

Portfolio

Anne Spickernagel
Münster School of Design
annespickernagel.com

Inhalt

■ About me	3
■ Character Design	4
Pixo	5
Mycena	6
■ Pixelzauber - Webdesign	8
■ Musik Visualizer	11
■ Widecube - Spielplatz/ Ausstellung	12
■ Moment Mal! - Ausstellung	15
■ Bewegte Plakate	20
■ Fotografie	22
■ Legenden des Olymps	25
Karten	
Siebdruck	28

About me



Hallo, mein Name ist Anne Spickernagel.
Ich bin eine Designstudentin aus Münster im sechsten Semester.
Ich bin daran interessiert, mein kreatives Potenzial zu erkunden und meine Fähigkeiten im Bereich Mediendesign zu erweitern.
Mein Traum ist es alles über Animation zu lernen!

CV

Abitur in Reutlingen
Johannes-Kepler
Gymnasium

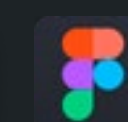
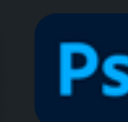
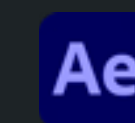
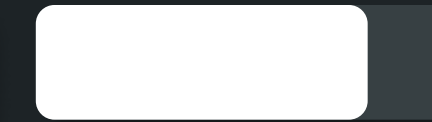
Abitur: 2.3

Design Bachelor
Bachelor of Arts (B.A.)
WiSe 21/22 - jetzt
vsl. WiSe 25/26

Dz. Notenschnitt : 1.53

Praktikum bei ____?

Software



Sprachen

Englisch
Spanisch

B2/C1
B2

Pilz Charaktere

Pixo & Mycena

Dies sind meine ersten Versuche im Charakterdesign. Ich habe noch viel zu lernen, aber ich freue mich darauf.

In diesem Fall habe ich versucht, von Pilzen inspirierte Charaktere zu entwerfen, basierend auf einer Hintergrundgeschichte.



Pixo

Backstory

Pixo ist ein junger Pilz, der sich für sehr reif und unabhängig hält. Er ist im Walddorf aufgewachsen und freut sich über alles Neue in dieser langweiligen Umgebung.

Er ist ein neugieriger Entdecker, dessen ungeschickte Art ihn oft in Schwierigkeiten bringt. Nicht selten verletzt er sich leicht oder stösst bei den Dorfbewohnern an. Mit seiner lebenswerten Art können sie ihm jedoch nichts lange übel nehmen.

Abgesehen davon, dass er chaotisch ist, verleiht ihm sein Erkundungstrieb einen gewissen Einfallsreichtum und ein Talent zur Problemlösung, das sich ständig weiterentwickelt.

Da er die meiste Zeit allein durch die Gegend streift, ist den Dorfbewohnern nicht bewusst, wie viele Ressourcen Pixo mit sich bringt. Pixos Neugier treibt ihn, sich mit Mycena anzufreunden, die ihn zunächst als lästig empfindet, aber bald merkt, wie klug er ist, und ihn unter ihre Fittiche nimmt.

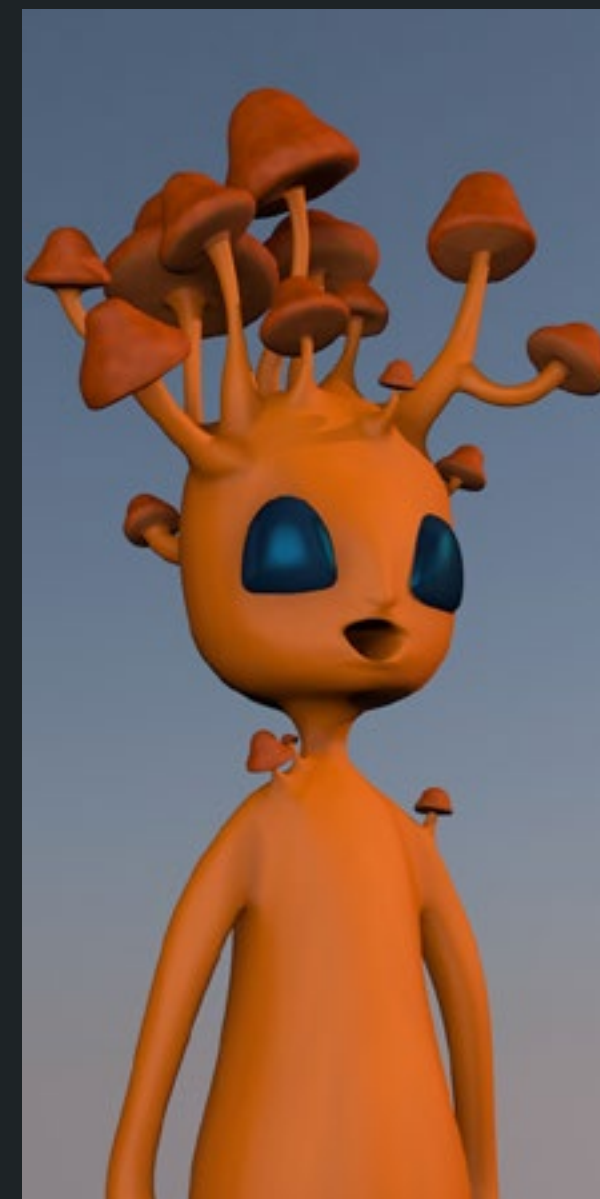
Profil

Name: Pixo

Alter: 11

Ort: Walddorf

Charakter: abenteuerlich,
herausfordernd





Mycena

Backstory

Mycena ist eine junge Pilzdame, die erst seit ein paar Monaten in der Walddorf-gemeinschaft lebt.

Ihre Kindheit über reiste sie mit ihrer Mutter durch den Wald und lernte die Kunst des Heilens und der Magie. Im Dorf wird auch gemunkelt, dass Mycena über die seltene Kraft der Schöpfung verfügt, eine hoch angesehene und seltene Form der Magie.

Sie spürt tiefe Verbundenheit zum Wald und allem, was in ihm lebt und liebt es, ihm auf ihre Weise zu helfen, indem sie natürliche, schöne Orte schafft.

Als ihre Mutter starb, kam sie als Heilerin und Magierin ins Walddorf. Da sie zu einer gütigen und freundlichen Person erzogen wurde, wurde sie schnell in die Dorfgemeinschaft aufgenommen.

Mycena ist eher introvertiert und ruhig, denn sie ist es gewohnt, allein zu sein. Diese ruhige Art verleiht ihr einen scharfen Beobachtungssinn, so dass sie oft Dinge bemerkt, die anderen nicht auffallen, wie zum Beispiel Pixos Potenzial.

