

**Shogi - Strategie der Samurai**

**Qualifikationsprojekt 03**

Johannes Figlhuber  
Marion Kapferer

mma06 I SS2009  
Fachbereich Computeranimation

betreut von FH-Prof. Birgit Gurtner

Salzburg University of Applied Sciences

Shogi

## Index

Pressetext	Seite .02
Animationssequenzen als QPT III	Seite .03
Teamnamen	Seite .04
Teamdynamik	Seite .05
Teamnamen	Seite .05
Ziele: Animationsteam für QPT 3	Seite .06
Nicht-Ziele	Seite .06
Projektplan	Seite .07
Finanzplan	Seite .08
Persönliches Resumé Projektleiter	Seite .09

## Presstext

„Shogi – Strategie der Samurai“ ist ein Dokumentarfilmprojekt, das das außergewöhnliche japanische Strategiespiel Shogi vorstellen soll. Die Tradition dieses Spiels reicht zurück bis in die Zeit der Shogune und der Samurai, die das Spiel nutzten, um ihren Sinn für Strategie und Taktik zu schärfen. Bis heute hat Shogi in Japan nichts von seiner Relevanz und Popularität verloren, wie die Dokumentation zeigen wird. Darüber hinaus steht der interkulturelle Austausch zwischen westlichen und japanischen Spielern im Mittelpunkt, denn der Film wird zwei deutsche Spieler auf ihrem Weg nach Japan zu dem größten internationalen Shogiturnier begleiten. Die Veranstaltung ist Teil eines riesigen Shogifestivals in der kleinen Stadt Tendo der Provinz Yamagata. Der Film wird durch kunstvolle und dynamische Animationen abgerundet, die dazu dienen die Grundregeln und Eigenheiten des Spiels zu vermitteln.



### Animationssequenzen als QPT III

Für das abschließende Studienprojekt haben sich die Teammitglieder entschieden, den Auftrag von den Shogi-ProjektleiterInnen anzunehmen, und drei ansprechende, erläuternde Animationssequenzen zu produzieren. Dies erleichterte einerseits die Arbeit am Qualifikationsprojekt III, da die grundsätzliche Ideenfindung somit wegfiel, jedoch erschwerte es sie auch gleichermaßen, da die Kommunikation mit externen Teammitgliedern erheblich schwerer ist, als nur innerhalb des Studienjahrgangs, und zudem die Projektleiter des Shogi-Dokumentarfilms zu ‚Kunden‘ wurden, die ihre eigenen Vorstellungen und Visionen hatten, was dem Ablauf des Projekts eine zusätzliche marktsimulierende Ebene verlieh.

In Anlehnung an japanische Animationsfilme entschied man sich für einen 2D-Stil, der einerseits inhaltlich traditionelle japanische Medien widerspiegeln, andererseits aber die westliche Herkunft der Animationssequenzen nicht verleugnen sollte. Die Animationen verfügen über die typisch japanische Dynamik, während Characterdesigns und die Art der Bewegung eher an westliche Vorbilder erinnern. Die drei Sequenzen zeigen unterschiedliche Szenerien, die zur Erläuterung der Spielregeln von Shogi und des Dokumentarfilms dienen. In der Haupt- und actionreichsten Sequenz, die die Verbindung von Spielregeln in Shogi und den Kampfstrategien der mittelalterlichen Samurai wiedergibt, wurde bewusst auf besonders ausdrucksstarke Cadrage und Komposition geachtet, und die Farben, in starkem Komplementärkontrast gehalten, verleihen den Charakteren in ihrer abstrakten Darstellung besonders intensive Ausdrucksstärke, die aufgrund der Kürze der Sequenz dringend nötig war, um die ZuseherInnen nicht zu verwirren und



### Animationssequenzen als QPT III

die Absicht der Sequenzen deutlich werden zu lassen.

Um einen Look von traditioneller japanischer Kalligraphie und Aquarellmalerei zu generieren, wurde mit den Medien Tusche und Aquarell gearbeitet, ein Großteil der Sequenz entstand demnach in analoger Arbeit. Besonders deutlich wird dieses Stilmittel in den unterschiedlichen Detailgraden von Close-Ups und Totalen, und diese gewollten Unterschiede lassen die Animation lebendig und dynamisch wirken.

Um den angestrebten Look zu generieren, wurden alle verfügbaren Tools genutzt, von Partikelsystemen über 3D Elemente bis hin zu Aquarellpapier. Damit ist der als QPT III vorgelegte Teil des Shogi Dokumentarfilms nicht nur multimedial, sondern auch innerhalb des Animationsmediums stark interdisziplinär.

