

Animation-Short

Ping Pong

Albert David Mitringer

Diplom-Arbeit

M.nr:15074018

Design: Grafik und Werbung

Univ.-Prof. Matthias Spaetgens

Universität für Angewandte Kunst Wien

Sommersemester 2020

Betreuung:

Univ. Prof. Matthias Spaetgens,

Sen.Art. Sven Ingmar Thies, Dipl-Des.

Inhalt

1.	Einleitung	Seite 3
2.	Titel und Thema	Seite 3
3.	Ideenfindung	Seite 4
4.	Charaktere und deren Entwicklung	Seite 6
5.	Strukturierte Ausarbeitung und Zusammensetzung	Seite 7
6.	Kamera und Stimmung	Seite 10
7.	Abschließend	Seite 11

1. Einleitung

In der Komödie High Fidelity, die 2000 erschien und von Regisseur Stephen Frears inszeniert wurde, gibt John Cusack in einer Szene, in der es darum geht, Verbindungen mit Menschen zu knüpfen, eine recht zynische Bemerkung von sich:

„What really matters, is what you like. Not, what you are like“.

Ich finde diese Aussage großartig, nicht nur weil sie die Oberflächlichkeit und Verbitterung des Charakters im Film perfekt portraitiert, sondern meiner Meinung nach, einen Einblick gibt, was in dem Kontext wirklich zählt.

Somit würde ich sagen:

„The only thing that matters is why you like, what you like“.

Je klarer man sich bewusst ist, was man gerne verfolgt, desto leichter wird es einem fallen, Verbindungen mit Menschen in seinem Umfeld zu knüpfen, die sich für dieselben Dinge interessieren. Selbst wenn zwei Menschen also grundsätzlich dieselben Interessen haben, sie aber aus unterschiedlichen Gründen ausleben, wird es also immer eine Reibung geben. Im gleichen Maße, können sich Menschen, die im Grunde sehr unterschiedliche Ansichten haben, sich durch gemeinsame Leidenschaften, lernen zu verstehen.

Ich habe mir mit meiner Diplomarbeit vorgenommen diese Dynamik in einem Animationsfilm zu illustrieren.

2. Titel und Thema

Das führt mich zum Thema und Titel meiner Abschlußarbeit: „Ping Pong“

„Ping Pong“ ist ein animierter Kurzfilm der illustriert, wie sich zwei Kindheitsfreunde langsam auseinanderleben und nach langer Zeit, durch das gemeinsame Interesse am selben Sport, wieder zusammenfinden.

Um im Laufe dieser schriftlichen Arbeit alle Elemente des Films besser erläutern zu können, nennen wir unsere zwei Protagonistinnen Ellie und Mellie.

Ellie ist ein klassischer Ehrgeizler. Sie wird im Film stilistisch repräsentiert durch die Farbe Rot. Sie ist heißblütig und konstant enttäuscht, dass die Welt um sie herum, nicht dasselbe Level an Leidenschaft für den Sport, den sie liebt, an den Tag bringt.

Mellie bildet, als entspannte Frau, den Gegenpol zu Ellie. Sie versteht, dass sich die Schönheit des Lebens durch eine Vielzahl von Dingen, neben Ping Pong, manifestieren kann und sie findet es nicht notwendig sich auf eine Sache zu fixieren, um ihr Glück zu finden. Sie tritt im Film stets in blau auf.

Während sich also Ellie total auf ihren Sport fixiert, verlässt Mellie ihre Freundin und lässt sich auf das Abenteuer der Liebe ein. Die Wege der beiden gehen konträr auseinander, treffen aber später im Leben wieder zusammen als das Kind von Mellie im Ping-Pong Kurs von Ellie landet.

Das führt zu einer epischen Konfrontation in der die Ideale beider Frauen aneinander prallen und sie begreifen, dass so unterschiedlich sie auch geworden sind, sie im Ping-Pong die Möglichkeit haben, sich auf einer Ebene zu verstehen. Das bietet Ihnen die Chance eine Freundschaft wiederaufleben zu lassen, die längst verloren geglaubt war.