Profil

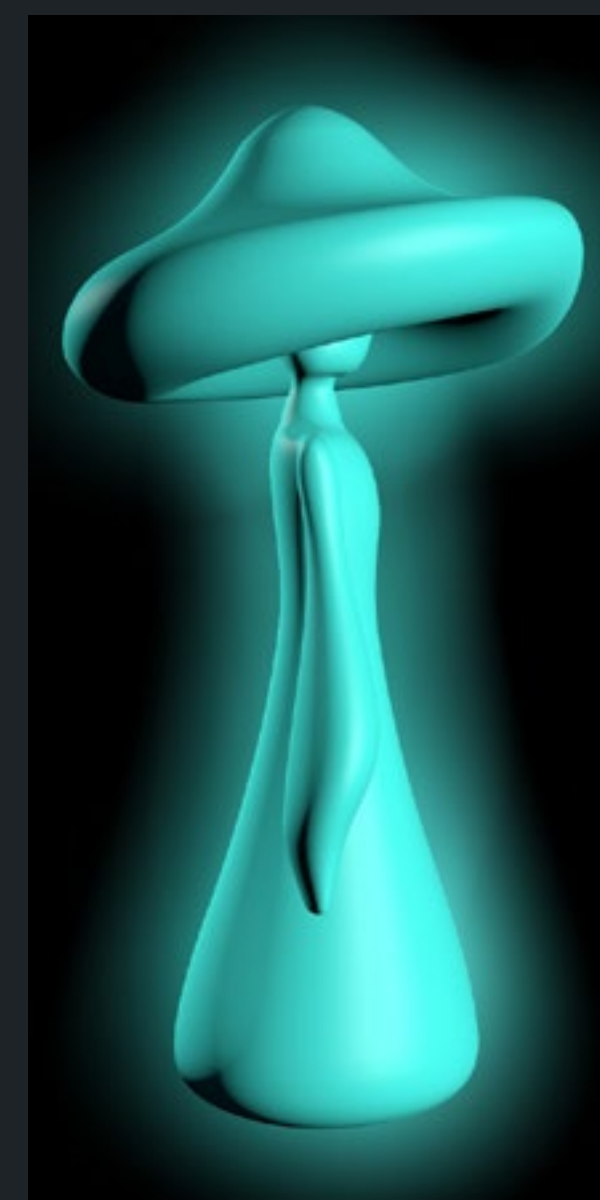
Name: Mycena

Alter: 26

Ort: Walddorf

Charakter: gütig,
geduldig

Beruf: Magierin



Pixelzauber

Digitaler Adventskalender



“Pixelzauber” war ein Gruppenprojekt in meinem dritten Semester. Das Ziel war es, einen interaktiven digitalen Adventskalender zu erstellen.

Wir entschieden uns dafür, den Kalender in Form einer Graphic Novel zu präsentieren

und schufen eine Geschichte mit dem Titel „Das geheime Leben der Weihnachtselfen“. Der Benutzer hat die Aufgabe, den Elfen zu helfen, die Feiertage zu retten. Die Geschichte wird von drei Haupelfen geleitet. Wir haben die Inhalte der ‘Türchen’ illustriert und die Website selbst entwickelt und programmiert.

Webseite:

<https://www.elfen.msd-pixelzauber.de/index.html>

Video der Webseite:

<https://youtu.be/yfbqQTAaDSo>

Die Elfen



Der Oberelf Orophinus freut sich riesig auf die bevorstehenden Weihnachtstage, er liebt es, Weihnachtskarten zu zeichnen oder Plätzchen mit Weihnachtsmotiven zu backen. Er ist ein Perfektionist, deshalb hat er es in diesem Jahr besonders schwer, denn es geht immer etwas schief...



Sieht furchteinflößend cool aus, ist aber in Wirklichkeit lieb: Zuri. Sie liebt ihre Freunde und die Freiheit. Ihre begrenzte Freizeit verbringt sie mit Musik und Mode. Im Moment findet sie Weihnachten nicht mehr schön, weil Orophinus den jungen Elfen-Azubis zu viel zumutet. Mal sehen, wie sie ihn dazu bewegen, sein Verhalten zu ändern...

Die freundliche Hippie-Elfe Luana lebt weit weg vom Dorf, hinter den Bergen. Sie ist schon seit einiger Zeit im Ruhestand und genießt die Ruhe und den Frieden in ihrer Waldhütte. Luana mag den Trubel um Weihnachten nicht besonders, sie mag es nicht, wenn man sie wegen irgendwas stresst. Dieses Jahr wird Luana aus ihrem Versteck gelockt...



Pixelzauber



Webseite:

<https://www.elfen.msd-pixelzauber.de/index.html>

Video der Webseite:

<https://youtu.be/yfbqQTAaDSO>

links: Desktopversion, Startseite
rechts: mobile Version, Adventskalender



Pixelzauber

Comic

Beispiele für die Comic-Panels,
Tag 10 und 20.

