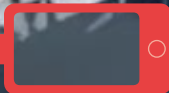


animago AWARD 2012
Beste Visualisierung
»Ending Overfishing«



**Regie, Drehbuch, Idee,
Design, Animation:**
Uli Henrik Streckenbach
Sound Design: Marcus
Illgenstein
Musik: Stephan Kloß
Auftraggeber: OCEAN2012
Software: InDesign,
Photoshop, Illustrator,
3ds Max, After Effects
www.uhsless.de

Jetzt mehr entdecken!



Uli Henrik Streckenbach will anregen, sich mit dem Thema Überfischung zu beschäftigen und dazu beizutragen, internationale Maßnahmen gegen die Überfischung durchzusetzen. von Peter Dehn

Ending Overfishing“ greift eine Fülle von Fakten auf und visualisiert sie mit einfachen, aber einprägsam wirkenden, grafischen Mitteln, so dass sich der Zuschauer ganz auf die Argumente konzentrieren kann. Im Gegensatz zu Dokumentarfilmen ging es Uli Henrik Streckenbach darum, die Fakten zu verdichten. „Ich wollte in den Fokus rücken, was wichtig ist. Deshalb habe ich mich für einen modellhaften Low-Poly-Look entschieden, der nicht vom Thema ablenkt. Zudem war es mir auf diese Weise möglich, die Qualitäten einer Infografik mit den Stärken von Animation zu verknüpfen.“

Zwischen Fotorealismus und Abstraktion

„Ich habe mich stets gefragt, wie viel visuelle Information man benötigt, um etwas darzustellen. Ein Fisch muss ja nicht fotorealistisch aussehen, um ihn als Fisch zu erkennen. Jede Kinderzeichnung eines Fisches zeigt das. Ich habe mich daher für einen Mittelweg aus totaler Abstraktion und Fotorealismus entschieden.“

Dieses Rezept des Verzichts auf naturalistische Feinheiten geht auf. Gerade die eher nüchtern, fast stilisierte anmutende Grafik – wesentlich von der blauen Farbe des Meeres bestimmt und nur grob strukturiert – unterstreicht die Sachlichkeit der Argumente. „Ending Overfishing“ wirkt über weite Strecken wie eine animierte Infografik und vermittelt eine besondere Eindringlichkeit.

Durch die Form des „Visual Essay“, der gesprochenen Text und Animationen verknüpft, „können die vielen Informationen komprimierter und spannender dargestellt werden. Es galt aber, zu vermeiden, ständig den Zeigefinger zu heben, sondern vielmehr durch die bloße Darstellung der Fakten zu informieren.“

So muss die Vorstellungskraft nicht besonders angeregt werden, um sich auf das Thema einzulassen. Es wird dem Zuschauer leicht gemacht, sich zum Beispiel die riesigen Dimensionen der Netze zu verdeutlichen, mit denen Großfangschiffe heutzutage die Meere ausbeuten. Mit ähnlich einfachen Mitteln wird klar, welche erheblichen Meeresressourcen in den Zuchtanlagen der Fischwirtschaft verbraucht werden – bei vergleichsweise bescheidenem Ertrag.

Aufruf zum Engagement

Mit seiner Arbeit will Streckenbach nicht nur Fakten zur Überfischung der Meere vermitteln und für das Problem sensibilisieren. Mit dem letzten Argumentationsstrang lenkt er die Aufmerksamkeit auf die europäische Politik. Er erklärt, warum es wichtig und wie es den Zuschauern möglich ist, Einfluss zu nehmen. Er ruft dazu auf, sich aktiv in diese Prozesse einzubringen und vor allem im Europäischen Parlament wegweisende Entscheidungen zu erreichen.

„Ending Overfishing“ ging aus Streckenbachs Abschlussarbeit an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle hervor, wofür das Semesterthema „Respekt – Ein Projekt zur Verbesserung der Welt“ vorgegeben worden war. „In der Konzeptionsphase habe ich mich – wahrscheinlich aufgrund meiner norddeutschen Herkunft – vor allem mit dem Thema der Überfischung auseinandergesetzt“, berichtet Streckenbach. „Dabei bin ich auf Daten und Statistiken gestoßen, die klar zeigen, dass es dem Fisch nicht gut geht. Diese Daten wollte ich unbedingt verbreiten.“

Kategorie-Sponsor

»Dosch Design«



Für Dosch Design ist die animago AWARD & CONFERENCE ein bedeutendes Event der DCC-Branche, das sich auch international einen Namen gemacht hat. Beson-

ders schätzt Geschäftsführer Sebastian Dosch die ungezwungene Atmosphäre, die beim animago herrscht und die ihn zu einem festen jährlichen Treffpunkt für Artists, Entwickler und Anbieter macht: „Hier treffen sich sowohl der Nachwuchs als auch die Spezialisten der Kreativbranche. Der animago bietet die Chance zu persönlichen Gesprächen und zum Networking – es ist eine großartige Gelegenheit, sich mit Kunden und Interessenten auszutauschen.“ Sein Unternehmen entwickelt für Designer seit mehr als 15 Jahren Grafikprodukte für den professionellen Einsatz in den Bereichen 3D-Design, Visualisierung, Animation, Movies/TV und Desktop Publishing. Entsprechend gespannt war man, die zum animago AWARD 2012 eingereichten Projekte zu sehen. „Der hohe Grad an technischer Qualität und Ideenreichtum, den die Einreichungen widerspiegeln, ist begeisternd. Schon allein deshalb freuen wir uns, den Preis für die ‚Beste Visualisierung‘ zu stiften“, so Sebastian Dosch. www.doschdesign.com



Uli Henrik Streckenbach setzte in „Ending Overfishing“ bewusst auf einen modellhaften Low-Poly-Look, um sich auf die Aussage zu konzentrieren.

