

PRAKTIKUMSBERICHT AMÉLIE COCHET

Dauer des Praktikums: 5. März – 3. August 2018



„Ach und übrigens: unsere Leitungen sind allesamt gefroren, du musst für WC-Gänge wahrscheinlich in den Rosengarten runter gehen...“, eine flüchtige Randbemerkung, gleich nach meiner Begrüssung und Vorstellungsrunde im Atelier von YK Animation. Man darf sich das kleine Studio am Rande des Herzens von Bern gerne anhand von diesem Satz vorstellen: Ein wenig rustikal, gut gelegen, unkompliziert und funktional, dabei aber sehr gemütlich und familiär.

Bildlich beschrieben, befindet sich das kleine Studio in einem Holzschuppen im unteren Garten einer grossen Berner Villa. Der Schuppen diente ehemals den Bewohnern der Villa als Provisorium während letztere damals renoviert wurde und wird nun an YK Animation vermietet. Der Schuppen besteht aus zwei Zimmern – einem grossen und einem kleineren – die von einer funktionalen Küche und einem kleinen Badezimmer getrennt werden. Der Boden ist mit Spannteppich bezogen und die Wände mit Holz verkleidet. Durch den kleinen Schwedenofen, den die YK-Leute installiert haben entsteht auch im Winter ein heimeliges Gefühl und eine warme Stimmung, die hervorragend zu den bewohnenden Gemütern passt. Dazu kommt ein weitläufiger Garten mit hohen Bäumen und Holztischen, der im Sommer zu langen Abende unter Freunden einlädt.

WARUM HIER?

In der Hoffnung ein Praktikum für das Frühjahrssemester 2018 zu finden, bewarb ich mich bei zwei verschiedenen Schweizer Animation-Studios; Studio Vaudeville in Zürich und YK Animation in Bern. Erstere sind vor allem auf Kundenaufträge bzw. Werbung spezialisiert und pflegen verschiedene Stile und Techniken, Letztere haben bis anhin zwei eigene Kurzfilme herausgebracht und nehmen gleichzeitig Kundenaufträge für Werbefilme an. Meine Favoriten waren klar YK Animation, dies vor allem wegen der Möglichkeit an einem unabhängigen Kurzfilm mitarbeiten zu dürfen. Meine Auswahl dieser beiden spezifischen Studios begründet sich durch zwei einfache Kriterien:

Mir war es wichtig, während diesem Semester in der Schweiz zu bleiben, da ich im ersten Studienjahr in Luzern eine Weile brauchte um mich in einer neuen Stadt mit neuen Leuten und einer neuen Unterrichtsform einzugewöhnen und ich dies nach so kurzer Zeit nicht im Ausland wiederholen wollte; des Weiteren achtete ich darauf, dass ich meine Haupttätigkeiten – das Zeichnen und die 2D Animation – vertiefen konnte und entschied mich deshalb dazu, ausschliesslich Studios anzuschreiben, die darauf spezialisiert sind.

YK Animation sagten mir aufgrund meines eingereichten Portfolios und Motivationsschreiben ziemlich schnell zu und luden mich zu einem Gespräch ein, bei dem wir das Was-Wie-Wann klärten. Mich freute die Zusage aus Bern enorm, da ich von ihren bisherigen zwei Kurzfilmen („In a Nutshell“ und „Coyote“) hell begeistert bin. Ausserdem ist der Bezug zu Stadt für mich sehr gross ist, da ich in der Region aufgewachsen bin.

Die erste Woche meines Praktikums war eher chaotisch, aber deswegen nicht minder sympathisch. Mein Arbeitsplatz war noch nicht ganz eingerichtet, deshalb konnte ich gleich dabei mithelfen, parallel dazu bekam ich eine Einführung ins aktuelle Projekt (das ich später genauer beschreiben werde) und die Aufgaben die anstanden. Ich musste tatsächlich auch nicht in den Rosengarten um zur Toilette zu gehen; die Bewohner der Villa stellten uns die ihre zur Verfügung, so wie Wasser zum Kochen und Abwaschen.

