. Wiederkehrende Themen sind Interkulturalität und Identitätsveränderungen durch jegliche Form von Austausch (zwischenmenschlich, Mensch-Maschine-Interaktion, transnational usw.)

Viele meiner Projekte sind auf Reisen in anderen

Ländern, in interdisziplinären oder interkulturellen Teams entstanden. Durch meinen breitgefächerten Hintergrund in Design, Film und Animation habe ich gleichermaßen Erfahrungen mit kommerziellen, künstlerischen und kommerziell-künstlerischen Arbeiten. Ich bin ein Querdenker, Teamplayer und ein guter Zuhörer - unbekannte Herausforderungen inspirieren mich. Es ist mir wichtig, dass ich mich mit meiner Arbeit identifizieren kann und dass ich an ihr und mit ihr wachse. Ich möchte stets weiter und vorwärts gehen. Das Leben und auch die Arbeit sehen jeden Tag anders aus.

Zu meinen persönlichen Projekten ist in den letzten anderthalb Jahren die Lehrtätigkeit gekommen. Die Bachelor-Studenten, die ich an der BTK ein Stück weit begleiten durfte, sind zu Beginn ihres Studiums sehr jung und oftmals verunsichert und etwas orientierungslos. Sie wollen Software „beigebracht bekommen“ und „coole Projekte“ machen, haben aber wenig Bezug zum „Wie“ und „Warum“. In meinen Seminaren geht es mir deshalb darum, eine Grundbildung aufzubauen - und den kreativen Umgang mit verschiedenen Werkzeugen wie Soft- und Hardware, Zeichen- und Erzähltechniken, Collage- und Montageformen zu vermitteln. Es ist eine große Bereicherung die entstehenden Projekte zu begleiten und zu sehen, wie die Studenten an den selbst gestellten Hindernissen wachsen.

Projekte

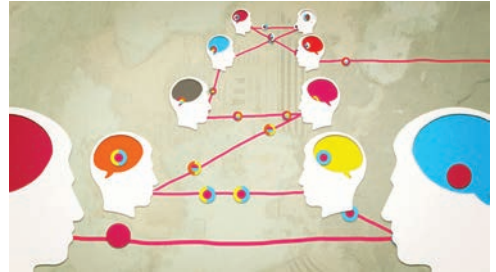
Film - Animation - Installation



1



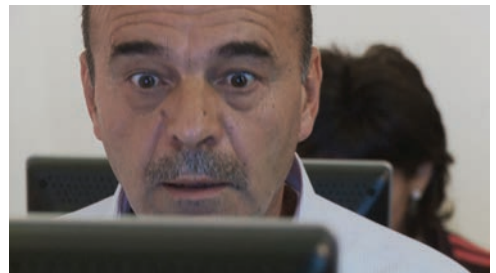
2



3



4

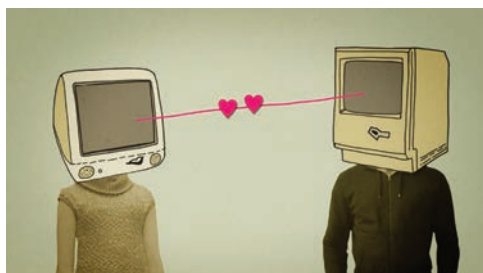


1 » It's a virtual concept, it is quite difficult to explain to someone who don't know internet. «

2 »... there's a screen and you can type websites ...«

3 »...eine kontaktmöglichkeit über Schallwellen ins All...«

4 »Es ist ein Ort an dem Du alles findest, zu jeder Zeit, wie eine große Stadt, eine Metro-pole...«



World Wide We

Dokumentarfilm
2012

project specs

57 min, HD, color, Dolby Digital

Sprachen: Arabisch, Berber, Deutsch, Englisch,
Französisch, Hindi, Holländisch,
Italienisch, Kannada, Kroatisch,
Polnisch, Serbisch

Untertitel: Englisch, Deutsch

Gefördert durch Medienboard Berlin Brandenburg

www.vimeo.com/60830668

und auf DVD enthalten

credits

Regie und Konzept: Tine Papendick

Kamera: Anna Intemann

Ton, Sound Design

und Mastering: Johannes Peters

Schnitt: Valesca Peters

Musik: Yoav Pasovsky

Animation: Tine Papendick

Produktionsleitung: Dominic Godehardt

Produzenten: Susann Schimk & Jörg Trentmann
(credo: film) & HFF Potsdam
Babelsberg

WorldWideWe ist ein Film über das Phänomen Internet – und die Menschen welche es benutzen. Der Film schickt seine Zuschauer auf eine assoziative Reise durch verschiedene Länder und Kulturkreise - auf der Suche nach den Idealvorstellungen, Vorurteilen – und vor allem dem Alltäglichen des Internets. Welche Auswirkungen hat diese „allumfassende“ neue Technologie tatsächlich auf das Leben der Menschen? Gibt es eine neue Ebene des globalen Austauschs oder benutzen wir das Internet nur für Dienste in unserem privaten Umfeld? Kann das „www“ uns tatsächlich in ein „WorldWideWe“ verwandeln? Die Protagonisten treffen wir auf den Straßen der Welt. Egal ob alt oder jung, reich oder arm, gebildet oder ungebildet, blond, schwarz oder rot - jede/r hat eine Meinung und jede/r kommt zu Wort. Während des Filmes springt der Zuschauer durch unterschiedlichste Welten und Standpunkte - um sich am Ende vielleicht selbst noch einmal neu zum Thema zu positionieren.

WorldWideWe ist der aus dem Projekt „MishMashMe“ resultierende Dokumentarfilm.

„What I would like to do is to create an almost mythology surrounding the internet. This notion that all the gods got together, and they were complaining about how the greedy people were taking over the planet, so they decided that somebody had to go down and incarnate on the planet as the internet. And so ...

