

2012

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 16. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by ATEC

Deutschland	€ 14,95
Österreich	€ 17,-
Schweiz	sfr 23,-

6

DIGITAL
PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUCTION

NOVEMBER | DEZEMBER 06|12



Mass Effect 3

Rüstung und Romanzen
bei Bioware

Canon C300

Der neue Star am
Kamerahimmel?

International

Wie schaffen Sie den
Sprung ins Ausland?





Monströse Cartoons

So wie die Animationsfiguren in Sonys neuestem Animationsstreich einen eher aufregenden Aufenthalt im „Hotel Transsilvanien“ erleben, so erwies sich die Aufgabe der Animatoren ebenfalls als anspruchsvoll. DP sprach mit Senior Animator Kevin Koch über die wirklich allerletzten Änderungen, technische Schwierigkeiten und warum die Arbeit trotz allem großen Spaß gemacht hat.

von Sabine Hatzfeld

Das Leben eines Freelancers kann man als abwechslungsreich und zwangsläufig auch ein wenig unstet bezeichnen. Auf der FMX stand Kevin Koch noch nicht für ein Interview bezüglich „Hotel Transsilvanien“ zur Verfügung – aber als der Job beendet war. Wir erreichten ihn während seiner Reise durch die Staaten, kurz nach dem Grand Canyon, auf dem Weg nach Louisiana. Dort wird er in der nächsten Zeit in Shreveport als Animation Supervisor bei den Moonbot Studios arbeiten

(www.moonbotstudios.com). Von unterwegs aus nahm sich Kevin Zeit, mit uns über seine Arbeit zu sprechen.

DP: Hallo Kevin, wie bist du zur Animation gekommen?

Kevin Koch: Also, ich kann mit ziemlicher Sicherheit behaupten, dass mein Werdegang in dieser Branche einzigartig ist. Ich habe einen Bachelor in Physikingenieurwesen. Dann promovierte ich in Neurowissenschaften und

erwarb einen Dokortitel in Medizin. Ich spezialisierte mich auf Psychiatrie und hatte einige Jahre eine eigene Praxis. Dann wurde ich klassischer Animationskünstler und verlegte mich später auf die Animation am Computer. Wenn ich das jetzt so erzähle, klingt es verrückt, aber damals schien mir jeder Übergang ganz natürlich. Mehr noch: Alles, was ich studiert habe, ist mir als Animator überaus nützlich.

DP: Animation war kein Kindheitstraum?



Storyboard von Drac und Marvis



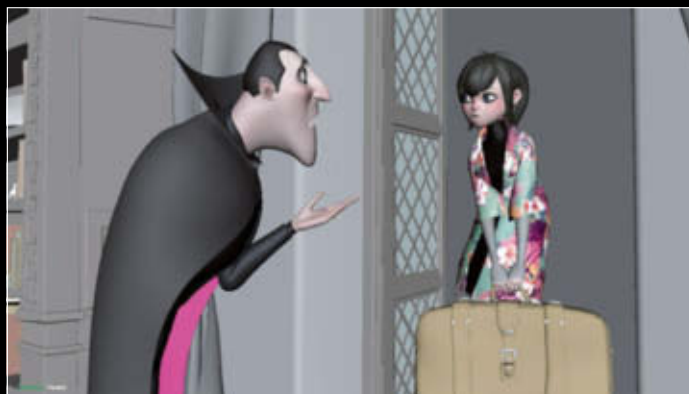
Hair and Cloth



Kevin Koch: Doch. Als ich ein Junge war, träumte ich davon, Comiczeichner zu werden. Aber mir wurde klar, dass das Leben eines Comiczeichners ziemlich mies ist. Darum verwarf ich die Idee, interessierte mich aber weiterhin für Comics und zeichnete sehr viel. Ich studierte auch viele Dinge, die mit Comicheften und Animation zu tun haben wie Körperhaltungen, Aktzeichnen, Komposition, Erzähltechniken und so weiter. Und ich freundete mich mit ein paar Comiczeichnern an. Als ich nach dem Medizinstudium meine Facharzt Ausbildung zum Psychiater absolvierte, begann ich mit einem befreundeten Zeichner an einer animierten Version seiner Comicfigur (Nexus) zu arbeiten. Das hat mir wirklich



Frankenstein und seine Braut, die Mumie, der Unsichtbare Mann und eine Werwolfamilie feiern den 118. Geburtstag von Draculas Tochter Marvis.