Ich brauchte ungefähr ein bis zwei Wochen Eingewöhnungszeit um die Leute kennenzulernen; herauszufinden wie sie miteinander sprechen; wer wie zu wem steht und um all die Besucher einzuordnen die immer wieder ins Atelier hereinschneiten. Ich hielt mich ein wenig zurück und fühlte mich eher als Zuschauer denn als Mitglied, wusste aber dass sich das sehr bald ändern würde. Die „Yetis“ und ihre Mitarbeiter sind sehr offen und begegnen einander freundschaftlich bis familiär.



DAS STUDIO

YK Animation GmbH ist ein junges Studio und eines der ersten Schweizer Studios, welches ausschliesslich 2D Animation schafft und eigene Kurzfilme produziert. Gegründet wurde es von Lukas Pulver, Joder von Rotz, Ramon Schoch und Sebastian Willener im Jahr 2013. (Sie sind die ursprünglichen „Yetis“ – mittlerweile sind auch Fela Bellotto und Lorenz Wunderle fest angestellt).

Alle vier haben 2012 den Bachelor in Animation an der Hochschule Luzern abgeschlossen. Ihren ersten Kurzfilm unter dem Label YK Animation – „In a Nutshell“ mit Fabio Friedli als Regisseur – feierte 2017 Premiere, gewann mehrere Preise und fand beim Publikum grossen Anklang. Gleich darauf begann die Produktion von „Coyote“, mit Lorenz Wunderle als Regisseur, der die Idee dazu bereits im Master Film an der HSLU entwickelte. „Coyote“ tourt zurzeit um die Welt und gewinnt einen Preis nach dem anderen. Der Name des Studios „YK Animation“ leitet sich vom ursprünglichen Namen des Kollektivs „Yeti Kollektiv“ ab. Davon sind noch die Initialen für das Logo geblieben und drei tätowierte Yetis, die in der Zeit während meines Praktikums zum fünften Jubiläum des Studios auf dem hauseigenen Sofa gestochen wurden.

DER FILM

Die aktuelle Produktion von YK Animation ist ein etwas mehr als 6-minütiger Kurzfilm von Melanie Caroline Wigger. Sie hat den Bachelor Illustration an der HSLU abgeschlossen, arbeitet seither als freischaffende Illustratorin und nun temporär als Regisseurin bei YK Animation für oben genannten Film.

Bei jenem Film, dessen Titel „The Germans“ lautet, handelt es sich um die Erlebnisse eines kleinen Jungen – Paul – der während dem zweiten Weltkrieg in London die Bombenangriffe der Deutschen miterlebt. Es herrscht Lichtverbot in der Stadt, doch plötzlich gehen die Sirenen an und alle Londoner sind gezwungen in die U-Bahn-Stationen zu flüchten, um Schutz vor den Angriffen zu finden. Aufgrund seines jungen Alters kann Paul sich unter „den Deutschen“ aber nicht viel vorstellen und wird deshalb in seinen Träumen von riesigen Deutschen Schäferhunden verfolgt.

Die Geschichte wird als Zeichentrickfilm umgesetzt, der Stil dafür wurde von Melanie entwickelt, ist sehr detailliert und dementsprechend aufwändig zu animieren. Für die Charaktere und die Hintergründe hat sie viel Zeit für Recherche aufgewendet, damit alles historisch akkurat gehalten wird und auch die kleinsten Details belegbar sind.

Um den Zeichenstil zur Geltung zu bringen und gleichzeitig den Aufwand für die Animation im Rahmen zu halten entschied sich die Produktion und das Animations-Team für eine reduziertere Form der Animation. Wir animierten Dreibildweise, zum Teil sogar Vierbildweise (sprich: nur jedes dritte bzw. vierte Bild - von insgesamt 24 Bildern pro Sekunde - wurde neu gezeichnet) und Teile, die sich nicht bewegen, werden als „held cel“ gelassen - also nicht neu gezeichnet. Auch die Koloration ist sehr illustrativ und ziemlich innovativ: Melanie hat pro Schauplatz im Film zwei Farben festgelegt, mit der die ganzen Szenen und Hintergründe koloriert werden. Dabei nützt sie verschiedene Pinsel und multipliziert die Farben digital um verschiedene Töne zu erhalten. Aufgrund der Transparenz der benützten Pinsel und der animierten Schatten, gestaltete sich auch

die Koloration aufwändiger als erwartet, was uns bis zum Schluss auf Trab hielt – aber dazu später mehr.

