

Animation - Genre, Gewerke, Urheberschaft

EINE STUDIE DER AG ANIMATIONSFILM E.V.

JOBPROFILE IN DER DEUTSCHSPRACHIGEN ANIMATION
BEST PRACTICE
VG BILD-KUNST UND ANIMATION,
NEUE AUFTEILUNG BEI DER VG BILD-KUNST FÜR ANIMATIONSFILME



Impressum:

Projektkoordination: Katrin Rothe, Annegret Richter

Best Practice: Nina Wels, Alex Tiedke, Udo Beissel, Urte Zintler, Konrad Weiße, Ulf Grenzer, Anna Jander

Lektorat: Astrid Herbold

© 2021

AG Animationsfilm e.V.

Funkenburgstr. 16

04109 Leipzig

Deutschland

www.ag-animationsfilm.de

www.facebook.com/AGAnimationsfilm/

Diese Arbeit wurde gefördert durch das Kulturwerk der VG Bild-Kunst.



BILD-KUNST



Inhalt

JOBPROFILE ANIMATION	4
EINFÜHRUNG – DIE ANIMATIONSPIPELINE	4
REGIE – WAS MACHT DER* DIE REGISSEUR*IN IN DER ANIMATION?	5
BEST PRACTICE REGIE 1	6
BEST PRACTICE REGIE 2	8
CONCEPT ARTIST – WAS MACHT EIN CONCEPT ARTIST?	9
BEST PRACTICE CONCEPT ART 2D UND 3D	9
ART DIRECTION – WAS MACHT EIN*E ART DIREKTOR*IN?	11
CHARACTER DESIGN – WAS MACHT EIN*E CHARAKTERDESIGNER*IN?	12
BEST PRACTICE CHARAKTERDESIGN N.N.	13
SETDESIGN / HINTERGRUNDDSIGN – WAS MACHT EIN*E HINTERGRUNDDSIGNER*IN?	13
STORYBOARD – WAS MACHT EIN*E STORYBOARDER*IN?	14
BEST PRACTICE STORYBOARD 3D	14
BEST PRACTICE STORYBOARD UND ART DIRECTION 2D	15
LAYOUT – WAS MACHT EIN*E LAYOUTER*IN?	18
SCHNITT / MONTAGE – WAS MACHT EIN*E CUTTER*IN IM ANIMATIONSFILM?	20
BEST PRACTICE SCHNITT / MONTAGE - SIEHE REGIE UND STORYBOARD	21
ANIMATION – WAS MACHT EIN*E ANIMATOR*IN?	22
2D-CHARAKTERANIMATOR*INNEN, AUCH TRADITIONELLE ANIMATOR*INNEN	23
DIGITALE 2D-LEGETRICK ANIMATOR*INNEN UND MOTION DESIGNER*INNEN 2D/3D,.....	23
3D-CGI-ANIMATOR*INNEN	24
STOP-MOTION-ANIMATOR*INNEN	24
BEST PRACTICE 2D-ANIMATION	24
BEST PRACTICE ANIMATION SUPERVISION UND ANIMATION DIRECTION.....	26
BEST PRACTICE DIGITALE 2D-LEGETRICKANIMATION UND MOTION DESIGN	27
BESONDERHEIT: ANIMATIONSKOLLEKTIVE, BÜROGEMEINSCHAFTEN, AGENTUREN	29
<i>BEST PRACTICE KOLLEKTIVE – REGIE UND ANIMATION</i>	29
AUSBLICK	31
VG BILD-KUNST UND ANIMATION	32
BERUFSGRUPPEN DER VG BILD-KUNST	32
WELCHE FILMWERKE KÖNNEN GEMELDET WERDEN?	32
WAS IST URHEBEND?	33
EXKURS VERTEILUNGSSYSTEM BG III	33
WO IST DIE ANIMATION IM VERTEILUNGSSYSTEM BG III ?	34
LINKS ZU WEITEREN INFORMATIONEN	35
AUFTEILUNG ANIMATION	36
WER WIR SIND	36
AUFTEILUNGSEMPFEHLUNG	37
URHEBENDE TÄTIGKEITEN	38
URHEBEND FÜR REGIE:.....	38
URHEBEND FÜR LOOK	38
URHEBEND FÜR STORYBOARD UND SCHNITT.....	39
URHEBEND FÜR ANIMATION	39
NICHT URHEBEND	40
WERKARTEN UND DISKUSSION	40
AN WEN KANN ICH MICH MIT FRAGEN WENDEN?	41



Jobprofile Animation

Einführung – Die Animationspipeline

Animationsfilme werden durch einen Produktionsprozess erstellt, bei dem viele Künstler*innen in verschiedenen Phasen nacheinander und parallel zum endgültigen Animationsfilm beitragen. Dieser aufeinander aufbauende Prozess wird als Pipeline bezeichnet. Die Pipeline beginnt mit einer Idee, die zu einem Drehbuch entwickelt wird. Dann – oft nach einem längeren Prozess der Finanzierung – skizziert ein*e Storyboarder*in die Auflösung der Geschichte in einzelnen Einstellungen. Im Anschluss legt das Layout genaue Perspektiven, Blickwinkel, Details und Größenverhältnisse fest. Parallel erarbeiten spezialisierte Künstler*innen die Farbstimmungen und Designs. Danach animieren mehrere Animator*innen die Szenen, oft über Monate hinweg. Anschließend folgt das Compositing. Das ist das Zusammenfügen der einzelnen fertigen Bildebenen, oft noch Retusche sowie das Hinzufügen von Spezialeffekten.

In der Produktionsrealität werden all diese aufeinander folgenden Schritte szenenweise versetzt nach einem engmaschigen Zeitplan parallel ausgeführt.

Ob alles im Sinne der Geschichte ist und zusammen passt, das kontrolliert, steuert und korrigiert von Anfang bis Ende die Regie. Sie betreut auch Dialogaufnahmen, Musik, Sound und Geräusche. Wie bei den anderen Gewerke auch teilt sich bei der Herstellung eines Animationsfilms oft sogar die Regie auf verschiedene Personen mit unterschiedlichen Qualifikationen, Tätigkeitsfeldern und Verantwortungsbereichen auf.

Die Herstellung eines Animationsfilms ist somit ein extrem arbeitsteiliger kreativer Prozess, der sich durch die hohen handwerklichen und künstlerischen Fähigkeiten und Fertigkeiten der beteiligten Künstler*innen auszeichnet. In dieser Studie nähern wir uns zunächst den Beschreibungen der urhebenden Gewerke.

Die Jobbeschreibungen selbst orientieren sich an den Inhalten und Texten der englischen Filmindustrie-Plattform [screenskills.com](https://www.screenskills.com). Sie sind genre- und technikübergreifend.

Die Best Practice Beispiele sind genrespezifisch und als Zitate erkennbar durch "Anführungsstriche", sowie durch ihre kursive Schreibweise. Sie sind durch Befragungen jeweils zweier Vertreter*innen der Gewerke entstanden. Diese planen wir laufend zu ergänzen.

Berufsbezeichnungen sind weitgehend eingedeutscht - z.B. Art Direktor*in oder Charakteranimator*in. Nur Concept Artist bleibt wegen fehlender Alternative englisch. Wir haben englische Begriffe auseinander und immer groß geschrieben. Fachtermini oder englische Begriffe, die nicht jeder kennt, haben wir mindestens bei der ersten Erwähnung erklärt, manchmal mit Nebensätzen, manchmal mit eckigen Klammern [...]. Wir verwenden keine Abkürzungen wie "BG", sondern schreiben Background immer aus.



Regie – Was macht der*die Regisseur*in in der Animation?

Regisseur*innen haben die kreative Vision eines Animationsfilms oder einer Fernsehserie. Sie erarbeiten den Stil, die Stimmung, den Look und den Klang. Sie teilen die Vision mit dem Team und bringen alle dazu, darauf hinzuarbeiten.

Regisseur*innen erstellen manchmal die Originalentwürfe für Charaktere. Sie leiten die Teams, die an Design, Storyboard, Layout, den Hintergründen und der Animation beteiligt sind. Manchmal rekrutieren sie auch die Teams.

Wird Sprache benutzt, dann arbeiten die Regisseur*innen den Ausdruck und das Sprechtempo mit den Sprecher*innen zusammen heraus. Oft wird ein Layouttrack für Storyboard und Animation genutzt, welcher später mit den finalen Sprecher*innen zusammen mit einem*r Sprachregisseur*in [Voice Director] in sehr kurzer Zeit nachgesprochen wird. Manchmal müssen Schauspieler*innen Szenen spielen, die die Animator*innen nachahmen können. [Rotoskopie] Auch das leiten die Regisseur*innen an.

Die Regie ist für die künstlerische Qualität des Films verantwortlich. Sie begutachtet laufend alle Elemente, greift ein, wo es nötig ist, und kontrolliert anhand des Masteranimatics, ob alles noch zusammenpasst. Oft macht die Regie Anpassungen im Schnitt im laufenden Produktionsprozess selbst.

Wenn alle Animationen zusammengestellt und bearbeitet wurden und der Ton hinzugefügt ist, zeichnet sich die Regie für den sogenannten Director's Cut verantwortlich.

Bei großen Projekten gibt es normalerweise zusätzlich eine*n Animation Direktor*in. Der oder die Animationsregisseur*in entwickelt mit der Regie den Animationsstil, die Choreografie und den Rhythmus und betreut die tägliche Arbeit der Animationsabteilung visuell und technisch. Oder zwei Regisseur*innen arbeiten gleichberechtigt an einem Animationsfilm.

Bei kleinen Projekten wie Werbespots, Musikvideos, Kurzfilmen und Tricksequenzen für Dokumentarfilme gibt es in der Regel nur eine*n Regisseur*in.

Regisseur*innen können sich den Film vorstellen, den sie machen möchten, und diese Vision Wirklichkeit werden lassen. Sie haben eine hohe Imaginationskraft und treffen alle kreative Entscheidungen; sie verwalten und fördern Kreative und Talente. Sie können Geschichten erzählen. Sie verstehen, was eine gute Geschichte ausmacht und wie Emotionen, Charaktere und Aktionen in einer narrativen Struktur auf dem Bildschirm innovativ vermittelt werden können. Sie kennen und verstehen die Prinzipien und Mechanismen der jeweiligen Animationstechnik sehr gut. Sie schätzen alle Kunstgenres und sammeln Ideen aus einer Reihe von Quellen.

Regisseur*innen sind entweder in einem Animationsstudio angestellt oder arbeiten als Freiberufler*innen.

Die Regie arbeitet in den frühen Phasen einer Produktion (Entwicklung oder Vorproduktion) mit Produzent*innen, Autor*innen, Storyboarder*innen und dem*der Art Direktor*in zusammen. Regisseur*innen beaufsichtigen später in der Produktions- und Postproduktionsphase alle Kreativabteilungen.



Regisseur*innen sind die kreativen Leiter*innen eines Animationsprojekts und verfügen daher in der Regel über viel Erfahrung im Filmemachen oder in der Produktion von Fernsehserien. Regisseur*innen arbeiteten zuvor oft als Animator*innen für ein Animationsstudio oder waren als Drehbuchautor*innen, Regieassistent*innen oder in der Kameraabteilung bei Stop-Motion tätig. Dank neuer Technologien erzählen auch immer häufiger Realfilmregisseure [Live Action Movie] und Dokumentarfilmer [Documentary Animation] mit den Mitteln der Animation. Ein Beispiel hierfür sind Wes Anderson oder Bully Herbig.

Der Weg zur Regie kann lang sein, jedoch auch kurz: Preisträger*innen der Studenten-Oscars und Preisträger*innen großer Animationsfilm-Festivals wie dem „Festival d’Animation Annecy“ bekommen oft Gelegenheit, bei Langfilmen Regie zu führen oder eigene Ideen zu verwirklichen. Filmförderungen für Animationskurzfilme außerhalb des Nachwuchsbereiches sind in Deutschland relativ selten. Die Fernsehsender haben aktuell sehr wenige bis keine Sendeplätze für Animationskurzfilme oder animierte Langfilme für Erwachsene. Daher arbeiten die meisten Animationsregisseur*innen für Kinderfilme und Serien.

Ausbildung: Regisseur*innen haben oft Animationsregie studiert, Grafik- oder Kommunikationsdesign, Film- oder andere Geisteswissenschaften.

Tools: Kommunikationssoftware wie Word, Excel, Google Docs, Shotgun, Schnittsoftware wie FinalCutPro und Premiere, Bildbearbeitungssoftware wie Photoshop, die ganze Adobe Creative Suite, 3D Software

(Dieses Jobprofil basiert zum Teil auf Text und Inhalt von [screenskills.com](https://www.screenskills.com))

Best Practice Regie 1

NINA WELS, REGIE ABENDFÜLLENDER KINDERFILM CGI-3D, KINO, NETFLIX ORIGINAL (2019)

„Ich kam als Regisseurin zur Produktion dazu, als der Film fertig finanziert war. Ich saß über ein Jahr gemeinsam mit der zweiten Regisseurin Regina Welker in der deutschen Koproduktionsfirma in Baden-Württemberg und betreute Vorproduktion [Preproduction], Produktion und Postproduktion. Zum Produktionsstart überarbeiteten wir das Drehbuch bis zur drehfertigen Fassung. Wir bestimmten intensiv die Erstellung des Designs aller Haupt- und Nebenfiguren, Props, [Requisiten] und Hintergründe.