Animation



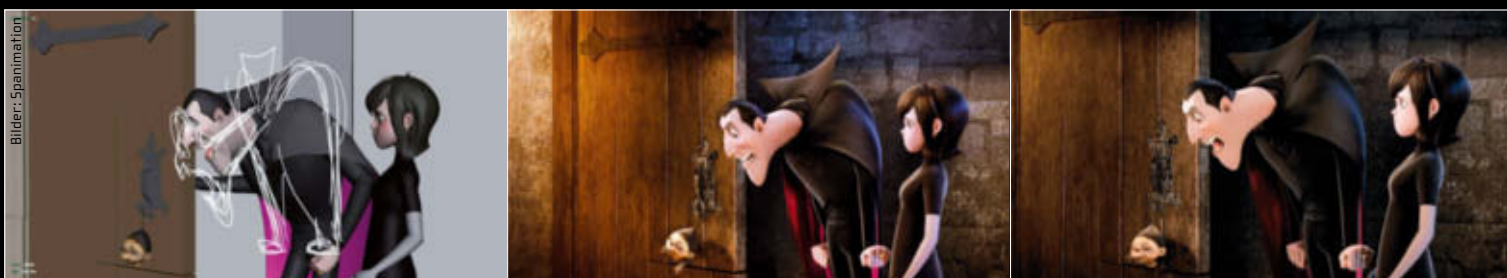
Final Lighting



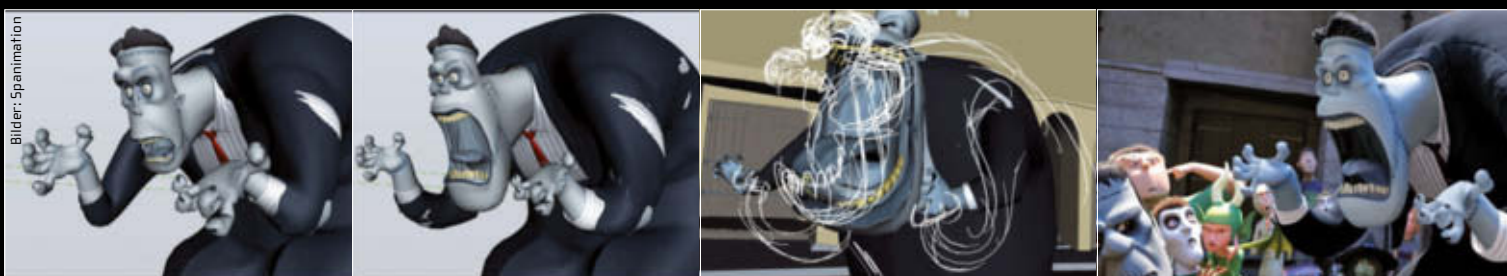
Mit der Monster-Urlaubsidylle ist es jedoch jäh vorbei, als mit Jonathan plötzlich ein gewöhnlicher Junge in das Hotel stolpert (rechts) und ein Auge auf das Vampir mädchen Marvis wirft – der Tochter von Dracula höchstselbst.



Regisseur Genndy Tartakovsky hat die Charaktere auf seinem Tablet „übermalt“, also direkt auf die Animation Frames gezeichnet.



Tartakovsky wollte einen comichaftigeren Look erzielen und überzeichnete aus diesem Grund die Bewegungen und Positionen der Figuren.



In diesen drei Reihen sieht man die Vorher-/Nachher-Bilder bezogen auf die Kieferstellung oder die Kopf- und Körperhaltung (die Bilder sind nicht final).

Spaß gemacht und mich dazu inspiriert, bei der Animation Guild in Los Angeles ein paar Abendkurse in Animation zu belegen.