DAS TEAM

Folgend die Stabliste der Mitwirkenden für den Film „The Germans“:

Regie/Idee: Melanie Carolin Wigger

Layout: Sebastian Willener
Melanie Carolin Wigger
Lorenz Wunderle
Lukas Pulver
Amélie Cochet (ich)

Animation: Martine Ulmer
Etienne Mory
Lorenz Wunderle
Amélie Cochet

Koloration: Animationsteam
Elena Schönfeld
Remo Scherrer

Produktion: Lukas Pulver (YK Animation)

Wir waren ein Team von vier Köpfen, das für die Animation (und Koloration) zuständig war. Eine Hierarchie gab es nicht, aber Martine wurde auf Grund ihres Könnens und ihrer Erfahrung inoffiziell zur Supervisorin unserer Arbeit. Die vielen Szenen wurden nicht verteilt, sondern man konnte, sobald man eine Szene fertig hatte, spontan entscheiden welche der Verfügbaren man als nächstes machen wollte. Dies zeugt von grossem Vertrauen in das Können der Leute und von einem gesunden Teamgeist, bei dem alle gleich behandelt werden und niemand versucht die anderen auszustechen

Während der Arbeit führten wir häufig ausgelassene Gespräche oder aber wir arbeiteten in einvernehmlicher, stiller Konzentration an unseren Szenen. Alles in allem haben wir uns als Team wirklich sehr gut verstanden und es war eine gleichwohl effiziente wie entspannte und freundschaftliche Arbeitsstimmung. Wir hatten die selben Ziele und Ambitionen für den Film und diskutierten häufig und auf Augenhöhe darüber, wie wir sie am besten erreichen konnten und wer wofür verantwortlich ist. Melanie war als Regisseurin auch sehr präsent und erklärte uns sehr genau wie sie sich das Verhalten der Figuren in den jeweiligen Szenen vorstellte.



Das Animationsteam von I.: Martine Ulmer, Melanie Wigger, Lorenz Wunderle, Etienne Mory, Anton (Hund), ich

Ausserdem unternahmen wir auch in der Freizeit zusammen Dinge und gingen, dank Martine's Kontakten, jeweils am Donnerstagsmittag in die Antikensammlung Bern. Dort nahmen wir uns eine Stunde Zeit, die griechischen Statuen abzuzeichnen und so Proportionen und Aufbau des menschlichen Körpers zu studieren und schnelles Erfassen von Gesten und Haltungen zu üben. Hier einige Beispiele der in dieser Zeit entstandenen Zeichnungen:



AUFGABEN

Meine Aufgaben waren sehr vielseitig und ich durfte bei jedem Produktionsschritt mithelfen. Zu der Zeit, als ich dazugestossen bin, befand sich die Produktion in der Layout-Phase. Das ist nach dem Storyboard und Animatic und vor der Animation. Um mich einzuarbeiten bestand meine erste Woche hauptsächlich aus typischen „Praktikanten-jobs“: Den Arbeitsplatz einrichten, das Animatic immer wieder schauen, Files neu verknüpfen, den Leuten über die Schulter schauen und im TvPaint Pinsel- und Kolorationstests machen, die dann später für die Animation gebraucht werden könnten.

Danach durfte ich auch schon beim Layouten helfen. Layout war für mich damals noch ein sehr vage bekannter Begriff und obwohl – wie ich später gemerkt habe – dieser Schritt für eine Filmproduktion sehr wichtig ist, wird er während dem Studium nur flüchtig angesprochen. Jedenfalls probierten Lorenz und Sebastian mir in zwei Sätzen zu erklären was ein Layout ist und befanden dann: „Probieren geht über Studieren“ – mach doch einfach mal! Mangels fehlendem Wissen wofür diese gut sein sollte, wurden meine Layouts nicht wirklich gut, aber trotzdem irgendwie brauchbar.

Nebst dem Zeichnen der Layouts konnte ich diese im After Effects (sehr) grob animieren, damit man das Timing fürs Animatic besser festlegen kann.

Zu meiner Überraschung durfte ich nach den ersten paar Wochen zusammen mit Martine Ulmer die erste Szene animieren. Diese würde dann bezüglich Animationsstil und Strichführung als Referenz für alle weiteren Szenen dienen.

