

2013

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 17. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Deutschland € 14,95

Österreich € 17,-

Schweiz sfr 23,-

Published by ATEC

3

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03|13



Cineware

After Effects hat
Cinema 4D Lite im Gepäck

Bioshock Infinite

Irrational Games zum Teil 3
der Shooter-Reihe

Durchstarten

Freelancer oder Start-up –
welcher Weg passt zu Ihnen?



4 194336 214951

Die Branche sieht grün

Die Oscars im Kreuzfeuer, grüne Profilbilder auf Facebook und schlechte Stimmung in der Branche. Die Hintergründe zur Insolvenz des VFX-Studios von „Life of Pi“ und Vorschläge für eine effektvolle Zukunft. von Bela Beier

Haben Sie sich gefragt, warum in Ihrem Facebook-Account so viele Profilbilder in Greenscreen-Grün auftauchen? Ganz einfach: Dies ist ein Zeichen von Solidarität mit den VFX-Artists. Bei der diesjährigen Oscar-Verleihung wurde „Life of Pi“ für die besten Visual Effects ausgezeichnet. Auf der Bühne hat Bill Westenhofer, tätig bei dem verantwortlichen VFX-Studio Rhythm & Hues, auf ein kleines Detail hingewiesen: Sein Studio ist pleite. Am 11. Februar wurde Insolvenz angemeldet und über 250 Artists landeten auf der Straße. Trotz großer Projekte. „Life of Pi“ mit einem weltweiten Einspielergebnis von einer halben Milliarde US-Dollar war nur ein Beispiel.

Oscar-Pannen

Ob die Pleite am Missmanagement lag, bleibt im Dunkeln. Bevor auf der Bühne der Oscars etwas über den Grund der Insolvenz bekannt werden konnte, bewies die Academy beispiellos schlechten Geschmack und übertönte eine Aussage dazu einfach mit generischer Filmmusik. Regisseur Ang Lee hat sich bei jedem bedankt, außer bei den VFX-Artists, die den Film erst sehenswert gemacht haben. Sie hatten anschließend gerade einmal 43 Sekunden Zeit, bevor die große Zensurschere kam.

Wenn VFX-Filme so erfolgreich sind, wo ist dann das Problem?

Schuld sind an der Misere drei Dinge: Erstens die mangelnde Zahlungsmoral der Produktionsstudios, die die Artists direkt trifft. Zweitens die Wettbewerbsverzerrung durch Förderungen oder Steuervorteile, was die Konkurrenz verzerrt. Und drittens die Preispolitik der Produzenten, die die Dienstleistung VFX auf einer Stufe mit dem Set-Catering sehen (nichts gegen gutes Catering).

Wettbewerbsverzerrung

These 1: Studios öffnen und schließen dort, wo es die besten (günstigsten) Konditionen gibt. Studios gehen aus steuerlichen Gründen pleite, um überflüssige Artists loszuwerden und um regionale Vorteile in anderen Ländern auszuschöpfen.

Kanada und Florida fördern VFX-Studios direkt und bieten Steuervergünstigungen. In Europa hingegen werden Filmprojekte gefördert. Die Studios siedeln sich deshalb bei den Förderanstalten an und unterstützen die Produzenten

bei den Förderungsanträgen (siehe DP-Special „Filmförderung 2/2011“). Wie soll man als kleineres Studio überleben, wenn die Branchengrößen überall Dependancen eröffnen? Es entstehen Studios, die durch ihr weltweites Filialnetz 24 Stunden lang arbeiten können. Zu günstigen Lohnkosten (Asien), oder ohne soziale Abgaben (USA). Die Studiulandschaft scheint sich an den Zyklus von Insolvenz, Schließung und Neueröffnung gewöhnt zu haben: Ist schon jemandem aufgefallen, dass Rhythm & Hues eine asiatische Dependance eröffnet hat, und die ehemalige Designabteilung die neue Firma „Evolv“?

VFX sind Standard?

These 2: Animation und VFX sind mittlerweile Standard. Die Branche schrumpft sich gesund.