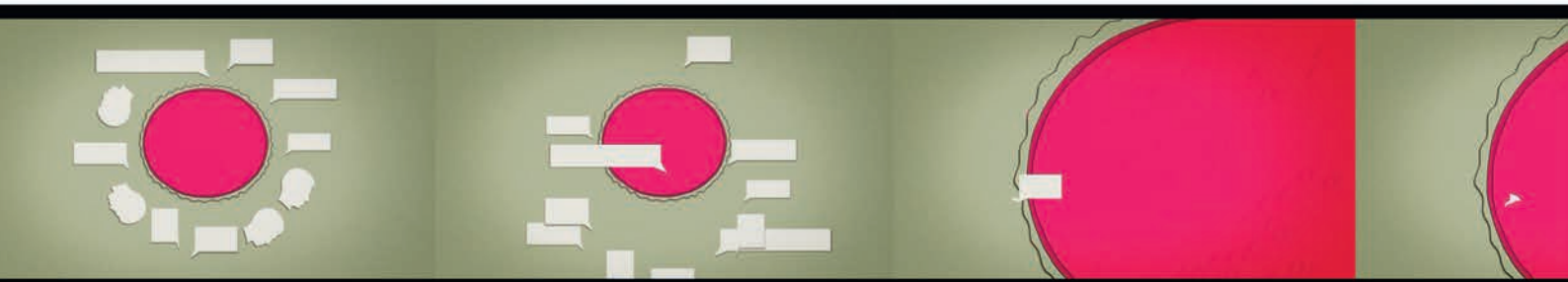


Shiva took a lock of his hair and threw it into the Ganga,



... this tapped in to all the minds

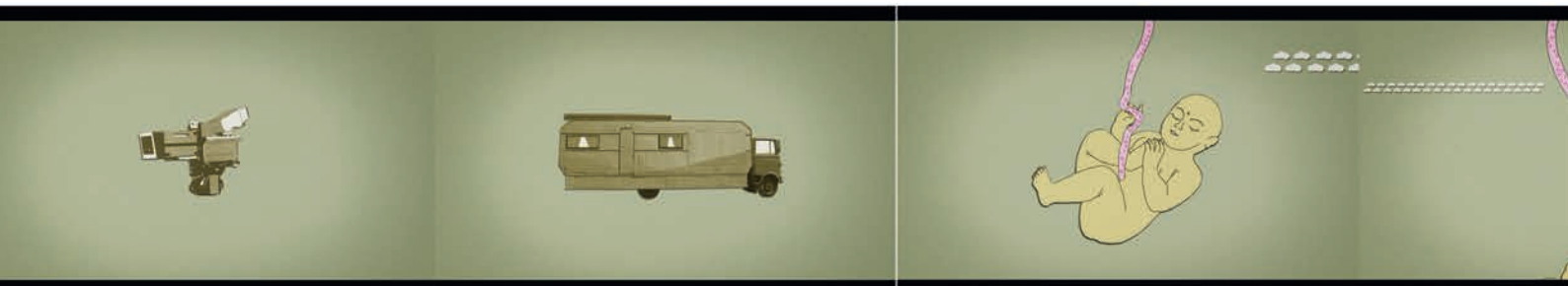
of the people around the world,



The communication

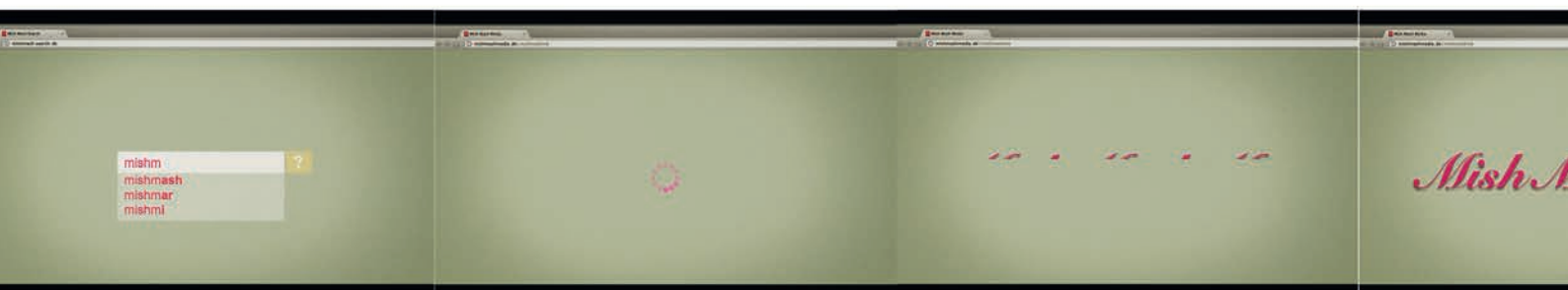
was so much more freer

that then they became one body,



... in this leviathan,

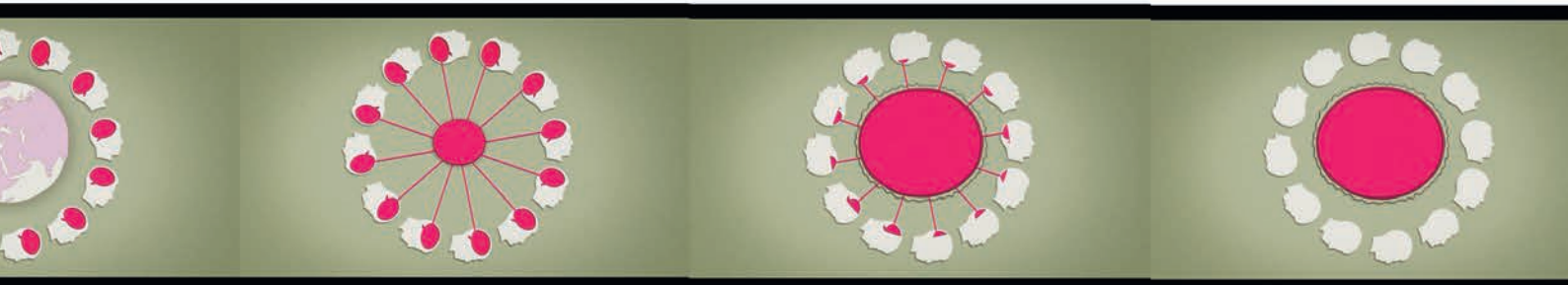
this larger thing.



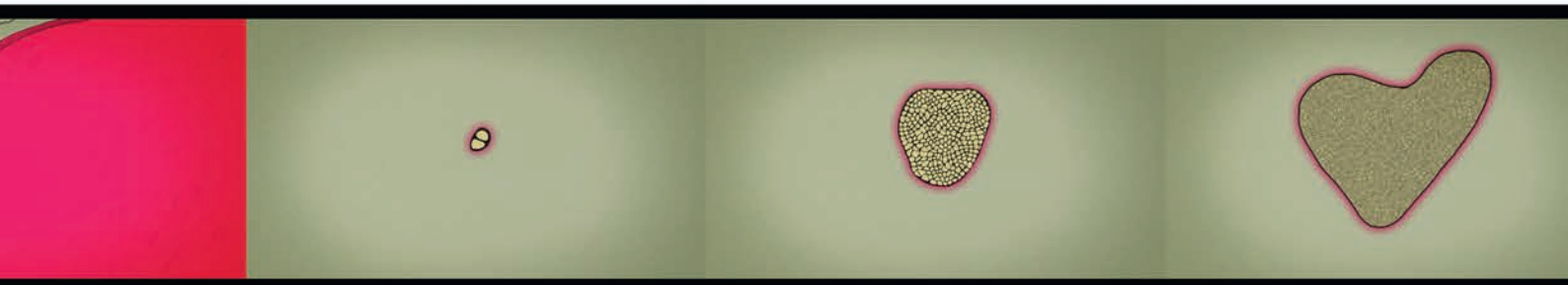


and the Ganga sprouted up the fibre-optic network,

that then spread out over the whole planet, and then ...

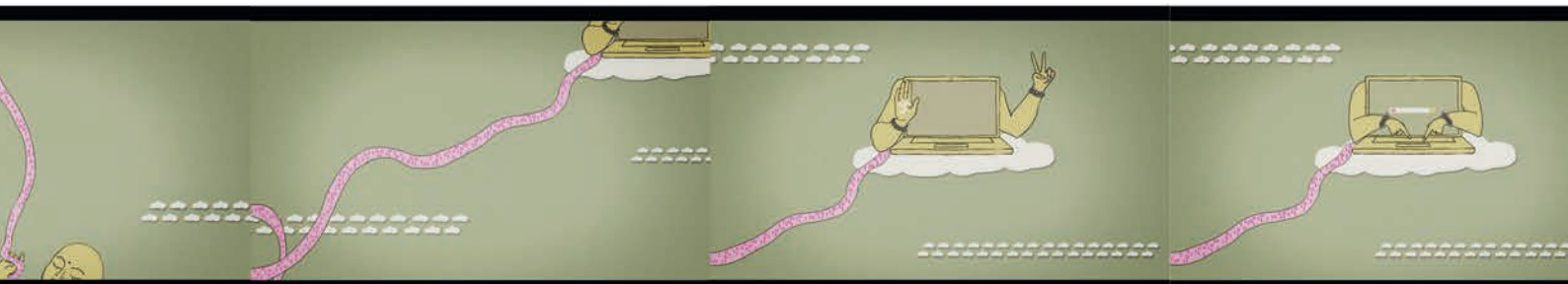


so that then they began to think with a communal consciousness.



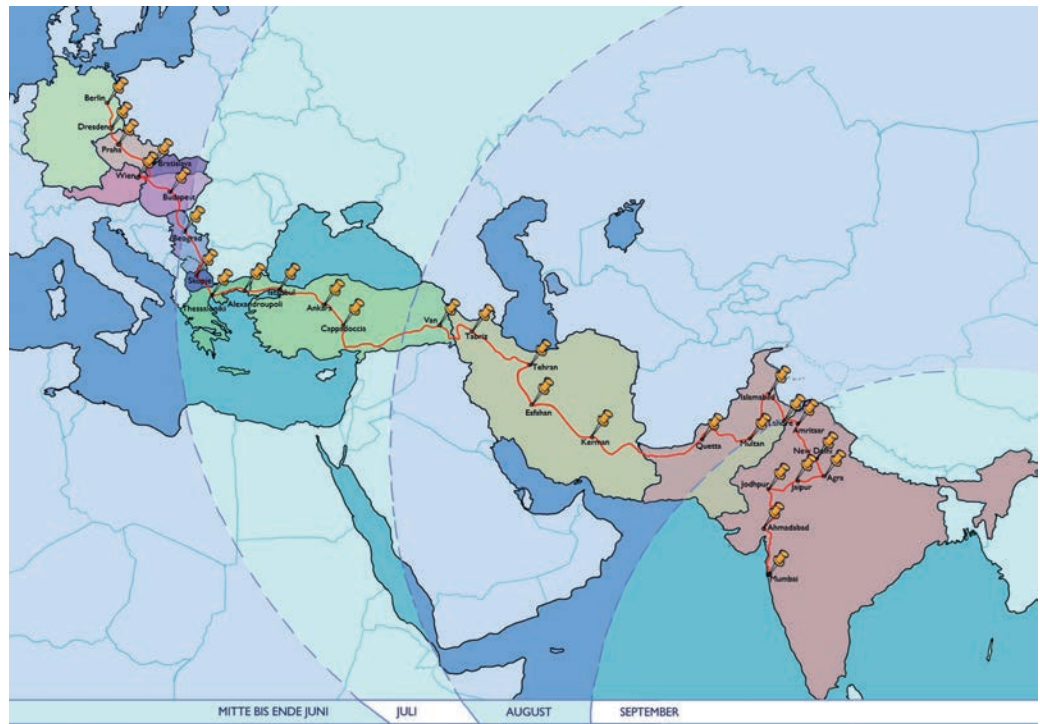
one organism.

we all sort of became cells ...



The internet is really the nervous system of this larger thing."