3. Ideenfindung:

Die Idee für den Film ist mir, während eines Ping-Pong Spiels an unserer Universität gekommen. Ich möchte mich herzlich an dieser Stelle bei Monika Kaczek bedanken, da sie uns Tisch sowie Equipment, stets frei zur Verfügung gestellt hat und sie somit den Diskurs zwischen den Institutsabteilungen, nicht nur unter Studenten sondern auch Angestellten, massiv gefördert hat. Es ist erstaunlich wie die Platzierung eines alternativen Kommunikationsmediums, die Atmosphäre und das Potential zum Austausch im öffentlichen Raums fördert.

Zurück zum Spiel.

Wenn man längere Zeit ein Spiel mit seinem Kontrahenten verfolgt, lernt man seine Absichten zu lesen und ihn besser zu verstehen um ihn in weiterer Folge besiegen zu können. Dieser Ablauf hat einen großartigen Nebeneffekt und zwar den der nonverbalen Kommunikation. Man lernt eine Person auf eine alternative Art kennen und begreift auf einer Ebene mehr über sie, als über die Möglichkeit eines Gesprächs. Das liegt vor allem daran, dass Spiele sehr "schwarz-weiß" sind was die Ziele der beiden Spieler betrifft. Es stellt sich an keinem Punkt die Frage : "Was will diese Person von mir?" Beim Spielen ist von Anfang an klar was jeder erreichen möchte, somit liegt der Fokus einzig allein darauf, mit welcher Art der Mensch, gegenüber von dir, seine Ziele verfolgt.

Somit drücken sich alle Parteien subtil aus, reagieren aufeinander und spüren mit welchen Intentionen jeder das Spiel verfolgt. Will man sich profilieren, oder einfach nur seinen Spaß haben. Ist man fokussiert, oder mit den Gedanken eigentlich ganz woanders und versucht man sich nur verzweifelt abzulenken. Will man neue Bekanntschaften schließen oder reicht einem der bereits etablierte Kreis aus Freunden.

Natürlich kann man sagen, dass man all das auch in einem Gespräch herausfinden kann, aber ich habe mir immer schwer getan, die Absichten der Menschen um mich herum aus ihren Worten zu lesen und war immer froh wenn sich jemand darauf eingelassen hat, sich auf alternativen Wegen mit mir auszutauschen. Aus diesem Grund war es mir wichtig, dass die Geschichte stumm erzählt wird.

Ich fand außerdem, dass dieses Thema, obwohl es um Sport geht, auch sehr relevant für uns als Kreative ist. Wir sind zwar alle auf einer Universität tätig, die sich mit Kunst befasst, doch finde ich es immer schön anhand der Art wie die Studierenden ihre Arbeiten angehen, zu sehen, wie sie als Mensch mit ihrer Außenwelt in Verbindung treten. Selbst in einem Bereich wie Grafik und Werbung kann man mit der Zeit, viele Nuancen betrachten, mit denen die Kollegen/innen ihre Layouts anlegen und es war mir immer eine große Freude zu sehen, wie sich zum Beispiel unser Typografie-Professor über miniskule Details, Quirks und Abweichungen freuen konnte, die uns als Gestalter repräsentieren.

"Ping Pong" kann somit als Metapher dafür dienen, das man sich als Mensch nicht-, nicht ausdrücken kann. Egal ob man spricht, eine Skulptur meißelt oder einen Plastik-Ball über einen Tisch schmettert.

4. Charaktere und deren Entwicklung

Ellie und Mellie hatten einen langen Weg zu ihrer fertigen Form. Mir war von Anfang klar, dass ich beide Enden eines Spektrums erläutern möchte, das sich mit dem Interesse und Leidenschaft für Ping-Pong befasst. Die „rote“ Ellie war somit schnell am Tisch da sie den ehrgeizigen Part widerspiegelt.

Mellie hatte somit das Laster als Gegenpol zu existieren und es hat lange gedauert bis ich sie als eigenständige Person definieren konnte. Schließlich ist es mir sehr wichtig, keinen Weg als den „Richtigen“, oder besser gesagt den „Falschen“ zu portraituren.

Ellie ist kein besserer Mensch nur weil sie ihre Leidenschaft zum Beruf machen konnte und ihr Erfolg gibt ihr kein Recht mit ihren Schülern (und im Endeffekt mit Mellies Tochter) umzuspringen wie sie will.

Mellie wird als Charakter zunehmend aufmerksam, dass da draußen eine ganze Welt auf sie wartet und der Mann in den sie sich verliebt, fährt nicht ohne Grund ein Motorrad. Die beiden als Paar, repräsentieren die Freiheit zu tun, wonach einem ist.

