



## Der erste Gedanke

Nachdem die Bewerbung für IDTV nach dem Besuch der BeSt in der Wiener Stadthalle (4.-7. März 2004) zu 99% feststand, war ich auf der Suche nach einem geeigneten Thema für die Werkmappe. Wie so oft im Leben kommen die Ideen an den ungewöhnlichsten Stellen und so fand ich mich ein paar Tage später in einer überfüllten Wiener U-Bahn-Garnitur wieder und verknüpfte den Projektsgedanken mit einem erst seit Weihnachten 2003 ausgeübtem Hobby von mir – dem Jonglieren.

Dass ich zu dem damaligen Zeitpunkt keinerlei Ahnung von Animation bzw. Web-Design hatte, störte mich nicht. Ganz im Gegenteil hielt ich es für eine gute Gelegenheit diese Dinge an einem konkreten Vorhaben zu (er)lernen.

## Inhaltliche Entstehung

Der erste Gedanke Jonglierball - Animation war klar, jedoch was weiter?

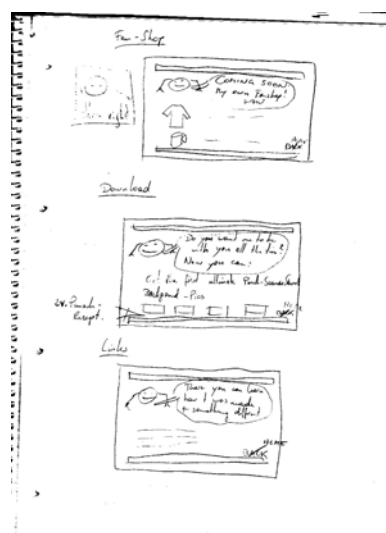
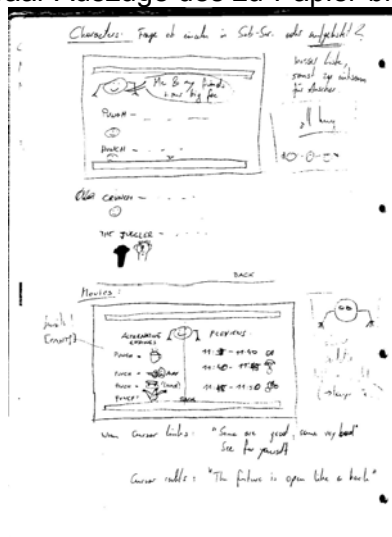
Noch in der U-Bahn wurden die Grundzüge der Geschichte erdacht – die Flucht vor dem öden, monotonen Leben eines normalen Jonglierballes. Zu diesem Zeitpunkt war gedanklich auch schon von „Punch“ die Rede, allerdings ohne noch die weiteren Bedeutungen, abgesehen von „Schlag“, zu kennen.

Auch das Aussehen war in diesem Moment schon im Gehirn festgebrannt: zusätzlich zum Ballkörper würden noch Arme und Augen kommen.

Bereits in den nächsten Tagen war das Konzept einer Mini-Serie mit 5 Episoden (das Video beinhaltet nur Folge 1) im Echt-Zeit-Format so gut wie fertig. Die Website mit Zusatzmaterial wäre dann die die Ergänzung dazu und wäre auch etwas anderes als das übliche 08/15 mit „das bin ich“ und „das tu ich“. (Wobei dies allerdings auch hier enthalten ist, allerdings macht es nicht den Hauptanteil aus.)

Um das alles dann auch festzuhalten, reichte eine Bahnfahrt von Oberösterreich nach Wien, auf der gut 90% des Konzepts vom Kopf aufs Papier wanderte.

Hier ein paar Auszüge des zu-Papier-bringens:



Mit dem Nachschlagen im Lexikon eröffneten sich dann noch weitere Möglichkeiten, da das Wort „Punch“ nicht nur verschiedene Bedeutungen hatte, sondern auch als Lautschrift universaler und vielsprachiger wirkte und somit die bisherigen dilettantischen Versuche einer Titelfindung vom Tisch fegte.

Je mehr ich mich mit der Sache beschäftigte desto mehr wurde ich hineingezogen und umso mehr wollte ich es ähnlich einem echten Produkt vorantreiben. Deswegen ließ ich auch die beigelegten T-Shirt und Kaffeetasse bedrucken, die ich nicht zwecks Bestechung mitgeschickt habe, sondern eben weil ich die Artikel selber für mich haben will und Ihnen zeigen wollte, dass das mit dem Fan-Shop nicht ganz leeres Gerede ist.



### Genese von „Punch“

Ich fing mit der „Haut“, die ja dem echten Ball nachempfunden werden sollte, an. Zu diesem Zweck habe ich den Ball photographiert und die Bilder im Photoshop zu einer Textur verwandelt, diese dann im 3D-Programm auf eine Kugel „geklatscht“ und mit der entsprechenden Oberflächenstrukturierung versehen.

Die Entwicklung des Charakters ging dann parallel mit dem Erlernen des Programms vonstatten. Während die grundsätzlichen Modellierungstechniken erarbeitet wurden, wurde das erlernte natürlich auch immer gleich ausprobiert.