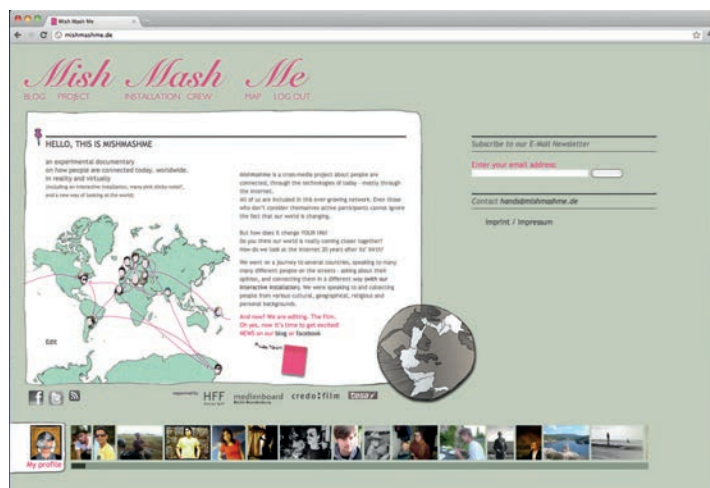


I »Die ursprünglich geplante Route: Landweg von Berlin nach Indien.«

2 »MishMashMap: unsere Finale Route durch Europa«

3 »Frontansicht unserer
„Frida“«

4 »Website zum Projekt«



Mish Mash Me

Experimentelles Cross
Media Projekt
2010/2011

project specs

Abschlussprojekt an der HFF Potsdam
Babelsberg

www.mishmashme.de

credits

Konzept:	Tine Papendick
Beratung:	Anna Intemann, Johannes Peters
Coding Website:	Kiritan Flux
Coding Installation:	Peter Vasil
Fahrzeug-Umbau:	Dirk Joswig, Jöns Jönsson
Produktionsleitung:	Dominic Godehardt
Produzenten:	Susann Schimk & Jörg Trentmann (credo: film) & HFF Potsdam Babelsberg

MishMashMe ist ein crossmediales Projekt mit dem Thema „Internet und Identität“ und besteht aus einer interaktiven Installation, einer Reise durch zahlreiche Länder, einer begleitende Website zum „community building“ – und dem daraus resultierenden Filmprojekt „WorldWideWe“ (s.v.).

Die Installation zu MishMashMe entstand aus der Vorgängerversion Digital Puppetry.

MishMashMe wurde durch Filmförderung und Standortmarketing des Medienboard Berlin Brandenburg und die HFF Potsdam Babelsberg finanziert und sollte ein Beispiel sein für die Kombinationsmöglichkeiten „neuer Technologien“.

Über den Verlauf von 2,5 Jahren stellte ich ein Team zusammen, akquirierte Finanzierung und Produktionsfirma, gestaltete eine Webseite und einen speziell ausgebauten Bus (der die Installation und ein Team von 6 Leuten beherbergen konnte), fuhr auf eine Reise durch 7 Länder, führte 165 Interviews mit Menschen auf der Straße, stellte die Installation diverse Male aus, animierte Sequenzen des Filmes, beteiligte mich am Schnitt und kondensierte anschliessend meine Erfahrungen in einem Werkstattbericht.

Die Ergebnisse sind der oben genannte Bericht (zu lesen unter http://ti-pi.de/public/pdf/dipl_papendick.pdf) und der Film „WorldWideWe“ welcher im Jahr 2012 fertig gestellt wurde.



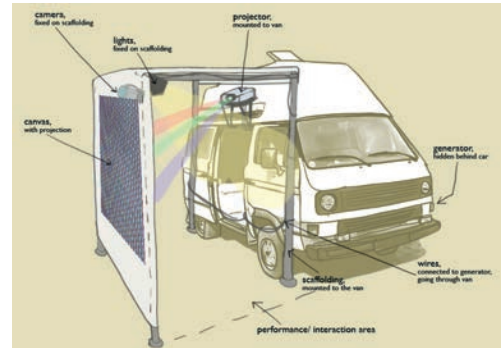
5



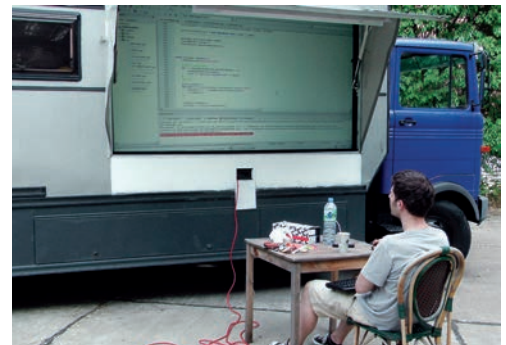
6



7



8



9

5 »Installations-Aufbau in Vukovar, Kroatien«

6 »Der Bus in der finalen Version«

7 »Skizze zur Gestaltung des Busses«

8 »Erste Ideenskizze von einem möglichen Aufbau«

9 »Programmieren im finalen Setup«



10



11

IO »Interviewteilnehmer«
II »Interview-Situation in
Marrakesch, Marokko«



1



2

1 »Anfangs-Szene«

2 »eingefangene Litfaßsäule«

3 »Imbissbude am Richardsplatz«

4 »Das Fahrrad mit Wollknäuel«

5 »Weltzeituhr und Fernsehturm«

6 »am Richardsplatz«



3



4



5



6

Fahr.Rad

Kurzfilm
(Super 8/ Stop
Motion Animation)
2009



7



8

project specs

04:00 min, PAL, color

www.vimeo.com/19829025

und auf DVD enthalten

credits

Buch: Tine Papendick, Matis

Burkhardt

Regie: Tine Papendick

Kamera: Matis Burkhardt

Animation/ Setdesign/ Schnitt:

Tine Papendick

Musik: Marian Mentrup

Kamera Assistenz: Katia-Bey Habedank, Woo-Jun
Sung

Set Assistenz: Kathrin Schömer

Motorradfahrer: Torben Christoffer

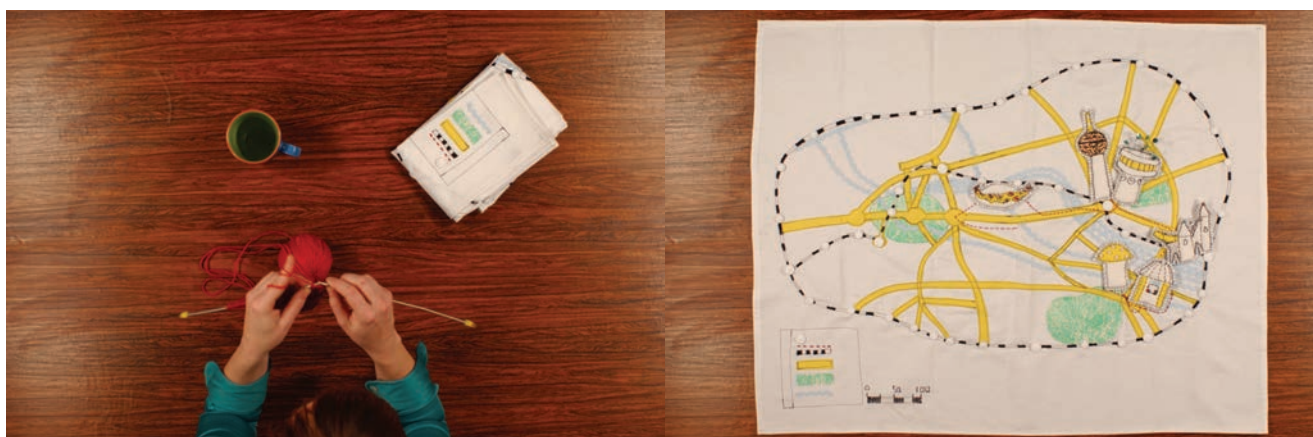
Produktion: Matis Burkhardt, Tine Papendick

7, 8 »Making Of«

9, 10 »Stop Motion Sequenzen«

„Fahr.Rad“ ist ein Film über ein Mädchen und ihre Stadt: Berlin. Während sie mit dem Fahrrad durch Berlin fährt, sammelt sie mithilfe eines nicht enden wollenden roten Wollknäuels ihre Lieblingsplätze ein – um sie fortan in ihrem roten Koffer mitnehmen zu können - egal wohin sie die Reise als nächstes führt.

Der Film entstand in Kollaboration mit Matis Burkhardt. Er ist zu gleichen Teilen auf Super 8 und in HD Stop Motion Sequenzen gedreht.



9

10

1-5

»Performance in Jerusalem«

1



3



4



2



6



7



8



6-8

»Impressionen vom Austauschprogramm«

5



A Future in Friendship / »Tangled Up«

Performance & Kurzfilm/
Austauschprojekt
2009

project specs

01:00 min, HD, color

www.vimeo.com/60748814
und auf DVD enthalten

credits

Konzept:	Tine Papendick
Kamera:	Smina Bluth
Performance:	Tine Papendick, Neta Elkayam
Musik:	Martyn Heyne
Sound Design und Mastering:	Johannes Peters
Produktion:	Eikon GmbH

„A Future in Friendship“ ist ein Kooperationsprojekt der HFF Potsdam Babelsberg und des Filmdepartments des Sapir Academic College in Sderot, Israel - unterstützt von der Eikon gGmbH und dem Deutsch-Israelischen Zukunftsforum. 16 Studenten aus Deutschland und Israel erstellten 9 Kurzfilme über die Erfahrungen im jeweils anderen Land. Die Filme wurden in Deutschland und Israel gezeigt und im Rahmen eines Treffens von Shimon Peres und Horst Köhler im Januar 2010 vorgeführt.

Die größte Herausforderung des Projektes war, die persönlichen Eindrücke in nur eine Minute Film zu kondensieren. Mein Film Taggeld.Up handelt von dem Gefühl der Überwältigung und Verstrickung welches einen angesichts der vielen Konflikte und Themen in Israel überkommt - und der gleichzeitigen Wärme und Inspiration die mir von Seiten der Menschen auf meinem Weg entgegen gebracht wurde. Der Film ist die Dokumentation einer Performance die ich zusammen mit Neta Elkayam, einer lokalen Musikerin und Performance Künstlerin, in den Straßen Jerusalems gab.