DP: Du bist dadurch auf die professionellere

Ebene gewechselt?

Kevin Koch: Genau. Mit meinen Arbeiten aus diesen Kursen stellte ich meine Animationsmappe zusammen und der Disney-Zeichner Andreas Deja sah sich auf einer Animations-

ausstellung meine Mappe an und ermutigte mich zu einer Bewerbung bei Disney. Ich ging schließlich stattdessen zu Warner Bros., und mein erster professioneller Animationsjob war die Assistenz bei der Animation für „Das

magische Schwert". Danach wechselte ich zu DreamWorks, wo ich etwa zehn Jahre lang blieb und an sieben Spielfilmen arbeitete. Seither habe ich für eine Vielzahl von Studios an Spielfilmen, Kurzfilmen, Werbespots und Themenparkattraktionen gearbeitet. „Hotel Transsilvanien“ ist mein zwölfter Spielfilm, und ich bekam den Job, weil ich Sony mein Demoband schickte, als ich hörte, dass sie Leute suchten. Die meisten Animationsjobs bekommt man durch ein starkes Demoband.

DP: Vor welchen Herausforderungen hast du bei „Hotel Transsilvanien“ gestanden?

Kevin Koch: Ich war als Senior Animator tätig. Die Character-Animatoren gestalten den schauspielerischen Ausdruck und die Bewegungen der Figuren. Ich bekam die Chance, fast alle Hauptfiguren zu animieren, was mir viel Spaß gemacht hat. Jede Figur hat eine ganz eigene Persönlichkeit und Art sich zu bewegen, deshalb muss ich flexibel sein.

Bei diesem Projekt gab es ein paar große Herausforderungen. Der Film hatte eine lange und schwierige Vorproduktionsphase, und bevor Genndy Tartakovsky die Regie übernahm, gab es mehrere andere Regisseure. Genndy wollte, dass die Figuren auf eine bestimmte Art aussehen und sich bewegen, aber das Budget für Modeling und Rigging war beinahe aufgebraucht, als wir mit den Animationen anfangen. Doch wir arbeiteten eng mit Genndy zusammen, um die technischen Beschränkungen bei den Modellen und Rigs der Figuren zu überwinden. Genndy glaubt insbesondere an einen Animationsstil, der comichaft und extremer ist, als er je zuvor mit Computergrafik umgesetzt wurde. So kam es, dass die Animatoren die Figuren

manchmal Frame um Frame neu modellieren mussten. Das war sehr zeitaufwendig und wir hatten einen enorm engen Zeitplan, aber die Ergebnisse waren es wert! Ich hoffe, „Hotel Transsilvanien“ verstärkt den Trend zu extrem comichaft CG-Animation.

DP: Mit welchen Tools arbeitest du?

Kevin Koch: Wir haben in Autodesk Maya animiert. Sony Imageworks hat eine Vielzahl von firmeneigenen Tools, die das Standard-Toolset von Maya ergänzen. Diese firmeneigenen Tools ermöglichen es uns, die Figuren spontan neu zu modellieren und zu verändern, um z.B. extreme Körperhaltungen zu bekommen – sie extrem zu stauchen und zu strecken.

DP: Bist du mit diesen Tools zufrieden?

Kevin Koch: Ich war zufrieden damit, wie sehr wir die Figuren mit den Sony-Tools verwandeln konnten. Aber manchmal war es unbefriedigend, weil wir die Tools oft an die Grenzen dessen brachten, wofür sie eigentlich gedacht waren. Steckte man mitten im Prozess, war es schwierig, aber wenn man dann fertig war, sehr befriedigend! Natürlich geht alles langsamer, je komplizierter die Tools werden und je mehr Modifikationen die Rigs haben. Ich sähe es am liebsten, wenn Tools entwickelt würden, die es dem Animator erlauben, schneller und intuitiver zu arbeiten. CG-Animation ist noch immer weit entfernt von der Unmittelbarkeit beim klassischen Zeichnen mit einem Stift auf Papier.

DP: Wie komplex waren die Figuren in der Animation?