*In der Zusammenarbeit mit den anderen Kreativen versuche ich als Regisseurin einen Raum zu schaffen, wo jede*r Ideen einbringen und Vorschläge machen kann. Jedoch ist bei dieser kooperativen Arbeitsweise klar, dass ich und meine Regiekollegin immer das letzte Wort haben. Dabei trafen wir unsere finalen Entscheidungen stets im Hinblick auf das große Ganze: den gesamten Film, die Vision, die Story.*

*Zunächst nahmen wir Regisseurinnen alle Dialoge in einer Layoutfassung mit ortsansässigen Schauspieler*innen auf, um damit ein Animatics zu erstellen. Die Storyboarder*innen entwickelten auf Grundlage dieses Layouttons die Auflösung mittels Zeichnungen, dies wiederum in enger Zusammenarbeit mit der Regie. Hierfür ver-*



fassten wir Briefings, besprachen und kommentierten die Entwürfe. Der Zusammenschnitt des Animatics geschah nach Vorgabe und durch die Regie. Wir Regisseurinnen legten das Timing und die Schnittfolge fest, arbeiteten Charakterentwicklungen heraus und bestimmten den Gesamtrhythmus. Ergänzende oder geänderte Dialogzeilen wurden von uns selbst eingesprochen.

*Nach Abnahme des Animatics wurden von Regina Welker unter Mithilfe einer spezialisierten Sprachregisseurin in Los Angeles die finalen Sprachaufnahmen von den finalen Sprecher*innen eingesprochen. Darauf wurde dann später animiert.*

*Für mich entsteht der eigentliche Film beim Layout und Blocking [Bildkomposition und Inszenierung der Bewegungen]. Szene für Szene, Einstellung für Einstellung lege ich gemeinsam mit Layouter*innen die wichtigsten Posen der Charaktere sowie alle Positionen und Einstellungen der Kameras fest. Ich beherrsche selbst die hochkomplexe Maya-Software und greife daher immer wieder direkt ein. Pro Einstellung wurden bei meinem letzten Film im Durchschnitt drei Posen geblockt. Im Unterschied zum 2D-Zeichentrickfilm sind bei 3D die Storyboards selten ‚clean, noch beinhalten sie alle Keyposen.*

*Zusätzlich zu uns beiden Regisseurinnen gab es auch einen Animationsregisseur, der die Animationsteams in Indien und Deutschland anleitete – nach Vorgabe des Blockings, und dies wiederum nach ausführlichen Briefings seitens uns, der Regie. Der Animationsregisseur stand im permanenten Abnahmeprozess mit uns beiden in Stuttgart. Für das Licht und die Farben bereiteten zwei Color Artist*innen auf Basis von Regina Welkers und meinen Briefings Lightsketches und Colorsketches vor, die dann wiederum als Vorgabe für die spätere Lichtführung beim Rendering und dem Colorgrading in der Postproduktion dienen. Wir beide kontrollierten ständig, ob die Szenen in den Gesamtschnitt passten oder ob erneute Änderungen notwendig waren. Es gab in dem Prozess auch mehrere Abnahmen seitens der Produzentin und der Kooperationspartner*innen, bei denen wir als Regisseur*innen auch anwesend waren.*

*Als der Bildteil fertig war, arbeiteten Sounddesigner*innen unter Regina Welkers Vorgabe an den Geräuschen. Musik wurde komponiert und eingespielt. Für mich ist das, was den Look, die Kamera und die Animation eines Films ausmacht, ein hocharbeitsteiliger Prozess von vielen Kreativen mit unterschiedlichen Skills und Leveln, deren Beitrag hoch anzuerkennen ist, wenn er auch maßgeblich von der Regie bestimmt wird. Ich weiß, dass ich nicht von jeder*m Kreativen den gleichen Output bekomme; ich weiß aber auch, dass jedes Filmteam und jedes Filmprojekt besonders ist, besondere Bedürfnisse hat, die immer wieder neu berücksichtigt werden müssen.*

Bei einem anderen Kinofilm arbeitete ich in der Regie mit Hubert Weiland zusammen. Hier war unser Arbeitsprozess sehr ähnlich. Jedoch mussten alle Änderungen am grundsätzlichen Design in diesem Fall auch eng mit dem ursprünglichen Buchautor abgesprachen werden.

Ich arbeitete außerdem auch als Episodical Director bei Kinderfernsehserien oder als Animation Director für andere 3D-CGI Produktionen.“



Best Practice Regie 2

UDO BEISSEL, REGIE FÜR VERSCHIEDENE TV-FILME UND SERIEN

„Je nach Projekt komme ich als Regisseur in der Finanzierungsphase, im Development oder zu Produktionsbeginn dazu. Bei mir reicht das Spektrum vom Konzept nach eigener Idee über Development, Produktionsreife nach Vorlage bis hin zur Auftragsregie zu Beginn einer Produktion, bei der schon vieles vorbereitet ist.

*Meine Arbeitsgrundlage ist entsprechend verschieden. Bei einer Auftragsregie gibt es bezüglich Urheberschaft bereits ein Buch und mindestens die Designs der Figuren, Moods [Stimmungen] oder Illustrationen sowie andere stilbildende Vorstellungen, beispielsweise zu den Plots, dem Genre, zum Storytelling oder dem allgemeinen Look. Ich entwickle – bei lediglich sketchartigen Vorlagen und Ideen – alle Parameter, die für eine Produktion gegeben sein müssen. Dafür beauftrage ich und/oder die*der Produzent*in entsprechende Kreative.*

*Bei einer Auftragsproduktion werden in der Vorproduktion diese Vorgaben nach meinen Vorstellungen, in Absprache mit Produzent*innen und anderen Beteiligten wie Redakteur*innen und Koproduzent*innen weiterentwickelt. Incidental Designs, [Requisiten], Special Effects, Modelpacks, Voices, Storyboard, Animatics, Keylayouts und Backgrounds – egal, in welcher Technik – entstehen. Als Regisseur arbeite ich grundsätzlich mit allen Gewerken eng zusammen: Autor*innen, Designer*innen aller Art, Illustrator*innen, Background Artists, Layouter*innen, Storyboarder*innen, Cutter*innen, FMX Sound, Musik – alles in 2D, 3D, real oder gemischt, je nach Konzept. Dabei entsteht Urheberschaft bei anderen außer mir, wenn der- oder diejenige etwas Originäres erschafft, was nicht durch Anleitung entstanden ist und was stilbildend im finalen Produkt enthalten ist.*

Als Regisseur bin ich durchgehend über die ganze Produktionsphase einer jeweiligen Produktion involviert. Das kann bei Spielfilmen oder großen Serien einen Zeitraum von bis zu zwei Jahren umfassen.

Ich habe mein Handwerk in der Praxis gelernt. In den 1980er Jahren gab es keine Ausbildung für die internationale Animationsindustrie. Ich habe zunächst als Animationsassistent angefangen, dann über Animation, Layout, Oversea Supervision zur Regie gefunden.“



Concept Artist – Was macht ein Concept Artist?

Concept Artists entwickeln Ideen für das Erscheinungsbild, also den Look der Animation. Sie arbeiten in der Regel freiberuflich im Auftrag eines Animationsstudios, um einen visuellen Stil zu finden, der funktioniert. Sie zeichnen die ersten Skizzen, sogenannte Moods, Inspirationals oder Concepts. Sie arbeiten eng mit den Produzent*innen und der Regie zusammen, um zu verstehen, was diese wollen. Sie motivieren sich selbst, arbeiten effizient und termingerecht. Concept Artists müssen oft mehrmals ihre Entwürfe überarbeiten, Dinge wiederholen oder Schritte zurückgehen, bevor sie etwas finden, mit dem das Studio zufrieden ist.

Concept Artists zeichnen und malen mit einem Stift in der Hand direkt auf einen Grafikmonitor, der zugleich Grafiktablett ist. Manchmal sind die ersten Durchgänge schnell und locker und erst später werden Details ausgearbeitet. Sie kreieren innovative konzeptionelle Arbeiten in Form von Storyboards, Charakter- und Hintergrunddesigns und sind in der Lage, konstruktives Feedback der Regie und des*der Produzent*in anzuwenden und ihre Arbeiten laufend zu verändern. Ihre Arbeiten werden als Referenzen für alle nachfolgenden Designarbeiten und das Compositing verwendet.

Ausbildung: Concept Artists haben sehr hohe künstlerische und technische Fähigkeiten und in der Regel einen Hochschulabschluss in Malerei, Illustration oder Grafikdesign.

Tools: Photoshop und andere Bildbearbeitungssoftware, Stifte und Farbe.

(Dieses Jobprofil basiert zum Teil auf Text und Inhalt von [screenskills.com](https://www.screenskills.com))

Best Practice Concept Art 2D und 3D

ANNA JANDER, CONCEPT ARTIST UND PRODUCTION DESIGN 2D UND 3D FÜR ANIMIERTE KINOFILME

„Ich entwerfe die Welt, in der ein Animationsfilm spielt. Ich komme in der Projektentwicklung [Preproduction] zu einem Projekt dazu. Ich mache zusätzlich in großen Teilen ein Moodboard für den ganzen Film. Das sind pro Szene zwei bis vier Concepts mit der endgültigen farblichen Gestaltung. Dabei entwerfe ich viele Interieurs und Exterieurs, entwickle die Farbpalette, das Licht und die Stimmung. Ich achte auch auf Continuity. Ich arbeite ausschließlich mit der Hand und in 2D-Software (Photoshop). Ich arbeite auch zweidimensional, wenn ich für 3D-Produktionen arbeite.

Bevor ich dazu komme, gibt aus der Finanzierungsphase fünf bis zehn allererste Skizzen, die die Stimmung des Films wiedergeben, das Storyboard und ein Animatics. In der Realität ist das Animatics für den ganzen Film selten fertig. Das Storyboard hat oft Lücken, ist unfertig oder gänzlich skizzenhaft. Ich kreierte dann die Welt, bestimme den Stil und das Design der Hintergründe. Im Storyboard ist angelegt, wie groß die Objekte im Bild sein sollen, welche Perspektive haben sie, wo entlang die Animation geht und wie Kamerafahrten verlaufen. Das sind für die Hintergründe nur Orientierungen; dabei ist weder angelegt, welche Ausstattung und Details Hintergründe haben, noch der Stil. Ich muss bei meiner Tätigkeit erarbeiten, wie die Hintergründe im Film aussehen sollen. Selten sind die Storyboards so ausgearbeitet, dass beispielsweise die Fenster schon mit Rechtecken eingezeichnet sind.



Ich habe einen großen Gestaltungsspielraum und werde oft nicht nur aufgrund meines Handwerks und meiner Erfahrung, sondern auch wegen meines Stils gebucht. Ich habe Ahnung von Malerei und Bildkonzeption in Bezug auf Trickfilm. Das macht meine Arbeit aus. Meine Moodboards sind zu 80 bis 100 Prozent von mir erstellt. Das Productiondesign ist Konzeptarbeit, Concept Artists leisten insgesamt konzeptuelle Arbeit – mit dem Stift in der Hand.

*Nach meinen Entwürfen wird bei 3D-CGI die Welt digital nachgebaut. Das ist dann eine rein ausführende Tätigkeit. Bei 2D-Design macht ein*e Setdesigner*in die Strichzeichnungen, und je nach Produktionspipeline werden alle Hintergründe für die einzelnen Einstellungen der Szenen neu gemalt, wobei meine Moodboards, Productiondesigns und auch Key-Backgrounds als Referenz für die Produktion aller weiteren Backgrounds dienen.*

Direkt bin ich der Art Direction untergeordnet, die für alle Designabteilungen zuständig ist. Ich arbeite auch eng mit der Regie zusammen und habe das Drehbuch. Die Art Direction dirigiert vorwiegend Arbeit, darf jedoch auch meine abgelieferten Designs mit dem Stift in der Hand verändern. Ich wiederum setze Dinge bei der Regie durch, wenn ich davon überzeugt bin, dass es besser und richtiger für den Film ist.

Als Concept Artist oder Productiondesignerin bin ich drei bis acht Monate mit einem abendfüllenden Kinofilm beschäftigt. Die Umsetzung meiner Designs in 3D kontrolliere und korrigiere ich nicht mehr, das macht die Art Direction.

Bei meinem letzten Kinofilm war Cornelia Freche Art Direktorin; bei einer TV-Serie wiederum war ich Art Direktorin. Manchmal mache ich auch nur die Key-Backgrounds. Bei einem anderen Kinofilm hat die Art Direction an einigen Stellen den finalen 'Touch' ergänzt.

Mittlerweile wird die Herangehensweise an Animationsfilme immer vielseitiger und auch anspruchsvoller. Dann verändern sich Aufgaben oder Abläufe. Bei einem Filmprojekt habe ich beispielsweise für die animierten Sequenzen innerhalb einer historischen Dokumentation das gesamte Productiondesign und somit den Stil des Films bestimmt. Ich habe auch die Farben und den Aufbau der Charaktere erarbeitet, allerdings nicht die Grundzeichnung für die Figuren. Diese war vorgegeben.

Ich habe Malerei und Grafik, sowie Experimentalfilm an der HbK Braunschweig studiert und bin danach in den Trickfilm gegangen. Seit 1992 arbeite ich neben meiner freien Kunst durchgängig auch als Trickfilmerin.

Ich arbeite auf freiberuflicher Basis nach einem festen Tagessatz – und grundsätzlich nicht nach Stückpreisen. Bei rein ausführender Tätigkeit kann nach Stückzahlen gearbeitet werden, bei meiner Tätigkeit ist das nicht möglich. Da muss ich Sachen ausprobieren, es gibt auch mal Fehlschläge. Ich arbeite für verschiedene Firmen innerhalb Deutschlands und im Ausland, ziehe für den Zeitraum der Produktion zu den Standorten der Studios oder arbeite vom Homeoffice aus.“



Art Direction – Was macht ein*e Art Direktor*in?