1



2



1-5

»Impressionen verschiedener
Festivals und Ausstellungen«

6 »nach der Ausstellung«

7 »Anleitung«

3



4



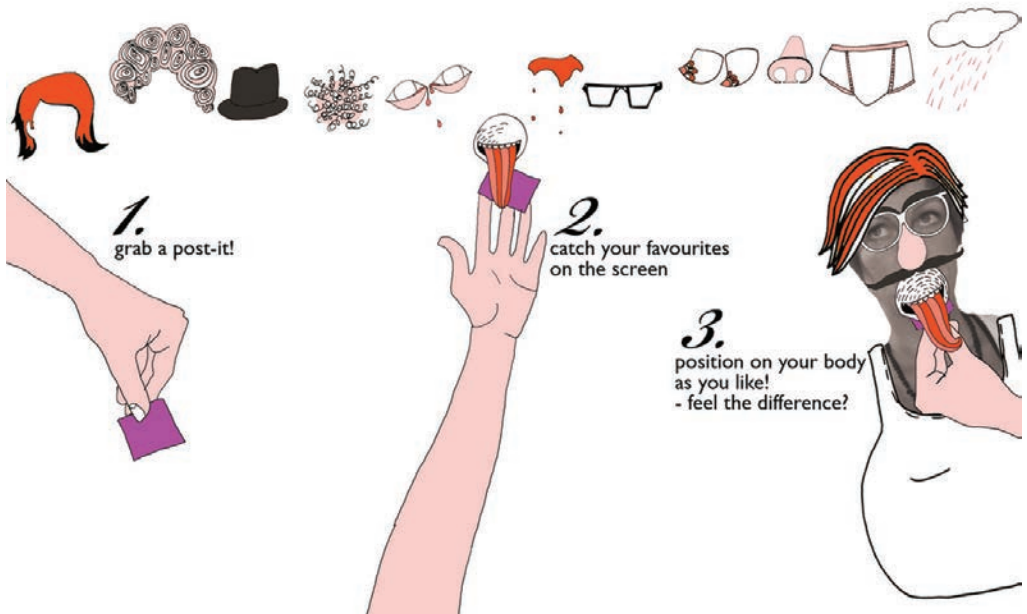
5

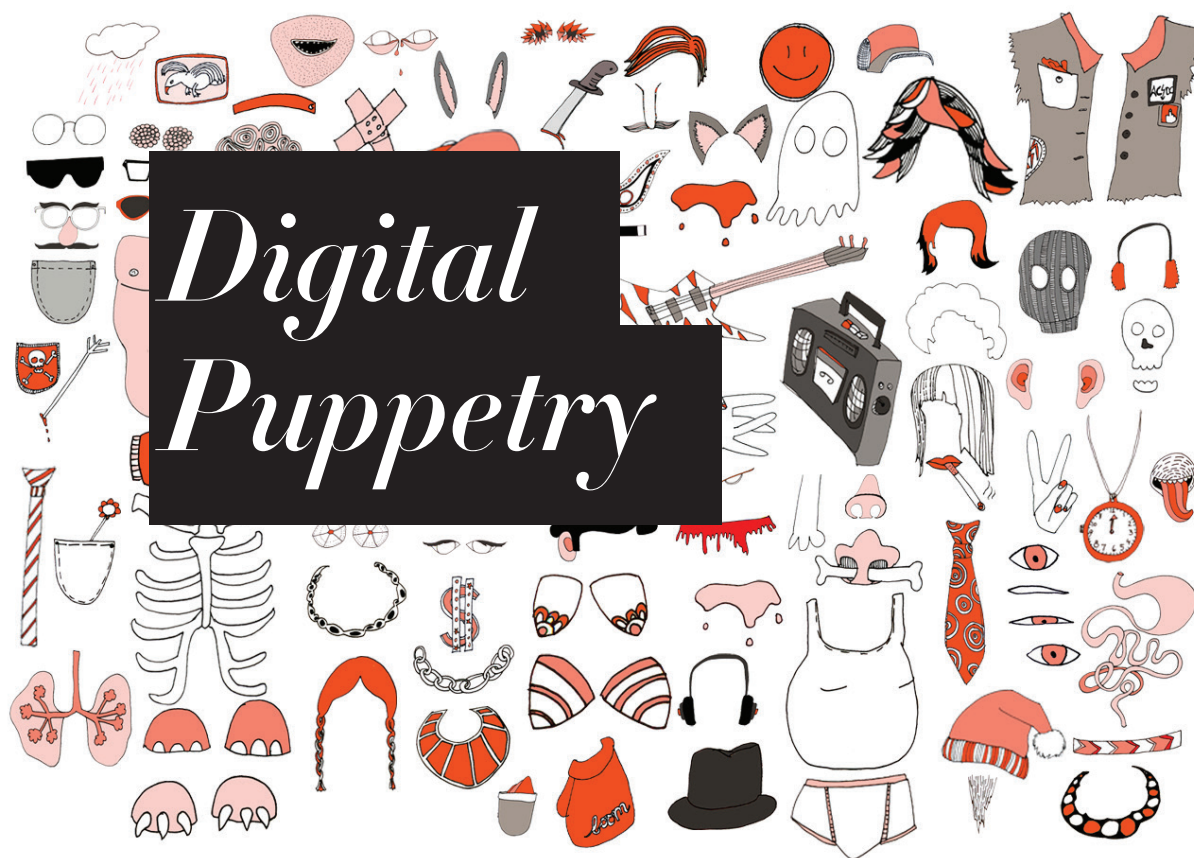


6



7





Interaktive Installation
2008

project specs

www.vimeo.com/19829025
und auf DVD enthalten

credits

Konzept:	Tine Papendick
Coding 1. Version:	Cameron Browning und Rory Solomon
Coding 2. Version:	Peter Vasil und Martin Luge
Thank you:	Zachary Lieberman, Friedrich Kirschner, Taeyoon Choi und Marek Plichta.

Digital Puppetry ist eine verspielte interaktive Installation mit der man seinem Körper eine neue Identität geben kann. Auf einer Projektionsfläche sieht man sein eigenes (Video-)Spiegelbild. Mit der Hilfe pinkfarbener Klebezettel angelt man sich gezeichnete Körperteile, Accessoires, Kleidungsstücke und klebt sie sich an den eigenen Körper. Zeichnung und Realität verschwimmen, der Raum zwischen Akteur und Projektion löst sich auf.

Die Idee war ein Werkzeug zur Filmherstellung zu schaffen, welches den mühseligen Animationsalltag erleichtert: anstatt jedes Einzelbild zu zeichnen wollte ich in der Lage sein, meine Charaktere einfach „anzuziehen“ und sie somit zu spielen.

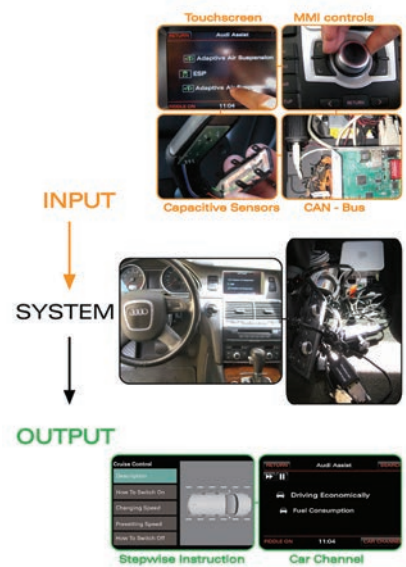
Die erste Version von Digital Puppetry entstand im Rahmen des interactivos workshop @ eyebeam center for arts and technology, New York. Seitdem wurde die Installation auf zahlreichen Festivals weltweit ausgestellt und an diverse Unternehmen (unter Integration eigener Inhalte) verkauft.



1



2



3

1 »Finales Poster zum Audi Assist«

2 »Team Audi«

3 »System Overview«

4 »Entwicklungsschritte«

5-6 »Hacking the car«



Exploration



Carual



Audi Assist

4



5



6



Interdisciplinary and
International Design
and Engineering Project,
initiated by Stanford
University
2007/2008

project specs

www.vimeo.com/60748566

www.stanford.edu/group/me310/me310_2012/

Team

Christin Koitschka (HPI)

Greg Kress (Stanford)

Evan Kutter (Stanford)

Tine Papendick (HFF)

Joel Sadler (Stanford)

Victor Saar (HPI)

collaborators

Volkswagen Electronic Research Laboratory, Palo Alto, USA

AUDI, Ingolstadt, DE

Stanford University, USA

Hasso Plattner Institute (HPI), Potsdam, DE

HFF Potsdam Babelsberg, Potsdam, DE

ME310 ist ein internationaler Design Kurs des Mechanical Engineering Departments an der Stanford University. Studenten von hochklassigen Universitäten weltweit nehmen an dem 9 monatigen Kurs teil und bearbeiten in interdisziplinären Teams „echte“ Designfragen die von Seiten externer Kunden an den Kurs gestellt werden. Ich war Teil des amerikanisch-deutschen Teams welches den Kunden AUDI bearbeitete. Die Aufgabenstellung war es, ein neuartiges, interaktives Benutzerhandbuch für Luxusfahrzeuge am Beispiel des Audi Q7 zu entwickeln, mit dem Ziel, das herkömmliche Papierhandbuch abzulösen. Über zahlreiche Prototypen, Benutzertests, Umfragen und Iterationen entwickelten wir den Audi Assist: eine Kombination aus integriertem Touchscreen, Sensoren, welche die Handposition des Fahres registrieren, schrittweisen animierten Anleitungen für die speziellen Features des Fahrzeugs, und einer umgebungsintelligenten Steuerung welche sowohl auf den Fahrer als auch auf Fahrzeugeigenschaften (Geschwindigkeit, Wetterbedingungen etc) reagiert.