Kevin Koch: Sehr, aber nicht komplexer als die Figuren, an denen ich für Blue Skys „Rio“ gearbeitet habe. Das Problem ist nicht unbedingt die Komplexität, problematischer ist es, wenn die Rigs komplex und zugleich nicht ganz ausgearbeitet sind. Einige der Figuren in „Hotel Transsilvanien“ wurden erst spät in der Produktion erzeugt oder noch mal massiv verändert und nicht von allen Fehlern befreit. Das ist ein Euphemismus und soll heißen, dass sie irgendwie kaputt waren! Zudem mussten die Animatoren die Figuren für spezielle Szenen manchmal stark verändern. Das wirkte sich verheerend auf unseren Workflow aus, darum konnten wir uns an manchen Tagen nur die Hälfte der Zeit mit Animationen befassen, die andere Hälfte ging für technische Probleme drauf.

DP: Welche Figur war besonders schwierig?

Kevin Koch: Jede der Hauptfiguren hatte ihre Tücken. Frank (Frankenstein) sollte auseinanderfallen und jedes Mal, wenn er animiert wurde, wobei Arme, Kopf oder Beine getrennt agierten, gab es eine Menge Probleme (vor allem in der Szene, in der ich ihn in eine Kiste stecken und dann herauspurzeln lassen musste). Die Bandagen von Murray der Mu-



Regisseur Genndy Tartakovsky befürtwortet einen extrem comichaften Animationsstil.



Tartakovsky mit seinem Tablet beim Überzeichnen während der Animation Review

Bilder: Spanimation



Verschiedene Referenzbilder der Mumie.



Im Hotel Transsilvanien relaxen Monster und Untote beim gemeinsamen Dampfbad.



mie bereiteten uns ständig Kopfzerbrechen. Jonathans Kleider zu animieren, war sehr mühsam. Die extremen Mimiken zu erzeugen, die Genndy bei Drac wollte, war eine Kunst für sich, aber diese Probleme zu lösen hat auch großen Spaß gemacht.

DP: Die Figuren sollten vertraut, sympathisch und nicht zu furchterregend wirken, oder?

Kevin Koch: Ja, und ich glaube, das ist uns gut gelungen. Die Vater-Tochter-Beziehung zwischen Drac und Mavis funktioniert sehr gut

und ist tatsächlich das Herz des Films. Die Entwicklung von „Hotel Transsilvanien“ lief schon etwa sechs Jahre, als Genndy die Regie übernahm. Während dieser Zeit wurden die Geschichte und die Figuren oft verändert. Es ist erstaunlich, wie viele Veränderungen einige dieser sehr bekannten Figuren durchliefen! Am Ende hatten einige große Designer, unter anderem Carter Goodrich, Craig Kellman, Carlos Grangel und Genndy Tartakovsky, fantastische Arbeit geleistet. Ich glaube, sie haben ein gutes Gleichgewicht gefunden und die Figuren vertraut und zugänglich wirken lassen, ihnen aber zugleich einen verspielten, comichaften Touch gegeben. Ich vermute, dass sie Kinder und Erwachsene gleichermaßen ansprechen und den Kleinen nicht allzu viele Alpträume bescheren werden!

DP: Du hast gesagt, „Hotel Transsilvanien“ gehöre zu den Filmen, an denen du am liebsten gearbeitet hast. Was ist an diesem Film von den insgesamt zwölf Animationsfilmen, an de-

nen du gearbeitet hast, so besonders?

Kevin Koch: Dass er comichafter als alle anderen ist. Wir bezogen uns auf eine große Palette klassischer Cartoons, hauptsächlich aus den 1940ern und 1950ern, und wir bemühten uns sehr, diese wahnsinnigen Posen und dieses wahnsinnige Timing genau zu treffen. Das ist kein Film, bei dem jeder fragen wird, ob wir mit Bewegungserfassung gearbeitet haben! Er war auch deswegen so besonders, weil Genndy direkt über unsere Szenen gezeichnet hat, und er zeichnet sehr gut. Oder er nutzte sein enzyklopädisches Wissen über klassische Animation, um sich auf eine spezielle Szene aus einem alten Cartoon zu beziehen. Zum Beispiel lieh ich mir Posen aus einer Folge „Die Jetsons“ mit einer Figur namens Jet Screamer, als ich Jonathan beim Gitarrespielen animierte. Zu den Cartoon-Klassikern, die wir uns anschauten, gehörten unter anderem „Pigs is Pigs“, viele Kurzfilme von Goofy und Drops, „Sleepy Hollow“ und Genndys eigener Kurzfilm „Maruined“.