Martine fertigte dabei das Rough des einen Characters an, den ich dann cleanen durfte. Das war nicht so einfach, wie ich es mir vorgestellt hatte, fehlte es mir doch auch hier an Erfahrung. Ich musste vieles mehrmals machen und zweimal von vorne beginnen bis ich den Dreh raus hatte und das Clean akzeptiert wurde. Dies schaffte ich dann dank Martine; sie ist eine sehr geduldige Person und erklärte mir in aller Ruhe, wenn nötig auch zweimal, was sie beim Rough gemeint hat, worauf ich beim Cleanen achten muss und gab mir gute technische Tipps dazu.

Später konnte ich den zweiten Character in der gleichen Szene von Grund auf selber animieren. Sprich: Timing setzten, acting bestimmen, Rough, Keys und Cleanen. Dabei schaute mir Martine regelmässig über die Schultern und wies mich auf Fehler oder Unklarheiten hin und gab mir Tipps, wie ich diese beheben konnte. Ich bin zum Glück sehr lernfähig und besitze eine schnelle Auffassungsgabe, deshalb konnte die vielen Tipps und Tricks, die mir beigebracht wurden relativ schnell anwenden und in meinen eigenen „Workflow“ aufnehmen.

Nach dem ersten Monat war ich ein vollwertiges Mitglied des Teams und durfte eigenständig an Szenen arbeiten, Vorschläge einbringen und Rückmeldung auf Szenen der Anderen geben. Ich war sehr positiv überrascht und ein wenig geschmeichelt über das mir vorbehaltlos

entgegengebrachte Vertrauen. Das Team und Melanie trauten mir viel zu und ermutigten mich, mich an Szenen heranzuwagen, die ich mir selber nicht zugetraut hätte. Und nach jeder Szene merkte ich, dass es doch ging und ich merkliche Fortschritte machte. Das gab mir ein gutes Gefühl und Selbstvertrauen.

LERNERFAHRUNGEN

Gemeinschaft

Ich durfte während der Zeit bei den Yetis sehr schöne gesellschaftliche Momente erleben, wie etwa das tägliche gemeinsame Mittagessen, das jeweils jemand von uns zubereitete, während jemand anderes für den Abwasch zuständig war und jemand drittes den Kaffee kochte. Dies beruhte alles auf freiwilliger Basis und entstand spontan, unterlag also keinem Plan oder geregelter Ablauf. Dies ist ein schönes Gefühl, es entsteht sehr schnell eine freundschaftliche Stimmung und man fühlt sich automatisch für das Wohl der Anderen und seines eigenen mitverantwortlich. Oft dauerten die Mittagspause auch länger als man persönlich dafür investieren wollte - weil es gerade so gemütlich war oder die Gespräche zu lustig oder interessant um sie zu unterbrechen.

Auch das „Fürabebier“ wurde regelmässig zelebriert und gemeinsame Grillabende oder Kinobesuche fanden statt. Diese Dinge brachten uns in der Arbeit nicht direkt weiter und doch waren sie aus meiner Sicht enorm wichtig für die Zusammenarbeit und die Arbeitsstimmung die herrschte. Es entstehen Freundschaften und gemeinsame Erlebnisse stärken den Zusammenhalt. Ausserdem bereichert es den Arbeitsalltag enorm, wenn man die Menschen mag, mit denen man täglich zu tun hat.

Technik

Ich habe in dieser Zeit animations-technisch wahnsinnige Fortschritte gemacht; bin schneller geworden, arbeite genauer, sehe mehr Details und bin in der Lage komplexere Bewegungen zu animieren und mir vorzustellen als noch vor einem halben Jahr.

Dies alles verdanke ich vor allem Martine, die mir immer mit Rat und wertvollen Rückmeldungen und Kritik zur Seite stand. Sie ist eine tolle Frau und eine hervorragende Animatorin, die mir grosszügig und kritisch geholfen hat und mich wahnsinnig motivierte, dran zu bleiben, weiter zu gehen und noch mehr zu lernen. Auch Etienne Mory war immer für animations-technische Hinweise und Rückmeldung zur Stelle, er ist ebenfalls ein wahnsinnig guter Animator und was Physik angeht sehr bewandert.