Teile unseres Konzepts wurden von Audi in einer iPhone App implementiert. Unser Prototypen-Fahrzeug wurde zu weiteren Forschungsarbeiten von Stanford nach Ingolstadt verschifft.



1



2



3



4

- 1-5 »Screenshots aus dem Film«
- 6 »Fang Ji bei der Arbeit«
- 7 »finale Aufnahme des Films«
- 8 »alle Frames des Films«



5



6



7



8

Animation Dialogue

Animationsfilm,
Austauschprojekt
2007

project specs

02:24 min, PAL, color

www.vimeo.com/60748563

und auf DVD enthalten

credits

Konzept:	Tine Papendick
Animation:	Tine Papendick und Ji Fang
Musik:	Nils Frahm
Produktion:	HFF Potsdam Babelsberg/ CUC Beijing

„Animation Dialogue“ entstand während der HFF-CUC Summer Academy 2007 in Beijing, China. Über den Verlauf von 3 Wochen arbeitete ich zusammen mit der chinesischen Studentin Ji Fang an dem Projekt.

Der Film versucht das zu visualisieren was passiert, wenn zwei Menschen aus fremden Kulturen sich nach und nach kennen lernen. Welche Bilder haben wir von dem jeweils „Fremden“ im Kopf? Ist der erste Eindruck noch sehr oberflächlich, verfeinert sich das Bild je besser wir den anderen kennenlernen. Die Idee war es, unsere Gefühle und Beobachtungen täglich und direkt in die Visualisierung und Animation zu übertragen. Jeden Tag wurde der Film um ein paar Sekunden länger, eine Mischung aus Zeichentrick, Collage und Rotoskopie. Und ohne Deadline hätten wir wohl ewig weiter arbeiten können ...

1



2



3



4



5



Was assoziieren Sie mit dem Begriff „Zellfreie Biotechnologie“?

1 »Zellfreie Bio.... nee keine Ahnung«

2 » Du meine Güte, ist das dann irgendwas aus der Retorte?«

3 »Also mir fällt dazu nichts ein, aber ich hab Vorurteile.«

4 »Vielleicht kann man damit z.b Klebemittel herstellen, womit man Teile von Fleisch zusammen kleben kann. Das hab ich mal gehört.«

5 »Hat das was mit der künstlichen Befruchtung zu tun?«

Zellfreie Biotechnologie — Was ist das?

filmische
Feldforschung im
Rahmen des
Forschungsprojektes
„Zellfreie
Biotechnologie“
2013

client

Fraunhofer-Gesellschaft

project specs

3 Filme je ca. 6, 9 und 5 Minuten Länge

credits

Konzept/ Produktion/ Regie/ Interviews/ Schnitt:

Tine Papendick

Kamera:

Miriam Tröscher

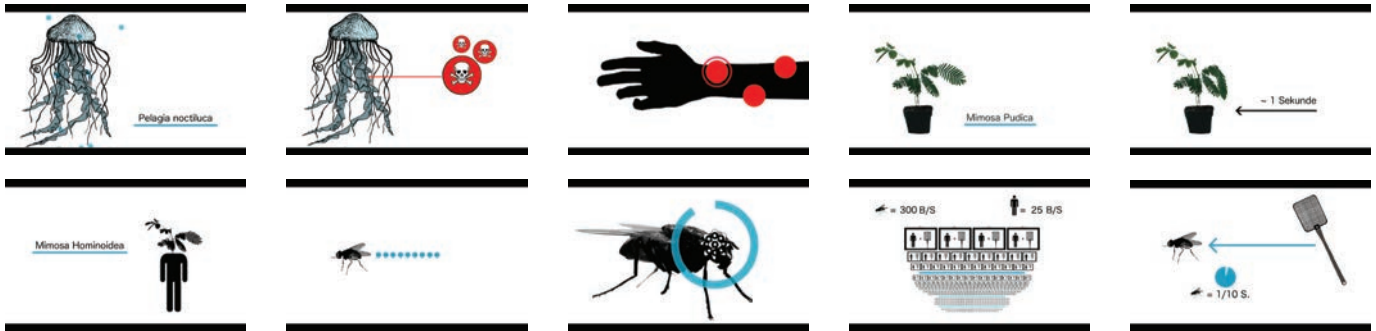
Ton:

Johannes Peters, Paul Wollstadt

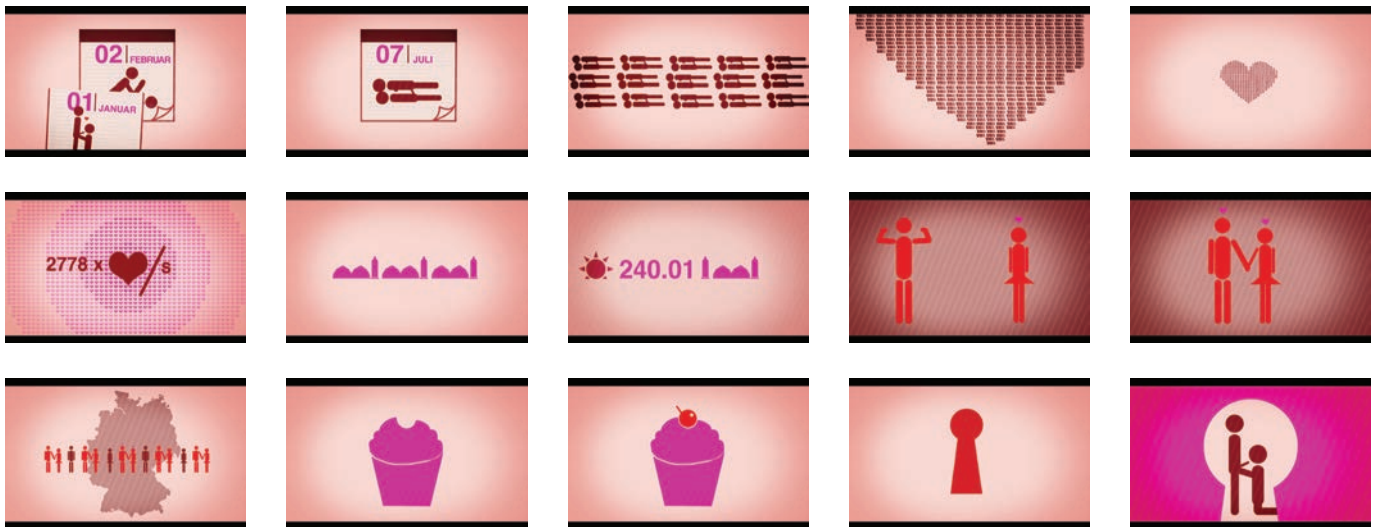
Zellfreie Biotechnologie ist ein vielversprechendes Forschungsgebiet welches ähnlich der „grünen Biotechnologie“ von Bedeutung für die Zukunft sein könnte. Dabei wird die Funktionsweise einer Zelle künstlich nachempfunden um gezielt sehr reine Proteine zu züchten welche in u.a. der Medizin eingesetzt werden können. Man verspricht sich, mithilfe dieser reinen Proteine z.B. die Heilung sehr komplexer Krankheiten, da die Stoffe wesentlich spezifischer eingesetzt werden könnten als aktuelle Medikamente. Auch in der Materialforschung könnten diese Stoffe eingesetzt werden.

Im Rahmen des Forschungsprojektes sollte eruiert werden inwieweit das Wording „Zellfreie Biotechnologie“ von der Bevölkerung verstanden und interpretiert wird, um eine möglichst positive Positionierung zu erzielen sobald die Technologie „verbrauchertauglich“ wird. Dazu wurden unterschiedliche Gruppen zum Thema befragt. 1. Laien auf der Straße, 2. auf das Thema gebriefte Akademiker, 3. Experten.

Reaktionsmeister



Speedwissen Sex



Die Geschichte der Tomate



Animierte Infografiken

client

storyhouse production

project specs

jeweils ca 30 Sekunden

Gestaltung und Animation von animierten Infografiken nach vorgegebenem Text.

Lehre

*BTK Fachhochschule
für Gestaltung*

*»WIR SIND IN DIE
ATOMPHYSIK DES
BILDES VORGEDRUNGEN UND
KÖNNEN NUN JEDES BILD BIS AUF
SEINE ATOME AUFSPALTEN UND
ZERLEGEN UND DIE
ATOME, DIE PIXEL, DANN BELIE-
BIG NEU WIEDER
ZUSAMMENSETZEN.«*

Wim Wenders

Motion Design Basics

BTK Fachhochschule für
Gestaltung Berlin

institution

BTK Fachhochschule für Gestaltung

seminar

2D Bildgestaltung und Compositing 01 (jeweils 3 SWS)

In der Lehrveranstaltung erarbeiten sich die Studierenden die Grundlagen der Erzeugung und Manipulation digitaler Bilder in der Auseinandersetzung mit pixelbasierten Bildkonzepten. Montage- und Collageformen mit bestehenden Bildelementen werden sowohl am Einzelbild als auch für zeitbasierte Medien mittels digitalem Compositing trainiert und verinnerlicht. Colorgrading und Datenmanagement gehören zu den weiteren Lehrinhalten. In der Summe unterstützen die Seminare die Findung einer eigenen Bildsprache.