Mellies Makel kommt direkt aus ihrem Bedürfnis nach Freiheit und manifestiert sich in einer gewissen Verantwortungslosigkeit, im Hinblick auf die Gefühle ihrer langjährigen Freundin. Mellie zieht nicht einmal in Betracht, dass sich Ellie durch ihr Verschwinden verletzt fühlt.

Ellie interpretiert den Wechsel in den Interessen von Mellie als Verrat. Sie versteht nicht, wie sie das Interesse an diesem großartigen Sport verlieren konnte und ihr Frust und ihre Verbitterung resultieren aus ihrer Schlussfolgerung, dass sie schuld daran sei. Um sich selbst wieder den Wert zu geben, den ihre Freundin ihr genommen hat, fängt sie an, ihn ausschließlich über ihr Können beim Ping-Pong zu definieren.

Beide Charaktere sind von einem Tischtennis Match zwischen Bernadette Szócs und Petrissa Solja inspiriert. Zwei Profi-sportlerinnen die im Finale vom Europe Cup 2019 aufeinander getroffen sind. Neben der Tatsache, dass die beide fantastisch gespielt haben, fand ich es interessant, dass sie von der Statur sehr unterschiedlich sind.

Bernadette Szöcs ist groß, schlank und hat eher kantige Züge, während Petrissa Solja eher kräftiger gebaut ist und mit eher weichen und rundlichen Merkmalen akzentuiert ist. Das Faszinierende daran war, dass obwohl sie so unterschiedlich sind, sie trotzdem auf so einem hohen Level Kopf an Kopf gegeneinander spielen konnten. Anders wie in Sportarten wo es unvorteilhaft ist, eine gewisse „Körperform“ zu haben, bietet Ping-Pong die Möglichkeit, mit fast jeder Konstitution überragende Leistungen zu bringen.

Das hat meine Wahl von Tischtennis als Medium für meine Story nur verstärkt, da ich beide Charaktere sehr unterschiedlich und klar voneinander unterscheidbar, entwerfen konnte, ohne dabei den „Realismus“ zu unterspielen.

Ich wusste außerdem, dass viele Einstellungen beide gleichzeitig zeigen werden, somit brauchte ich eine Möglichkeit ihre Bewegungen trotz ihrer geringen Bild-Präsenz gut hervorzuheben. Die langen Haare, die man leicht als Zöpfe illustrieren kann, haben sich dafür einfach perfekt geeignet.

5. Strukturierte Ausarbeitung und Zusammensetzung

Die erste Phase des Projektes galt vor allem der Ausarbeitung der Charaktere und Szenen, die ich zeichnen möchte. Für viele Illustratoren ist dieser Schritt zwar redundant, aber ich möchte trotzdem erwähnen, wie wichtig es ist, erst einmal eine Begeisterung fürs Projekt zu entwickeln bevor man hineinstartet.

Diesen „Hype“ kam hauptsächlich davon, dass ich sehr viel Ping-Pong gespielt habe, um mich mit der Materie vertraut zu machen und ein Gefühl dafür zu bekommen, wie die Bewegungsabläufe der Charaktere sein werden.

Zusätzlich fand ich große Inspiration in der animierten Serie „Ping-Pong the Animation“, die von Zeichner und Regisseur Taiyō Matsumoto, gemeinsam mit dem Studio Tatsunoko Production realisiert wurde.

Die Serie umfasst zwölf Folgen und handelt von einer Reihe von jungen Ping-Pong Spielern, die aus verschiedenen Gründen den Sport verfolgen und daraus ihre Philosophien für ihr Leben bilden und danach leben.

Es ist nie leicht eine Arbeit anzugehen, nachdem man sieht wie großartig andere Animatoren ein ähnliches Thema, unglaublich gelungen umgesetzt haben. Deswegen habe ich mich daran gemacht Tischtennis so weit es geht aus meiner persönlichen Perspektive zu interpretieren und die Fallen zu vermeiden die Verallgemeinerungen und Objektivierungen bringen, ohne dabei die Zugänglichkeit der Story zu beschränken.