Art Direktor*innen sind für den visuellen Stil der Animation verantwortlich. Sie leiten in der Produktionsphase die Ausführung des zuvor gefundenen Looks an. Sie entscheiden, wie die Charaktere, Requisiten und Hintergründe in allen Szenen und allen Einstellungen aussehen sollen.

Art Direktor*innen analysieren zunächst das Drehbuch und versuchen die Vision der Regie für den Film oder die Fernsehserie zu verstehen. Anschließend erstellen sie ihre Designs und bestimmen Ton-, Stimmungs- und Farbpaletten, meist in der Form eines Colorscripts. Die Arbeit eines*r Art Direktors*in ist konkret an die Umsetzung gebunden und umfassender als die Arbeit eines Concept Artists. Die Art Direction bestimmt die visuelle Sprache des Films in jeder einzelnen Einstellung. Dazu müssen Art Direktor*innen eine Vorstellung vom endgültigen Bild entwickeln und wissen, wie sie dorthin gelangen. Sie arbeiten mit den Concept Artists zusammen, um Skizzen und Designs zu entwickeln, die dem Rest der Crew die künstlerische Vision vermitteln.

Üblicherweise erstellen Art Direktor*innen zweidimensionale Entwürfe (Zeichnungen oder kolorierte Bilder), unabhängig vom endgültigen Format der Animation, auch wenn es bereits 3D-Designs aus der Finanzierungsphase des Projektes gibt.

Art Direktor*innen sind während der gesamten Produktion bis zur Veröffentlichung involviert und fungieren als Supervisor für Charakter- und Hintergrunddesigner*innen, sowie Modelling- und Compositing Artists. Der Job erfordert starke Managementfähigkeiten, um eine Abteilung zu leiten und visuelle Ideen zu kommunizieren. Art Direktor*innen kennen die Produktionspipelines sehr genau und wissen, was in einer Animationsproduktion von den Animations- und Postproduktionsteams umgesetzt werden muss.

Die Art Direction ist dafür verantwortlich, dass alle Designs der Vision der Regie entsprechen und von hoher technischer Qualität sind. Art Direktor*innen haben gute Präsentationsfähigkeiten und sind dafür verantwortlich, dass Budget und Zeitplan in den Designabteilungen eingehalten werden. Sie bleiben auch unter Stress ruhig. Art Direktor*innen arbeiten als Freiberufler*innen oder angestellt pro Projekt.

Ausbildung: Art Direktor*innen haben ein hohes künstlerisches Können und oft einen Hochschulabschluss in Kunst oder Design. Sie bringen einiges an Erfahrung mit und haben außerdem ein gutes Verständnis der Funktionsweise eines Animationsprojekts.

Tools: Managementtools wie Shotgun, Excel, Google Docs, Bildbearbeitungssoftware wie Photoshop, auch spezifische 2d/3d Software

(Dieses Jobprofil basiert zum Teil auf Text und Inhalt von [screenskills.com](https://www.screenskills.com))

Character Design – Was macht ein*e Charakterdesigner*in?

Charakterdesigner*innen entwerfen und visualisieren das Aussehen einzelner Haupt- und Nebencharaktere. Dabei lassen sie sich vom Drehbuch und den Concepts inspirieren. Sie arbeiten zudem nach Beschreibungen der Regie. Das können Hinweise zur Persönlichkeit sein oder zu körperlichen Merkmalen. Relevante Modestile oder die Anatomie von Tieren recherchieren sie selbst.

Gezeichnet wird auf Papier oder digital. Charakterdesigner*innen erstellen in der Regel mehrere Designs für einen einzelnen Charakter und präsentieren diese der Regie zur Auswahl. Sie visualisieren die Persönlichkeit der Charaktere durch zusätzliche Zeichnungen von Gesichtsausdrücken, den sogenannten Expression Sheets und körperlichen Posen, den Gesture Sheets. Sie richten sich nach allen Rückmeldungen der Regie, um ein Design zu erarbeiten, mit dem alle zufrieden sind. Sie verstehen, was die Regie möchte, und arbeiten gut mit anderen Künstler*innen zusammen. Sie kennen die Anforderungen an eine Figur, die Besonderheiten der jeweiligen Technik und die Fähigkeiten der späteren Animator*innen. Sie erstellen Entwürfe, die für Genre, Technik, Stil und Pipeline des Projekts geeignet sind.

Sobald ein Design abgenommen wurde, zeichnen Charakterdesigner*innen sogenannte Model Sheets, die die Figur aus verschiedenen Blickwinkeln zeigen. Das sind sehr detaillierte Konstruktionszeichnungen, auch Turnarounds genannt.

In der 3D-Animationen werden diese von Modelern [Modelling Artists] verwendet, um die Figuren digital zu bauen. Selten erstellen Modellbauer dreidimensionale Skulpturen [Maquetten/Disney Character Model] die als Vorlage für das digitale Modelling dienen.

In der 2D-Zeichentrickanimation verwenden die Animator*innen die Model Sheets, um die Figuren in jeder Animationsszene on Model, also immer auf die gleiche Weise zu zeichnen. Auch Storyboarder*innen beziehen die Model, Emotions und Gesture Sheets in ihre Arbeit ein.

Charakterdesigner*innen haben eine Leidenschaft für das Medium; sie beherrschen eine Vielzahl von visuellen Stilen und arbeiten mit viel Liebe zum Detail. Sie können mit ihrer Fantasie originelle und innovative Charaktere entwickeln, die die Regie inspirieren und die die Zuschauer*innen ansprechen.

Charakterdesigner*innen sind oft direkt in einem Animationsstudio beschäftigt und arbeiten selten freiberuflich.

Ausbildung: Charakterdesigner*innen haben meist einen Abschluss in Grafik, Bildender Kunst oder Illustration, jedoch ist das nicht zwingend. Das Entscheidende sind ihre sehr hohen zeichnerischen Fähigkeiten, ihr Talent und ihre Kreativität.

Tools: Bildbearbeitungssoftware (Adobe Photoshop), 3D-Modellierungs-, Bildhauer- und Mal-Software (Blender, 3ds Max, Maya, Mudbox, ZBrush, Substanzdesigner, Quixel), 2D-Animationssoftware (TVPaint, ToonBoom Harmony, CelAction). Um Entwürfe zu kommunizieren können auch Bleistift, Papier, Farbe, Tinte, Kreide und Modelliermasse hilfreich sein.

(Dieses Jobprofil basiert zum Teil auf Text und Inhalt von [screenskills.com](https://www.screenskills.com))



Best Practice Charakterdesign n.N.

Setdesign / Hintergrunddesign – Was macht ein*e Hintergrunddesigner*in?

Hintergrunddesigner*innen zeichnen oder modellieren die Welt, in der die Animation stattfindet. Sie verwenden die Storyboard-Panels als Grundlage und Inspiration, um detaillierte Hintergründe für jede Szene zu erstellen. Sie erstellen zunächst eine Liste aller Hintergründe, die für den Film entworfen werden müssen, und verschaffen sich einen Überblick, welche Szenen denselben Hintergrund verwenden.

Sie designen Hintergründe, die zum Stil der Animation passen, und denken dabei an Farbe, Textur und Licht. Hintergrunddesigner*innen achten auch darauf, wie Objekte im Vordergrund und im Hintergrund von Szenen interagieren, und stellen sicher, dass alles richtig ausgerichtet ist und nichts zu ablenkend ist.

Hintergrunddesigner*innen präsentieren diese Entwürfe der Art Direction und der Regie und gehen auf jedes Feedback ein, um eine Szene zu schaffen, mit der die Regie zufrieden ist. Nach der Abnahme können diese Designs mit weiteren Linien und Schattierungen verfeinert werden, manchmal von einer*m Layouter*in. Oder ein Key-Background-Artist designt einen Hintergrund einer Szene und Assistent*innen oder Layouter*innen zeichnen weitere Ansichten und Einstellungsgrößen. Der Umfang der Aufgaben eines*r Hintergrunddesigners*in hängt von der Größe des Animationsstudios ab. In kleineren Studios übernimmt das Hintergrunddesign auch die Tätigkeiten des Layouts. In größeren Studios werden diese Tätigkeiten auf verschiedene Personen aufgeteilt.

Hintergrunddesigner*innen sind normalerweise als Mitarbeitende in einem Animationsstudio beschäftigt und nicht freiberuflich tätig.

Ausbildung: Hintergrunddesigner*innen haben oft einen Abschluss in Malerei, Grafik oder Grafikdesign. Es kann jedoch auch ein Einstiegsberuf sein. Wichtig sind sehr gute malerische Fähigkeiten und räumliches Vorstellungsvermögen.

Tools: Bildbearbeitungssoftware (Adobe Photoshop) 3D-Modellierungs-, Bildhauer- und Mal-Software (Blender, 3ds Max, Maya, Mudbox, ZBrush, Substanzdesigner, Quixel), 2D-Animationssoftware (TVPaint, ToonBoom Harmony, CelAction)

(Dieses Jobprofil basiert zum Teil auf Text und Inhalt von [screenskills.com](https://www.screenskills.com))



Storyboard – Was macht ein*e Storyboarder*in?

Storyboarder*innen übersetzen das Drehbuch nach der Vision der Regie in Bilder. Sie erstellen eine Reihe von Skizzen, sogenannte Panels, um die Aufnahmen zu planen und die Kontinuität zwischen ihnen sicherzustellen. Sie legen dabei Einstellungsgrößen, Posen und Timing an. Diese bilden die Grundlage für die Animation in der nächsten Produktionsstufe.

Storyboarder*innen helfen der Regie, eine visuelle Darstellung der Erzählung durch Animation zu erstellen. Es gibt Storyboards in Thumbnailform, rough gezeichnete, beziehungsweise geschibbelte Boards, oder Panels, die bereits on Model sind. Ebenso sind für Hintergründe entweder nur grob Perspektiven und Ausschnitte angelegt oder Storyboarder*innen zeichnen nach bereits designten Sets die Hintergründe detailliert in die Panels. Sie timen alle Einstellungen framegenau und liefern neben den gezeichneten Panels auch Movies ab. Storyboarder übernehmen damit Tätigkeiten der filmkünstlerischen Montage.

Abhängig von der Produktionspipeline ist auch die Anzahl der notwendigen Panels. So reichen manchmal Anfangs- und Endposition der Charaktere in einer Szene, oder es werden alle Keyposen mit ausgearbeiteten Expressions verlangt. Vor allem, wenn die Animation nach Asien geht, ist das besonders wichtig, um die Kommunikation für die Umsetzung zu reduzieren.

Junior-Storyboarder*innen werden möglicherweise gebeten, rough gezeichnete Panels auszuarbeiten oder einzelne Elemente hinzuzufügen. Möglicherweise muss in verschiedener Software gearbeitet werden, um die Panels für Regie, Redaktion und Produktion vorzubereiten.

Storyboarder*innen arbeiten intern im Animationsstudio oder sind freiberuflich tätig.

Ausbildung: Storyboarder haben Animationsfilm oder Grafikdesign studiert.

Tools: Software wie Toonboomstudio, auch TVPaint, Photoshop, Blender, Storyboarder

(Dieses Jobprofil basiert zum Teil auf Text und Inhalt von [screenskills.com](https://www.screenskills.com))

Best Practice Storyboard 3D

KONRAD WEISE, STORYBOARD 2D/3D KINDERTRICKSERIEN UND KINDERKINOFILME

„Meine Aufgabe ist es, das Storytelling zu erarbeiten, das heißt, wie die Szenen inszeniert werden. Wer kommt von wo wann ins Bild oder was wird ausgelassen? Als Storyboarder bekomme ich sogenannte Mainsets oder Keysets aus der Designabteilung, welche ich dann ins Framing setze. Manchmal sind Veränderungen im Skript notwendig. Da geht es hauptsächlich um Gewichtungen. Ich mache Vorschläge, diese werden dann umgesetzt oder noch einmal verändert. Manchmal ist durch die Auflösung die Veränderung einer ganzen Dialoglinie notwendig.

Oft bin ich jedoch mehr ein ausführendes Gewerk. Mittlerweile ist von vorneherein klar, wie die Sachen umgesetzt werden. Ich boarde dann nach einem bestimmten



Schema: zuerst einen Establishing Shot, also eine Totale, dann die Szene, dann Schnitt. So wird das gewünscht. Viele Kinderfilme und -serien ähneln sich dadurch mehr und mehr, das ist jedoch ein anderes Thema. Bei meinem letzten Job – eine deutsch-belgische Koproduktion – gab es keine Veränderungen im Skript. Es stand fest, dass das Drehbuch genau so bleiben muss, wie es ist. Dabei muss ich ergänzen, dass das Skript sehr gut funktioniert hat. Es stammte von einem u.s.-amerikanischen Autor, der aktuell viele solcher Skripte schreibt.

Aktuell ändern sich die Abläufe. Die 3D-Storyboards werden immer rougher, immer preiswerter. Bei Storyboard für 3D ist es aktuell so, dass ich in einer 3D-Software (Blender) die Kameras setze, einen Screenshot mache, das ins Storyboard-Programm (Toonboom) übernehme und dort die Charaktere davor zeichne. Das geht dann ins Layout und zum Blocking, bei dem die ganze Szene mit Backgrounds und Posing fertig gemacht wird.