## Teamnamen

Alexander Hermann	Regie, Schnitt
Andreas Pietz	Regie
Nina Domnig	Produzentin
Kaspar Kaven	Kamera
Bräuml Angelika	Schnitt
Johannes Figlhuber	Animation, Storyboard, Art Direction
Marion Kapferer	Animation, Hintergrundgemälde
Lisa Maria Hofmann	Print Design, Logo Gestaltung
Anita Tauber	Webdesign, Logogestaltung
Stefan Randelshofer	Sounddesign
Max Kicking	Musik

## Teamdynamik

Innerhalb des Animationsteams gab es aufgrund der kleinen Anzahl von Teammitgliedern kaum Kommunikationsprobleme oder –missverständnisse. Trotzdem bestimmten wir Johannes Figlhuber als Teamleiter, da eine hierarchische Verständigung zur Projektleitung sich als effizienter und zielführender erwies. Die meisten Entscheidungen wurden gemeinsam getroffen, im Zweifelsfall hatte die Teamleitung das letzte Wort. Durch die am Anfang des Projekts klar definierten und kommunizierten Ziele bezüglich des Looks, der Idee und des Sinns der Animationssequenzen gab es niemals Auseinandersetzungen innerhalb des Animationsteams.

### Ziele: Animationsteam für QPT 3

- + Persönliche Weiterbildung
- + Fertiges Projekt für das eigene Portfolio
- + Ergänzung des Shogi-Dokumentarfilms mit Kinopremiere
- + Jahrgangsübergreifendes, medienübergreifendes Team
- + Knüpfen von Kontakten zu externen Teammitgliedern
- + Sinnhaftigkeit des Projekts in Hinsicht auf Nutzen und Verwendung

### Nicht-Ziele

- + Zu großes Projekt
- + Nur Trailer fertig
- + Glatte, perfekte, nichtssagende Animation
- + „Art pour l’art“ – kein Sinn hinter dem Projekt

# Projektplan Animationsfilm Shogi

Aufgabe	Dauer	Nov, Dez 08, Jan, Feb 09				Mrz 09				Apr 09				Mai 09				Jun 09				
		W	H1	H2	H3	H4	W5	W6	W7	W8	W9	W10	W11	W12	W13	W14	W15	W16	W17	W18	W19	W20
Auftrag	1 W																					
Erste Stilentwürfe	12 W																					
Storyboard	12 W																					
Farbmoods	2 M																					
Backgroundtests	2 M																					
Animatic	2 M																					
Vorskizzen	23 M																					
Reinskizzen	20 M																					
Hintergründe	2 W																					
Tuschezeichnungen	2 W																					
Scannen	24 - x M																					
Effects Research																						
Freistellen der Outlines																						
Coloration																						
Nachbearbeitung																						
Erstellung der Plates																						
Assetanimation																						
Characteranimation																						
Effects																						
Colorcorrection																						
Tweaking																						
Schnitt																						
Rendering																						
Bachelorarbeit																						





## Finanzplan Animationsfilm Shogi

	Kostenart	Insgesamt
<b>Produktionskosten</b>		<b>300,00</b>
	Papier	30,00 €
	Tusche	20,00 €
	Bleistifte	10,00 €
	Aquarellfarben	50,00 €
	Drucken	30,00 €
	Leuchttisch	10,00 €
	Externe Festplatte	70,00 €
	Scanner	80,00 €

## Persönliches Resumé Projektleiter

Innerhalb des Jahrgangs war das Projekt Shogi das scheinbar kleinste, mit nur zwei Beteiligten. Das gesamte Team jedoch war sowohl fachbereichs- und jahrgangsübergreifend, als auch mit FH-Externen Beteiligten, mit neun Personen im Produktionsteam, weit größer. Rückblickend auf die Produktionszeit während der vergangenen Monate, möchte ich einige spezielle Lernerfolge und Erfahrungen herausheben. Die Zusammenarbeit mit anderen Jahrgängen und externen Mitarbeitern war sehr interessant, aber nicht immer einfach. Die Schwierigkeit lag vor allem in der Koordination und Zeitplanung. Aufgrund von unterschiedlichen Stundenplänen oder der Erwerbstätigkeit einzelner Teammitglieder, war die Kommunikation miteinander und das Halten von Meetings selbstverständlich schwieriger als mit jahrgangsinternen Mitgliedern. Der große Vorteil jedoch war die Stärkung der Verbindung zu anderen Jahrgängen und die, zum Teil jahrelange Berufserfahrung einzelner Mitglieder.

Auch im Fachbereich Animation, meinem Verantwortungsgebiet, wurden einige schmerzliche aber wertvolle Erfahrungen gemacht. Bald nach Beginn des Projekts mit den ersten Tests und Probeanimationen wurde klar, dass es im gegebenen zeitlichen Rahmen und mit unserer bisherigen Erfahrung in diesem Bereich, nicht möglich sein würde, den Animationsteil wie geplant mit Zeichentrickanimation umzusetzen. Es mussten also Kompromisse eingegangen und effektivere Methoden gefunden werden, um die benötigten Sequenzen umzusetzen, ohne die visuelle Qualität der Animation zu verschlechtern.

Mit dem Endergebnis bin ich nun, auch ohne die Einschränkungen mit einzubeziehen, sehr zufrieden. Sicherlich ist es immer noch möglich, das Ergebnis zu verbessern und weiter zu verfeinern, doch die Herausforderung und das in diesem Fall Essenzielle war es, zwischen Effektivität und Qualitätsanspruch abzuwägen. Bei keinem dieser beiden Seiten durfte zu stark nachgegeben werden, um einerseits den persönlichen ästhetischen Anspruch zu erfüllen und andererseits das Projekt trotzdem in der zur Verfügung stehenden Zeit abschließen zu können.