Nachdem ich damit meine mentalen Gleise gelegt habe, ging es ans Storyboard, dass hauptsächlich auf Papier gezeichnet wurde. Ich habe viele Abschnitte der Geschichte modular angelegt und konnte somit bis zum Schluß effektiv animieren, ohne dabei zu unflexibel zu werden. Beispielsweise waren die ersten 30 Sekunden vom Film, die das Aufwachsen von Ellie und Mellie beschreiben von Anfang an da, und haben sich bis zum Final-cut gehalten.

Der nächste Schritt war ein passendes Mittel zum Animieren zu finden und dieses auch zu lernen. In meinem Fall habe ich mir „Tv-Paint“ angeeignet. Das ist ein Programm, das sehr viel Wert darauf legt klassische Animationstechniken in ein digitales Format zu bringen und umgekehrt auch Animation am Computer, für Technik-unaffine Personen, wie mich, zugänglich zu machen.

Was die Stilistik betrifft, habe ich versucht durch einen lockeren Strich eine „roughness“ zu simulieren, die repräsentativ für die wilde Hektik von Tischtennis ist. Natürlich gibt es auch in dem Sport Grazie, Eleganz und Finesse. Allerdings in einer Form, die sehr niederschwellig und zugänglich wirkt. Somit wählte ich eine „Bleistift-Optik“, die mir erlaubt sehr frei und unbeschwert zu animieren. Außerdem gibt mir die „Cartoonhaftigkeit“ die Möglichkeit, viel mit den Ausdrücken der Charaktere zu spielen. Da der Film stumm ist, müssen schließlich alle Emotionen über die Gestik und Mimik kommuniziert werden.

Weiters, habe ich beide Charaktere mit jeweils einer Farbe konotiert. Rot für Ellie und Blau für ihren Gegenpol Mellie.

Dies ergab sich aus den Schlägerfarben die ich damals zum Spielen verwendet habe. Es waren keine Schläger der besten Qualität, aber ich fand es interessant, dass Vor- und Rückhand, gewisse Farben zugeschrieben waren. Somit habe ich die Idee weitergeführt und auf die beiden Charaktere und ihre Mentalitäten übertragen.

Außerdem war es von der Übersicht her wichtig die zwei Protagonistinnen hervorzuheben und die Farben verleihen Ellie und Mellie etwas, was ihre Liebe zum Sport repräsentiert. Auch wenn sich das Outfit, das die Beiden tragen verändert, sollen die Farben zeigen, dass sie im Kern noch immer dieselben sind.

Nachdem ich mein gezeichnetes Storyboard digital importiert hatte, konnte ich anfangen sogenannte „Keyframes“ zu setzen, die das Fundament und Rückgrat für die Animation gelegt haben. Mit der Zeit ging es darum den Zwischenraum, zwischen den Keyframes auszufüllen und so entstanden nach und nach die Animationen, die am Ende zu sehen sind. Die Technik war also trotz digitaler Anwendung somit eine klassische „Frame by Frame“- Umsetzung.

Parallel zur Ausarbeitung habe ich mich auch mit drei Sounddesignern in Verbindung gesetzt. Kai Shimada, Jakob Kainz und Daniel Silveira. Die drei haben mir geholfen den Film auf eine Art zu vertonen, die klar den Fokus auf den Tischtennistisch und die Geräusche, die das Spiel drumherum, setzt. Dadurch, dass mir die Nonverbalität des Films sehr wichtig war, haben wir nur rudimentäre Geräusche und ein rhythmisches Klangbild zum Klang des Balles angelegt, dass sich eher zurücknimmt und die Bilder akzentuiert als sie zu übertönen.

Der letzte Schritt galt dem Schnitt. After-Effects war ein Program mit dem ich schon viel Erfahrung hatte und dadurch, dass ich schon einer Lernschwelle mit meiner Wahl des Animationsprogramms ausgesetzt war, wollte ich auf Bewährtes setzen.

Die Wahrnehmung von Zeit im Film variiert unermesslich danach, wie oft man den Film gesehen hat, somit war es von immenser Wichtigkeit, sehr sensibel und intensiv an der Länge der einzelnen Szenen zu arbeiten. In dem Kontext galt es auch mit Voraussicht die Animationen anzugehen und sie frei veränderbar zu gestalten um Flexibilität im Feintuning des Timings zu gewährleisten. Das äußert sich darin, dass ich viele Bewegungen als Loop konfiguriert habe, vor allem im Bereich des Hintergrunds.