1 »Colorations-Übungen:
schwarz- weiss beleben und
der Vergangenheit Farbe geben
(Studentenarbeiten)«

2 »Retusche-Übungen: Manipu-
lation der Bedeutung eines
bekannten Fotos (Studentenar-
beiten)«

2D

Bildgestaltung

Motion Design Basics
BTK Fachhochschule für
Gestaltung Berlin

institution

BTK Fachhochschule für Gestaltung
2D Bildgestaltung (3 SWS)

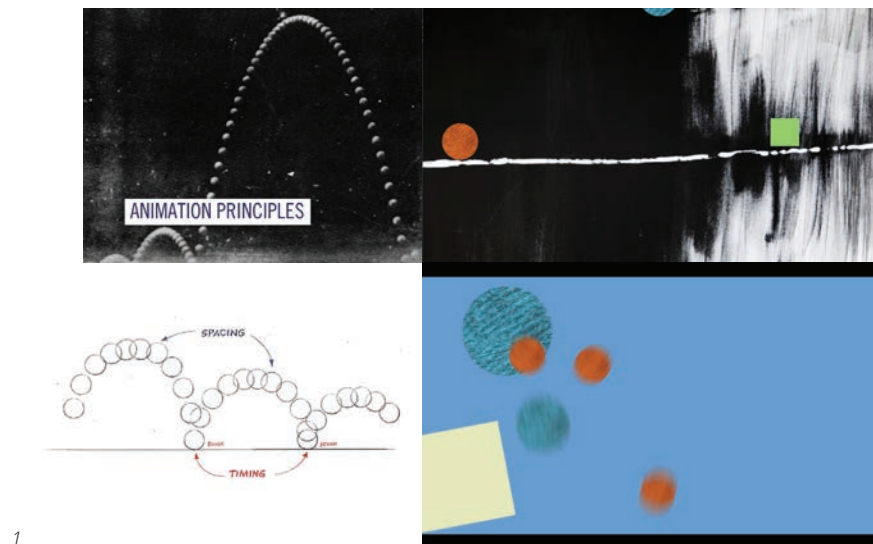


3

Als Gestalter entwirft man nicht nur ästhetisch ansprechende Oberflächen sondern trifft mittels seiner Bilder auch Aussagen, welche wiederum Interpretationen hervorbringen. Im Seminar geht es deshalb nicht nur um ein technisches Verständnis der gängigen Software Adobe Photoshop und den Grundlagen digitaler Bilder und Dateiformate. Es wird ausserdem angeregt, sich mit den Möglichkeiten und Grenzen digitaler Bildgestaltung auseinanderzusetzen um eine Bildethik und eine Verantwortung gegenüber den eigenen digitalen Bildern zu entwickeln.

Anhand klassischer Übungen wie Coloration, Retusche und Collage lernen die Studenten die Grundprinzipien digitaler Gestaltung kennen und erarbeiten sich schrittweise eine eigene Arbeitsweise und Bildsprache.

3 »Collage-Übung: „Ich und
mein imaginärer Freund“ «



1



2

1 »Animation Principles und Fingerübungen mit geometrischen Formen«

2 »Typoanimation zu einem Zitat von Bruce Lee (Studentenarbeiten)«

3 »freie studentische Projekte, Typoanimation und animierte Infografik«



3

Compositing 01

Motion Design Basics
BTK Fachhochschule für
Gestaltung Berlin

institution

BTK Fachhochschule für Gestaltung
Compositing 01 (3 SWS)



4

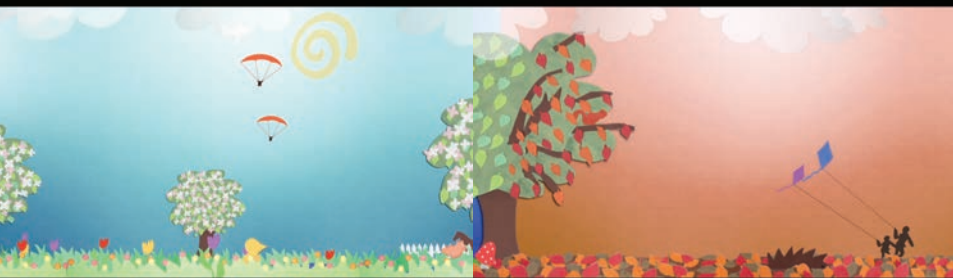
Im Seminar Compositing 01 erlernen die Studierenden die gestalterischen und technischen Grundprinzipien der Bewegtbildgestaltung. Anhand gängiger Formate wie animierte Infografik, Filmtitel, On Air Design und auch experimentellen assoziativen Formen werden Technik und Ästhetik gleichermassen geübt.

Animationsprinzipien, Schriftgestaltung, Masken und Splitscreens, virtuelle Räume und Kameras, Montage- und Collagetechniken sowie Projektplanung und Organisation gehören zu den Inhalten des Seminars.

⚡ »Collage und Montage-Übungen (Studentenarbeiten)«



1



2

Animation

Animation
BTK Fachhochschule für
Gestaltung Berlin

institution

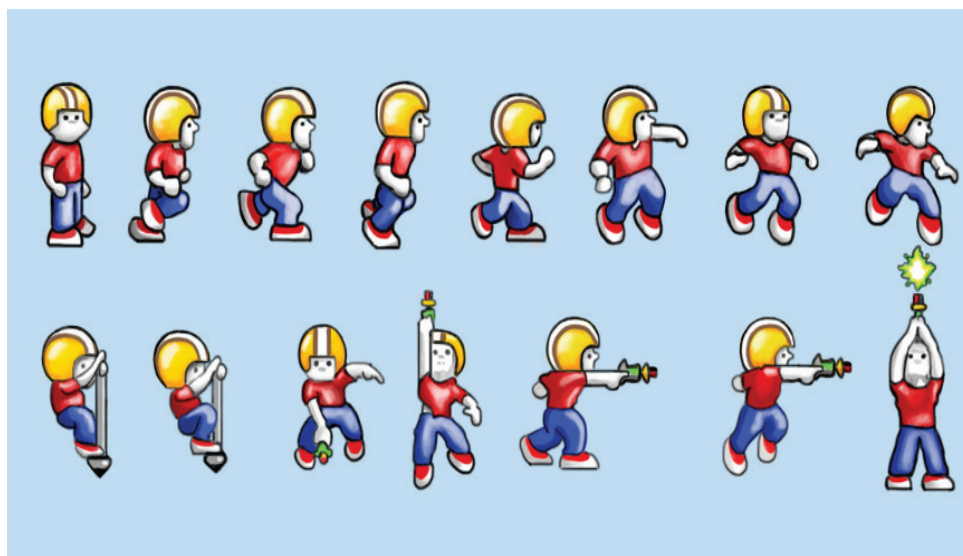
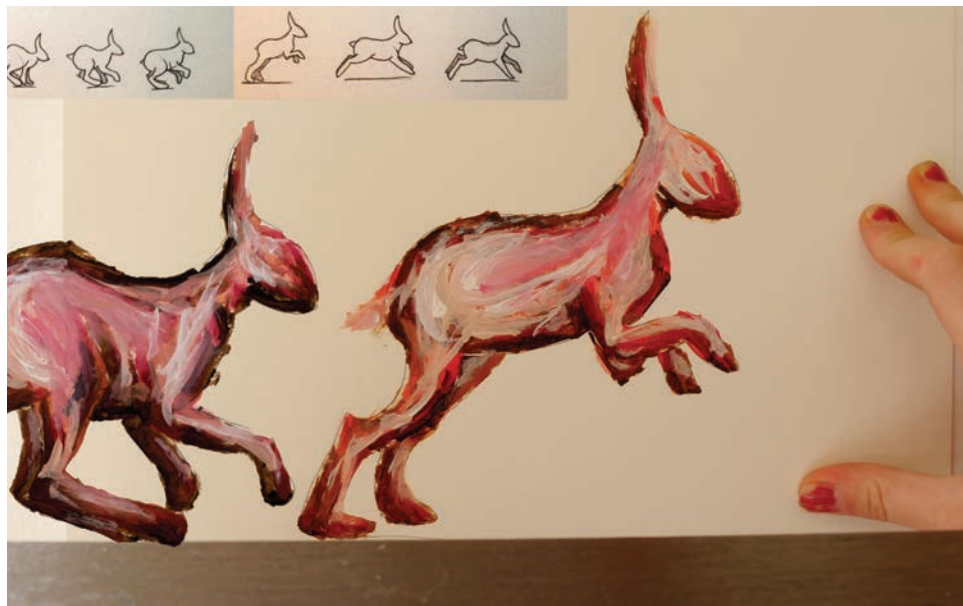
BTK Fachhochschule für Gestaltung
Animation (6 SWS)



3

Das Projektmodul Animation besteht aus einer Vorlesung, praktischen Fingerübungen und einem freien Projekt. Über die Realisation eines individuellen Projektes bekommen die Studierenden eine Einführung in experimentelle Arbeitsweisen, verschiedene Workflow-Konzepte sowie technische Mittel. In den Fingerübungen erwerben die Studierenden die gestalterischen und technologischen Fähigkeiten, Animationen für alle gängigen Medienformate anhand einer vorgegebenen Aufgabenstellung zu realisieren. Das Modul schliesst ab mit der eigenständigen Arbeit und Reflexion/ Dokumentation.