*Ich habe im letzten Jahr an drei Kinofilmen mitgearbeitet. Bei einem Kinofilm habe ich in drei Monaten bei einer 30-Stunden Woche 10 Minuten geboardet. Die 3D-CGI Sets waren sehr grob und wurden als Hintergrund hineingenommen. Bei einem anderen Kinofilm gab es noch keine Sets. Wir haben die Hintergründe grob angedeutet, wonach dann die Set-Designer*innen gearbeitet haben. Sie bekamen dadurch sofort ein Bild der Hauptlinien der finalen Szenen in den Kopf. Hier habe ich in zwei Monaten 20 Minuten geboardet. Bei dem dritten Kinder-Kinoanimationsfilm habe ich in zwei Monaten 12 Minuten geboardet. Hier gab es wiederum alle Sets bereits fertig ausmodelliert. Diese konnte ich nutzen.*

In die weitere Umsetzung der Filme bin ich als Storyboarder nicht mehr eingebunden, auch nicht ins Layout und Blocking.

*Bei 2D-Produktionen, also klassischem Zeichentrick, zeichne ich die Sets selbst in die Storyboard-Panels. Ich bekomme Keysets vom Backgrounddesign und zeichne sie in der von mir gewünschten Perspektive ein. Die Layouter*innen übernehmen das oder zeichnen danach neu. Heutzutage sollen im Idealfall die Storyboards gleich die Layouts sein, die dann die Backgrounddesign-Abteilung als Vorlage bekommt. Die Backgrounddesigner*innen zeichnen bzw. malen in jedem Fall die Hintergründe neu. Wie sehr ich urhebend eingreife, hängt auch davon ab, wie meine Vorschläge aufgenommen werden. Das ist sehr unterschiedlich.*

Je nach Projekt mache ich meine Arbeit vor Ort in einem Studio oder boarde vom Homeoffice aus. Ich arbeite freiberuflich oder bin auf Lohnsteuerkarte angestellt.

Ich habe in den 1990er Jahren an der HFF Potsdam Animationsfilm studiert. Ich unterrichtete gelegentlich auch Storyboard oder boarde für Realfilm.”

Best Practice Storyboard und Art Direction 2D

ALEXANDER TIEDKE, STORYBOARD UND ART DIRECTION FÜR EINEN KINOFILM AB 13 J.

„Bei diesem Kinofilm kam ich in der Projektentwicklung dazu. Es gab eine siebte Version des Drehbuchs, die jedoch nicht final war. Es gab Projektentwicklungsgelder und das Skript und die Storyboard-Arbeit wurden parallel gemacht. Ich habe geboar-



*det, dementsprechend wurde das Drehbuch umgeschrieben und umgekehrt. Es gibt Sachen, die sind sehr visuell, die können gar nicht beschrieben werden. Ich kann sie jedoch zeichnen und darstellen. Das Skript ist die Richtschnur, dann das Storyboard, dann wird das Drehbuch noch einmal angepasst und drehfertig gemacht. Die Drehbuchautor*innen schrieben auch noch mit – das hat sich alles gegenseitig befruchtet.*

Ich spreche die Dialoge für die Animatics selber rein. Mir macht das Spaß, auch wenn das nicht zu meinen Aufgaben gehört. Wenn gute Schauspieler die Vorab-Tonaufnahmen machen, ist das natürlich viel besser, denn sie setzen inspirierende Akzente.

Anhand des Drehbuchs habe ich mir eine Auflösung überlegt (und sie skizziert) und diese präsentiert. Die beiden Regisseure hatten dazu wiederum Ideen, stimmten zu oder äußerten Kritik. Meistens kürzten sie auch. Ab und zu diskutierten wir angeregt. Die Kommunikation verlief über Telefon, über Skype mit Bildschirmteilung und auch persönlich.

Es gab keine fertigen Designs, obwohl das normalerweise Voraussetzung für das Boarden ist. Der Film war sehr dokumentarisch, daher ging das gut und war ein spannender Prozess. Die lose Vorstellungen der Figuren basierte auf den Illustrationen der Kinderbuchvorlage. Die Hauptfigur veränderte sich im Laufe der Storyboard-Arbeit: Was muss sie können, was ist ihr Charakter? Das beeinflusste das Äußere der Figur. Mein Board hatte dann zum Teil grob humanoide Gestalten – richtige Größe, richtige Stelle, richtige Pose, richtiger Ausdruck. Ich habe die Spielhandlung dargestellt, die Details brauchten noch nicht zu stimmen. Im zweiten oder dritten Drittel kam das Charakterdesign dazu und auch Gesichter für Nebenfiguren.

Das endgültige Charakterdesign hat Caroline Schweizer gemacht. Ich habe die Supervision des Charakterdesigns übernommen, da ich mit der Figur schon ein Jahr verbracht hatte. Ich kannte die Attitüde und was die jeweiligen Figuren mitbringen sollten. Das ging schon in Richtung Art Direction.

Auch das Setdesign wurde auf der Grundlage meines fertigen Boards gemacht. Ich hatte im Storyboard die Räume gesetzt, Perspektiven, die Atmosphäre, die Komposition, die Lichtstimmung – nicht jedoch die Details. Ich habe manchmal auch historische Fotos eingebunden, um die Atmosphäre zu transportieren. Mein Board war schon sehr weit fortgeschritten in den Hintergründen. Daher habe ich dann die Art Direction für die Hintergründe übernommen. Der Setdesigner – ein Illustrator, der in der Stadt lebte, in der der Film spielte – hat das dann sehr gut ergänzt, alles auf ein anderes Level gehoben. Er hat die Handlung in der Originalstadt verortet.

*Es gab bei diesem Film keinen anderen Art Direktor; das hatte sich einfach fließend durch meine enge Zusammenarbeit mit Regie und Designer*innen ergeben. Wir sahen, dass es Sinn machte, dass ich das Projekt weiter begleitete. Das ergab sich einfach, erst später nannten wir es Art Direction. Ich hatte zuvor viele Jahre im Designdepartment großer Trickfilmfirmen gearbeitet und kenne daher Abläufe und Bedürfnisse.*

Es machte mir in meiner Funktion als Art Direktor sehr viel Spaß, Leute entlang ihrer besonderen Fähigkeiten einzubinden. Der Hintergrunddesigner kam aus dem Bereich Illustration, nicht direkt aus dem Animationsfilm. Wir wollten zum Beispiel Hintergründe sparen, indem wir – durchaus üblich – ein paar Standardhäuser klonen,



aber das wollte er nicht. Er wollte alles lieber original zeichnen. Ich musste derweil auf technische Standards wie Strichstärke, Dateigröße, Bildrate und geschlossene Linien achten. Ich habe oft die Zeichnungen – die wunderbar waren – für die Weiterverarbeitung aufbereitet, Ebenen getrennt, Elemente auf Ebenen verteilt, skaliert und ähnliches. Es gab zuvor einen Styleguide, in dem die Art der Linien festgelegt war. Ich musste den Hintergrundzeichner dazu bringen, dass der Stil immer der gleiche sein sollte: nicht zu realistisch, nicht zu cartoonig. Ich hatte eine Art Chorleiter- oder Dirigentenfunktion, ich band die Talente vieler Teammitglieder ein, um zu einem Gesamtkunstwerk zu kommen. Teilweise wurde meine Arbeit auch unterstützt durch den Regisseur, der in Museen ging, dort Fotos machte und sie mir zur Verfügung stellte. Außerdem fanden sich im Internet auch schon viele 3D-Kameraaufnahmen, da es sich um bekannte Orte handelte.

Allein am Storyboard habe ich bei diesem Film deutlich mehr als ein Jahr Vollzeit gearbeitet. Mit dem ganzen Projekt war ich über einen Zeitraum von vier Jahren insgesamt vielleicht 1,5 bis zwei Jahre Vollzeit beschäftigt.

Zu meinem Werdegang: Ich habe schon als Schüler für die Schulzeitung Cartoons gezeichnet. Später habe ich Werbeanzeigen für Zeitungen gestaltet und hatte parallel verschiedene Jobs. Der Einstieg in den Animationsfilm kam bei mir über die Animation School Hamburg, die es heute nicht mehr gibt, an der ich ein Jahr lang gelernt habe. Das war eine Kooperation von drei Studios mit einem Weiterbildungsträger. Seither arbeite ich für viele Film- und TV-Produktionen. Für meine Arbeit als Storyboarder ist es sehr hilfreich, dass ich durch meine diversen Jobs Einblicke in unterschiedliche Lebenswelten bekommen habe.“



Layout – Was macht ein*e Layouter*in?

Layouter*innen beginnen ihre Arbeit, nachdem das Storyboard und alle Designs fertiggestellt sind. Sie definieren auf der Basis des Storyboards klarer, was in einem Animationsframe angezeigt wird. Layouter*innen bestimmen den genauen Bildausschnitt, die Tiefe und Perspektive dessen, was auf dem Filmbild angezeigt wird – ähnlich wie Kameraleute beim Realfilm. Wie sie dies machen, hängt von der Animationstechnik ab. Layouter*innen müssen die zu erzählende Geschichte kennen und die Emotionen der Sequenzen verstehen, bevor sie in einem 3D-CGI Film die Kameras setzen bzw. im 2D das Framing machen.

In der traditionellen handgezeichneten 2D-Animation definieren Layouter*innen die Perspektive innerhalb der Frames, indem sie die Hintergründe in jede Einstellung genau hineinzeichnen. Genauso setzen sie alle Hauptposen, sogenannte Keyposes, on Model in die Bildausschnitte. Sie zeichnen hierzu genau nach Model Sheet bzw. Turnaround mit allen Details.

Die relative Größe der Objekte im Hintergrund im Vergleich zur Aktion im Vordergrund beeinflusst, wie Betrachtende die Szene wahrnehmen. Das Layout setzt die Charaktere ins Verhältnis zum Hintergrund und umgekehrt. Wie Charaktere in einer animierten Szene erscheinen, beeinflusst das Gefühl des Publikums.

Heutzutage ist es im 2D Bereich üblich, dass Storyboards immer detaillierter werden, um sie gleich als Layout zu nutzen. Dies gilt vor allem, wenn die eigentliche Animation in Fernost gemacht wird.

In der 3D-Animation sind Layouter*innen Kameraleute in einem virtuellen Raum. In einer 3D-Animation trifft der*die Layouter*in die gleichen Entscheidungen wie ein lichtsetzende*r Kameramann*frau / DoP [Director of Photography] in einem Live Action Film, jedoch entscheidet er*sie über Objektive, Kamerawinkel und Kamerabewegungen mit einer virtuellen Kamera in der 3D-Animationssoftware.

Anhand des Storyboards erarbeiten 3D-Layouter*innen gemeinsam mit der Regie den gewünschten Stil der virtuellen Fotografie für die Animation. Sie erarbeiten ebenso das Timing und die Platzierung der Charaktere an den wichtigsten Punkten – den Keypositions – jeder Aufnahmeeinstellung. Dies wird auch als Blocking bezeichnet. Layouter*innen skalieren alle Elemente – Charaktere, Hintergründe, Requisiten – innerhalb des Bildrahmens so, dass die Geschichte bestmöglich und stimmig erzählt werden kann. Sie beleuchten auch grob digital und exportieren neue Animatics. Die Regie setzt diese in das Masteranimatics ein und nimmt gegebenenfalls Anpassungen vor, bevor das Layout in die anderen Produktionsabteilungen kommt.

Die Arbeit der Layouter*innen gibt den Animator*innen den Ausgangspunkt vor, von dem aus sie in die Position des Höhepunktes der Szene animieren, sowie die Endposition. Die Designabteilungen malen zum Beispiel die Hintergründe final entsprechend des Layouts.

Layouter*innen können in der Regel gut zeichnen und haben ein Auge für Bildkomposition. Sie verstehen Kamera- und Beleuchtungstechniken und wissen, wie man damit Emotionen beeinflusst. Sie arbeiten mit der Regie zusammen, nehmen die Ideen der Storyboarder*innen auf und geben ihre Arbeit wiederum an andere Künst-



ler*innen weiter. Sie bereiten direkt Dateien mit einer Timeline vor, mit der die nächsten Gewerke weiterarbeiten.

In 3D Stop-Motion Animationen gibt es keine Layouter*innen, da die Szenen physisch im Raum aufgebaut werden. Hier legen DoPs die Kamerapositionen fest. In großen Stop-Motion-Produktionen gilt es gleichzeitig sechs und mehr Sets bzw. Bühnen zu betreuen. In einem Stop-Motion-Film ist häufig der oder die DoP auch Setdresser, richtet die Bühne mit allen Elementen nach Vorgabe ein und sorgt für gute physische Arbeitsbedingungen für die Animator*innen.

Ausbildung: Layouter haben in der Regel mehrjährige Erfahrung in einem Trickfilmstudio in der Designabteilung.

Tools: Animations- und Grafikprogramme wie Photoshop und TVPaint sowie After Effects, Blackmagic Fusion, Maya, Mental Ray, Nuke, RenderMan und 3ds Max

(Dieses Jobprofil basiert zum Teil auf Text und Inhalt von screenskills.com)



Schnitt / Montage – Was macht ein*e Cutter*in im Animationsfilm?

Das Schneiden einer Animation unterscheidet sich erheblich vom Schnitt eines Live Action Films oder einer TV-Sendung. Animation ist teuer und arbeitsintensiv, sodass kein Filmmaterial produziert wird, das nicht genau geplant wurde. In der Animation wurde der gesamte Film, einschließlich aller einzelnen Szenen und ihrer Reihenfolge, im Voraus geplant. Der Schnitt erfolgt also im Wesentlichen zuerst. Und dieser wird immer seltener von klassischen Cutter*innen gemacht, sondern von den Storyboarder*innen und der Regie in einem abwechselnden Prozess. Bei 3D Produktionen spielt das Layout und Blogging für die Montage noch eine entscheidende Rolle. Nur bei wenigen fiktionalen Produktionen kommen in Deutschland dramaturgische Cutter für einzelne Tage oder wenige Wochen an dieser Stelle hinzu. Der endgültige Vorschnitt, das sogenannte Masteranimatics, wird so lange überarbeitet, bis dieser von dem*der Produzent*in und weiteren Finanzierenden abgenommen wird.