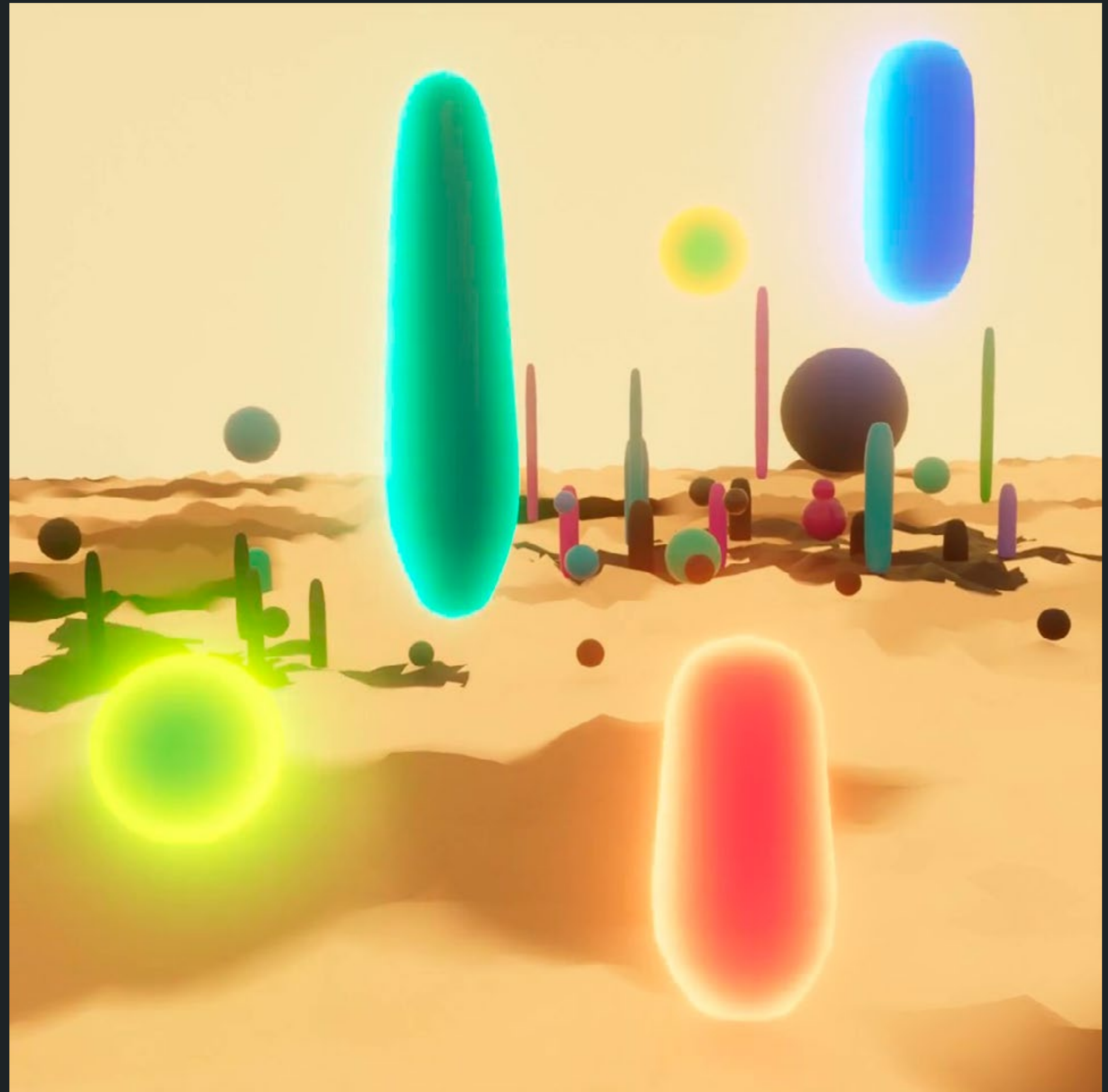


Musik Visualizer

Diese Animation ist ursprünglich als Visualizer für den Tame Impala Song „The Moment“ entstanden.

Ich wollte eine außerirdische, ruhige Atmosphäre generieren.

<https://youtube.com/shorts/xM6uuM3Hd48?feature=share>



Widcube

Digitaler Spielplatz

Die Aufgabe bestand darin, ein Konzept für einen Spielplatz mit einem digitalen Aspekt zu entwerfen.

Widcube ist ein immersives interaktives Raumkonzept für spielerische Erfahrungen und das Kennenlernen bestimmter Welten. Durch den Einsatz von analogen und digitalen Elementen taucht der Besucher in eine fremde und neue Welt ein. Im Mittelpunkt der Ausstellung steht ein versunkenes Piratenschiff als eine Art Anker.

Der Widcube lädt zum Anfassen, Ausprobieren, Erforschen, Lernen und Spielen ein.