- 1 »Objektanimation unter der Kamera«
- 2 »freie studentische Projektarbeiten (Musikvideo, Title Design, freie Animation)«
- 3 »Walkcycle Übungen analog und digital (Studentenarbeiten)«



Animation an der BTK

Animation
BTK Fachhochschule für
Gestaltung Berlin

Animation an der BTK ein Gespräch mit Tine Papendick und Prof. Christian Mahler

Beim Betrachten der Projekte im Modul Animation fällt auf, dass die Ergebnisse stilistisch sehr heterogen sind. Wie kommt das zustande?

TP: Der Fokus in der Projektarbeit liegt nicht auf der Gestaltung des Bildes, sondern vielmehr auf der Gestaltung der Bewegung. Bildgestalterisch arbeiten die Studenten in den meisten Fällen auf der Grundlage ihrer eigenen Vorlieben und Stärken. Die Bewegung ist es aber, die den Kern der Animation bildet – Zeichentrick, Puppentrick, Knet-, Sand-, Kohleanimation, Pixilation, 3D Animation, VFX, direct animation sind lediglich Techniken und Darstellungsmöglichkeiten.

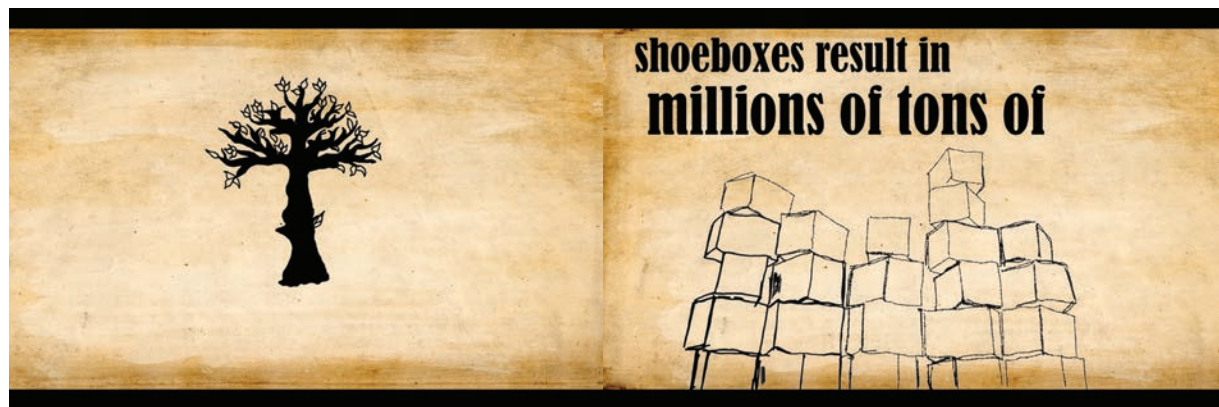
CM: Die Animation findet zwischen den Bildern statt und ist genau genommen eine Kunst ohne eine spezifische Ästhetik. Um das zu erklären habe ich eine kleine Theorie des Bewegtbildes entwickelt, die ich, um hier nicht auszufern besser an einer anderen Stelle des Buches vorstelle.

Metaphorisch könnte man sagen: So wie beim Musizieren unabhängig vom Klangerzeuger nicht allein das Treffen des richtigen Tones, sondern die Dynamik, das Wechselspiel der Abstände und Pausen die Wahrnehmung der Melodie ermöglicht, ist in unseren Seminaren nicht das einzelne Bild, dessen Ästhetik oder Thema Gegenstand der

Auseinandersetzung, sondern die Bestimmung des Interims, dessen, was zwischen den Bildern geschieht und mit dem einzelnen Bild nicht unbedingt etwas zu tun hat. Das einzelne Bild bekommt dennoch Aufmerksamkeit und verlangt von den Animatoren viel Hingabe. Man kann sich leicht darin verlieren und vergessen, dass es nur einen Bruchteil einer Sekunde zu sehen ist.

TP: Wenn man bedenkt, dass es die Bewegung ist, die letztendlich die Magie ausmacht, und der Zuschauer sowohl Strichmännchen als auch aufwendig modellierte Figuren mit 250.000 Haaren akzeptiert, könnte man meinen, es gibt effektive und weniger effektive Arten der Animation. In jedem Fall jedoch ist die Animation viel Arbeit, und man muss sich als Animator schon damit zufrieden geben können, dass man an einem Arbeitstag vielleicht nur 5 oder 20 Sekunden Animation zustande bekommt. Man lernt, jede Bewegung in viele kleine Zustände aufzuteilen. Wenn man animiert, dann lebt man gewissermaßen in Zeitlupe. Die fertige Animation ist ein Zeitraffer der Lebens- und Arbeitszeit des Animators.

CM: Beim Betrachten des Films ist dann nicht mehr sichtbar, wie viel Zeit zwischen den einzelnen Bildern bei der Bilderzeugung vergangen ist. Wir können nur ahnen, wie die Dynamik in die Bildfolge kam. Sehen wir in einem Film etwa einen Ball auf dem Boden rollen könnte es sein, dass dieser tatsächlich von einem einmaligen



Impuls in Bewegung versetzt über den Boden gerollt ist und währenddessen eine Kamera 25 Bilder in der Sekunde aufzeichnete, die wir nun wiederum in einer Sekunde gezeigt bekommen. Aber das identische Ergebnis hätte auch erzeugt werden können, indem der ruhende Ball von Bild zu Bild zu Bild getragen, also animiert wurde.

TP: Ich empfinde es als eine Arbeit zwischen den Extremen: auf der einen Seite hat man alle Freiheiten der Welt, und die Möglichkeit, jede nur erdenkliche Figur oder Geschichte zu erzählen. Andererseits erfordert die Animation exaktes Arbeiten, sehr viel Planung und demnach auch sehr viel Disziplin.

CM: Für die ersten Fingerübungen in den Seminaren ist es daher sehr wichtig, dass die Studenten sich auf die Gestaltung der Bewegung konzentrieren können. Daher arbeiten wir zu Beginn im Animationsstudio mit einfachen Techniken der Bilderzeugung. So bekommen die Studenten die Aufgabe eine Legetrickanimation aus geometrischen Grundkörpern zu erstellen – Dreieck, Kreis, Rechteck. Damit ist die Gestaltung des Bildes schnell und einfach, aber das Entwickeln der Bewegung verlangt eine Vorstellung von einem Charakter, der sich Aufgrund seiner physikalischen Eigenschaften und seiner Persönlichkeit einzigartig verhält.

Bildbeispiel Objektanimation, Springender Punkt

TP: Im weiteren Verlauf des Seminars werden die Animationen und Bilder komplexer. Im Semesterprojekt hat dann jeder Student die Aufgabe

ein eigenes Projekt in selbstgewählter Technik zu realisieren. Hier kommen wieder die individuellen Vorlieben zum Tragen, mit denen wir unser Gespräch begonnen haben, und die Studenten können die von ihnen geplanten Bewegungsabläufe in Einzelbilder übersetzen.

Wie kommt man denn zu einer überzeugend wirkenden Bewegung?

TP: Als Richtlinie haben sich die 12 Animation Principles etabliert. Ursprünglich von Walt Disney verfasst stellen sie einen Rahmen für die Gestaltung von Animation dar. Wenngleich ich auch nicht mit allen Regeln einverstanden bin so verhelfen diese aber überwiegend zu besseren Ergebnissen - ob es nun Figuren sind, die sich bewegen, ob es sich um Typografie oder um bewegte Masken handelt.

In der Animation ist es möglich, einem Objekt oder Körper eine ganz eigene Physik zu verleihen, so wie sie in der realen Welt existiert - oder auch darüber hinausgehend. Nur aufgrund der Bewegung wird das Objekt neu beseelt. So wird aus einer Wäscheklammer ein Alien oder aus einer Zange ein Tiefseefisch.

Dies ist die eigentliche Stärke der Animation – der Animator ist gewissermassen eine Gott-Figur. Alles was er sehen will, kann er erschaffen. Und alles was ist, ist nur durch ihn da. Im Realfilm ist man beispielsweise gezwungen mit einem Schauspieler zu arbeiten, der ein gewisses Aussehen hat, auf eine bestimmte Art und Weise spricht und seine eigene Tonalität mitbringt. In der Animation ist man davon befreit. Hier kann man den Menschen in seine Einzelteile zerlegen



und falsch zusammen setzen - und trotzdem funktioniert der Mensch noch als Mensch. Ein wunderbares Beispiel hierfür ist der Film „Your Face“ von Bill Plympton.

Animation wird aber nicht nur genutzt, um imaginäre Welten von Grund auf zu erschaffen, sondern schon sehr früh in der Filmgeschichte als Missing Link zwischen Realität und Fiktion eingesetzt. In diesem angewandten Bereich der Animation ist Ray Harryhausen als Wegbereiter für die Arbeitsweise vieler heutiger Filmproduktionen zu sehen. Rückblickend wirken seine Skelette und Dinosaurier schon fast putzig, dennoch ist aus seiner Arbeitsweise eine ganze Industrie entstanden, die Filme wie Avatar ermöglicht, die zwar zu 70% aus Animation bestehen, aber dennoch nicht als Animation wahrgenommen werden.

Sind Filme wie Avatar, Benjamin Button, Life of Pi denn Animationsfilme?