„Die Gestaltung sollte flüssige Übergänge zwischen den verschiedenen Themenfeldern ermöglichen. Daher habe ich nach einem wiederkehrenden, visuellen Element gesucht, was ich immer wieder aufgreifen kann. Hier habe ich mich für den Kreis respektive die Kugel entschieden. Viele Elemente sind kreisförmig (Erdkugel, Fangnetzdurchmesser, Teller, Fangquoten-Grafik, Euro-Münze und so weiter). Sie ermöglichen die flüssigen Übergänge und helfen dem Zuschauer dabei, nicht die Orientierung zu verlieren.“

Im Alleingang

Streckenbachs Arbeitsweise ist allerdings gegenläufig zu seinem Ziel, breite Zuschauerkreise zu sensibilisieren. „Ich habe alle Bereiche der Produktion übernommen, von der intensiven Recherche des Themas, dem Schreiben eines Skripts, der Entwicklung eines Storyboards, Design, Regie, Animation, Rendering bis hin zum Compositing.“ An dem Hochschulprojekt arbeitete Streckenbach zehn Wochen. In einer zweiten Arbeitsphase von drei Wochen entstanden der neue Schluss, kleinere Bearbeitungen sowie Übersetzungen – der Film liegt in deutscher, englischer und sechs weiteren Fassungen vor – und die Musik- und Soundproduktion.

„Die größten technischen Herausforderungen hatte ich vor allem mit Partikelsystemen/Fischen, die sich zwischen zwei Kugeln (Erdkern und Wasseroberfläche) von A nach B bewegen sollten. Zudem kam das 3D-Programm nicht so gut mit meiner Herangehensweise an die ‚Fisch an Haken-Szene‘ zurecht – einige Fische und Haken wurden

beim Rendern übergangen. Und obwohl der Film eigentlich ohne richtigen Schnitt auskommt, musste ich die verschiedenen Szenen in unterschiedlichen Dateien speichern, weil sie sonst nicht zu handlen gewesen wären.“

Das Ergebnis seiner Arbeit beeindruckte nicht nur die animago-Juroren. Inzwischen präsentieren, neben der mitproduzierenden Nichtregierungsorganisation OCEAN2012, auch Greenpeace, Oceana und Birdlife „Ending Overfishing“ auf ihren Plattformen.

Porträt

Uli Henrik Streckenbach

Uli Henrik Streckenbach ist Absolvent der Burg Giebichenstein – Kunsthochschule Halle im Fach Multimedia/Virtual Reality-Design. Er arbeitet als freier Designer und Animator in Halle.

NOMINIERUNGEN BESTE VISUALISIERUNG

Jetzt mehr entdecken!



My Inner Secrets – Racing Excycloaedia

1st Episode: KERS & Rear Wing

Auftraggeber: Red Bull Media House GmbH

Production Company: Peter Clausen Film &

TV Produktionsgesellschaft mbH

Animation Studio: AixSponza GmbH

Software: Cinema 4D, Photoshop, After Effects

Zu den Änderungen im Regelwerk der Formel 1 wurden kurze Animationen produziert, die einzelne Aspekte erklären. Eingebettet in einen unterhaltsamen Racing-Film erklären Rennfahrer Sebastian Vettel und Mark Webber auf Deutsch und Englisch die technischen Details.



VW-Quicar

Auftraggeber: VW AG, kempertrautmann GmbH

Firma: Liga 01 Computerfilm Hamburg GmbH

Software: Softimage|XSI, Photoshop, Avid, Flame, Nuke

Volkswagen startet das Carsharing-Projekt „Quicar“. 200 Golf BlueMotion stehen nun in Hannover bereit und können ganz einfach genutzt werden – wie zeigt dieser vollanimierte Film.



Concerning Dinosaurs

Artist: Florian Köhne

Software: Cinema 4D, Photoshop, After Effects, Encore

Der edukative Trickfilm behandelt Themen wie Geologie, Plattentektonik und Evolution in Form animierter Infografiken. Der Schwerpunkt der Erzählung liegt auf dem Zeitalter des Mesozoikums und seinen Bewohnern, den Dinosauriern. Abschlussprojekt im Studiengang Kommunikationsdesign an der FH Potsdam.



Cell-to-Cell Communication – Inflammatory Reactions

Eine Produktion von interActive Systems Berlin und Quintessenz Verlag mit freundlicher Unterstützung Colgate/ Gaba Erik Hansen

Software: Softimage|XSI, Mudbox, Photoshop, After Effects, DVD Studio Pro

Cell-to-Cell Communication verbindet innovative Videoanimation mit Zahnheilkunde, die Studenten und Wissenschaftsinteressierten Themen wie die interzelluläre Interaktion veranschaulicht.

Das Praxismagazin für Technologien der virtuellen Realität



**Möglichkeiten
erkennen und begreifen
mit einem persönlichen Abonnement**