

Produktionsstandort Deutschland AnimationCampus

AnimationCampus nennt sich ein Weiterbildungsprogramm, das von verschiedenen Referenten aus der bayerischen Medienlandschaft gemeinsam veranstaltet wird. Bei einer Veranstaltung dieser Reihe diskutierten Referenten und Medienmacher die deutsche Effects- und Animations-Szene.

Das Thema „Visual Effects und Animation in Deutschland“ versprach einen Querschnitt des Schaffens in diesem Markt – die Hoffnung, einen Überblick zu erhalten, wurde nicht enttäuscht. Die Referenten der Veranstaltung kamen aus ganz unterschiedlichen Bereichen, und schon daran zeigt sich, dass der Einsatz von Animationen und Visual Effects mittlerweile längst nicht mehr auf den klassischen Einsatz bei Filmen oder in der Werbung beschränkt ist. So werden bei Games digitale Tools auf breiter Basis eingesetzt, und auch im Fernsehen, insbesondere bei den privaten Fernsehkanälen, spielt diese Technologie eine zunehmend wichtige Rolle. Wie dort gearbeitet wird, welche Aspekte besonders hervorstechen, was sich in den vergangenen Jahren getan hat – alles Fragen, die in der Veranstaltung zur Sprache kamen.

Markan Karajica von Premiere World zeigte exemplarisch auf, wie wichtig der Einsatz

digitaler Tools bei Fernsehstationen mittlerweile ist: Trailer-Produktionen sind aus seiner Sicht im Fernsehbetrieb nicht mehr wegzudenken, gibt doch das On-Air-Design einem Kanal erst die gewünschte „Farbe“ und den Wiedererkennungswert. Dass Trailer für einen Action-Kanal entsprechend aufgemacht sein müssen, versteht sich von selbst. Das gilt auch für Formate und Sendungen wie etwa „Kino-News“, die ihre Zuschauer letztlich nur dann langfristig binden können, wenn auch die Präsentation der Clips modern und zeitgemäß geschieht.

Ein Sender wie Premiere World wickelt viele seiner Projekte mit externen Dienstleistern ab, und in den vergangenen Jahren wuchs durch diesen Bedarf eine große Zuliefererlandschaft heran, die speziell für Sender-Trailer, Animationen, Cartoons und mehr produziert. Karajica erläutert: „Es gibt in der Arbeit mit diesen Dienstleistern bei uns eigentlich immer zwei Herangehens-

weisen: Entweder wir geben genaue Vorgaben, die der Dienstleister erfüllt, oder der Dienstleister kann eigene Ideen einbringen und wir erarbeiten gemeinsam ein Konzept. Beides hat seine Vorteile, aber generell gilt, dass es immer sinnvoll ist, eine genaue und konkrete Projektplanung zu machen und schon während des Produktionsprozesses klar zu kommunizieren, was geht, was nicht geht und was sinnvoll ist.“ Einig waren sich die Referenten darin, dass es grundsätzlich wichtig ist, die eigenen Projekte auch als Verkaufsförderung für die zukünftige Akquise zu betrachten. „Man kann als Dienstleister wie auch als Auftraggeber von einem Projekt noch lange nach der Fertigstellung profitieren, wenn die Qualität des Produkts gut ist“, so die allgemeine Schlussfolgerung, und letztlich dürfe man diesen Wert nicht unterschätzen. Gert Zimmermann, Studienleiter beim AnimationCampus, gab allerdings zu be-



Gabriele Goderbauer-Marchner, Claudia Meglin, Gerd Zimmermann, Erwin Huber (v. l.)

