



Praxis, Praxis, Praxis

„Praxis“ – dieses Zauberwort hört man oft in Unternehmen, die VFX Artists suchen. Eine Ausbildung ist gut, das Beherrschen von Software, erste eigene Arbeiten und möglichst viel Praxiserfahrung sind noch besser. Doch wie erwirbt man sie am besten? DP sprach mit Cordula Schindler, die seit vier Jahren bei der renommierten Münchner Firma ScanlineVFX für die Personalarbeit zuständig ist.

von Sabine Hatzfeld

ScanlineVFX entwickelte sich in den vergangenen Jahren zu einem der Marktführer für Visual Effects für Kino- und TV-Produktionen in Deutschland. Durch die Arbeit an internationalen Projekten wie „300“ oder „Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspien“ hat sich Scanline international positioniert und ist seit Anfang 2008 mit einer Schwesterfirma in L.A. vertreten. Die bei Scanline entwickelte Software zur Simulation natürlicher Phänomene (Wasser, Feuer, Rauch etc.) – Flowline – erhielt 2008 den Academy Award für herausragende technische Errungenschaften („Technik-Oscar“). Doch wie steht es um die Einstiegsmöglichkeiten in einem solchen Unternehmen, und in der Branche überhaupt? DP sprach mit Cordula Schindler, die bei Scanline als Manager Human Resources verantwortlich zeichnet.



Arbeitsproben Diese sind bei Cordula Schindler, Manager Human Resources bei Scanline, immer gerne gesehen

DP: Frau Schindler, Sie sind bei Scanline für Human Resources zuständig. Für welche Bereiche suchen Sie denn gerade aktuell?

Cordula Schindler: Wir sind immer auf der Suche nach talentierten Artists. Besonders im Bereich FX für Roland Emmerichs „2012“ bietet Scanline spannende Herausforderungen für erfahrene Effektanimatoren. Für Produktionen wie „Wicki und die starken Männer“ (Michael „Bully“ Herbig), „Hildegard von Bingen“ (Margarethe von Trotta) oder „Berlin 36“ (Kaspar Heidelbach) – um nur einige unserer Projekte zu nennen – suchen wir 3D-Generalisten (3ds Max) für die Bereiche Animation, Lighting und Shading/Texturing sowie Technical Directors und Compositing Artists.

DP: Das klingt alles sehr spannend. Was muss man tun, um bei Ihnen anzufangen?

Cordula Schindler: Talent und Leidenschaft für visuelle Effekte sind die Grundvoraussetzungen, um in unserem Metier Erfolg zu haben. Bei Scanline arbeiten Autodidakten sowie Absolventen der unterschiedlichsten Ausbildungs- und Studiengänge. Wichtig sind neben hohem technischen und/oder künstlerischen Verständnis Kenntnisse der bei Scanline verwendeten Software: 3ds Max, V-Ray, Shake sowie diverse Fluidsimulationssysteme. Einstellungskriterien bei Scanline sind weder eine entsprechende Ausbildung oder herausragende Noten, sondern die Qualität der Arbeitsproben.

DP: Besteht die Möglichkeit, Praktika bei Scanline zu absolvieren? Auch vor Ausbildungsbeginn?

Cordula Schindler: Da wir großes Interesse an talentiertem Nachwuchs haben, bieten wir Praktika für Bewerber mit Grundkenntnissen im Bereich 3D respektive Compositing an. Wir berücksichtigen auch Bewerber vor Ausbildungsbeginn – allerdings nur, wenn ihre Arbeitsproben auf Talent hindeuten und sie die bei uns verwendete Software beherrschen. Ein geschnittenes und vertontes Showreel erwarten wir bei Bewerbungen um ein Praktikum nicht. Bewerbungen per E-Mail sollten Arbeitsproben enthalten, die in einem Dokument zusammengefasst werden (zum Beispiel als PDF). Außerdem ist es möglich, eine CD/DVD mit Bildern/Shots zu schicken. Unerlässlich ist bei beiden Formen der Bewerbung ein so genannter Shot-Breakdown – eine Aufstellung, was der Bewerber an jedem Bild/Shot gemacht und welche Software er verwendet hat. Anschreiben und Lebenslauf, gern auch Zeugnisse/Arbeitszeugnisse gehören zu jeder guten Bewerbung dazu. Für ein Praktikum bei Scanline sollten die Bewerber in der Regel sechs Monate Zeit mitbringen und sich circa zwei Monate vor dem gewünschten Praktikumsbeginn bewerben.

DP: Arbeiten Sie mit bestimmten Ausbildungseinrichtungen zusammen, z. B. Bayerische Akademie für Fernsehen (BAF)?



