

Zurück in die Zukunft

Atmospheric openers

Für das NDR-Format »Zeitsprung«, das sich mit gesellschaftlichen Zukunftsthemen auf verschiedenen Gebieten auseinandersetzt, realisierten die beiden Grafikdesigner Melanie Spintig und Florian Stumpe faszinierende Opener, die unwillkürlich zu der Frage führen: Wie funktioniert denn so etwas?

Für dieses Projekt ergänzten sich die Kreativen bestens: Während Melanie Spintig viel Erfahrung in Fotografie, Paper Art und Stop-Motion-Animation gesammelt hat, brachte Florian Stumpe umfassende Kenntnisse als Art Director und Motion Designer (2D/3D) mit. Wir sprachen mit ihnen über die komplexe Herausforderung dieses Projekts.

War Ihnen von vornherein klar, dass die Opener eine abstrakte Übersetzung sein müssen?

Wenn es um das Thema Zukunft geht, möchten Kunden häufig die Komplexität der digitalen Welt visualisieren. Sie denken an feinteilige, möglichst kompliziert erscheinende Infografiken, Datenwolken und Wireframes. Wir hingegen sehen die Zukunft und vor allem das Design der Zukunft als etwas Einfaches und Übersichtliches. Für eine designaffine Zielgruppe der 25- bis 40-Jährigen wollten wir das Thema visuell spannend aufbereiten und uns möglichst weit weg von der klassischen Zukunftsdarstellung bewegen. Mit einer abstrahierten Darstellung wollten wir Emotionen einfangen und wiedergeben. Diese Art der Umsetzung verlangte jedoch auch die Erstellung von vier verschiedenen Openern – einen für jedes Themengebiet.

Wie sind Sie an die Konzeption herangegangen?

Die Konzeption begann mit einer umfassenden Recherche. Als entschieden war, dass wir vier individuelle Opener produzieren, haben wir dazu jeweils ein Moodboard erarbeitet. Mithilfe von Materialien, Farben, Licht und Bewegung wurde für jede Kategorie eine eigene, themenbezogene Stimmung kreiert. In der Kategorie Kultur sollten sich beispielsweise die Themen Tanz, Theater, Musik, Kunst und Design wiederfinden. Diese greifen wir in der Auswahl der Materialien (Stoffe, Lametta, Farbe), der Farbtöne (dezente Farben und ein paar Highlights), der Lichtstimmung und der Art der Bewegungen (tanzende, schwebende, flatternde Bewegungen) auf. Wichtig war uns eine artifizielle und surreale Umsetzung. Wir wollten den Betrachter irritieren, Sehgewohnheiten aufbrechen und zugleich mit einfachen und vertrauten Objekten arbeiten.

Angeboten hätte sich auch eine digitale Lösung, Sie haben sich aber bewusst dafür entschieden, alle Szenarien analog aufzubauen. Warum?

Auch hier war uns der menschliche Aspekt sehr wichtig. Wir wollten etwas Greifbares schaffen, etwas, was man am liebsten berühren möchte. Gerade auch, weil es sich eben nicht um rein technologische Inhalte handelt. Der

For »Zeitsprung« a new program format for NDR (North German TV) looking at future themes in society, graphic designers Melanie Spintig and Florian Stumpe came up with fascinating openers that leave the viewer wondering: How on earth did they do that!

The two creatives perfectly match each other in terms of their respective skills: Melanie Spintig has extensive experience in photography, paper art and stop motion animation, while Florian Stumpe's expertise lies in art direction and motion design (2D/3D). We talked to them both about the complex challenges of this project.

Did you know from the start that you wanted to do an abstract interpretation for the opener?

When you're talking about a theme of relevance for the future, the clients often want to visualise the complexity of the digital world. They think of intricate, complicated-looking infographics, data clouds and wireframes. We, however, see the future and above all the design for the future as something simple and easy to grasp. For the design-aware target group, the 25-to-40-year-olds, we wanted to present the theme in a visually exciting way, and move as far away from conventional depictions of the future as possible. With an abstract presentation we wanted to capture emotions and reflect them. This type of interpretation, however, also demanded we produce four different openers – one for each theme area.

How did you go about finding the concept?

We started by doing extensive research. When it was decided that we would produce four separate openers, we worked out a moodboard for each of them. A separate, theme-related mood was created for each category, using materials, colour, light and movement. In the culture category, for example, we needed to reflect the themes of dance, theatre, music, art and design. We pick these up in the selection of materials (fabrics, lametta, colour), the colour tones (muted colours and a few highlights), lighting mood and in the kind of movements (dancing, floating, fluttering motion). An artificial, surreal look was important to us. We wanted to slightly challenge the viewer, to present him/her with unfamiliar visuals, but using simple and familiar objects.