Im Idealfall jedoch betreuen Cutter*innen daher die Geschichte vom Beginn der Produktion bis zum Ende. Zu Beginn diskutieren sie mit dem*r Autor*in, Regisseur*in und Produzent*in das Drehbuch und das Storyboard. Sie schneiden ein Masteranimatics aus Storyboardpanels beziehungsweise Szenenanimatics der Storyboarder*innen zusammen. Sie legen Musiken an und bestimmen Rhythmus und Erzählung und kontrollieren, ob die geplanten Szenen und Einstellungen zum gewünschten Ergebnis führen. Sie schneiden laufend neues Material ein und kontrollieren Wirkung und Continuity. Sobald die Animationen abgeschlossen sind – das kann nach mehreren Monaten sein oder gar Jahren – arrangieren sie das endgültige Filmmaterial auf einer Timeline technisch. Die Cutter*innen überwachen danach in der Regel auch das Sounddesign und die Musikeinbindung.

Cutter*innen verstehen, wie eine gute Geschichte funktioniert, und wissen, wie sie sie am besten durch Animation erzählen können. Sie verstehen den Produktionsprozess einer Animation und wissen, was erstellt und geändert werden kann – und was nicht. Sie achten auf visuelle und akustische Details. Cutter*innen beurteilen die präzisen Bildkompositionen und achten dank Musikalität und einem guten Rhythmusgefühl auf das Zusammentreffen von Bild und Ton. Sie können ihre Ideen artikulieren und effektiv mit anderen Teammitgliedern der Postproduktion kommunizieren. Sie verfügen über fundierte Softwarekenntnisse und können diese effizient einsetzen. Cutter*innen spielen eine Schlüsselrolle bei der technischen Zusammenführung des gemeinsamen Projekts.

Früher führte der Weg zum*r Cutter*in über mehrere Jahre als Schnittassistent*in oder Runner in einem Studio. Heute ändern sich die digitalen Möglichkeiten so schnell, dass der Job oft zwischen mehreren hochspezialisierten Cutter*innen geteilt wird, meist gemeinsam mit Regie und Storyboard.

Es kommt auch darauf an, wie viel digitale Nachbearbeitung im Schnitt selbst gemacht wird, oder ob es ein externes Compositing gibt. Dies kann eine sehr umfangreiche Aufgabe sein, wie das Hinzufügen von Spezialeffekten oder Korrekturen am Filmmaterial.

Ausbildung: Hochschulabschluss beispielsweise in Visueller Kommunikation, Kunst und Design, Fotografie, Theater, Filmwissenschaft, Medien- und Kulturwissenschaft, Psychologie, Medientechnik oder Medieninformatik.

Tools: Software wie Avid Media Composer, Final Cut Pro, Premiere Pro, After Effects,

(Dieses Jobprofil basiert zum Teil auf Text und Inhalt von [screenskills.com](https://www.screenskills.com))

Best Practice Schnitt / Montage - siehe Regie und Storyboard



Animation – Was macht ein*e Animator*in?

Animator*innen erzeugen die Illusion von Lebendigkeit. Animation ist ein Prozess, Dinge zum Leben zu erwecken, die vorher nicht belebt waren - egal durch welchen technischen Prozess.

Sie erstellen entweder Standbilder, die so schnell abgespielt werden, dass Charaktere lebendig wirken, oder sie nutzen Bewegungssensoren, um schauspielerische Darbietung in Animation zu übertragen [Performance Capturing]. Sie sind Künstler*innen, Schauspieler*innen und Geschichtenerzähler*innen. Sie wissen, wie Charaktere Emotionen ausdrücken können und haben ein gutes technisches Verständnis dafür, wie sich Charaktere und Dinge bewegen. Sie erschaffen durch die Mischung aus Realismus und Künstlichkeit eine glaubwürdige Welt.

Animator*innen bekommen das Storyboard, das Layout und ein Briefing der Regie. Auf dieser Basis erstellen sie die Zeichnungen oder bewegen Computermodelle auf eine Art und Weise, die die Illusion von Bewegung vermittelt. Die Fähigkeit, ein Storyboard in Bewegung entsprechend des Briefings und des Charakters einer Figur umzusetzen, ist das Herzstück jeder Animation. Sie prägen stark das Verhalten der Charaktere, und nicht jedem*r Animator*in liegt jeder Figurentyp.

Animator*innen arbeiten oft in großen Teams. Daher müssen sie in der Lage sein, vorher festgelegtes Aussehen und einen bestimmten Animationsstil beizubehalten. Dennoch sind sie letztlich diejenigen, die dafür sorgen, dass die Zuschauer*innen im Kino sitzen beliebt oder am Bildschirm einen Film zu Ende schauen.

Es gibt verschiedene Arten von Animator*innen, je nach Technik: 2D-Charakteranimator*innen, auch traditionelle Animator*innen genannt, digitale 2D-Legetrickanimator*innen, auch 2D Rigging Animator*innen oder Motion Designer*innen, 3D-CGI-Animator*innen und Stop-Motion-Animator*innen sowie klassische Puppentrickanimator*innen.

Die Kunst der Animation ist es, Haltung, Emotionen und Stimmung eines Charakters durch die Bewegung zu erzeugen. Animator*innen haben ein ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen und ein gutes Gefühl für Bewegung im Laufe der Zeit. Sie kennen die Prinzipien und Mechanismen der Animation und verstehen kreative Ideen.

Animator*innen arbeiten innerhalb eines eng aufeinander abgestimmten Produktionsplans, dem Schedule. Ihre Arbeit basiert auf der Arbeit der Storyboarder*innen und Layouter*innen. Sie arbeiten direkt für die Regie oder die Animationsregie, die ihre Szenen abnimmt. Animations-Supervisoren, [Technical animation directors] kontrollieren täglich technische und stilistische Aspekte.

Animator*innen arbeiten nach einem Gesamtauftrag der Regie oder der Art Direction.

Ausbildung: Es gibt eigene Studiengänge für Animation oder es werden Kurse in verwandten Studiengängen wie Visuelle Kommunikation, Grafikdesign oder Illustration angeboten. Die wichtigste Fähigkeit eines*r Animators*in ist die Fähigkeit, Figuren so zu zeichnen, zu modellieren oder minimal zu bewegen, dass die Illusion von Bewegung entsteht. Unabhängig von dem Weg in die Branche muss jede*r durch



viel Übung in der Praxis lernen, wie dies funktioniert, um kontinuierlich die eigenen Animationsfähigkeiten verbessern.

(Dieses Jobprofil basiert zum Teil auf Text und Inhalt von screenskills.com)

2D-Charakteranimat*innen, auch traditionelle Animat*innen

Beispiele für Produktionen: Fritzi – eine WendeWundergeschichte, Animanimals, Der kleiner Eisbär, Lissi und der wilde Kaiser, auch Rotoskopie-Filme [Übermalte Schauspielaufnahmen] wie Tehran Taboo gehören in diese Kategorie.

Jedes Bild, jede Bewegungsphase wird von Hand gezeichnet, jedoch meist direkt auf den Monitor mit Grafikstift in Animationssoftware. Vollanimation: Das sind 12 Zeichnungen pro Sekunde. 2D-Animat*innen zeichnen nicht unbedingt die fertige Linie. Sie konzentrieren sich mehr auf die gesamte Aktion einer Szene und den Charakter der Figur in der Szene. Ein*e Animationsassistent*in oder ein Junior Animator zeichnet die Zwischenphasen, die sogenannten Inbetweens. Dazu folgen sie visuellen Anweisungen der Hauptanimat*innen, die festlegen, wo genau fehlende Zeichnungen erscheinen sollen und wie viele. Früher war das exakte Timing auf einem XSheet vermerkt, heute in der Zeitleiste der Animationssoftware. Danach zeichnen Reinzeichner*innen die sauberen Linien entsprechend der Model Sheets von allen Animationsphasen. Lippensynchron zu animieren bedeutet, dass der Mund so gezeichnet wird, dass die Lippenbewegungen mit der gesprochenen Sprache übereinstimmen.

Tools: Animationssoftware wie TVPaint, Toonboom auch Moho und Animate

Digitale 2D-Legetrick Animat*innen und Motion Designer*innen 2D/3D,

Beispiele: Magazinbeitrag wie Frontal 21 500ste Sendung, Musikvideo Beautiful von Seede,

Zweidimensionale Figuren, die an Schattenpuppen erinnern, arbeiten mit vielen separaten beweglichen Teilen, die miteinander verbunden sind. Die von der Designabteilung gezeichneten, collagierten oder konstruierten Figurenteile werden in einer Animationssoftware mit Gelenken und Verbindungen versehen, den sogenannten Riggs. Zusätzlich gibt es einen Satz an Sonderteilen, wie Mund- und Handphasen, sogenannte Replacements. Die Animat*innen verwenden dann in der Animationssoftware die verfügbaren Elemente, um die Charaktere wie im Storyboard beschrieben zu animieren.

Tools: Adobe After Effects, TVPaint, ToonBoom, Adobe Animate u.a.



3D-CGI-Animator*innen

Beispiele für Produktionen: Latte Igel und der magische Wasserstein, Die Sorgenfresser, Häschenschule 1 und Häschenschule 2,

3D-CGI Animation*innen erwecken dreidimensionale computergenerierte Figuren innerhalb der Layouts zum Leben. Die Bewegungsmöglichkeiten ihrer 3D-Figurenmodelle ist über ein sich bewegendes Skelett oder Rigg vorprogrammiert. Während der Vorproduktion testen 3D-Animator*innen das Rigg und prüfen, ob es für ihre Charaktere funktioniert. In der Produktionsphase animieren sie die wichtigsten Keyframes jeder Einstellung. Dies wird als Blocking bezeichnet. Dann verschieben sie entweder die Zwischenphasen von Hand oder lassen den Computer die Zwischenphasen berechnen.

Tools: 3D CGI - Software wie Maya, Blender, Unity u.a.

Stop-Motion-Animator*innen

Beispiele für Produktionen: Isle of Dogs, Piratengeschichten (Sandmännchen), Mein Leben als Zucchini, 1917 – Der wahre Oktober (analoger Legetrick) Loving Vincent (einzelbildweise Malerei über Rotoskopie)

Stop-Motion-Animator*innen arbeiten mit Puppen aus Holz, Plastilin, Silicon oder anderen Materialien. Sie bewegen die Figuren Millimeter für Millimeter und fotografieren sie Bild für Bild so, als ob die Puppen sich kontinuierlich in einer Sequenz bewegen würden. Bei einem Großprojekt wie einem Spielfilm sind Stop-Motion-Animator*innen auf bestimmte Fähigkeiten spezialisiert. Zum Beispiel können einige Animator*innen besonders gut mit Action arbeiten, andere mit Charme, Komödie oder Dialog. Andere sind auf bestimmte Charaktertypen spezialisiert oder auf bewegliche Objekte wie Autos oder Wolken. Üblich sind auch Actionfiguren wie Lego oder Figuren aus Papier. Auch zweidimensional anmutende Legetrickfiguren können mittels Stop-Motion animiert und fotografiert werden. Pro Tag können vier bis fünfzehn Sekunden Charakteranimation entstehen. Handwerkliches Geschick und exzellente feinmotorische Fähigkeiten gehören zum Job.

Tools: Software wie Dragonframe, auch iStopMotion,

Best Practice 2D-Animation

URTE ZINTLER, CHARACTER ANIMATION UND ANIMATION SUPERVISION FÜR 2D-ZEICHENTRICK-KINDERSERIE SOWIE ANIMATION FÜR INTERNATIONALEN KINOFILM

„Ich war bei einer deutschen Zeichentrickserie für alle Folgen Animation Supervisor und habe auch selbst animiert. Als ich dazu gekommen bin, waren bereits alle Vorlagen von der Produktionsfirma und dem Sender abgenommen. Nur noch die Charakteranimation stand aus. Alle Animationen wurden in meinem Studio oder unter meiner Supervision erstellt.“



*Geliefert wurden alle Hintergründe und alle Charakterdesigns als digitale Files vom Studio. Es gab zudem ein Layout auf Grundlage von Storyboard und Animatics. Es waren nicht alle Keyframes für die Einstellungen vorhanden, sondern die wichtigsten Storytelling-Posen. Ich habe die komplette schauspielerische Umsetzung übernommen, die Animator*innen ausgewählt, sie angelernt, angeleitet und ihre Animationen in enger Absprache mit der Regie abgenommen. Dazu wurden mir alle Animationen vorgelegt. Ich habe sie korrigieren lassen oder selbst korrigiert, vor allem wenn es schnell gehen musste. Einige Freiberufler*innen habe ich über das Internet betreut.*

*Teilweise gab es viele Bilder – ich bekam ein detailliertes Layout – mit Keyposen. Manchmal benutzte ich die Posen des Layouts, manchmal veränderte ich sie auch, je nach der Story und den Emotionen, die dargestellt werden sollten. Der*die Storyboarder*in macht die ersten Skizzen und Zeichnungen der Szenen, Figuren müssen nicht unbedingt on Model sein. Im Layout werden dann technisch korrekt aufgesetzte Szenen erstellt mit Fokus auf Größe des Backgrounds und der Figur im Bild und den Kameraanweisungen – in diesem Fall digital. (Eine Ausnahme bildet der digitale Legetrickfilm, denn da ist oft alles schon on Model, weil alles digital vorliegt, also digital fertig designte Charaktere digital mit Posen ins Layout gesetzt werden.)*

*Der*die Charakteranimator*in beschäftigt sich mit der schauspielerischen Umsetzung. Das beinhaltet auch die Konstruktion der Figur: Was ist möglich mit dem vorgegebenen Design? Wie kann sich eine Figur bewegen? Was kann ich wie ausdrücken, wie die Gefühle, Gedanken, Eigenschaften darstellen? Aber auch: Was bedeutet die Figur für den ganzen Film? In einer Animation – dem Schauspiel – passiert viel mehr, als das, was im Storyboard enthalten ist. Dort sind nicht alle Emotionen angelegt.*

Es gab bei diesem Projekt ein Briefing der Regie zusätzlich zum Animatics. Storyboard und Layout kamen aus einer Hand. Es gab kein Exposure Sheet, also die genaue Markierung des Mikrotimings in der Timeline. Das Layout war schon vorgebaut.