Cordula Schindler: Scanline fördert die Ausbildung an der BAF. Stefanie Stalf und Thomas Zauner (beide sind Gründer von Scanline) halten dort Vorlesungen und gewähren den Studenten bei Scanline vor Ort Einblicke in den Alltag und die Arbeitsweise unserer Artists. Hinzu kommen regelmäßige Vorträge an verschiedenen Hochschulen im In- und Ausland.



Flowline Für den ZDF-Film „Dresden“ kam die prämierte Simulationssoftware zum Einsatz

DP: Sie haben kürzlich eine Dependance in Los Angeles eröffnet. Wie viele Mitarbeiter arbeiten dort und was hat Scanline zu diesem Schritt bewogen?

Cordula Schindler: ScanlineVFX L.A. existiert seit über einem Jahr (Januar 2008) und beschäftigt inzwischen fast 40 Mitarbeiter. Für Hollywoodproduktionen ist es wichtig, vor Ort zu sein. Außerdem haben wir mit unserer Dependance in Los Angeles zusätzliche Kapazitäten geschaffen, um Projekte in noch größerem Umfang stemmen zu können. Darüber hinaus eröffnet sich Scanline mit diesem Standort ein umfangreicher Pool amerikanischer und internationaler Artists, die dort ansässig sind.

DP: Worauf muss man sich einstellen, wenn man im Bereich Animation/VFX arbeiten will?

Cordula Schindler: Sucht jemand einen klassischen „9 to 5“-Job, ist die Animations- und VFX-Branche sicher nicht das Richtige. Bereits im Rahmen erster Praktika wird man feststellen, dass die Arbeit mehr als ein Job ist. Leidenschaft und Engagement für visuelle Effekte und Filme sind Grundvoraussetzungen, um in diesem kreativen und dynamischen Umfeld zu bestehen. In unserer Branche hat man unendlich viele Möglichkeiten: im Ausland zu arbeiten, die Welt zu sehen, an vielen unterschiedlichen Projekten zu arbeiten und immer wieder neue Menschen kennenzulernen. Was auf der einen Seite sehr spannend und abwechslungsreich erscheint, kann auf Dauer auch anstrengend werden.

DP: Ist man als Artist sozusagen ein „Projektnomade“?

Cordula Schindler: Nicht zwangsläufig. Scanline etwa ist ein sehr treuer Arbeitgeber. Wir investieren viel Zeit und Engagement in die Ausbildung unserer Mitarbeiter und schätzen ein persönliches Miteinander. Wir sind sehr daran interessiert, Mitarbeiter langfristig an uns zu binden. Viele unserer Artists haben vor über zehn Jahren als Autodidakten oder frisch von der Uni bei uns angefangen und arbeiten jetzt als Lead-Artist oder Supervisor in den unterschiedlichsten Bereichen.

DP: Was würden Sie jungen Leuten empfehlen, die Ihren beruflichen Werdegang in dieser Branche sehen?

Cordula Schindler: Praxis, Praxis, Praxis. Mit einer Ausbildung allein ist es nicht getan. Meistens bekommt man dort nur das Handwerkzeug (verschiedene Softwarepakete) vermittelt, erwirbt selbst aber wenig praktische Erfahrung. Hierbei ist viel Eigeninitiative gefragt. Idealerweise macht man sein Hobby zum Beruf. Die jungen Leute müssen bereit sein, einen Großteil ihrer Freizeit der

Erstellung von Zeichnungen, Modellen, visuellen Effekten etc. zu widmen und sollten frühzeitig versuchen, Berufserfahrung im Rahmen von Praktika zu sammeln. Ob mit oder ohne Studium, wer vielversprechende Arbeitsproben vorweisen kann, soll sich bei Scanline bewerben.

DP: Der Weg vom ersten Praktikum bis nach Hollywood – funktionieren auch heute noch solche Karrieren bzw. kennen Sie Beispiele aus eigener Erfahrung?

Cordula Schindler: Es braucht einige Zeit und Erfahrung, um die Karriereleiter vom Trainee über den Junior, Senior, Lead bis zum Supervisor zu erklimmen. Dass es sich lohnt, kann man eindrucksvoll am Lebenslauf von Stephan Trojansky sehen. Als Autodidakt begann er vor zwölf Jahren bei Scanline in den Bereichen 3D und Softwareentwicklung. Vergangenes Jahr erhielt er für seine Entwicklung der Simulationssoftware „Flowline“ (die etwa in „Poseidon“ und „Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspien“ zum Einsatz kam) zusammen mit seinem Entwicklerteam den Academy Award für herausragende technische Errungenschaften, der als „Technik-Oscar“ bezeichnet wird. Inzwischen arbeitet er als Geschäftsführer von ScanlineVFX L.A. in Santa Monica. > sha

DP Karriere

Die DP stellt Ausbildungsmöglichkeiten im deutschsprachigen Raum vor (D, A, CH) und gibt einen Überblick über Schulen im Ausland. www.digitalproduction.com/karriere