6. Kamera und Stimmung

Für dieses Thema würde ich gerne den Film in drei Segmente teilen. So kann ich meine cinematografischen Entscheidungen erörtern ohne dabei zu sehr den Plot auseinanderzunehmen.

Das erste Segment widmet sich dem Aufwachsen und Auseinanderleben von Ellie und Mellie.

Die Kamera ist hauptsächlich statisch auf den Ping-Pong Tisch von Ellies Vater gerichtet. Das war wahnsinnig wichtig, da ich ihre Beziehung wie eine Waage illustrieren wollte. Ellie ist immer links und Mellie rechts. Solange sie unter sich sind, herrscht Balance zwischen den beiden, doch als äußere Einflüsse von außen Mellie zunehmend vom Spiel mit Ellie ablenken, kippt das Verhältnis der Mädchen und Ellie vertreibt ihre Freundin aus dem Bild und somit ihrem Leben.

Das zweite Segment steht unter dem Motto von Distanz. Mellie wird aus der Garage und dem Ping-Pong auf die Straße hinausgescheucht und eine ganze neue Welt offenbart sich ihr. Ihrer Freiheit sind plötzlich keine Grenzen gesetzt und somit schwenkt die Kamera hinauf um ihren Höhenflug zu portraituren. Der Hardcut zu Ellie demonstriert was die Distanz mit ihrer Gefühlswelt gemacht hat. Die Kamera bleibt in der Volltotalen zu ihr fixiert, als sie ihre Jahre, in den Sport den sie eigentlich liebt, investiert. Die Distanz, die der Zuschauer zu ihr und den Geschehnissen hat, bleibt unverändert, genauso wie die Gefühlswelt von Ellie. Das ändert sich zum Wendepunkt ihrer Karriere.

Die Einstellung schneidet am Moment ihres größten Triumphes um zu einer Froschperspektive auf Ellie. Man sieht sie seit langer Zeit zum ersten mal wieder von vorne und wird Zeuge davon was die Jahre mit ihr gemacht haben. Es ist nichts mehr von der enthusiastischen, jungen Sportlerin, die wir im ersten Abschnitt kennengelernt haben, mehr zu sehen. An diesem Moment schneidet das Bild in die Zukunft, wo sich herausstellt, dass sie Tischtennis zu ihrem Beruf gemacht hat und Trainerin geworden ist.

Das letzte Segment gilt dem Stilelement vom „Full circle“. Dies ist ein Begriff, der eine Serie von Geschehnissen beschreibt, die am Ende in ihrer Ausgangsposition enden.

Das Bild bleibt in der ersten Hälfte dieses Abschnitts sehr nah an den Charakteren, da es wichtig ist, zu sehen, wie Ellie als Coach mit ihren Schützlingen umgeht. In der zweiten Hälfte bricht die Kamera aus ihrer Statik aus, um mit ihrer Dynamik die emotionale Achterbahn der Protagonistinnen zu illustrieren. Im Showdown werden wir von den Perspektiven an bereits erlebte Szenen und an den etablierten Distanzaufbau der ersten zwei Segmente erinnert. Diese Revision beschreibt Ellies Weg zurück zu dem Teil von ihr, den sie in der Garage ihres Vaters zurückgelassen hat.

7. Abschließend

Meiner Meinung nach sollte man die Diplomarbeit angehen wie ein Vogel der versucht sein Nest zu verlassen. Man muss sich selbst etwas trauen, was man bisher noch nicht gemacht hat, was aber trotzdem auf dem fußt, wer man eigentlich ist. Ich bin zur Angewandten gekommen weil ich mein Spektrum, mit dem ich Geschichten erzählen kann, erweitern wollte und ich bin froh mich mit einem Animationsfilm, als Abschluss noch einmal herausfordern zu können.

Ich hoffe außerdem, dass jeder der meinen Film sieht, sich daran erinnert, wann er zum letzten mal mit seinen Kindheitsfreunden etwas unternommen hat und wieso man sich eventuell auseinandergelebt hat. Man gerät schnell in soziale Bubbles und ich möchte mit meiner Arbeit nochmal betonen wie wichtig es ist, seine Wurzeln in seinem Herzen zu behalten und sich auch mal wieder trauen, von seinen alten Freunden erden zu lassen.

Vielen Dank,
Albert David Mitringer