zen. Viel wichtiger sind für mich die digitalen Aufzeichnungsmedien, die durch entscheidenden Einfluss von Studio Babelsberg in Deutschlands wichtigsten Filmstudios von mehr als 1.000 verschiedenen digitalen Tonformaten der letzten 15 Jahre vereinheitlicht wurden, was europaweit und auch weltweit in Filmstudios angenommen wird. Dies wird zu enormen Kosteneinsparungen führen, sowohl im Material- als auch im Investitionsbereich, was dem Anbieter und dem Kunden zugute kommt. Wir standen seit 1995 mit Timeline Vista in Kontakt bezüglich der Entwicklung der MMR8 und MMP16 Dubber und haben nun von Tascam 26 Maschinen dieses Typs in der gesamten Tonabteilung und sogar einen MMR8 im Kopierwerk zur Erstellung des digitalen SRD-Lichtton-Negativs auf einer Laser-Lichttonkamera. Zusammen mit den 19 WaveFrame-Workstations haben wir somit ein einheitliches Inhouse-Datenformat und können problemlos auch das Akai-Format und auch Pro Tools Version 4.3 über die Dubber ohne Konvertierungsprozesse direkt abspielen. Alle Mischräume und Workstations haben zentralen Zugriff auf unser SoundNet, das sich nicht erst in den Kinderschuhen befindet, sondern schon seit fast zwei Jahren läuft und nun direkten Zugriff auf inzwischen knapp ein Terabyte an Soundfiles bietet. Wir haben zusätzlich zu den

üblichen und käuflich erwerbenden CD-ROMs das riesige Archiv aus UFA- und DEFA-Zeiten digitalisiert und archiviert und erweitern es täglich mit neuen Productionsounds. Das SoundNet bieten wir als kostenlosen Service in unseren Audiosuiten an. Technisch gesehen wird das Problem von Gleichlauf und Generationsverlusten bei analogen Kopierprozessen, Comanderproblematiken, Azimuth- und Frequenzgangfehlern abgelöst werden von zusätzlichen Backup-Prozessen und digitalen Jitter-, Dithering- und sonstigen Problemen, die bei einer digitalen Tonbearbeitung entstehen können.

PP: Glauben Sie, dass nun auch mehr ausländische Kunden zu Ihnen kommen und wie sehen Sie die internationalen Vermarktungschancen?

M. Arbter: Ich bin hier dafür zuständig, Einheiten auf höchstem internationalen Niveau zur Verfügung zu stellen, und da haben wir unseren Vertriebs- und Akquiseabteilungen auf jeden Fall nun ein Juwel in die Hand gegeben. Vivendi-Deutschland hat sich mit Gabriela Bacher als Geschäftsführerin der Dachgesellschaft Studio Babelsberg Motion Pictures eine internationale erfahrene Produzentin geholt, welche global denkt und uns sicher wieder auch im Bereich der Postproduktion etwas mehr internationalisieren wird. In der Postproduktion ist die Qualität ein sehr

wichtiges, aber oft nicht das entscheidende Argument. Die Mischung von „Enemy at the Gates“ beispielsweise ging nach Bayern, weil die FFF dies massiv förderte. Der Effekt in Brandenburg war mit den Drarbeiten mehr als erfüllt. Ähnlich wie internationalen Produktionen verfahren die hier in Studio Babelsberg entsteht. Unser Ziel kann daher nur sein, im S- terschluss mit der Wirtschafts- und Kl- förderung Modelle zu entwickeln, die einen wirklichen Wettbewerb erlauben. Dann sind wir sicher auch international erste Adresse.

PP: Was werden denn die Einsatzschwerpunkte des Studio F sein?

M. Arbter: Entlastung des Studio A, Kinofilmproduktionen nationaler und internationaler Art, in Akustik und Technik optimales Kino und Sonderveranstaltungsraum und viele Entspannungs- und Ablenkungsmöglichkeiten für anwesende, aber nicht direkt am Mischprozess beteiligte Produzenten, Besucher etc. Dafür haben wir einen eigenen DVD-Raum mit Telefon, Fax, Internetanschluss und Intercom, einen Wellness-Bereich mit Gymnastikraum, Dusche und Ruheraum, eine Bar; einen 300-Quadratmeter-Garten, Konzertflügel, Hammondorgel, Golfputter und nun auch einen Billardtisch. Sie sehen, dass wir auch im Bereich der Kundenbetreuung Welt-niveau haben. ◊

www.studiospares.de



Schallschutzkabinen

flexibles System
Aufbau zu zweit an einem
möglich
ter leicht erweiterbar

2m x 2m x 2m **9472,00 DM**

zzgl. Fracht



Die DI Box im Kabel
Durch kompakte Bauweise konnte die gesamte Schaltung im XLR Stecker untergebracht werden. Dadurch entfallen zwei Steckkontakte, die das Signal beeinflussen können. Frequenzgang: 20-20000 Hz Ideal auch für Bassisten.