A digital solution would also have been acceptable, but you consciously decided against that, using analogue materials instead to build up all the scenes. Why?

Here, too, the human aspect was very important to us. We wanted to create something physical, something that people can imagine reaching out and touching. Especially, too, because the subject matter is not all about technology. The social focus of the program – dealing with how people live together and with their emotions – prompted us to go down the analogue route. Also, in our

INTERVIEW:
Bettina Schulz



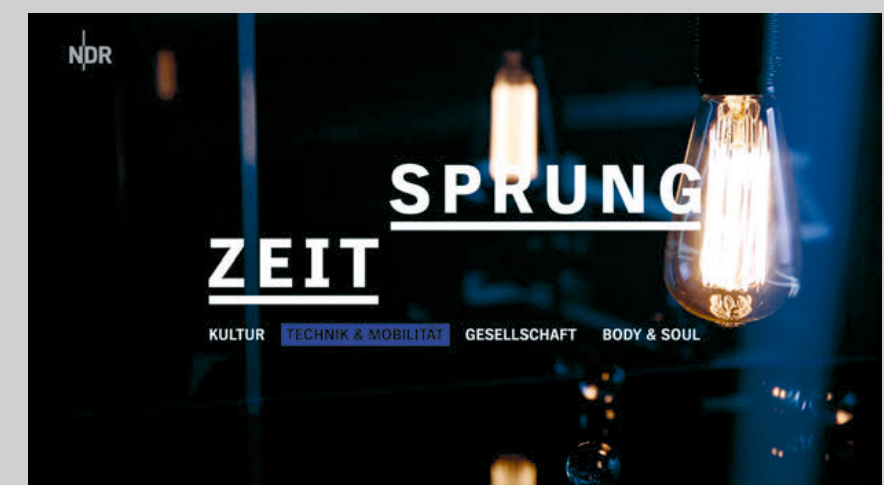
novum
digital content

Ein novum+ zum Thema Film ohne Film?
Unter www.novum.graphics/magazin/aktuelle-ausgabe
finden Sie einige Videos zu den Beiträgen.

Passwort: novum0117

A novum+ about films without any movies? Have a look at www.novum.graphics/en/magazine/current-issue, here you will find some additional videos.

Password: novum0117



gesellschaftliche Fokus der Sendung, der sich mit dem Miteinander der Menschen und deren Emotionen beschäftigt, hat uns zur analogen Umsetzung bewogen. Zudem wird in unserem digitalen Zeitalter oft vergessen, was analog alles möglich ist. Vorhandene, oft sehr einfache Objekte und Gegebenheiten wahrnehmen, analysieren und zu etwas Neuem kombinieren gehört zu unseren Hauptarbeitsweisen. Die Faszination liegt häufig in der Einfachheit. Da es sich bei analogen Produktionen um Handarbeit handelt, wird es immer kleine Abweichungen und Unregelmäßigkeiten geben, die das Ergebnis nicht ganz perfekt werden lassen. Trotzdem arbeiten wir mit höchstmöglicher Präzision, um dem Analogen etwas fast Perfektes zu verleihen. Das Produkt erfährt so eine höhere Wertigkeit und es wird zugleich viel authentischer. Hinzu kommt, dass bei einer analogen Produktion der Zufallsparameter deutlich höher ist. Allerdings gab es durchaus den ein oder anderen digitalen Arbeitsschritt während der Umsetzung, zum Beispiel haben wir den Acrylaufbau für den Opener »Gesellschaft« digital in Cinema 4D geplant und das Grafikdesign in After Effects animiert.

Die Aufbauten sehen sehr aufwendig aus. Wie lange war die Vorbereitungszeit für einen Clip und wie lange hat der anschließende Dreh gedauert?