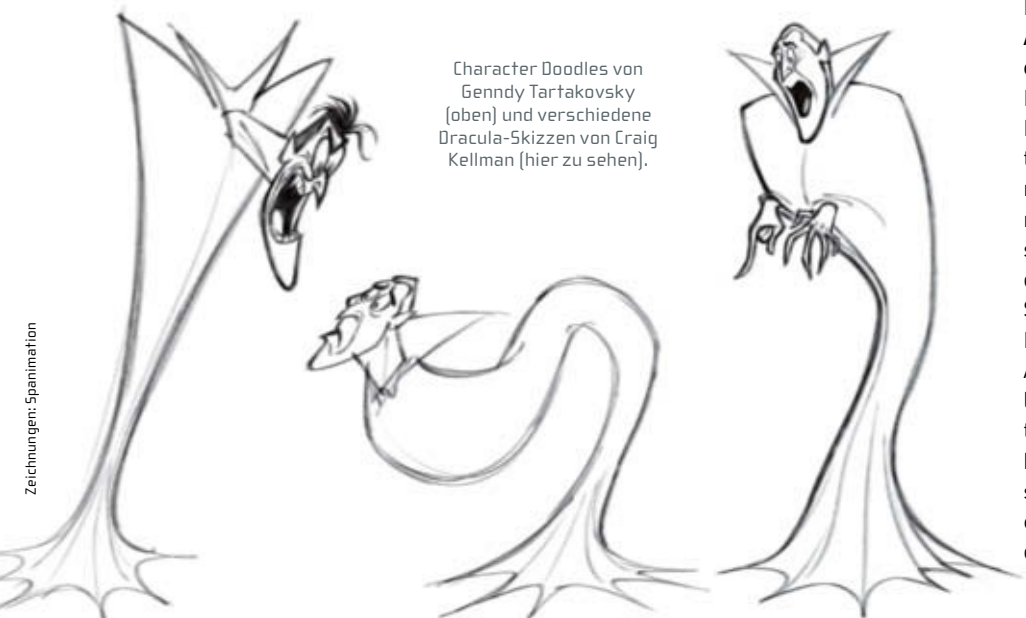
DP: Du hast erwähnt, dass bis zum Schluss noch Änderungen vorgenommen wurden?

Kevin Koch: Die meisten Änderungen in letzter Minute sind typisch für diese Art von Produktionen. Das Studio macht eine Testvorführung der Arbeitskopie und merkt, dass ein Teil des Films zu lang, ein anderer unklar oder ein bestimmter emotionaler Moment nicht stark genug ist. Wenn man an einem Film arbeitet, kann man so wenig Distanz dazu haben, dass einem solche Dinge nicht auffallen, aber wenn ein Publikum den Film zum ersten Mal sieht, fallen sie plötzlich auf. Also baut man im letzten Moment Gags ein oder schreibt Szenenfolgen um, danach wird schnell ein Storyboard gezeichnet (dass Genndy ein Meister im Zeichnen von Storyboards ist, war hilfreich, so konnte er die Änderungen, die er wollte, einfach aufzeichnen), das dann eilig animiert wird. Es ist stressig, aber spannend.

DP: Ich habe gesehen, dass du auch Dozent bei Animation Mentor bist. Kannst du uns darüber ein bisschen mehr erzählen?