Einführungspreis:

189,00 DM

C&K Silentrack

In drei Höhen 12, 17
und 22 HE lieferbar.
600mm Breit
600mm Tief

12HE **1299,00 DM**

17HE **1999,00 DM**

22HE **2199,00 DM**



Lieferung in die Schweiz
nicht möglich!

Studiospares Deutschland GmbH
Kölner Straße 195-197
D-50226 Frechen

Tel: +49 (0)2234 92 27 10

Fax: +49 (0)2234 92 27 15

e-mail: info@studiospares.de

denken, dass die beste Qualität nichts nütze, wenn die Zahlen nicht stimmten. Sprich: Wenn die Produktionen zu teuer werden oder die gewünschten Ergebnisse ausbleiben.

Thomas Mulack von Effectory Film Effects aus Potsdam deckte bei der Veranstaltung den Bereich VFX für TV-Serien ab. Effectory realisierte unter anderem die digitalen Spezialeffekte für die Sciencefiction-Serie „Lexx – the dark zone“ und ist von ursprünglich sechs Mitarbeitern auf nunmehr 15 fest angestellte Mitarbeiter angewachsen – nicht zuletzt auf Grund des hohen Aufwands, den Effectory an dieser Science-Fiction-Serie betreibt. Mulack betonte im Hinblick auf die eigene Firmengeschichte, wie wichtig es sei, auf internationaler Ebene zu arbeiten, den Austausch zu suchen und zu forcieren. „Ohne unseren internationalen Partner, der an Effectory Film Effects beteiligt ist, wäre es nicht möglich gewesen, den Standort Potsdam zu etablieren und Effekte auf dieser hohen Qualitätsebene in diesem Maßstab umzusetzen – und zwar nicht nur was die technische Umsetzung, sondern auch was die Logistik hinter so einem Projekt betrifft.“ Sein genereller Tipp: „Alles, was real gedreht werden kann, sollte man auch real drehen!“

Eine andere Seite des Einsatzes von Animation beleuchtete Sigg Kögl, der im Sommer vergangenen Jahres die Firma Attaction gegründet hat und sich auf die Entwicklung von Computerspielen mit 3D-Echtzeit-Technologie konzentriert. Kögl sieht im Games-Markt „ein Riesenpotenzial“, weil hier von Anfang an digital produziert wird und dies zu einer Entwicklung passt, die aus seiner Sicht übergeordnet abläuft, nämlich der Entwicklung hin zu einer digitalen, breitbandigen, interaktiven Medienplattform, die nicht auf einen Kanal beschränkt ist, sondern unterschiedlichste Applikationen in sich vereint.

Kögl zeigte auch einen besonders wichtigen Aspekt für angehende Medienmacher auf: „Wer Games entwickeln will, muss sich auf jeden Fall auch mit Software-Entwicklung beschäftigen, denn die Produktion von Games hat nichts mit klassischer Medienproduktion zu tun.“ Zu den wirtschaftlichen Aussichten sagt Kögl: „In diesem Markt kann man sehr viel Geld verdienen, denn der Games-Markt hat umsatzmäßig schon 1989 den Videomarkt überholt. Das war für Hollywood damals ein erstes Schockerlebnis. 1999 gab es dann den zweiten Durchbruch, denn da überholten die Umsätze im Games-Markt den weltweit an den Kinokassen erzielten Umsatz. Mittlerweile gibt es 150 Millionen Game-PCs, und Top-Game-Titel wie etwa ‚Final Fantasy‘ wurden weltweit über sieben Millionen Mal verkauft. Der weltweite Gesamtumsatz im Games-Markt liegt zwischen 30 und 35 Milliarden Mark.“ Zahlen, die eindrucksvoll belegen, welchen Stellenwert der von vielen Außenstehenden unterbewertete Games-Markt für Animation und VFX hat.