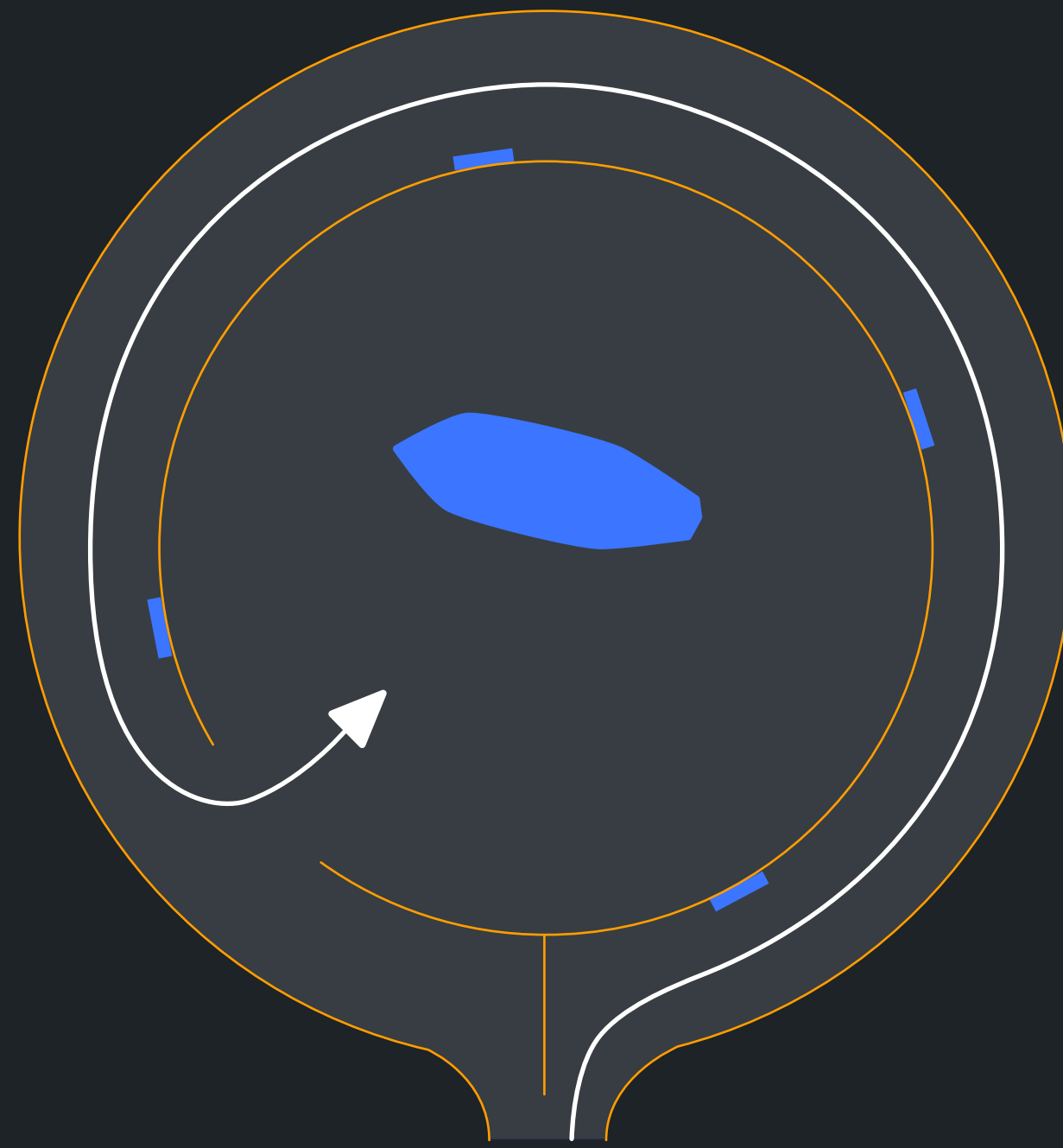
Module

- _Bullaugen mit der Geschichte des Schiffes.
- _Eine Projektion, die die gesamte Spielplatzausstellung umgibt und durch das Steuerrad des Schiffes bewegt werden kann.
- _Ein Klettermodul auf dem Schiff.
- _Eine Höhle, die als Hörstation und Ruheplatz dient.
- _Ferngläser rund um das Schiff.
- _Ein Entdeckungswerkzeug, das dazu dient, die versteckten Inhalte zu sammeln.
- _Ein Medientisch, der die gesammelten Inhalte anzeigt.



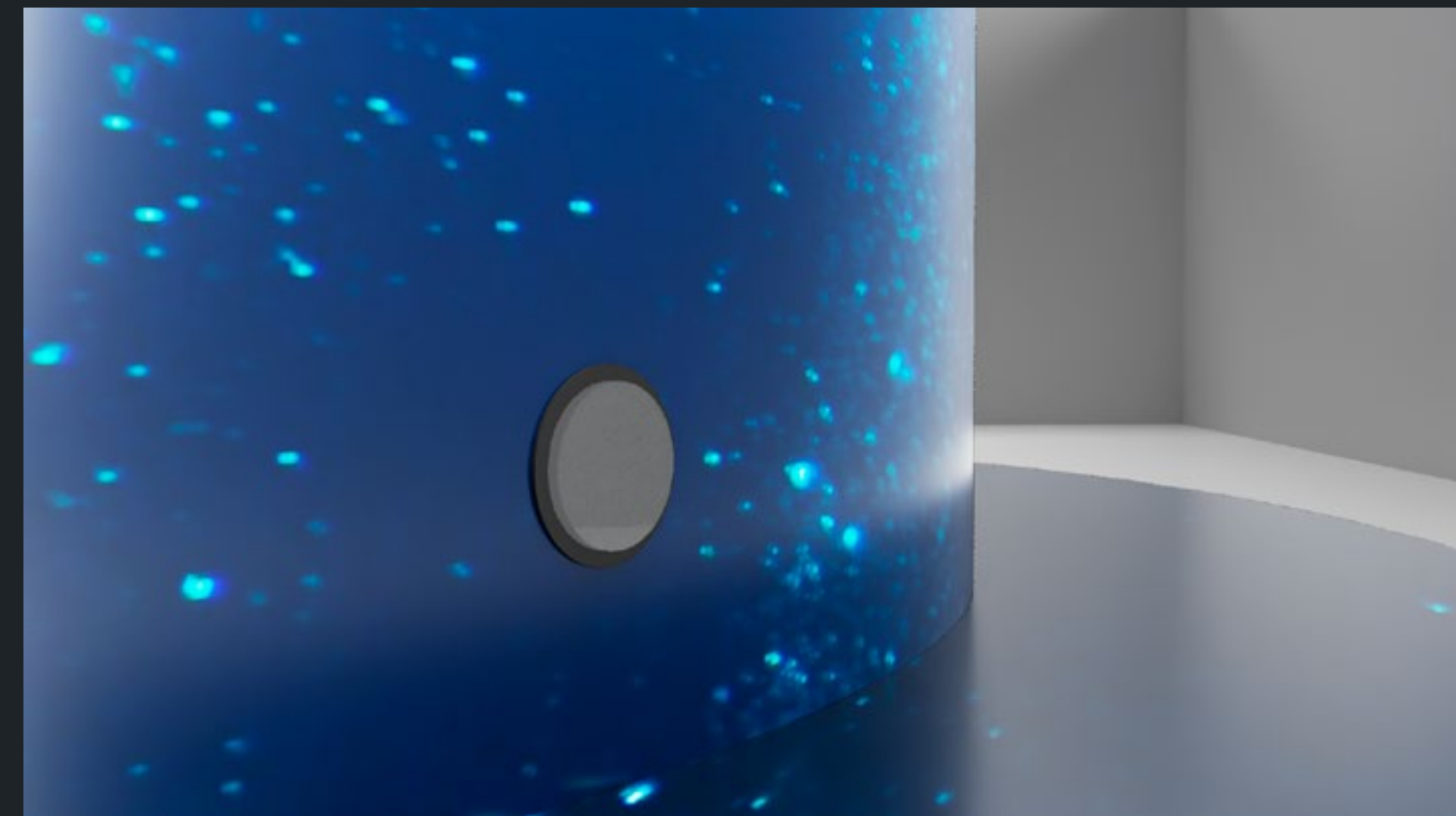
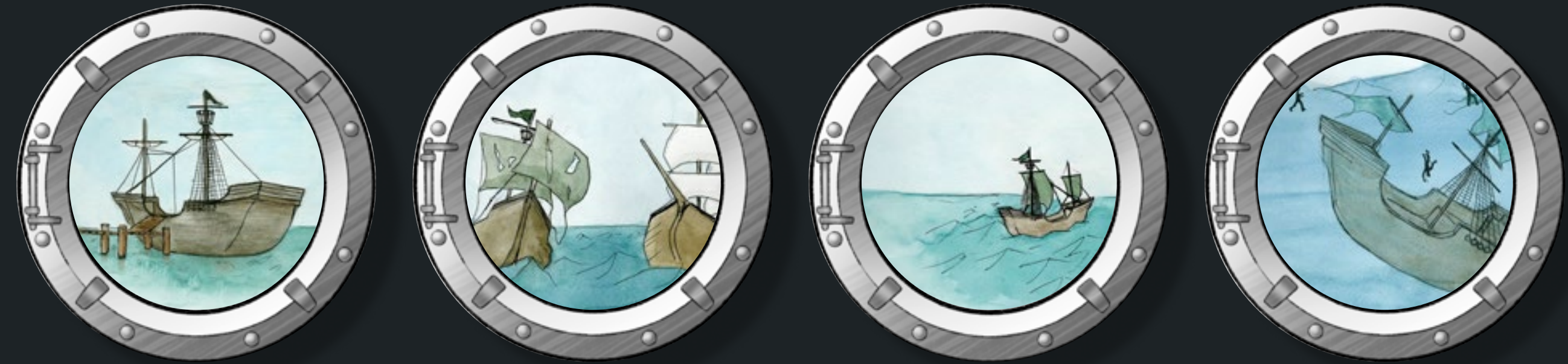
Widecube

Grundriss



Eingang entlang des Korridors um den Ausstellungsraum herum, vorbei am Bullaugengeschoss. Der Eingang bietet einen Blick auf das Schiff, ebenfalls sichtbar: das Fernglas, die Höhle, das Klettermodul und das Steuerrad.