Erfahrene Artists akzeptieren bereits Tagessätze von 150 Euro. Die Zahlungsmoral der Produktionsstudios steht dem Wunsch nach einem geregelten Auskommen entgegen. Zudem können technische Neuerungen Artists überflüssig machen. Kleine VFX-Studios verhungern am ausgestreckten Arm der Produktionsstudios. Das Publikum hat sich an den Look gewöhnt und Animationsfilme, die – wie etwa Franchises – wie am Fließband produziert werden. Bei einem Flop – zuletzt bei DreamWorks „Legend of the Guardians“ – dürfen dann viele Artists den Hut nehmen.

Mit Gewerkschaften verdienen

These 3: Die Branche muss sich selbst helfen. Niemand sonst kann Arbeitsleistung und Komplexität abschätzen. Auftraggeber bezahlen VFX-Studios nicht von sich aus angemessen.

Die einfachste Lösung wäre eine VFX-Gewerkschaft, die einen am Lebenserhaltungssatz der Region orientierten Mindestlohn vorschreibt. Eine Gewerkschaft wäre schnell eingerichtet: Die Branche ist nicht allzu groß, Englisch wäre quasi die Lingua franca.

Eine Gewerkschaft kann eine Art Handwerkskammer sein, die auf Betriebsebene arbeitet, oder eine klassische, die auf Mitarbeiterebene funktioniert. Für die Industriekammerebene reicht schon der Impuls von ein paar großen Studios, um einen Tariflohn einzuführen. Ein VFX-Studio, das nach Tarif bezahlt, bekommt öffentliche Förderungen. Ein Studio, das sich nicht an den Tariflohn hält,

kann zwar billiger produzieren, bekommt aber keine Förderungen. Von einer „klassischen“ Gewerkschaft profitieren besonders Freelancer, die dann nicht Gefahr laufen, durch billigere Kollegen ausgetauscht zu werden. Wenn die Mitarbeiter mit den Konditionen unzufrieden sind, haben sie die Möglichkeit zu streiken. Bei Termindruck während einer Produktion sicher ein wirksames Druckmittel.

Keine Gratis-Anpassungen mehr

These 4: Durch den Preisdruck entsteht zwischen „kleinen“ Studios und Giganten eine Technologiedisparität. Kleine Studios werden aus dem Highend-Bereich verdrängt, mittlere Studios werden aufgekauft oder gehen am Overhead zugrunde.