Was die Hierarchie betrifft habe ich gelernt: der Regisseur bzw. die Regisseurin bestimmt wo's langgeht. Ich kann als Animatorin Feedback dazu geben und Vorschläge machen, aber das

Schlusswort ist bei der Regie und ich passe mich an. Das ist etwas, das in der Schule manchmal ein wenig untergeht, weil man unter Freunden nicht gerne einen „Chef“ bestimmt und deshalb meistens einfach alle ein wenig Regisseur sind.

Produktionsablauf

Ich habe bei „The Germans“ fast den ganzen Produktionsablauf verfolgen können und auch bei diversen Schritten mithelfen dürfen. Alles was vor Produktionsbeginn abläuft, bekam ich anhand der nächsten Projekte der Yetis mit: Gespräche mit zukünftigen RegisseurInnen, Terminpläne, Budgetierungen, Dossier Entwicklungen, Überarbeitung und Optimierung der Geschichten, Storyboarding, Einreichungen für Filmförderungen, Feedback-Gespräche mit Leuten vom BAK oder vom SRF und so weiter. Es war wahnsinnig spannend, dies alles miterleben zu dürfen und hat mein Verständnis für die Aufgaben und Abläufe in der Filmentwicklung erweitert. Während dem Studium werden wir mit solchen Prozessen erst im Abschlussjahr konfrontiert, dabei sind gerade Schritte wie die Dossier Entwicklung und Kunden- oder Regiegespräche enorm wichtig fürs überzeugende Verkaufen eines Films.

Interessant war bei diesem Projekt auch, dass beim Produktionsablauf nicht ganz alles wie geplant lief und wir in Zeitverzug kamen. Dies begann schon damit, dass die Animationsphase um zwei Wochen nach hinten verschoben wurde, weil noch nicht alle AnimatorInnen zu dem geplanten Zeitpunkt verfügbar waren. Danach kam dazu, dass – wie weiter oben schon einmal erwähnt – der Stil sich als anspruchsvoller und zeitaufwändiger gestaltete als erwartet und wir so beim animieren ziemlich unter Zeitdruck kamen, es mussten zwei weitere Leute fürs Koloring einspringen, damit wir über die Runden kamen. Dies führte dazu, dass das Budget nicht eingehalten werden konnte und das Geld, welches fürs Compositing budgetiert war, nun für die Koloration verwendet wurde und neues Geld aufgetrieben werden musste.

Es zeigt sich hiermit, dass es einige Tücken mit sich bringt einen Budget- und Zeitplan aufzustellen und man nicht davon ausgehen kann, dass diese immer wie geplant ausfallen. Deshalb finde ich, man dürfte das ruhig schon früher im Studium mit einbeziehen und üben, damit man nach dem Bachelor nicht aus allen Wolken fällt, wenn der Plan nicht aufgeht.

Kontakte

Das wohl wichtigste und gleichzeitig einfachste, was ich während meines Praktikums gelernt habe ist: Das A und O in diesem Business sind *Kontakte*. Leute zu kennen, die im selben Berufsfeld arbeiten, die Erfahrungen haben und wiederum andere Leute kennen. Denn jede_r von ihnen weiss etwas mehr oder anderes als ich, von allen kann ich lernen und sie können mich an Studios oder RegisseurInnen vermitteln oder vielleicht selber potenzielle Arbeitgeber werden.

FAZIT

Animation ist ein sehr anstrengendes Feld, das wahnsinnig viel Geduld, Durchhaltevermögen und Präzision erfordert.

Während der Animationsphase stiess ich immer wieder an meine Grenzen, hinterfragte meine Fähigkeiten und ob ich jemals eine richtig gute Animatorin werden könnte. Ich verlor die Geduld, die Motivation und die Szene an der ich arbeitete fing an mich zu nerven, weil ich schon tagelang daran arbeitete und sie sich immer noch nicht richtig anfühlte. Trotzdem schaffte ich es immer wieder die Magie darin zu sehen, die Macht die ich hatte - über Bewegung, Timing und Mimiken zu bestimmen und Dinge auszudrücken, die Worte nicht können – und das gab mir unheimliche Motivation, besser zu werden, dran zu bleiben, noch mal zu probieren. Dazu kam die Hilfe von Etienne, Lorenz und vor allem Martine, die mir zeigten, was nicht stimmte, wenn ich es selber nicht sah, mir Tipps gaben, wie man Roughs macht, die dann auch geclent ihre Energie nicht verlieren, wie man Bewegungen versetzt um das ganze natürlicher zu gestalten und noch vieles mehr.