Kevin Koch: Ich bin jetzt seit sechs Jahren Mentor bei Animation Mentor (AM) und hatte das Glück, dass ich fast jeden AM-Kurs mindestens ein Mal gegeben habe. Es hat mich wirklich zu einem besseren, aufmerksameren Animator gemacht und mir geholfen, die Fertigkeiten zu entwickeln, um Animation Supervisor, also Chefanimator, zu werden. Das Programm wurde von professionellen Animatoren ausgearbeitet (Bobby Beck, Carlos Beana und Shawn Kelly) und alle Mentoren arbeiten auch als Animatoren, daher konzentriert sich das Programm unglaublich stark auf Character-Animation. Und weil wir eine Online-Schule sind, unterrichte ich Studenten aus aller Welt, und das gefällt mir sehr.

Character Doodles von Genndy Tartakovsky (oben) und verschiedene Dracula-Skizzen von Craig Kellman (hier zu sehen).



DP: Können respektive sollten auch deutsche Studenten bei Animation Mentor studieren?

Kevin Koch: Auf jeden Fall. Es gibt eine Menge sogenannte „konventionelle“ Schulen, die gute Arbeit leisten und ihren Studenten sämtliche Animationstechniken beibringen, aber gewöhnlich nicht so gut sind, wenn es um Character-Animation geht. AM ist ein hervorragender Ort, um die eigenen Animationstechniken zu entwickeln und zu verfeinern. Einige meiner besten Studenten kommen aus Europa, und mehrere von ihnen haben das, was sie bei AM gelernt haben, genutzt, um Jobs bei großen Studios in den USA und Kanada zu bekommen. Und AM ist nicht nur ein guter Weg, um zu lernen, wie man Figuren animiert, sondern auch um Kontakte in der Branche zu knüpfen, denn dort lernt man Menschen aus der ganzen Welt kennen und alle Mentoren arbeiten ja selbst in den Studios.

DP: Gab es bei Sony auch Künstler aus Europa?

Kevin Koch: Ja, eine ganze Reihe. David Nasser, ein sehr guter deutscher Animator, arbeitete an „Der Lorax“, bevor er zu Sony kam, wo er mir dann gegenüber saß. Wir hatten auch eine Menge Animatoren, die ursprünglich aus Frankreich, Kanada, Großbritannien, Südamerika oder Südkorea kamen.



Bild: Sony Pictures

Eine Fledermaus darf natürlich in einem Film, der in Transsilvanien spielt, nicht fehlen.

DP: Was würdest du einem Künstler empfehlen, der sich bei Sony bewerben möchte?

Kevin Koch: Das Wichtigste ist, ein Wahnsinnsdemoband zu haben. Es hilft, wenn man Leute kennt und ein paar Referenzen im Lebenslauf hat, aber eigentlich steht und fällt ALLES mit dem Demoband.

Besonders muss man die hochqualitativen Arbeiten vorweisen können, die das Studio zu diesem Zeitpunkt gerade sucht. So arbeitete

Sony während der Produktion von „Hotel T“ auch an der Animation für den neuen „Spider-Man“-Film und „Men in Black 3“ („MIB 3“). Ein Demoband, das für „Hotel T“ gut wäre, könnte für „Spider-Man“ oder „MIB 3“ nicht ganz so gut sein und umgekehrt.

Man braucht Arbeiten von höchster fachlicher Qualität und außerdem Arbeiten in dem Stil, den das Studio zu dem Zeitpunkt gerade sucht.

> sha

Anzeige

Machen Sie mehr aus Ihren Film-Medien

Nutzen Sie die vielfältigen Möglichkeiten heutiger Multi-Media-Plattformen und profitieren Sie von effizienten Arbeitsabläufen. Ob live- oder datebasierte Prozesse – unsere Lösungen überwinden alle kritischen Punkte. Digital Rapids steht für unübertroffene Qualität, Flexibilität, Skalierbarkeit und Effizienz in der Post Produktion, der Archivierung bis hin zur umsatzsteigernden Multi-Screen-Distribution.

Digitalisieren, Encodieren & Archivieren • High-Volume Transcoding • Live Streaming & Broadcast • Dynamische Arbeitsabläufe

Besuchen Sie unsere Webseite und erfahren Sie mehr, wie Sie Ihr Publikum erweitern, Umsätze steigern und Kosten reduzieren können.



www.digitalrapids.com

+44-1428-751-012