Geschichte des Schiffs



Die Geschichte des Schiffes, die durch die Bullaugen zu sehen ist, dient als Einführung und unterstützt die Immersion.

Das Schiff startet im Hafen, fährt dann aufs Meer hinaus, wo es auf ein Piratenschiff trifft, welches es versenkt. Im letzten Bild sinkt das Schiff.

Auf der linken Seite ist ein Rendering zu sehen, das einen Eindruck von seinem Aussehen vermittelt.

Widecube

Kletter Modul

Das Klettermodul lädt die Besucher ein, an Bord zu kommen und das Schiff zu erklimmen. Der Zugang zum Schiffsdeck ist sowohl durch den Schiffsrumpf als auch über eine Rampe auf der Rückseite möglich.



Ferngläser

Die Ferngläser ermöglichen eine genauere Betrachtung der Projektion, und in einigen Bereichen können mit dem Discovery-Tool zusätzliche Inhalte entdeckt und gespeichert werden.



Moment Mal



MOMENT MAL!

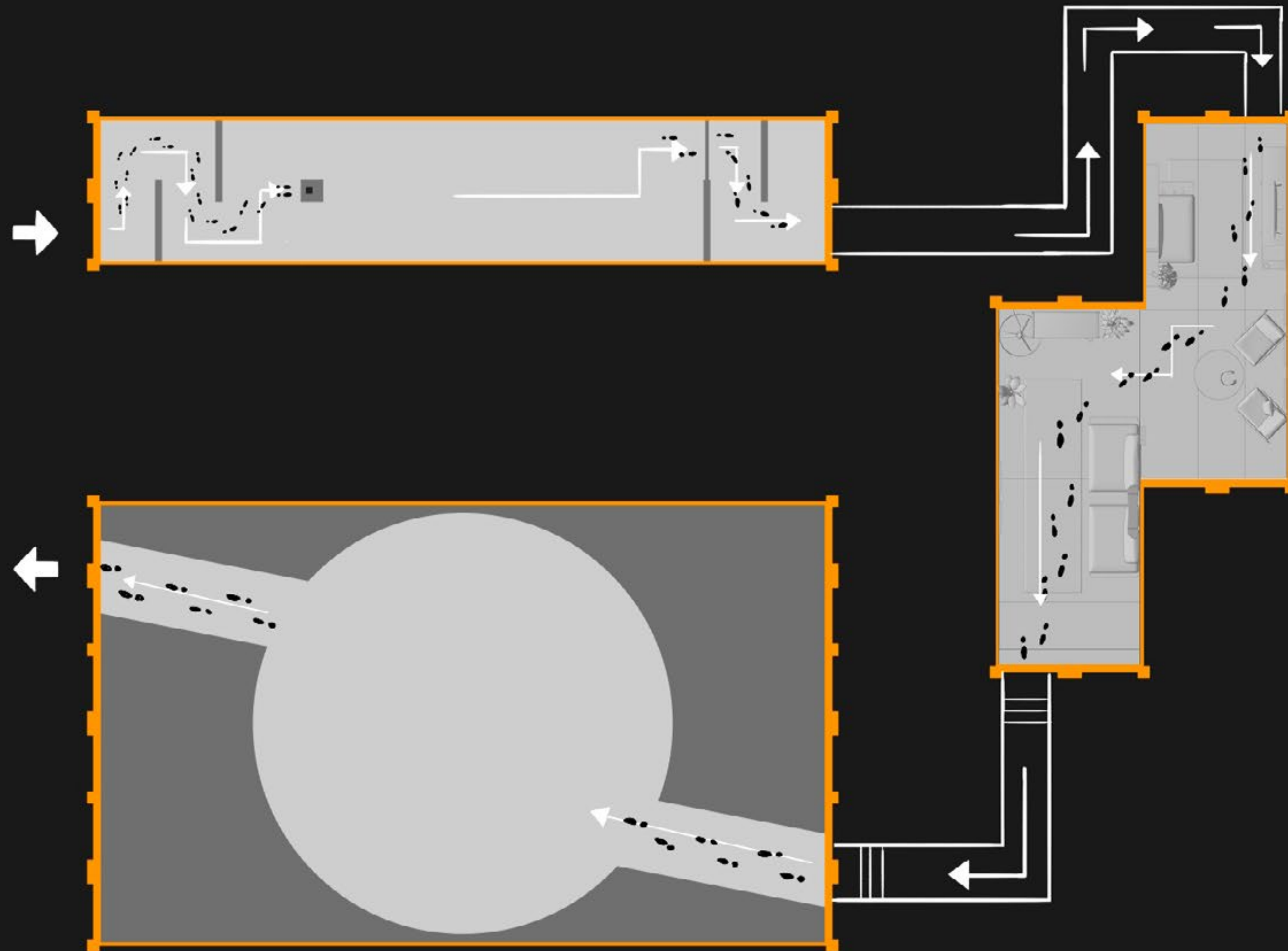
„Moment Mal!“ ist eine Container-Wanderausstellung.

Die Idee ist, den Prozess der endgültigen Meinungsbildung zu aktuellen Themen zu verlangsamen und den Druck, dies tun zu müssen, zu reduzieren.

Als Gruppe hoffen wir, diese Veränderung durch drei Schritte zu erreichen, die durch drei „Container-Welten“ repräsentiert werden.

Jede Welt bringt eine Feststellung, die zu der Erkenntnis führen soll, dass es Zeit und Überlegung braucht, um sich eine fundierte Meinung zu bilden.

Moment Mal



Moment Mal

1. Emotion

Ausgangspunkt:
Unvoreingenommen, da das Thema der Ausstellung nicht im Voraus bekannt gegeben wird.