Mit der Zeit merkte ich, wie ich Fortschritte machte, wie auch meine groben Animationen verständlicher wurden, die Bewegungen raffinierter, weniger plump.

Ich würde nicht behaupten, dass ich jetzt schon eine gute Animatorin bin, aber mit Geduld, Übung der nötigen Förderung und Zielen vor Augen werde ich es wahrscheinlich schaffen - und ich bin willig weiterhin dafür zu arbeiten.

Nach diesen fünf Monaten bei den Yetis kann ich ganz sicher sagen dieses Praktikum ist das Beste, was ich dieses Semester hätte machen können. Es war eine wirklich tolle Zeit mit sehr motivierten und erfahrenen Leuten, bei der ich mehr gelernt habe als ich mir erträumt hätte und während der ich neue Freundschaften und Bekanntschaften schliessen konnte, die mir auch in Zukunft noch sehr wichtig sein werden. Ich fühle mich nun viel reifer und um einiges bereiter in das letzte Bachelorjahr zu starten und meinen Abschlussfilm zu realisieren. Ich freue mich enorm darauf dieses grosse Projekt in Angriff zu nehmen und fühle mich sicher dabei, auch weil ich weiss, dass viele Leute hinter mir stehen und ich sie um wertvollen Rat fragen kann, wann immer nötig.

Ich kann den Yetis und all den Leuten die mit ihnen Arbeiten nicht genug danken und hoffe, dass ich in baldiger Zukunft für den einen oder anderen Film zurückkehren darf, als Animatorin oder – wer weiss - vielleicht sogar als Regisseurin.

ANHANG

auf den folgenden Seiten habe ich alle portraitiert, die während meines Praktikums auch im Atelier gearbeitet habe. Sie sind in alphabetischer Reihenfolge dargestellt:



Anton

AC '11



Elena



Etienne

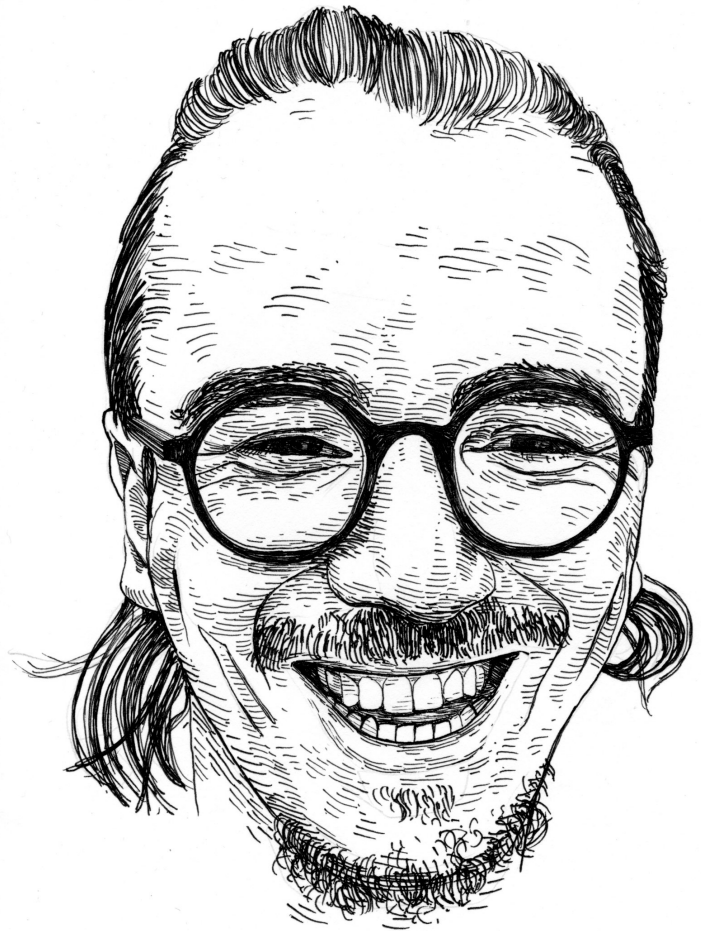
AC '18



Fela

AC '18

Flurin



Joder

Lorenz



Martine

Melanie



Pul (Lukas)

Sebu



AC '18