Das ist nicht so leicht zu sagen, da wir parallel an allen Openern gearbeitet haben. Vor allem in die Konzeption haben wir viel Zeit investiert, da es das einzig Greifbare war, was wir unserem Kunden zu diesem Zeitpunkt mitgeben konnten. An dieser Stelle möchten wir betonen, dass uns der NDR großes Vertrauen entgegengebracht hat und wir viel kreativen Spielraum hatten. Die Realisierung des Projekts hat etwa drei Monate Zeit in Anspruch genommen, was von verschiedenen Faktoren abhing: Zum einen haben wir das komplette Projekt mit all seinen Aufgabenbereichen zu zweit umgesetzt. Dazu gehörten die Grundidee, das Konzept, Design, Bühnenbild und Producing, die Regie, Kamera, Animation sowie die Postproduktion mit Schnitt, Retusche, Grading – nur die Musik und das Sounddesign stammen nicht von uns. Wir sind sehr glücklich darüber, dass wir den Sounddesigner Michael Fakesch für unser Projekt gewinnen konnten. Seine Sounds erweitern unser Konzept um eine auditive Ebene und haben den Intros den letzten Schliff gegeben. Zum anderen haben wir uns zu Beginn eine Experimentier-Umgebung geschaffen, indem wir uns eine reale Materialsammlung entsprechend der Moodboards erstellt haben. Teilweise war die Recherche und Organisation der Objekte sehr aufwendig – hier war die Zusammenarbeit mit Fachleuten aus den Bereichen Glas, Acryl, Neonleuchten et cetera hilfreich.

digital age, it's easy to forget just what is possible in an analogue interpretation. One of our main ways of working is to take available, often very simple objects and situations, analyse them and combine them in something new. The fascination lies often in the simplicity. Because with analogue productions, we are often talking about hand-made work. There will always be small variances and irregularities, so the end result will not be 100% perfect. Nevertheless we work with the greatest possible precision, to give those analogue productions the look of being almost perfect. In this way the product has a higher value and is at the same time more authentic. Added to this is the fact that with an analogue production the element of chance plays a much bigger role. Having said that, there are in fact some digital steps in the process of making these openers, for example for the opener on the theme of society we designed the acrylic set-up in Cinema 4D and animated the graphic design in After Effects.

The set-ups seem amazingly complicated. How long did it take to get things ready for each clip and to then actually film it?

That's not so easy to say, as we worked in parallel on all the openers. A lot of time went into the concept stage as that was the only real thing we were able to give our client at that stage. I should add that NDR placed tremendous trust in us and so we had an amazing amount of creative freedom. All in all it took three months to complete the project. This relatively long time is due to various factors. On the one hand it was just the two of us who did the whole project with all its aspects. That included the basic idea, the concept, the design, the set and producing, direction, camera, animation and postproduction with editing, retouching, grading – only the music and the sound design are not from us. We are very pleased that we had sound designer Michael Fakesch on board for this project. His sounds expand our concept into an auditory layer and they give the intros that final polish. In addition, at the start, we created an experimental environment, by putting together a real, physical collection of materials to match the moodboards. Some of the research and organisation of the objects took a lot of time. And in this we drew support from experts in things such as glass, acrylics, neon lighting etc.

Both of you have done animation films before, and both are also very at home in graphic design.

Are these two fields becoming ever closer together? We both studied communication design and so we learned our craft. For us therefore you can have no animation without design. You could say that animation is a kind of graphic design in motion – with the special feature that each individual frame is designed.

Sie beiden haben zuvor schon einige Animationsfilme realisiert, kommunizieren aber auch, dass sie ebenso im Grafikdesign zu Hause sind. Verschmelzen beide Bereiche immer mehr miteinander?

Wir haben beide Kommunikationsdesign studiert und damit gelernt zu gestalten. Deshalb gibt es für uns auch keine Animation ohne Gestaltung. Man könnte sagen, dass Animation eine Art bewegtes Grafikdesign ist – mit der Besonderheit, jeden einzelnen Frame zu gestalten.

Und was reizt Sie besonders an Animationsfilmen?

Der besondere Reiz von animierten Filmen liegt in der Tatsache, dass in der Wirklichkeit unmögliche Dinge plötzlich möglich werden. So können wir starre Gegenstände in Bewegung bringen, die Gravitation außer Kraft setzen und dabei eine Geschichte erzählen. Wir lieben das Experimentieren und sind immer auf der Suche nach neuen Umsetzungsformen. Gestaltete Bildwelten, die real gefilmt werden und dann durch einzelne, sich künstlich bewegende Elemente den Betrachter bewusst irritieren – das war die Herausforderung bei »Zeitsprung«. Hier sieht man gut, dass es nicht unbedingt die Stop Motion-Animation oder digitale Animationen braucht, um diese surrealen Bilder herzustellen.



What interests you most about doing animation film?

The special charm of animated film is that it allows you to do things that in reality would be impossible. For example, we can make fixed objects move or overcome gravity and use this in our storytelling. We love to experiment and are always on the look-out for new ways of doing something. With »Zeitsprung« the challenge was in designing and creating the scenes, then filming them and introducing individual artificially moving elements to deliberately intrigue the viewer. The results show that you don't need stop motion animation and digital animations to produce these surreal images.

www.melaniespintig.de
www.florianstumpe.com