Ich bespreche mit der Regie jede einzelne Episode der Serie, bevor sie animiert wird. Wenn es ein Skript gibt, möchte ich das einsehen. Meine Arbeit wird unter anderem dadurch bestimmt, wie genau bzw. wie gut das Layout ist.

*Als dienstleistendes Studio bin ich Einzelunternehmerin, ich wähle Animator*innen aus, beschäftige sie und verantworte ihre Animationen. Ich bin für die inhaltlich-schauspielerische Umsetzung verantwortlich. Ich bekomme eine Pauschale je Projekt, die vorher verhandelt wird. Dem liegt meist ein Sekundenschnitt pro Tag zugrunde. Meinen von mir angeleiteten Animator*innen zahle ich Pauschalen nach Minuten, manchmal Pauschalen pro Sekunde, manchmal Tagessätze.*

Bei einem gemalten Kinofilm, an dem ich mit animierte, war die Arbeitsweise eine völlig andere: Es existierten kaum Layouts; es gab nur ein sehr grob gezeichnetes Storyboard in Form eines Animatics. Unter der Kamera wurde jede Einstellung auf drei bis vier Glasplatten neu gemalt. Die Größen und Platzierungen waren nicht verbindlich, sondern mussten in Abstimmung mit der Regie beim ersten gemalten Bild festgelegt werden. Das Storyboard/Animatics lieferte einen Anhaltspunkt über die grobe Aktion im Bild bzw. in der Szene. Die Charaktere waren auch nicht on Model. Das war auch nicht nötig. Im Animatics ging es um den Rhythmus, um Szenenlängen und darum, was ungefähr passieren sollte. Wenn es einen Lauf, also einen Walkcycle gab, existierten zum Beispiel drei Posen: Anfang, Mitte, Ende. Das hat



zum einen nicht immer gepasst, zum anderen war die Art und Weise des Ganges überhaupt nicht definiert. Das kam dann alles von uns, der Animation.

Es gab einzelne wichtige Szenen, die detaillierter vorbereitet waren. In diesen Fällen existierten auf Folien gemalte Anfangsposen, die Platzierung war vorgegeben. Alles andere wurde im direkten Gespräch mit der Regie umgesetzt. Die Regisseurin hat in diesem Fall die Studios reihum besucht, sie war jeweils ca. eine Woche pro Monat vor Ort. In dieser Zeit haben wir die Layouts und Animationen gemeinsam angeschaut und besprochen.

Dieser Film wurde straight ahead animiert, also von Frame zu Frame und nicht von Keypose zu Keypose. Bei dieser speziellen Technik gab es wenig Möglichkeiten zur Korrektur im Anschluss, da alles von Hand auf Glas gemalt war. Mittels Kamera und Stop-Motion-Software wurde 2- bis 4-bildweise aufgenommen. Wir haben also meistens 8 bis 12 Bilder pro Sekunde gemalt. Wenn die Regisseurin nicht im Studio war, hat sie aus der Ferne kontrolliert, ob alles in die richtige Richtung geht.

*Bei diesem Film war ich direkt als Animatorin beschäftigt. Außer mir gab es noch eine Kollegin in Deutschland, gegen Ende kam eine dritte hinzu. Insgesamt arbeiteten ca. 14. Animator*innen in Frankreich, Tschechien und Deutschland mit. Eine Animation Supervision gab es für das Team in Deutschland nicht.*

Die Animation ist auf jeden Fall für urhebend, denn sie bestimmt Timing, Rhythmus, das Bewusstsein, wie ein Charakter in einer bestimmten Situation handelt. Als Animatorin frage ich mich: Was ist der Subtext? Was spielt sich in Gedanken ab? Wie bewegt sich die Figur aus ihrem Charakter und aus der bisherigen Filmhandlung heraus? Als Animatorin entscheide ich auch, wo ich wann ein Inbetween, also ein Zwischenbild hinsetze. Selbst wenn es nur ein einziges Inbetween ist, kann das einen großen Unterschied machen.-Wenn es die Animation notwendig macht, verändere ich auch die Posen und die zeitliche Position von vorgegebenen Keyframes in Layouts. Als Animatorin bin ich verantwortlich, dass die Ideen des Regisseurs oder der Regisseurin den ganzen Film betreffend transportiert werden. Wenn ich denke, dass es besser zur Bewegung und er Idee passt, dass die Pose verändert wird, mache ich das.

Ich animiere grundsätzlich in sehr unterschiedlichen Techniken: Computeranimation, Zeichentrick, analog unter der Kamera und digital Zeichen- und Legetrick, Rotoskopie und künstlerisch-experimentelle Techniken. Innerhalb der Techniken variiert der Grad der Präzision der Vorlagen (Storyboard, Animatics, Layout) für die Animation. Das Animieren selbst bleibt der gleiche Prozess. Das Schauspielerische wird nur jeweils anders umgesetzt.“

Best Practice Animation Supervision und Animation Direction

ULF GRENZER, ANIMATION SUPERVISION FÜR EINEN 2D-KINOFILM

*„Ich habe bei diesem Projekt zusammen mit einer Kollegin ein Team von Animator*innen betreut, die in verschiedenen europäischen Städten saßen. Dafür haben wir die Szenen hälftig aufgeteilt und online gearbeitet. Wir arbeiteten auf der Basis von Briefings und Layouts. In den Layouts waren die Designs angelegt, und sie ga-*



*ben im Idealfall die ersten und letzten Posen einer Einstellung vor, sowie die Haupt-
posen, sogenannte Keyposes. Die Größenverhältnisse von Figuren zum Hintergrund
wie auch Wege der Figuren innerhalb der Einstellungen sind dadurch vorgegeben.*

*Wir können uns in unserer Arbeit mit den Animator*innen voll darauf konzentrieren,
den Figuren Gefühle zu verleihen und für Empathie zu sorgen. Die Animation ist
ausschlaggebend, ob ein Film authentisch wirkt, ob er weiterempfohlen wird und ob
die Zuschauer vor dem Fernseher dranbleiben.*

*Unsere Animator*innen waren in diesem Fall ausgebildete Trickfilmer*innen, Anfän-
ger*innen und talentierte Quereinsteiger*innen. Wir hatten beispielsweise ausgebil-
dete Trickfilmer*innen dabei, die sonst Imagefilme machten und nicht gewohnt wa-
ren, auf die Belange von Langfilmen zu achten. Vereinzelt waren auch erfahrene
Senior Animator*innen dabei. Insgesamt waren zirka dreißig Animator*innen be-
schäftigt.*

*Unsere Aufgabe war es zu korrigieren, das Team weiter auszubilden oder auch
selbst vorzuzeichnen. Gezeichnet wurde mit einem Stift digital auf Grafikmonitore
und Grafiktablett. Unsere Animationen wurden im Anschluss ins Reine gezeichnet,
also gecleant und koloriert.*

*Bei jedem Film gilt: Je besser alles vorbereitet ist, umso mehr können wir uns auf
unsere Kunst konzentrieren – Lebendigkeit, Leben, das gewisse Etwas, das einen
Film glaubhaft macht. Dazu brauchen wir selbst gute Bedingungen: Gibt es
Remakes aufgrund von Fehlern im Storyboard oder im Layout, beeinträchtigt das
unsere Arbeit. Insgesamt braucht man für diesen Job viel Durchhaltevermögen und
gute Fähigkeiten im Bereich Kommunikation und Krisenmanagement. Früher wurden
die besten Animator*innen übrigens wie Starschauspieler behandelt – sie wurden
hervorragend bezahlt und konnten sich sogar Allüren erlauben. Bei den ganz großen
Studios ist das teilweise immer noch so.*

*Bei einem anderen Projekt, einem Dokumentarfilm mit Animationsteilen, war die Ar-
beitsweise anders. Hier wurden die Trickfilmsequenzen, die zwischen den Realfilm-
teilen kamen, unter verschiedene Animator*innen aufgeteilt. In enger Zusammenar-
beit mit der Regie und einer Animation Supervisorin animierten wir diese Szenen ei-
genständig. Einzig die digitale Kolorierung wurde im Anschluss von einem anderen
Teammitglied übernommen. Die Designs waren bereits in der Timeline vorbereitet,
jedoch gab es nur wenige Posen. Das Storyboard war sehr rough und gab vor allem
die emotionale Entwicklung der Charaktere wieder. Jede*r Animator*in war sei-
ne*ihre eigene Lead Animator*in.“*

Best Practice digitale 2D-Legetrickanimation und Motion Design

SINA MÜLLER (NAMEN GEÄNDERT), MOTION DESIGN UND ANIMATION FÜR EINE TV- REPORTAGE UND EIN PRIME TIME DOKUMENTATIONSFORMAT

*„Bei einem TV-Dokumentationsformat arbeite ich nicht direkt für den Sender, son-
dern für einen Art Direktor, der das Design entwickelt hat. Ich übernehme also den
Look und arbeite in diesem Stil an den neuen Grafiken. Neben dem Stil bekomme
ich als Vorgabe nur die Audiospur. Ich bin, anders als der Art Direktor, nicht im direk-*



*ten Austausch mit Redaktion und Auftraggeber*innen. Der Art Direktor macht auch die Anpassungen und Änderungen. Das Budget ist eher knapp und reicht für maximal fünf Tage.*

*Bei meiner Arbeit für ein investigatives TV-Reportage-Format gibt es andere Anforderungen: Die Animationen sind im Schnitt vier bis fünf Minuten lang und die Aufgaben jedes Mal völlig andere. Ich spreche also zunächst mit der Redaktion, um eine visuelle Vorstellung von den Inhalten zu entwickeln. Was wollen die Journalist*innen darstellen? Welche Emotionen sollen geweckt werden? Meine Aufgabe besteht darin herauszufinden, welche Gestaltung am besten zu dem jeweiligen Konzept passt. Ich finde es am interessantesten, wenn ich mir für jedes Projekt etwas anderes ausdenken kann: Das Thema bestimmt die Technik.*

*Ich mache dann alles aus einer Hand – Grafiken, Bewegungen, Compositing. Manchmal engagiere ich zusätzlich eine*n Freiberufler*in. Je nach Aufgabe bekomme ich nur eine Tonspur oder bei Motion Design die jeweiligen Filmaufnahmen, auf die ich meine Grafiken und Animationen darauf setzen soll. Erstellt habe ich so bisher digitale Legetrickanimation, 2D-Filmmaterial-Compositing und Motion Design.*

Oft erstelle ich meine Entwürfe direkt in einer Compositing- und Animations-Software. Gezeichnet habe ich bisher für dieses Format eher weniger. Wenn die Entwürfe von der Redaktion abgenommen sind – manchmal geht es mehrmals hin und her –, beginnt meine eigentliche Arbeit. Rund einen Monat dauert die Arbeit an einem vier- bis fünfminütigen Beitrag für dieses Format.

Ich arbeite freiberuflich und verhandle meist (Tagessatz-)Pauschalen. Pitches oder Rückstellungen, das heißt Honorarzahlungen erst nach erfolgreichem Verlauf eines Filmes oder einer Idee, sind für mich eher die Ausnahme. Auch wenn ich an Animationsentwürfen für noch nicht finanzierte Dokumentarfilme arbeite, bekomme ich das in der Regel bezahlt. Dennoch hat gerade bei öffentlichen Institutionen leider das Pitchen, also das Entwerfen und Präsentieren auf eigene Kosten und eigenes Risiko, in den letzten Jahren zugenommen. Ich versuche das zu vermeiden. Finanzielle Risiken nehme ich für meine eigenen Projekte in Kauf. Ich entwickle dann beispielsweise auch ohne Budget etwas auf eigene Faust.

Die Möglichkeiten von Animationen bleiben spannend und es gibt vieles, was man probieren kann. Studiert habe ich an der HFF Potsdam den Studiengang Animation.“



Besonderheit: Animationskollektive, Bürogemeinschaften, Agenturen

Viele junge Animationsfilmer*innen gründen Bürogemeinschaften oder Animationskollektive und akquirieren, kreieren und produzieren Animationsfilme gemeinsam. Diese Kollektive arbeiten im wachsenden Markt der Erklär-, Image-, und Internet-Werbefilme. Es entstehen auch Einspieler für TV-Kindersendungen, Trickfilmsequenzen für Dokumentationen, Musikvideos, sowie Kurzfilme.

Die Hierarchien sind flach oder es gibt sie erst gar nicht. Dem stehen urheberrechtliche Credits mit entsprechenden Verantwortlichkeiten gegenüber. Oft werden bewusst Credits wie Trickfilmregie oder Art Direction vermieden. Die arbeitsteiligen Prozesse sind weniger aufgefächert.