CM: Ich persönlich halte Genrebezeichnungen für überholt. Wenn man ihnen aber folgt sind die genannten Filme genau sowenig, wie die Filme von Ray Harryhausen, Animationsfilme. Dennoch lässt sich konstatieren, die ihre Bildgewalt ohne die heutigen Möglichkeiten und den heutigen Stellenwert der Animation nicht denkbar wären. Ich würde soweit gehen und behaupten, dass die Kulturtechnik der Animation als übergeordnetes Paradigma heutige Produktionsmethoden bestimmt. Getrieben vom Wunsch nach absoluter Kontrolle über das Filmbild in der Produktion entwickelte allen voran die amerikanische Filmindustrie einen visuellen Standard, den zu erreichen

es nur gelingt, wenn die Bilder nicht mehr in der Kamera sondern am Computer entstehen. So wurden in den letzten drei Dekaden immer mehr Bildparameter virtualisiert. Ob nun Szenenbild, Kamera oder Schauspiel alle Filmdepartments mussten ihre Arbeit den digitalen Produktionsmethoden anpassen die darin begründet liegen. Und mit jedem Schritt weg vom Live-Action-Cinema erweiterten sich die Einsatzbereiche und Anforderungen der Animatoren. Denn sie sind diejenigen, die all den virtuellen Sets und Darstellern Leben einhauchen.

TP: Laut Herleitung kommt Animation von dem lateinischen Wort animare und bedeutet „zum Leben erwecken“. Eine wirkliche Animation besitzt eine gewisse Poesie oder Aura, und ist mehr als nur ein Bild in Bewegung. Genau dies ist es, was die Studenten aus dem Seminar mitnehmen und auf all ihre Projekte im Motion Design übertragen können.

*Tine
Papendick*

zur Person

Zur Person
Lebenslauf

seit 11/2014	freiberuflich tätig
10/2013 - 10/2014	Vertretungs-Stelle als künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeiterin für Motion Design an der BTK Fachhochschule für Gestaltung, Berlin Dozentin für Animation & Motion Design Basics
04/2013 - 10/2013	freie Dozentin für „2D Bild“ an der BTK Fachhochschule für Gestaltung, Berlin freie Dozentin für „Motion Design“ an der BTK Akademie für Gestaltung
2012	Geburt des Sohnes Yuki Kim Papendick
seit 2011	Freiberufliche Arbeit als Regisseurin und Animatorin, zum Beispiel: - Interview-Filme für die Fraunhofer Gesellschaft (Zellfreie Biotechnologie: Feldworkshop und Experteninterviews) - Interview-Film und Eventdokumentation zur Innovationsakademie 2013 des BMBF (Bundesministerium für Bildung und Forschung) im Auftrag der Fraunhofer Gesellschaft - Eventdokumentation für Sturm & Drang Hamburg - animierte Infografiken für storyhouse productions
12/2011	Abschluss als Diplom Animatorin an der “HFF Potsdam-Babelsberg”
02/2010-05/2010	Aufenthalt in Indien. Yoga Teacher Training
2009 - 2011	Stipendiatin der “Studienstiftung des Deutschen Volkes”
2006 - 2011	Studium der Animation an der HFF Potsdam
2005/2006	Nebenhörer UdK Experimentelle Filmgestaltung
07/2005	Praktikum Zeichentrick bei Hahnfilm, Berlin
03-06/2005	Setbau und Setdesign bei TRIKK17, Puppentrick-Studio, Hamburg
2003 - 2006	Studium des Textildesigns und Produktdesigns an der HfBK Hamburg (Vordiplom)
2000 - 2003	Freiberufliche Arbeit als Web- und Grafik Designerin
2000 - 2002	Freiberufliche Arbeit als Eventmanager und Gestaltung von Messeständen für die Firmen Krause Konzept und lunamedia GmbH
1999	Abitur

2014	„Berlin Mama“ Hybridfilm (Interviews und Animation) in Produktion	Zur Person persönliche Projektauswahl
2012	“WorldWideWe”, Dokumentarfilm, 57 min ein multikultureller und hybrider Dokumentarfilm mit Animationselementen über das Internet und die Identität	
2009 - 2012	„MishMashMe“ Crossmedia-Projekt eine interaktive Installation und eine Website als Tool zur Filmherstellung eines hybriden Dokumentarfilms (s.o.) Projekt-Management, Regie und Animation http://mishmashme.de	
12/ 2009	“Fahr.Rad”, Kurzfilm, 4 min Super 8 und Stop Motion Animation (in Zusammenarbeit mit Matis Burkhardt) Regie, Schauspiel, Schnitt und Animation	
10/2009	“Tangled up“, 1 min Strassen Performance und Kurzfilm (in Zusammenarbeit mit Neta Elkayam) Regie, Performance und Schnitt	
09/2009 - 10/2009	“A Future in Friendship“ Berlin meets Israel Ein Kollaborationsprojekt von HFF/ Eikon gGmbH/ Sapir College Sderot Initiiert und finanziert vom German – Israeli Future Forum Foundation 3 Wochen in Berlin/ 3 Wochen in Israel/ 8 deutsche und 8 israelische Studenten/ 8 Kurzfilme	
2008	Teste Sans Fin aka Alias Yederbeck, ein nonlinearer Soundfilm/ Installation (ein Projekt von Frank Geßner) Entwicklung eines interaktiven Ausstellungskonzeptes	
09/2008	OF (openframeworks) lab auf der Ars Electronica http://www.aec.at/en/festival2008	
06/2008 - 07/2008	interactivos @ eyebeam NYC. Digital Puppetry, eine interaktive animierte Installation http://digital-puppetry.de	
10/2007 - 06/2008	ME310-course for global team based design Stanford University und Hasso Plattner Institute Potsdam Entwicklung eines interaktiven Handbuchs und einer nutzerangepassten, intelligenten Hilfefunktion für Luxus-Autos, Kunde: AUDI Q7 http://me310.stanford.edu/08-09/index.php/Main/About310	
11/ 2007	“animation dialogue“, animierter Kurzfilm, 2,25 min (in Zusammenarbeit mit JiFang) Konzept, Regie und Animation http://anilog.de	

alle Projekte finden sich auch auf meiner Website unter www.ti-pi.de

- 2013 Digital Puppetry on Tour durch Indien für „Homeshikari“ (customized version)
- 2012 Digital Puppetry at Ciné Kadee, Gent, BE
Digital Puppetry at Bright Tradeshaw für Turbokolor (customized version), Berlin, DE
- 2011 Digital Puppetry at Lille 3000 / Gare Saint Saveur, Lille, FR
Digital Puppetry at Festival Temps d'Images / garajistanbul, Istanbul, TR
Digital Puppetry at Fête de l'Anime, Lille, FR
- Fahr.Rad at Kurzfilmwanderung Neukölln, Berlin, DE
Fahr.Rad at Mindpirates Animationsfilmabend, Berlin, DE
- MishMashMe at Cafe KAFIC, Leipzig, DE, und anschließende Podiumsdiskussion
„Identitätsfallen und das vermeintlich Normale im aktuellen Migrationsdiskurs“
MishMashMe at lunchmeat Festival, Prague, Czech Republik
MishMashMe Dreharbeiten in Indien
- 2010 Digital Puppetry at IFA Berlin for ZDF NEO (customized version), Berlin, DE
Digital Puppetry at Jeugdfilmfestival Vlaanderen, Antwerp, BE
Digital Puppetry at Jeugdfilmfestival Vlaanderen, Bruges, BE
Digital Puppetry at CTM & Amaze Jump ,n Run Bonus Cheat at WMF, Berlin, DE
- Fahr.Rad at Cambridge Super 8 Festival (Competition), Cambridge, GB
Fahr.Rad at 2010 New York Bicycle Film Festival (Competition), NYC, USA
Fahr.Rad at Kalamazoo Bike Film Festival, Kalamazoo, USA
Fahr.Rad at 34. Open Air Filmfest Weiterstadt, Weiterstadt, DE
Fahr.Rad at Szeged 8mm Festival (Competition), Szeged, HU
Fahr.Rad at 5th International Cycling Film Festival (Competition), Herne, DE
- Tangled.Up Screening beim Empfang des Bundespräsidenten Horst Köhler mit Shimon Perez, Berlin, DE
- MishMashMe Dreharbeiten in Europa
- 2009 Digital Puppetry at Niemandland Festival at Tivoli de Helling, Utrecht, NL
Digital Puppetry at Cinekid, Amsterdam, NL
Digital Puppetry at Art Rock Festival, Saint-Brieuc, FR
Digital Puppetry at V-Kunst, Frankfurt Main, DE
- MishMashMe at Cadavre Exquis Exhibition at Neurotitan, Berlin, DE
- 2008 Digital Puppetry at HFF Potsdam Babelsberg, DE
Digital Puppetry at Doubletake - the exhibition at eyebeam, New York City, USA

Tine Papendick
Friedrich-Engels-Str. 40
13156 Berlin
0177 - 752 4850

tine@ti-pi.de
<http://ti-pi.de>

1. World Wide We	Teaser (Opening Sequence)	04:38 min
2. Tangled.Up	Kurzfilm	01:00 min
3. Digital Puppetry	Dokumentation	01:40 min
4. Fahr.Rad Film	Kurzfilm	04:00 min
5. Animation Dialogue	Kurzfilm	02:24 min