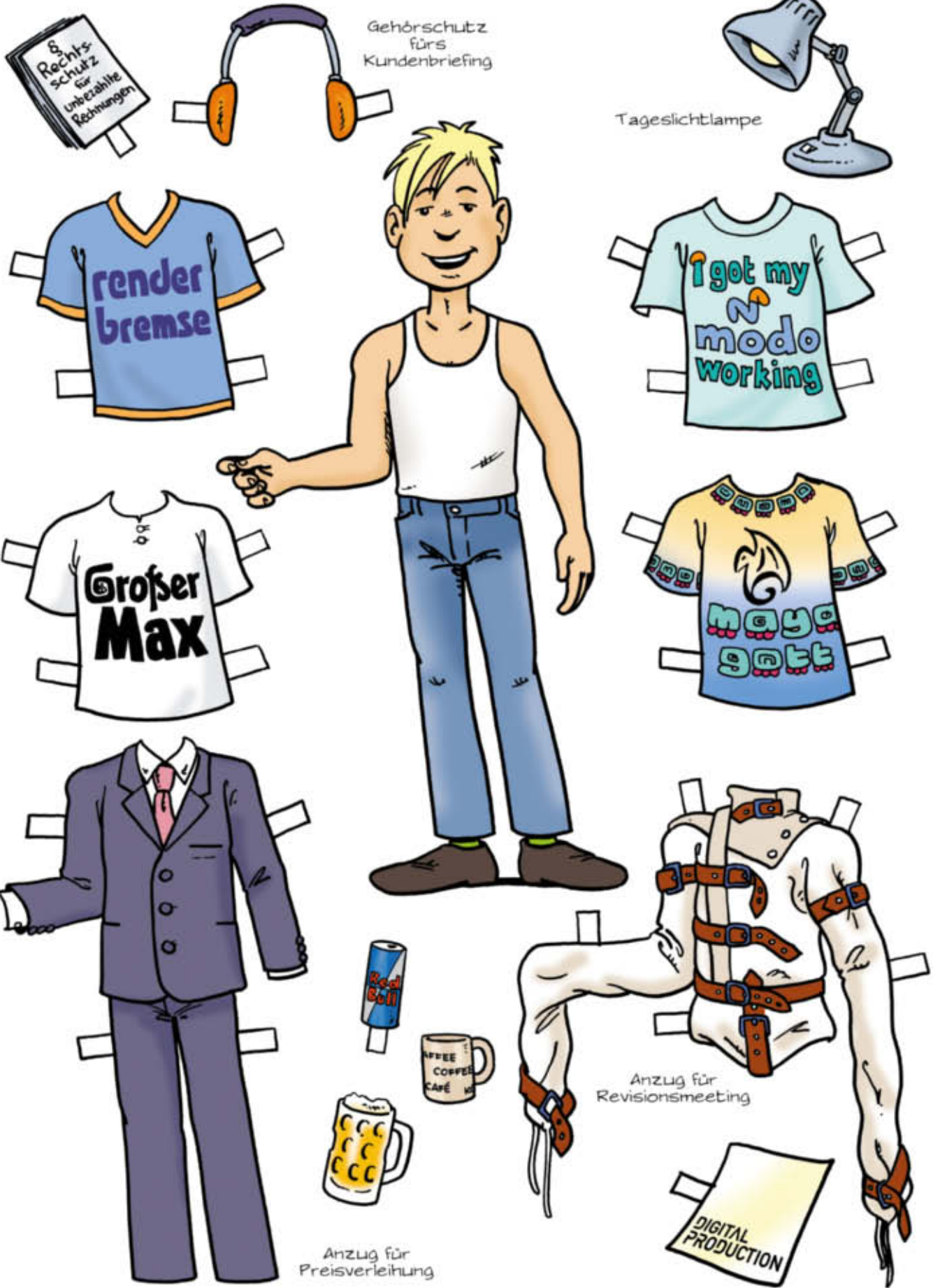
Warum nicht den Preis für VFX nach Aufwand festlegen, anstatt mit Fixpreisen zu arbeiten. Momentan werden zwar Fixpreise angeboten, diese könnte man aber durch ein Revisionskontingent ausgleichen. Das heißt: Für jeden Shot gibt es ein Änderungskontingent, etwa drei Revisionen pro Shot. Braucht ein Regisseur bei einem nur zwei, kann er beim nächsten vergleichbaren Shot vier Änderungen vornehmen. Die Änderungen müssen aber vorher definiert sein.

Da praktisch alle großen Kinofilme und Blockbuster VFX-lastig sind, darf man vom Regisseur verlangen, dass der kreative Prozess professionell verläuft, also nicht acht Revisionen nötig sind. Aber auch Agenturen sind als Auftraggeber eines VFX-Studios in der Pflicht, ein Projekt mit ihren Kunden so zu planen, dass die Revisionsrunden überschaubar bleiben. Solche Dinge müssen transparent in einem Vertrag geregelt werden. Dann wäre das doch zu schaffen, oder?

Wie geht es weiter?

Der regionale Vorteil verschiedener Produktionsstandorte gleicht sich im Laufe der Zeit an. Die „Kunst-, Kultur- und Wirtschaftsförderungen“ stehen mit jeder Bundestagswahl auf der Kippe und werden sich wohl auf lange Sicht ganz erledigen. Die entstehende Oligarchie ordnet die großen VFX-Studios den großen Film-Studios zu. Zugegeben: Das sind düstere Aussichten. Wie sehen Sie das Problem? Was sind Ihre Erfahrungen? Und haben Sie eine Lösung? Schreiben Sie uns auf der DP-Facebook-Seite oder senden Sie einen Leserbrief an die Redaktion (Adresse im Impressum). > ei

WIR BASTELN UNS EINEN ARTIST



Cartoon: Hartmut Klotzbücher