Hinzu kommt, dass auch moderne Software oft große Bereiche abdecken kann. So können in Schnittsoftware bereits Storyboards generiert und arrangiert werden; in etablierter Storyboard-Software wird auch animiert. Sogar die gebräuchlichen Grafikprogramme bieten heute zahlreiche Animationsfunktionen. Die einzelnen Gewerke vermischen sich dadurch immer mehr. Zudem übernehmen Grafiker*innen und Motion Designer*innen ganze Animationsaufträge. Nicht zuletzt durch die Adobe Creative Suite haben Nutzer*innen ein breites Angebot an hochwertiger Software und Presets aller Arbeitsschritte zur Erstellung eines Animationsfilmes zur Verfügung.

Einige Kollektive oder Bürogemeinschaften gehen mittlerweile jedoch dazu über, die klassischen Credits wie Regie, Trickfilmregie und Art Direction zu verwenden. Andere teilen die Führungspositionen in ‚Künstlerische Leitung‘ und ‚Organisatorische Steuerung‘ auf.

Wie klassische Werbe- und Kommunikationsagenturen mit den künstlerischen Credits umgehen, müsste noch erfragt werden. Hier verweisen wir auf entsprechende Bemühungen der TWF, sowie der Berufsgruppe II der VG Bild-Kunst.

Best Practice Kollektive – Regie und Animation

Jost Althoff, Regie und Animation für einen Einspielerfilm für eine Kindersendung

„Ich habe bei diesem Einspieler Regie geführt, das Animatics erstellt, alles selbst animiert und auch die gesamte Postproduktion gemacht. In diesem Fall war ich für die Produktionsfirma eine Art Animations-Wollmilchsau. Ich war über einen Zeitraum von acht Monaten mit dem fünfminütigen Einspieler beschäftigt.

Zu Produktionsbeginn bekomme ich das Drehbuch zugeschickt, dann beginnen die Verhandlungen. In dem Drehbuch sind oft schon Bildgestaltungsideen enthalten. Es gab bei diesem Projekt eine Designvorgabe für die Charaktere, die konträr zu meinem ersten Designvorschlag war und die mir nicht ganz gefiel. Ich habe sie trotzdem übernommen und ausgeführt. Es gab für dieses Design Beispiele und Anlehnungsmöglichkeiten. Ich bin damit nicht ganz froh geworden, aber das kann ja auch mal passieren. Zum Glück ist es nicht immer so. Normalerweise mache ich zuerst einen Designvorschlag, dann kommt das Storyboard und das Animatics.



Bei den finalen Audioaufnahmen, die schon in der Filmskizze angelegt werden, war ich nur Beisitzer, habe überschaut, ob alles, was wir im Audio brauchen, auch aufgenommen wird. Nach Abnahme des Animatics beginnt die Hintergrunderstellung und dann die Animation. Die Technik war digitale Stop-Motion [digitaler 2D-Legetrick oder 3D-CGI Animation) in einem dafür geeigneten Programm. Zuletzt gibt es dann nur noch die Endabnahme mit finalen Verbesserungen. In diesem Fall gab es quasi keine Arbeitsteilung. Normalerweise gebe ich mindestens einen der drei Teile ab: Animation, Hintergrundgestaltung oder das Charakterdesign. Die finale Soundbearbeitung übernehme ich nicht.

*Bei diesem Projekt gab es keine weitere Regie außer mir, jedoch tauschte ich mich regelmäßig mit einem Produzenten und einem Producer der auftraggebenden Produktionsfirma aus. Normalerweise bin ich bei solchen Projekten 'nur' der Trickfilmregisseur und die Produktionsfirma stellt selbst den*die Regisseur*in. Er oder sie lässt mir weitgehend freie Hand und kümmert sich um das große Ganze. Bei dem Nachfolgeprojekt lautete mein Credit wieder Trickfilmregie und all die anderen Gewerke wie Animation und Designs. Ich arbeite freiberuflich und berechne eine Pauschale je Projekt.*

*Ich habe Animation an der HFF Potsdam, heute Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf, studiert und arbeite seit über zehn Jahren in diesem Beruf. Zuerst haben wir als GbR „House of creatures“ Trickfilmjobs gemacht. Mittlerweile gehöre ich zum Animationsfilmkollektiv „Talking Animals“. Mir macht am meisten Spaß, bei der visuellen Formulierung der Geschichtserzählung dabei zu sein – aber auch bei der Umsetzung, insofern sie analog verläuft. Sobald Basteln im Spiel ist, steigt mein Interesse ungemein. Eine meiner Faustregeln: Eines der folgenden drei muss mindestens stimmen – das Projekt, die Kolleg*innen oder die Bezahlung.“*

Ausblick

Im Gegensatz zu einer Vermengung aller Gewerke durch die immer einfacher zu handhabende Software ist bei großen Kindertrickfilmserien und Kinofilmen ein immer arbeitsteiliger und spezialisierterer Prozess zu beobachten. Aufgrund von Zeitdruck werden die kreativen Tätigkeiten, die zur Entstehung eines Filmwerkes führen, auf immer mehr Beteiligte verteilt.

Für die Ausschüttung von Folgerechten durch die Urhebergesellschaften wäre zumindest eine klare Jobbezeichnung empfehlenswert – und ebenso für zukünftige Direktbeteiligungen an Plattformerlösen (Plattformlizenzen), die nach der Europäischen Urheberrechtsreform nun in nationales Recht übertragen werden müssen.

In einem ersten Schritt hat die Arbeitsgruppe VG Bild-Kunst innerhalb der AG Animationsfilm – durch zahlreiche persönliche und telefonische Gespräche mit Branchenvertreter*innen – eine Empfehlung für einen neuen Verteilungsschlüssel der Ausschüttungen durch die VG Bild-Kunst für Animationsfilmschaffende in Deutschland erarbeitet.



VG BILD-KUNST und ANIMA- TION

Berufsgruppen der VG Bild-Kunst

Berufsgruppe I Bildende Künstler*innen, das sind beispielsweise Ma-
ler*innen/Bildhauer*innen und Architekt*innen.

Berufsgruppe II Fotograf*innen, Bildjournalist*innen, Grafiker*innen, Illustra-
tor*innen, Designer*innen, Karikaturist*innen, Bildagenturen. Darunter fällt auch die
angewandte Kunst

Berufsgruppe III

Regisseur*innen, Kameraleute, Editor*innen, Filmarchitekt*innen/ Szenenbild-
ner*innen, Kostümbildner*innen, **Trickfilmzeichner*innen** und Produzent*innen von
freien (Co)Produktionen

Wer für Fernsehfilme arbeitet, Bücher illustriert und darüber hinaus auch noch in
Museen ausstellt, kann nur alle Folgerechte durch die VG Bild-Kunst wahrneh-
men, wenn er oder sie in allen drei Berufsgruppen Mitglied ist. Die Mitgliedschaf-
ten sind kostenlos.

Welche Filmwerke können gemeldet werden?

*Spielfilme, Serien, Soap-Opera, Sitcom, Dokumentationen, Doku-Soaps, Features,
Real- und Zeichentrickfilme, usw

*Mindestlänge drei Minuten, Zeichentrickfilme mindestens eine Minute (Abrunden auf
volle Minuten)

*Ausstrahlung in einem deutschen TV-Sender, der im Abrechnungsjahr einen durch-
schnittlichen Marktanteil von mindestens 0,3% erreicht hat.

**2019 wurden 57.35 Millionen Euro an Urheber durch die VG Bild-Kunst ausge-
schüttet**



Was ist urhebend?

KREATIVITÄT IST NICHT GLEICH URHEBERSCHAFT.

URHEBEND sind persönliche geistige Schöpfung am konkreten Werk, Ideen und Elemente konzeptionell zu einem Ganzen zusammen fügen..., usw.

Das Eigene und Persönliche sind hier wichtig. Es gibt Gestaltungsspielräume, die kreativ genutzt wurden. Siehe §2 Abs.2 UrhG.

NICHT URHEBEND Handwerk, technisches Können und ein gutes kreatives Gespür bedeuten nicht gleich Urheberschaft. Vorgaben erfüllen, Arbeiten unter detaillierter Anleitung, rein handwerkliches Umsetzen sind keine Urheberschaft. Arbeiten ohne Gestaltungsspielraum ist nicht urhebend. Auch eine Idee allein ist noch nicht urhebend. Verworfen Designs sind nicht urhebend relevant für die Ausschüttungen der VG Bild-Kunst, wenn sie keine Rolle im finalen Film spielen,..... usw.

VG Bild-Kunst ist eine Urheberinteressenvertretung. Wie aufgeteilt wird, bestimmen die Urheber*innen.

Exkurs Verteilungssystem BG III

Die Urheber*innen bekommen Punkte entsprechend der Urheberschaft. Diese werden dann mit einem Faktor für die Werkart multipliziert. Das ergibt die Ausschüttung. Ausgeschüttet wird mehrmals jährlich, je nachdem, welche Folgevergütungen gerade bei der VG Bild-Kunst an der Reihe sind.

VG Bild Kunst					
Kategorie	Gewerk	% in der Sparte	Real VGBK	In Blöcken	Effektiv in %
Blöcke (Vorabzug)		Binnenverteilung In den Blöcken	Effektiv in %	Regie zu Kam, Schn, SzB+K-B	Binnenverhältnis Kam, Schn, SzB+K-B
95%	Regie	66,00 %	62,700 %	37,30 %	100,00 %
	Kamera	19,50 %	18,525 %		49,66 %
	Schnitt	14,50 %	13,775 %		36,87 %
5% (als Vorabzug)	Szenenbild	56,70 %	2,835 %		7,60 %
	Kostümbild	43,30 %	2,165 %		5,80 %



Werkarten und Verteilungsplan VG Bild-Kunst vom 3.8.2020:

https://www.bildkunst.de/fileadmin/user_upload/downloads/pdf_verteilungsplan/2020_08_03_Verteilungsplan_inkl_Anlagen.pdf

Wo ist die Animation im Verteilungssystem BG III ?

Animation gibt es im momentanen Verteilungssystem der VG Bild-Kunst nicht. Die Urhebenden der Animation können sich nicht in die Kategorien Kamera, Schnitt, Szenenbild und Kostümbild einordnen.

Aktuelle Handhabung ist es, alle Positionen, außer der Regie, zur grafischen Gestaltung zusammen zu fassen, und die Urhebenden untereinander klären zu lassen, welches Gewerk bei welchem Film wie urhebend war.

Gewerk	Effektiv in %	Animationsfilm % Animationsfilm Berufe	
Regie	62,700 %	62,700 %	Regie
Kamera	18,525 %	37,30 %	Graphische Gestaltung = alles, was nicht Regie ist
Schnitt	13,775 %		
Szenenbild	2,835 %		
Kostümbild	2,165 %		

Beispiel 1: Die Regie meldet 100% Regie. Er oder sie bekommt 62,7% aller Ausschüttungen. Alle anderen melden und bekommen gemeinsam 37,30% aller Ausschüttungen. (z.B. 5 x 20% von diesen 37,3% der Grafischen Gestaltung)

Beispiel 2: Regie und Co-Regie melden zusammen 100%. Sie einigen sich untereinander. Alle anderen kreativen Urheber sind nicht VG Bild-Kunstmitglieder und melden nicht. Der Produzent oder die Produzentin meldet sich selbst für grafische Gestaltung urhebend, da er oder sie in der Entwicklung stark involviert war, und bekommt dies, solange es keine Zweitmeldungen gibt.



Beispiel 3: Regie und Trickfilmregie melden gemeinsam 100% an, entsprechend ihres Minutenanteils in einem Mischfilm oder entsprechend ihrer Tätigkeitsfelder. Alle anderen kreativen Gewerke melden auch und es kommt zu Interessenkonflikten zwischen Schnitt, Kamera und Storyboard. Die Ausschüttung ruht, bis es eine Einigung gibt. Gibt es kein Szenen- und Kostümbild, empfiehlt sich aktuell noch die zusätzliche Meldung des Art Direktors (bzw. Leading Charakterdesigners und Setdesigners) für Kostümbild und Szenenbild.

Links zu weiteren Informationen

Werkarten und Verteilungsplan VG Bild-Kunst

https://www.bildkunst.de/fileadmin/user_upload/downloads/pdf_verteilungsplan/20_08_03_Verteilungsplan_inkl_Anlagen.pdf

Zur Geschichte deutscher Verwertungsgesellschaften

<https://www.bffs.de/2009/12/15/solidargemeinschaften-fur-die-rechte-der-einzelnen-urheber/>

Die Rolle von Verwertungsgesellschaften - Ein EU Bericht

<https://rm.coe.int/0900001680783dcc>

Jobprofile Animation (UK)

<https://www.screenskills.com/careers/job-profiles/animation/>

AUFTEILUNG ANIMATION

Wer wir sind

Die AG Animationsfilm ist der Bundesverband der Animationsfilmbranche und vernetzt die Menschen der Branche, informiert sie über das Geschehen im Bereich Animationsfilm und Medien in Deutschland und weltweit und bündelt verschiedene Aktivitäten zur Animation.

In der AG sind Freelancer, Produzent*innen, Filmemacher*innen, Künstler*innen und Angestellte aus allen Bereichen der Animation aus dem gesamten Bundesgebiet organisiert. Ende 2020 hatte der Verband 140 Mitglieder. Gegründet wurde die AG Animationsfilm im Oktober 2011 in Leipzig und ist damit der am längsten bestehende Verband der Animationsfilmbranche.