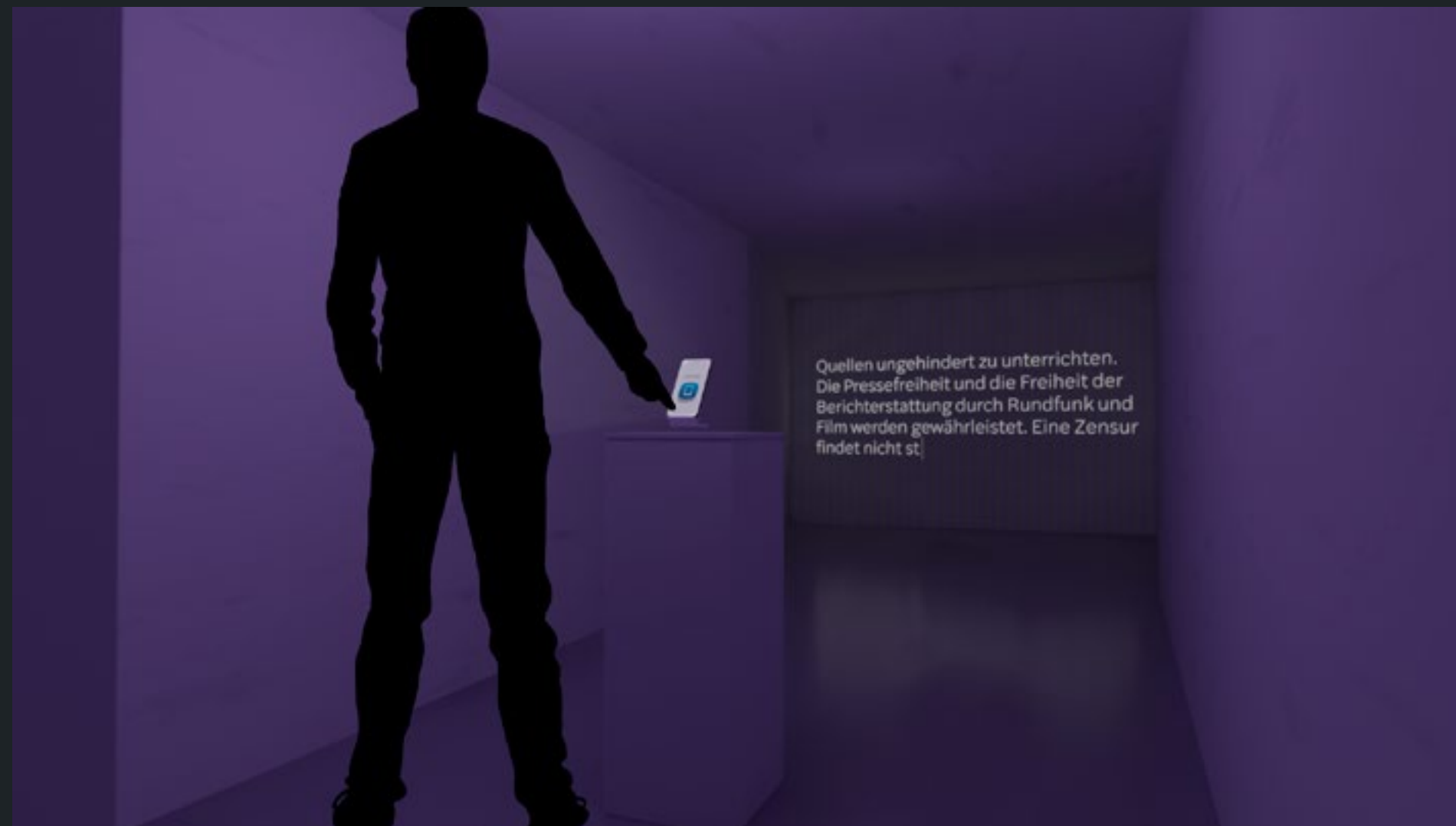
Intention:
Ein Gefühl der Überwältigung durch Gefühle und Gedanken zu erzeugen.

Zielsetzung:
Konfrontation der Besuchenden durch visuelle und auditive Überreizung.

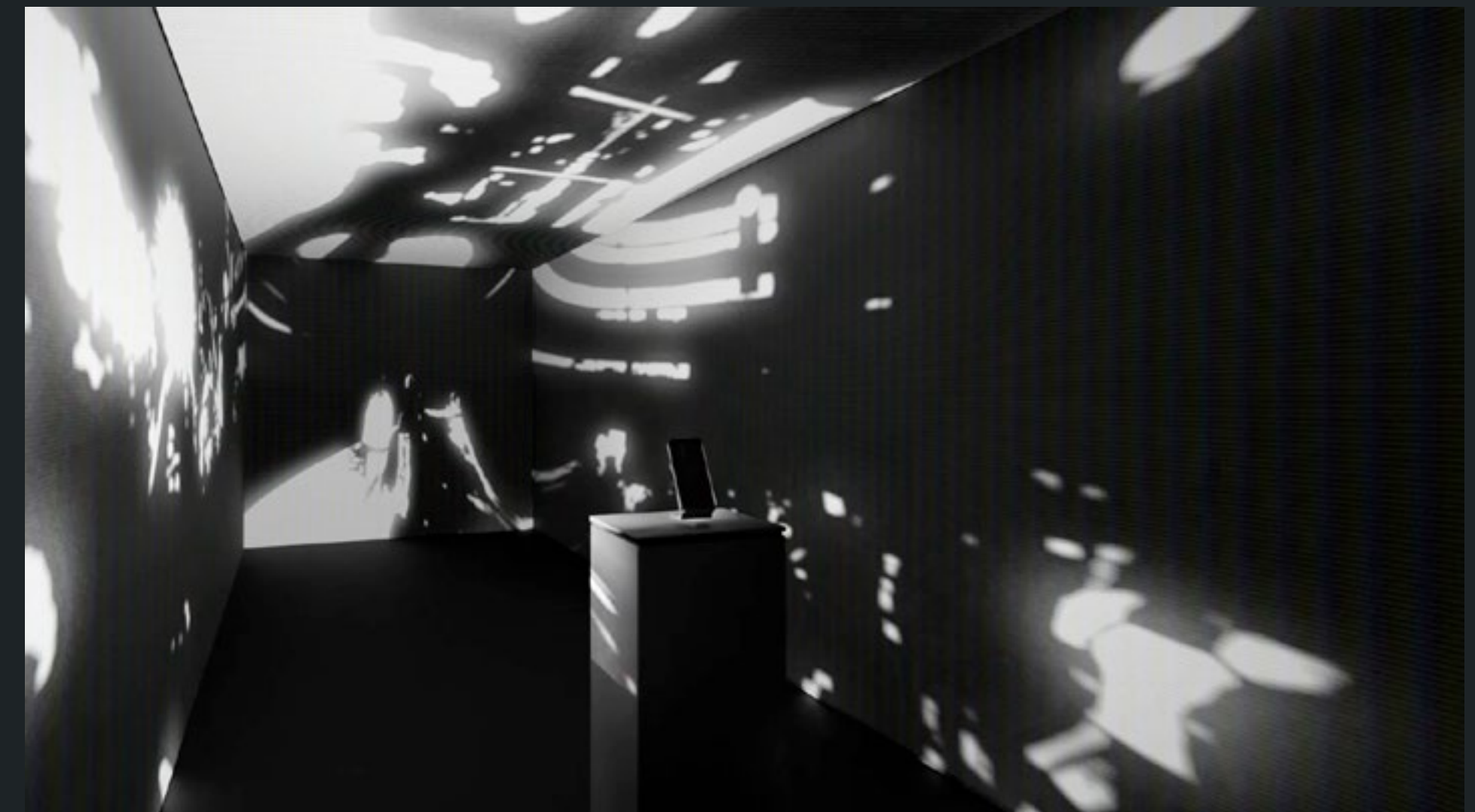
Timeline:

- _Besuchende kommen herein
- _Eine Person startet die Projektion des Videos.
- _Immersives Bild- und Tonspiel, das die Wahrnehmung der Besucher überflutet
- _„Was denkst du?“, „Was ist deine Meinung dazu?“, „Man muss eine Position haben!“, ...
- _Besuchende nehmen das Gefühl von Druck wahr

Video, Sound:
<https://youtu.be/FyVc6rIZIKo>



Besuchende starten das Video



Standbild des Videos

Moment Mal

2. Kontext

Ausgangspunkt:
Neugierde auf das, was als Nächstes kommt, ausgelöst durch die erste Containerwelt

Intention:
Den Besuchenden helfen, das Gesehene und Gehörte zu kontextualisieren

Zielsetzung:
Die Besuchenden sollen in einer ruhigen Umgebung Zitate aus journalistischen Quellen entdecken

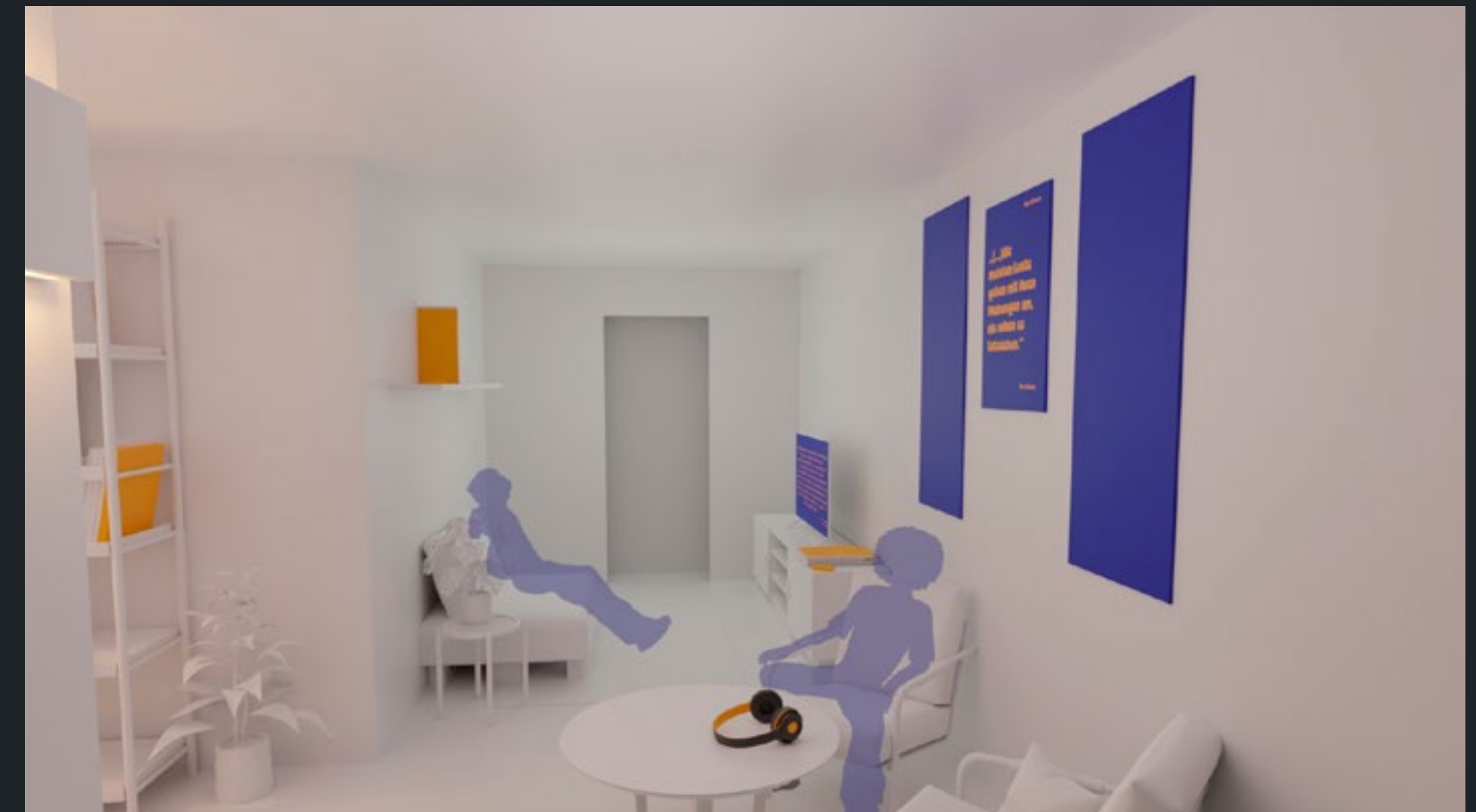
Timeline:
_Besuchende kommen herein (aufgeregt)
_Erkennen die ruhige Atmosphäre
_Sie beginnen, den Hinweisen nachzugehen, die markiert sind.
_Sie nehmen sich Zeit, um das Gelesene und Gehörte zu verinnerlichen.
_Die Besuchenden kategorisieren (objektiv) die Gefühle, die sie im Container Nr. 1 empfunden haben.