### Video



Mit Hilfe der ausgezeichneten Dokumentation von 3D-Studio war es kein Problem den Ball zu modellieren und animationsbereit zu machen. So war dann bereits Ende März/Anfang April der Ball fertig modelliert und animationsbereit, lediglich kleinere Änderungen und Anpassungen waren danach noch nötig.

Der Rest vom April wurde ja dann für das Web-Design verwendet, sodass erst Mitte Mai (12.5.) Drehbeginn war.

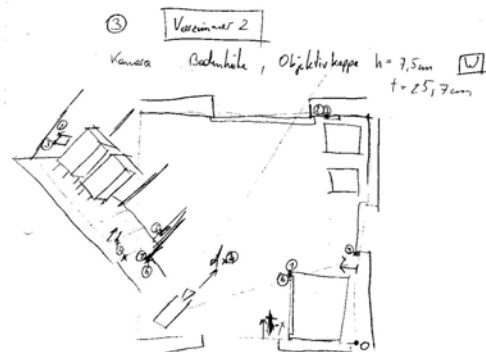
## Chronologie des Drehs

12.5.: für Camera Match mit der Animation primär Fixpunkte der verschiedenen Einstellungen (in der Wohnung) ausgemessen; jedoch schlechte Beleuchtung bei ersten Takes

19.5.: 2. Drehtag: mit 2 Scheinwerfern brauchbares Filmmaterial der Innenaufnahmen „im Kasten“.

26.5.: 3. Drehtag: Ausmessen am Gang und anschließend Aufnahme, allerdings wieder Beleuchtungsprobleme

5.+6.6.: letzte Drehtage: alle ausständigen Aufnahmen sind gefilmt und bereit für Videoschnitt samt Animation



	(d)	h	f-x	y
①	105	0,3	43,9	29,1
②	186,7	3,9	173	29,5
③	186	24,0	173	29,4
④	34,6	0	44,6	10,3
⑤	112,5	24,9	53,8	37
⑥	105	0,3	42,4	29,1

## Drehdetails

- Um eine einigermaßen ausreichende Beleuchtung unter der Kommode zu gewährleisten, wurden 2 Stirnlampen verwendet.
- Um die Kameraeinstellungen reproduzieren zu können, wurden die Stellen mit Isolierband gekennzeichnet. Da auf dem öffentlichen Gangbereich dies nicht möglich war, wurde deswegen ein Karton untergelegt und auf diesem die Stellen markiert. Die Position des Kartons wurde ebenfalls notiert.
- Als einzige zusätzliche Hilfe wurde der Lift von externen Personen bedient um den Erhalt der Kamera zu gewährleisten. Dies ist ja auch im Nachspann des Films angegeben.

## Schnitt und Animation

Schnitt und Animation gingen zeitlich in etwa Hand in Hand. Um das Echtzeit-Format zu gewährleisten, wurde beim Schnitt von hinten (dem Schließen der Lifttüre) begonnen und so bis zum Anfang weitergearbeitet. Die erste Animation war die Flucht von der Kommode weg bis ins Vorzimmer.

### **Ablauf Schnitt**

- 2.6.: Beginn Schnitt mit Titel-Intro und Credits
- 8.6.: nach Problemen mit Adobe Premiere Computer neu aufgesetzt; Schnitt von hinten beginnend bis Flucht von Kommode weg

### **Ablauf Animation**

- 3.-5.6.: erste Animation: Walk von Kommode bis ins Vorzimmer zu den Mistkübeln
- 8.-13.6.: restliche Animationen in der Abfolge: Vorzimmer bis Lift, im Lift, Awakening und Szene unter Kommode



## Ausrüstung

Für den Videodreh kamen folgende Gerätschaften zum Einsatz:

Kamera Sony DCR-TRV 330E Digital8  
Kamera Sony DCR-TRV 950E MiniDV  
Stativ Sony VCT-870RM  
Stativ Giottos VT-805  
Weitwinkelobjektiv Sony VCL-HG0737x  
Videoleuchte Sony HVL-IRH2  
Zoom-Mikrofon Sony ECM-HS1  
Stirnlampe Black Diamond „Moonlight“  
Stirnlampe Petzl „Micro“  
2 Scheinwerfer mit Stativ Fa. Hedler

Bearbeitung am Computer:

Hardware:

Athlon XP2000+ Prozessor mit 1 GB DD-RAM  
3 Festplatten mit insgesamt 360 GB  
2 Samsung 19“ TFT- Monitore  
Scanner HP Scanjet 3300C  
Drucker HP Deskjet 959c

Software:

Windows XP Professional  
Adobe Audition 1.0  
Adobe Photoshop 7.0  
Adobe Premiere Pro 1.0  
Discreet 3D-Studio Max 6  
Macromedia Dreamweaver MX (version 6.0)



Bis auf die Scheinwerfer befindet sich die gesamte Ausrüstung in meinem Privatbesitz.

## Personen

Es wurde alles von mir alleine gemacht: Story, Screenplay, Kamera, Regie, Animation, Schnitt, Musik,...

Einzigste Ausnahme: Um die Gefahr eines Kameraverlustes zu eliminieren, wurde das Fahren mit dem Lift von Freunden übernommen.