Als Ziel des Verbandes steht die Förderung der unabhängigen Animationskultur in Deutschland, verbunden mit einer besseren öffentlichen Wahrnehmung und einer stärkeren Präsenz der deutschen Animation in ihrer Breite und Vielfalt (Kurzfilm, Langfilm, Kindermedien, etc.) in der Politik und bei deutschen und internationalen Veranstaltungen. Die AG Animationsfilm dient zur Vernetzung der Animationsszene und dem Erfahrungs- und Wissensaustausch und sie vertritt die Interessen der deutschen Animationsfilmbranche gegenüber Institutionen des öffentlichen Rechts und Fördergebern sowie den gesetzgebenden Körperschaften in Bund und Land bei verschiedenen filmpolitischen Auseinandersetzungen.

Der Verband betreibt außerdem Lobbyarbeit bei den TV-Anstalten und Förderern, um ein Bewusstsein für die Belange der Animationsbranche und ihrer Beschäftigten zu schaffen, damit z.B. Wertschöpfung eher im eigenen Land stattfindet, Arbeitsplätze und Strukturen erhalten oder wiederaufgebaut werden, die Vertriebssituation verbessert werden kann, etc.

2020 hat sich innerhalb des Verbandes eine Arbeitsgruppe gebildet, die sich mit allen Belangen der VG Bild-Kunst und Animation beschäftigt. Ziel sind praktikablere Aufteilungspläne für die VG Bild-Kunst in der Berufsgruppe III, in der Branche über Ansprüche bei der VG Bild-Kunst aufzuklären, sowie direkte Ansprechpartner für die VG Bild-Kunst bezüglich Fragen zu Animation zu sein.

An folgender Aufteilungsempfehlung haben mitgewirkt:

Alex Tiedke (Storyboard), Udo Beissel (Regie), Peter Kaboth (Regie 3D), Katrin Rothe (Regie und Vorstand AG Animationsfilm)

Weitere Fachberatung: Urte Zintler (Animation), Anna Jander (Artwork),



Aufteilungsempfehlung

Wir teilen neben der Regie in drei grundsätzliche Bereiche: Storyboard und Schnitt, Artwork und Animation. Jede Produktion ist anders aufgestellt. Daher haben wir uns bei der prozentualen Gewichtung der Urheberanteile auf Spannen geeinigt.

VORSCHLAG NEU durch die AG Animationsfilm					
Effektiv in %	Gewerk	übliche Credits	Beispiele		
62,700 %	Regie	Regie, Co-Regie, Trickfilmregie, Episodical director, Voice director, Animation director,			
			A	B	C
5-27,30%	urhebend für Storyboard und Schnitt	Storyboard, Schnitt, (auch Lead layout & blocking artist bei 3D-CGI)	12,1%	5%	22,3%
5-27,30%	urhebend für Animation	Lead animation artist, Animation, (selten: Animation supervision)	12,1%	5%	5%
5-27,30%	urhebend für Artwork	Art direction, production-design artist, Concept artist (=Moodboard), Lead Character- & Setdesigner,	12,1%	27,3%	10%
	Credits und Jobbezeichnungen variieren von Firma zu Firma und von Genre zu Genre. Urhebererschaft ergibt sich aus Schaffensprozess.		Produktion A	Produktion B	Produktion C

Beispiel: Regie und Co-Regie melden jeweils 50% Regie an, da sie beide die Hälfte der Filmminuten als Regisseur und Regisseurin betreut haben. Die Co-Regie hat mehr Minuten betreut, dafür war die Hauptregie mehr in der Vorproduktion und in der Endfertigung involviert.

Der Storyboarder*in hat alle Posen clean gezeichnet, hat sogar Recherchen für Hintergründe gemacht und alle Animatics selbst getimt. Sogar das Masteranimatics hat er geschnitten. Er meldet 22,30% für Storyboard an und kommt mit den Designern oder der Animation überein, dass diese weniger als 17,5% anmelden, jedoch nicht weniger als 5%. Der finale Tonschnitt wurde vom Sounddesign gemacht und hält sich an die Vorgaben des Storyboarders. Die Charakterdesigner haben oft gewechselt, urhebend für den Look war eher der Regisseur bzw. die



Regisseurin mit einem Allrounddesigner bzw. Allrounddesignerin in der Vorproduktion, der oder die nicht mehr an der Produktion selbst beteiligt war. Alle Urheber außer der Regie teilen sich die 37,30% für „Grafische Gestaltung“ folgendermaßen auf: 5% Animation Supervision, 10% Art direction, 22,30% Storyboard.

Die prozentuale Aufteilung zwischen Regie und allen anderen Gewerken ist nicht verhandelbar.

Regisseure müssen sich untereinander einigen, genau so wie die Urheber für die „grafische Gestaltung“. Es gilt die tatsächliche Tätigkeit, nicht die Jobbezeichnung. Meldet jemand im Nachhinein an, muss dieser seine Urheberschaft beweisen. Dann entscheidet die Bewertungskommission der VG Bild-Kunst.

Es kann weiterhin beliebig gemeldet werden. Hier findet momentan ein Gesprächsprozess mit der VG Bild-Kunst über Handhabung und Festschreibung statt. (Ergebnisse 2021/2022)

Mit unseren Spannen und nachfolgenden Beschreibungen hoffen wir, dass Urheber*innen sich bezüglich ihrer Urheberschaft bei der VG Bild-Kunst in Zukunft besser einordnen können.

Urhebende Tätigkeiten

Urhebend für Regie:

(Regie, Co-Regie, Trickfilmregie, 'Episodical director', 'Voice director', 'Animation director')

Die Regie entwickelt eine Vision des Filmwerkes auf der Basis eines Drehbuches, kommuniziert diese Vision und trifft in enger Zusammenarbeit mit allen anderen Gewerken alle künstlerischen Entscheidungen. Sie besetzt mit der Produktion die Leading Artists, wählt Sprecher aus und ist bei allen relevanten Abnahmen dabei. Oft wird die Regie geteilt. Entweder werden die Filmminuten aufgeteilt oder bestimmte Zuständigkeitsbereiche. In der Regel ist das Eingreifen der Regie in andere Gewerke mit der Tätigkeit der Regie bei Ausschüttungen durch die VG Bild-Kunst abgegolten.

Urhebend für Look

(Production Design Artist, Concept Artist, Art Direction, Lead Character- & Set Design)

Urhebend für den Look ist, wer den grundsätzlichen Look des Films findet, der am Ende im Film zu sehen ist, und wer die Umsetzung künstlerisch leitend für jede Szene betreut.



Das ist meistens der oder die Production Designer*in, kann aber auch die Art-direktion sein, der oder die Concept Artist oder das Charakter- und Set Design sein. In der Produktionsphase wird der in der Vorproduktion gefundenen Look auf die einzelnen Sets angewendet, inklusive Anpassungen an Budget und Mitwirkende. Oft ändern sich Entwürfe nach der Finanzierungsphase zu Produktionsbeginn noch mal grundlegend. In der Realität oft mehrere Gestalter*innen urhebend. Concept Artists gestalten Inspirational, Moodboards und Keybackgrounds. Sie erschaffen den farbigen Look eines Films und seine Dramaturgie durch Licht, Beleuchtung und Farbkomposition. Die Art-Direktion hat neben einem hohen Maß an künstlerischem und technischem Handwerk auch sehr ausgeprägte Management- und Kommunikationsfähigkeiten. Ist die Art Direction nur organisatorisch tätig, und arbeitet diese ohne eigenes Gestaltungskonzept, ist sie nicht urhebend. Werden Charakter - und Hintergrunddesigner direkt angeleitet durch das Production Design oder die Art Direction ohne größeren Gestaltungsspielraum, sind sie nicht urhebend.

Urhebend für Storyboard und Schnitt

(Storyboard, Schnitt, (bei 3D und CGI Produktionen auch Lead Layout & Blocking Artists)

Urhebend für Auflösung & Schnitt ist der oder die Storyboarder*in allein. Gibt es zusätzlich eine*n kreativ schöpfend tätige Cutter*in, ist diese ebenfalls anspruchsberechtigt. Bei 3D-CGI Produktionen findet die urhebende 'Kamera- und Schnittarbeit' auch im Layout- und Blocking statt.

Das Storyboard setzt zeichnend fertige Designs nach einem Script in Szene, bestimmt Auflösung, Einstellungsgrößen, sowie die wichtigsten Positionen der Charaktere im Bild, inklusive der wichtigsten Expressionen. Da Storyboarder*innen heute auch die Längen jeder einzelnen Einstellung durch das Timen der Storyboardpanels bestimmen, übernehmen sie auch Schnittarbeit. Das Timing des kompletten Films - also alle Szenenanimatics hintereinander, auch Leica-Reel - entsteht zwischen der Regie, Storyboard und gegebenenfalls einer Cutter*in im Wechsel. Dabei wird das Storyboard mehr und mehr verfeinert. Am Ende dieses Prozesses ist das Animatic framegenau für die weitere Produktion vorbereitet. Sehr verschieden wird gehandhabt, wann der Tonschnitt erfolgt. In der Serienproduktion arbeiten Storyboarder*innen auf eine fertig getimte Tonspur, bei Kinofilmen hingegen ist dies ein fließender Prozess.

Urhebend für Animation

(Lead animation artist, Animation artist)

Eine exzellente Charakteranimation macht einen Film lebendig und ist ausschlaggebend, ob Filmfiguren von den Zuschauern angenommen werden oder nicht. Sie können visuell originär erheblich zum finalen Film beitragen. Daher halten wir die Animation grundsätzlich für urhebend. In großen TV und Kinoproduktion sind oft sehr viele Animator*innen - oft international verteilt- beschäftigt. Daher gilt es bezüglich Urhe-



berschaft und dem Anrecht auf Ausschüttungen durch Folgerechte hier sehr klare Regeln innerhalb der Branche bzw. den Produktionen festzulegen.

Die Animation selbst kann eine urheberrechtliche Tätigkeit sein, muss es aber nicht. Animator*innen, die ausschließlich nach eng gesetzten visuellen Vorgaben - zum Beispiel ein Storyboard mit allen Keyposen on Model und unter tagtäglicher Anleitung eines Animation Directors arbeiten, haben keinen urheberrechtlichen Anspruch. Das gilt ebenso für 'Inbetweener' und Animationsassistent*innen. Technical Animation Director*innen aus dem 3D sind nicht urhebend, und auch nicht die Animation Supervision. Letztendlich gilt jedoch nicht der Credit im Film, sondern die in der Produktion ausgeführte Tätigkeit. (So führen Animation Directors z.B. momentan oft noch den Credit der Animation Supervision.)

Nicht urhebend

Als nicht urhebend anspruchsberechtigt gelten reine ausführende kreative Tätigkeiten z.B. nach vorgegebenen Schemen und Vorzeichnungen, die tagtäglich durch Personen in urhebenden Head- Positionen angeleitet werden. Beispiele für nicht urhebende Jobbezeichnungen sind z.B. 2D- Colorist*in, BG Painter*in, Visual Effect Artists, Prop-Designer*innen, Incidental Character Designer*innen, Light Matte Painter*innen, etc. Wie immer bestätigen auch hier Ausnahmen die Regel.

Filmkomponist*innen und Drehbuchautor*innen sind als Urheber in anderen Verwertungsgesellschaften anspruchsberechtigt.

Trickfilmer*innen, die zeichnend ihre eigenen Drehbücher schreiben, sind bei der VG Wort zusätzlich für Drehbuch anspruchsberechtigt. Für Werbung können diese Ansprüche über die VG-Bild-Kunst in Anspruch genommen werden, da es in der Werbung selten klassische Drehbücher gibt.

In Zukunft möchten wir die VG-Bild-Kunst in der Möglichkeit stärken, für Animator*innen zusätzliche Ansprüche aus Leistungsschutzrechten der GVL für Schauspiel über die VG-Bild-Kunst an Animatoren ausschütten zu können. Schließlich bestehen animierte Charaktere nicht nur aus ihrer Stimme!

Werkarten und Diskussion

2b Animations- & Zeichentrickfilm unter 30 Minuten

2a Animations- & Zeichentrickfilm ab 30 Minuten

3 Realtrickfilm

4 Verfilmte Inszenierung (=abgefilmtes Puppenspiel)

Die Einteilung der Werkarten der VG Bild-Kunst ist sinnvoll, bis auf die Rubriken Verfilmte Inszenierung und Realtrick. Animierte Puppenfilme, also mittels Stop Motion einzelbildweise aufgenommene Animationsfilme gehören eher in die Kategorie

Kinofilm, als zu einer abgefilmten Puppenshow. Die Aufteilung der Gewerke ist bei Stop Motion etwas anders als bei 3D-CGI, jedoch grundsätzlich deutlich der Animation ähnlich.

An wen kann ich mich mit Fragen wenden?

Zur Mitarbeit in Arbeitsgruppe: eMail an Annegret Richter, gf@ag-animationsfilm.de

Fragen zur VG Bild-Kunst für AG Animationsfilm-Mitglieder: Mitglieder der Arbeitsgruppe VG Bild-Kunst, über Annegret Richter. Natürlich stehen auch die Mitarbeiter*innen der VG Bild-Kunst für Fragen zur Verfügung.

Fragen zum Urheberrecht: Hier empfehlen wir die kostenlose Beratung für Mitglieder der AG Animationsfilm durch die Anwältin Alexandra Hölzer

Wie geht es weiter?

Seit November 2020 ist die AG Animationsfilm mit der VG Bild-Kunst im Gespräch. Eine Handreichung mit Genre- und technikübergreifenden Jobprofilen mit Best Practice Erfahrungsberichten aus der Mitgliedschaft (hier in diesem Dokument) werden veröffentlicht.

Die AG Animationsfilm wird sich innerhalb der VG Bild-Kunst zu allen Belangen der Animation als Ansprechpartner etablieren. Eventuell sieht uns ein längerer Gang durch Gremien bevor.

DIE DISKUSSION IST ERÖFFNET



4. Februar 2021

© AG Animationsfilm