Zitate:
“[...]die meisten Leute gehen mit ihren Meinungen um als wären es Tatsachen“
-Max Fellmann

“[...] eine dramatisierte Botschaft wird mehr geklickt als eine nüchterne oder gar differenzierte Nachricht
- egal ob richtig oder falsch..”
-Dirk Asendorpf, SWR



Erste Hälfte der Containerwelt



Zweite Hälfte der Containerwelt

Moment Mal

3. Reflektieren

Ausgangspunkt:
Die Meinung anderer Menschen einordnen, um sich eine eigene Meinung zu bilden

Intention:
Sich bewusst Zeit nehmen, um über Gefühle und Erkenntnisse nachzudenken

Ziel:
Idyllische Atmosphäre, die zum Innehalten einlädt

Timeline:
_Nachdem die Besuchenden ihre Gefühle sortiert haben, kommen sie herein.
_Während sie sitzen oder sich hinlegen, fließen Fragen entlang des projizierten Himmels.
_Die Besuchenden verstehen und werden sich der Bedeutung einer entschleunigten Meinungsbildung bewusst.



Frage:
"Suche ich bewusst nach verschiedenen Perspektiven, bevor ich eine Meinung bilde?"

Bewegte Plakate

Auf dieser und der folgenden Seite finden Sie die Standbilder der bewegten Plakate. Um zu den Videos zu gelangen, klicken Sie auf die Links.

Poster Nr. 1:

<https://youtube.com/shorts/BRx5MbHLO5k?feature=share>



Bewegte Plakate

Poster Nr. 2

<https://youtube.com/shorts/ITAuKAN8qVc?feature=share>

Poster Nr. 3:

https://youtube.com/shorts/_p3P0w9r8Hg?feature=share



Fotografie

Mehr Fotos auf meiner
Webseite:

<https://annespickernagel.com/>



Fotografie



Fotografie



Legenden des Olypms



“Legenden des Olypms” ist eine Sammelkartensammlung, die auf Figuren aus der griechischen Mythologie basiert.

Die Figuren sind in Kategorien eingeteilt. Diese werden durch die farbigen Ränder und die Beschriftung auf beiden Seiten am unteren Rand der Karten kenntlich gemacht.

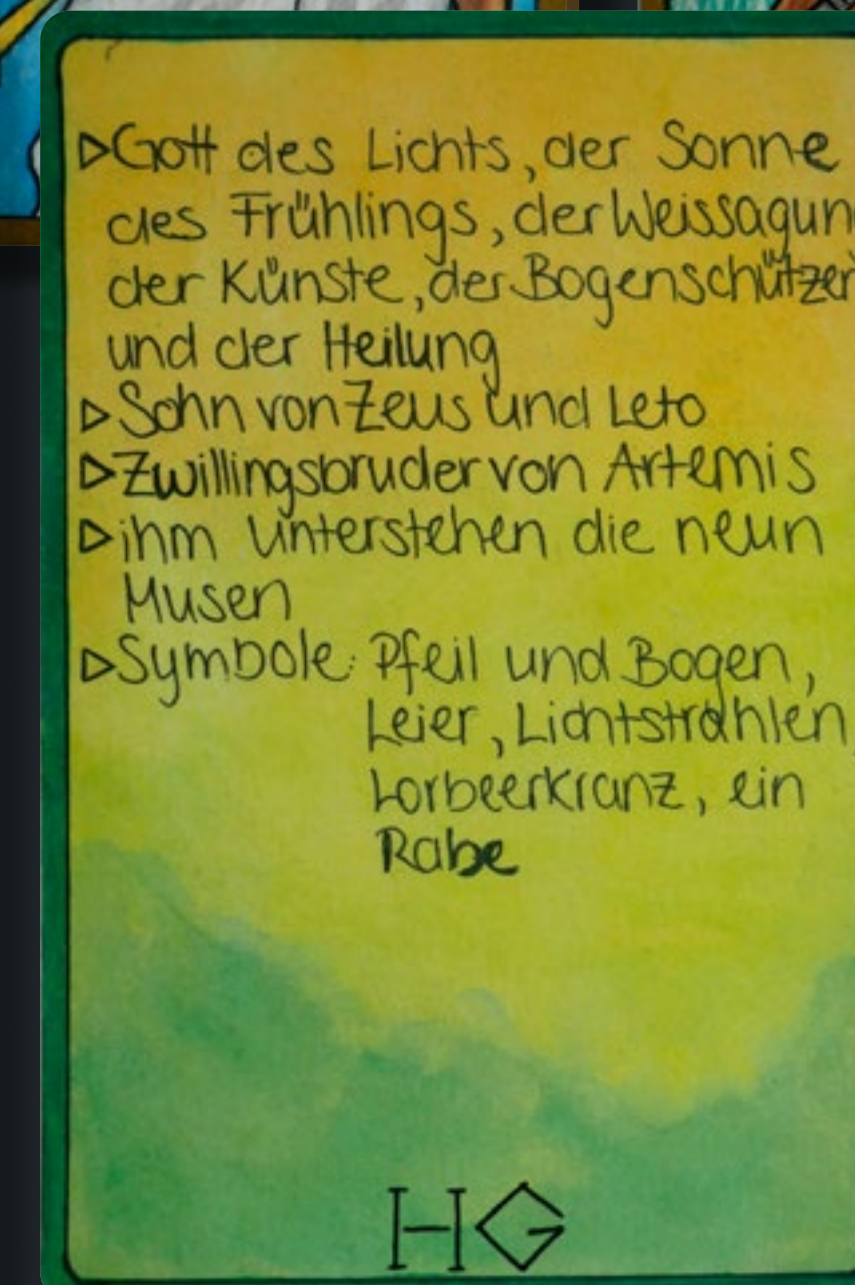


Legenden des Olymps



Vorderseite:
 Goldener Rand: Olympische Gottheit + I
 Grüner Rand: Hauptgottheit + I
 Roter Rand: Nebengottheit + II

Rückseite:
 HG: Hauptgottheit
 AG: Alte / vorolympische
 Gottheit
 NG: Nebengottheit



Informationen, z.B.:
 _Gott des Lichts, der Sonne, des Frühlings, der Prophezeiung, der Künste, der Bogenschützen und der Heilung
 _Sohn von Zeus und Leto
 _Zwillingsbruder von Artemis
 _Die neun Musen sind ihm unterstellt
 _Symbole: Pfeil und Bogen, Leier, Lichtstrahlen, Lorbeerkrantz, ein Rabe

Legenden des Olymps



Legenden des Olymps

Siebdruck



Danke für ihre Zeit!

Anne Spickernagel
Münster
anne.spickernagel@web.de
annespickernagel.com