Wie schnell die technische Entwicklung voran schreitet, zeigte Angela Reedwisch auf, die bei Arri den Bereich Digital Film seit den Anfängen betreut. „Als wir bei Arri vor gut acht Jahren die Abteilung Digital Film etablierten, waren für uns auf der Anbieterseite eigentlich nur Quantel mit dem Domino-System und Kodak mit Cineon relevant. Es waren damals Workstations mit den Dimensionen riesiger Kühlschränke notwendig, um die Systeme überhaupt betreiben zu können.“ Heute existieren zahl-



Der einzige voll-digitale Voiceprocessor mit SmartCard Memory. Für effiziente Stimmbearbeitung im Sendeweg. Perfekt abgestimmt auf digitales Overall-Processing. Mit der SmartCard halten Sie Ihren persönlichen Sound immer griffbereit.

VIP digital

Quick Link PP11

intellimix

Flexibler Desktopmischer mit integrierter Kreuzschiene. Erlaubt den schnellen Zugriff auf 15 Audioquellen – digital und analog. Redakteure und Journalisten erstellen ihre Beiträge schnell und unkompliziert. Simple and smart!



Quick Link PP12



Neu im Programm:
Geräuschfreie Mikrofonarme
für den Einsatz im Hörfunkstudio.
Professionelle Qualität bis ins Detail.

Quick Link PP13

Telos

Neu im Programm:
Telos Zephyr X-Stream Audiocodex.
Geringe Delay-Zeiten mit AAC LD!
Lange erwartet. Jetzt endlich möglich.

Quick Link PP14



Sofort ans Ziel
mit Quick-Link.



Einfach auf thum+mahr.de den vierstelligen Code eingeben und Sie gelangen direkt auf die Produktseite.

Wenn es um Broadcast geht, bietet Ihnen Thum+Mahr stets griffige Lösung. Profitieren Sie von unserem Know-how Systemhaus für Audiosysteme und IT-Lösung. Mehr von uns im Web. Let's talk broadcast.

THUM+MAHR

Thum+Mahr GmbH
Heinrich-Hertz-Str. 1-3 | D-40789 Monheim
Fon: (+49) 2173/967 30 | Fax: (+49) 2173/967 400
www.thum+mahr.de | info@thum+mahr.de

h r . d e

h
w
w
w
t
h



Gerd Zimmermann



Claudia Meglin

reiche weitere Anbieter, während etwa der Pionier Kodak mit seinen Systemen gar nicht mehr am Markt vertreten ist. High-End-Software läuft mittlerweile teilweise auch auf simplen Workstations. Ein Beispiel, das zeigt, dass die sehr rasch voran schreitende technische Weiterentwicklung nicht zu unterschätzen ist – vor allem in

der Planung größerer Projekte. Außerdem ergänzt Angela Reedwisch, dass es in Deutschland sehr schwer war, Spielfilmproduktionsfirmen davon zu überzeugen, mit Special Effects zu arbeiten. Tilm Fuhrmeister von der Intelwood-Films und Oliver Hurr von der Werbeagentur Brauch, Hubert thematisierten in ihrem B

anderem die Auswirkungen, die die digitale Nachbearbeitung auch auf inhaltlicher Seite ergeben: „Viele Filme entstehen in der Nachbearbeitung neu oder werden zumindest nochmals überdacht, weil man durch die verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten nonlinearer Systeme auf einmal sieht, dass manche Dinge mit einem anderen Schnitt besser funktionieren als ursprünglich geplant. Diese kreative Freiheit ist natürlich auch ein Problem, weil Kunden dann dazu tendieren, immer wieder Änderungswünsche zu haben. Das kann zwar einerseits sehr befruchtend für ein Projekt sein, aber andererseits leider auch sehr viel Zeit, Geld und Nerven kosten.“

