

PROF. MELANIE BEISSWENGER

lehrt 3D Computeranimation mit dem Schwerpunkt Character Animation im Fachbereich Gestaltung

■ Animation bedeutet vom Wortursprung her gesehen das „zum Leben Erwecken“ eines Objektes. Praktisch gesprochen geht es um die Erzeugung der Illusion von Leben innerhalb einer Abfolge von ca. 24 abgespielten Bildern pro Sekunde. Mithilfe der Computeranimation hat sich eine noch größere gestalterische Bandbreite erschlossen, vom künstlerisch abstrahierten Experimentalfilm über den klassischen erzählenden Cartoonfilm, der Visualisierung und 3D interaktiven Welt hin bis zum fotorealistischen VFX Film. Der für mich faszinierendste Aspekt in der Animation ist die Möglichkeit, eine Character-Persönlichkeit und Performance zu erschaffen, die vom Zuschauer als denkend und fühlend empfunden wird und die – ganz wie ein realer Mensch auch – beim Publikum Empathie mit der animierten Figur hervorruft.

Mein Weg zur Animation fing ursprünglich mit einem Architekturstudium an der TU Darmstadt an. Im Rahmen eines Auslandsjahres als Fulbright Stipendiatin an der USC in Los Angeles entdeckte ich jedoch meine Leidenschaft für die Computeranimation und arbeitete anschließend dort und später in München als 3D Artist und Animatorin vorwiegend an interaktiven Realtime 3D Welten. Um mich weiter auf den Filmsektor zu spezialisieren, nahm ich einige Jahre später das Projektstudium am Institut für Animation, Visuelle Effekte und Digitale Postproduktion an der Filmakademie Baden-Württemberg auf.

Seitdem habe ich im In- und Ausland an einer Vielzahl von nationalen und internationalen Animations- und VFX Filmen, TV Shows, Games und Werbeclips gearbeitet. Meine Animations Credits beinhalten u.a. den mit einem Oscar ausgezeichneten Kinofilm „Happy Feet“ sowie dessen Sequel „Happy Feet 2“, den TV Launch Trailer für das BioShock Game, sowie die VFX Filme „Iron Man 3“ (nominiert für einen Oscar für Best Visuel Effects), „Riddick“ und „Now

You See Me“. Deutsche Produktionen, an denen ich in letzter Zeit gearbeitet habe, sind der Animationsfilm „Der 7bte Zwerg“ und der Realspielfilm „Saphirblau“, an dem ich als Lead Animator für den digitalen Charakter verantwortlich war.

Im Bildungsbereich war ich von 2007-2010 als Asst. Professorin daran beteiligt, das BFA Digital Animation Programm an der School of Art, Design and Media der Nanyang Technological University in Singapur mit aufzubauen. Wenn es meine Zeit erlaubt, lehre ich auch in den BFA Programmen des The Animation Workshop, VIA University College in Dänemark.

Mein animierter Kurzfilm „There's Bliss in the Kiss“ hat viele internationale Preise gewonnen und ich spreche gelegentlich auf internationalen Konferenzen wie SIGGRAPH, FMX, animago und View Conference über meine Lieblingsthemen, für die ich nun auch meine Studierenden an der Hochschule Mainz begeistern möchte: das animierte Storytelling und insbesondere die Character Animation. ■



Foto © Dirk Beichert