Claudia Meglin, selbst eine erfahrene VFX-Spezialistin, die mit Gert Zimmermann gemeinsam die Aus- und Weiterbildungsmaßnahme AnimationCampus leitet, schloss die Veranstaltung mit ihrer Sicht der Dinge und des Marktes: „Letztlich haben wir es im Bereich Animation und Visual Effects mit einer sehr jungen Technologie zu tun, und da fließen natürlich noch sehr viele Erfahrungen in die Produktionsprozesse ein. Und diese Erfahrung wächst erst seit sechs bis sieben Jahren auch in Deutschland heran. Deshalb ergibt es wenig Sinn, unsere Situation immer wieder mit der in den USA zu vergleichen, denn dort kann eben auf ein viel größeres Potenzial und auf mehr Erfahrung zurückgegriffen werden. Aus diesem Grund fahren viele Agenturen immer noch in die USA oder auch nach England, um Produkte digital nachbearbeiten zu lassen. Aber dennoch: Hier in Deutschland findet ein Lernprozess statt, und durch die Referenten und die Bandbreite der Produktionsmethoden und -prozesse, die wir bei dieser Veranstaltung kennen gelernt haben, zeigt doch, wie viel sich hier in Deutschland tut und sicherlich weiter tut wird.“

Kurz-Info AnimationCampus

In Bayern wurde von verschiedenen Trägern mit dem AnimationCampus gemeinsam ein Fort- und Weiterbildungsprogramm für die High-End-Postproduktion ins Leben gerufen. Zunächst soll im Rahmen des AnimationCampus eine Weiterbildung für die Animation und Visual Effects angeboten werden. Später soll daraus ein eigener Studiengang entstehen. Die Weiterbildung ist konzipiert für Regisseure, Redakteure, Produzenten, Herstellungsleiter, Autoren, Kameraleute, Cutter und Kreative, die schon Produktionserfahrung haben. In zehn Wochenend-Veranstaltungen diskutieren die Kursteilnehmer mit einer Vielzahl hochkarätiger Referenten aus dem In- und Ausland Themen aus dem Animations- und Effektbereich.

Die Studienleitung des AnimationCampus liegt bei Claudia Meglin und Gert Zimmermann. Claudia Meglin, bekannt als Spezialistin im Bereich Visual Effects und Digital Compositing, ist als Beraterin für etliche Software- und Filmfirmen tätig. Seit dem Jahr 2000 ist Claudia Meglin zudem Geschäftsführerin des Consulting- und Vertriebsunternehmens filmtools. Durch ihre Veröffentlichungen, unter anderem als Co-Autorin des Fachbuchs „Künstliche Welten“, ist Claudia Meglin auch einer größeren Leserschaft bekannt.

Gert Zimmermann, M. A. der amerikanischen Kulturgeschichte, sammelte bei Warner Brothers und Disney in Los Angeles erste Film- und Fernseherfahrungen, bevor er zurück in Deutschland für Teles und DSF arbeitete. Zuletzt war Zimmermann bei den SZM Studios für den Bereich Animation und Visual Effects verantwortlich. 1999 bis 2000 war Gert Zimmermann im Vorstand der kalifornischen Firma Areté Entertainment tätig. Heute berät Zimmermann namhafte Medienunternehmen und ist Produktionsbeirat des Global Motion Pictures Fonds der In-Motion AG. Daneben ist er schon länger als Referent auf Fachkongressen im In- und Ausland aktiv, ebenso als Fachautor für Animation und VFX.

Der AnimationCampus wurde initiiert vom Dachverband für Medien-Aus- und Weiterbildung in Bayern, dem MedienCampus Bayern. Träger des AnimationCampus sind die SRT, Schule für Rundfunktechnik, und BAF, Bayerische Akademie für Fernsehen. Das Seminar-Programm entstand in Zusammenarbeit mit dem FFF, FilmFernsehFonds Bayern und der HFF, Hochschule für Film und Fernsehen.