

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

AUGUST 05|13



Modeling

Zwischen Monstern,
Drachen und Schmuck

Monster Uni

Haarig oder herrlich?
Pixar geht an die Uni

3ds Max 2014

Pflicht oder Kür? Die
neue Version im Test



Polynoid



Bilder: Polynoid

Bodenständig, dabei aber extrem kreativ – dies beschreibt das Studio Polynoid kurz und knapp schon ziemlich gut. Fünf ehemalige Filmakademie-Studenten gründeten Polynoid 2007 und erstaunen die Branche seitdem mit originellen Projekten im eigenen Stil. Sechs Branchenjahre liegen hinter dem jungen Unternehmen, Zeit für die Digital Production, mal einen Blick hinter die Kulissen der abstrakten Kunstschmiede zu werfen. von Mirja Fürst

Jan Bitzer, Ilija Brunck, Csaba Letay, Fabian „Pit“ Pross und Tom Weber haben sich an der Filmakademie Baden-Württemberg während ihres Studiums kennengelernt. Aus der Grundidee eines selbstorganisierten Studios, mit dem eigene Projekte realisiert werden können, wuchs mit der Zeit ein Branchenunternehmen. Inzwischen bedienen sich namhafte Kunden wie MTV, Microsoft oder Nike gerne der kreativen Ader des jungen Teams. Aktuell sind Polynoid mit Locations in Berlin und Stuttgart vertreten, mit einem Kernteam von neun Artists hat das Unternehmen eine Größe, die immer noch gut zu überschauen ist.

Dadurch, dass Polynoid auch ein Produktionsstudio ist, kann das Team alle Phasen des Workflowprozesses, vom Konzept, über die Regie und das Art Design bis hin zur eigentlichen Produktion und dem Finishing, abdecken. Für seine Projekte nutzt Polynoid eine narrative Technik, die neue Erzählformen mit

einem progressiven Sounddesign kombiniert, um fotorealistische und abstrakte Erlebnisse für alle Sinne zu schaffen. Das Eigenprojekt „Loom“, eine eindrucksvolle Natur-Visualisierung über eine Spinne und ihr Opfer, erhielt beim animago Award 2010 den Preis der Jury und ist ein Paradebeispiel für den kreativ-ästhetischen Stil des Studios. Auch auf der FMX 2013 war beim Vortrag der Polynoid-Mitglieder das Interesse der Besucher an dem Studio groß. Um einen Einblick in den kreativen Alltag von Polynoid zu bekommen, sprachen wir mit Gründungsmitglied Fabian Pit Pross über das Artist-Team, den Workflow und die Zukunftspläne des Studios.

DP: Woher kommt euer Name?

Fabian Pit Pross: Das war mal eine Wortschöpfung und dann haben wir rausgefunden, dass es sich bei Polynoiden auch um mikroskopische mehrgliedrige Tiefseewürmer handelt. Was ja ganz gut zu uns passt ...

DP: Warum habt ihr Berlin und Stuttgart als Standorte gewählt?

Fabian Pit Pross: Stuttgart schätzen wir wegen der Nähe zur Filmakademie und für Berlin haben wir uns wegen des guten Preis-Leistungsverhältnisses in Sachen Lebensqualität entschieden.

DP: Wie sind eure Büros eingerichtet?

Fabian Pit Pross: In Berlin haben wir 14 und in Stuttgart 6 Sitze. Was die Einrichtung angeht, setzen wir auf eine ausgewogene Mischung aus Ikea und Selbstgebautem.

DP: Wie kam es zur Gründung von Polynoid?

Fabian Pit Pross: An der Filmakademie Baden-Württemberg haben wir nicht nur Kurzfilme im Rahmen des Studiums, sondern auch erste kommerzielle Projekte gemeinsam produziert. Dann ging der Übergang fließend mit einem ersten kleinen Studio in Ludwigsburg. Danach sind wir langsam und organisch gewachsen.

DP: Wie seid ihr vom Team her strukturiert?

Fabian Pit Pross: Wir haben ein festes Team von 9 Leuten und skalieren derzeit dann projektbezogen auf maximal 20. Den Begriff Abteilung gibt es bei Polynoid nicht, unsere Teams bilden sich projektbezogen und tau-

schen sich natürlich auch projektübergreifend ständig aus.

DP: Ihr arbeitet viel mit Freelancern, warum ist das so?

Fabian Pit Pross: Wir arbeiten eigentlich

ausschließlich mit Freelancern zusammen – als junges Unternehmen fällt es uns noch schwer, längerfristige finanzielle Verpflichtungen einzugehen.

DP: Wie ist euer Workflow organisiert?

Fabian Pit Pross: Jeder von uns hat sein Steckenpferd, um das er sich im Laufe eines Projekts kümmert. Normalerweise sitzen an einem Projekt ein Producer und ein kreativer Lead. Die Besonderheit bei uns ist, dass wir unsere Jobs auch selber produzieren, das bedeutet, der Producer arbeitet in der Regel auch als Operator an dem Job und weiß damit sowohl in organisatorischer als auch in technischer Hinsicht über alles Bescheid.

»Polynoiden sind mehrgliedrige Tiefseewürmer – das passt gut!«

DP: Mit welcher Software arbeitet ihr und warum?

Fabian Pit Pross: Wir arbeiten mit einer Softimage-, Alembic- und einer Arnold-Pipeline und machen unsere Comps mit Fusion. Wobei wir in Zukunft um Nuke für die Comps wohl nicht mehr herumkommen werden. Wir lieben Softimage einfach wegen des großartigen Render-Workflows und ohne ICE würden wir uns mittlerweile auch ziemlich nackt fühlen. Auf Hardwareseite stellen wir uns in der Regel unsere eigenen Workstations zusammen und damit fahren wir ganz gut.



Oben: Shot aus der Promotion-Serie für „Halo 4“. Unten: Spot für ein Elektro-Konzept-Auto



Für den französischen Sender MTV Idol erstellte Polynoid einige Jingles mit verschiedenen Characters aus der Tierwelt.

DP: Auf welche Art von Projekten habt ihr euch spezialisiert?

Fabian Pit Pross: Grundsätzlich sind wir eigentlich offen für alles, was ethisch vertretbar ist. Auch wenn wir irgendwo für einen bestimmten Stil stehen und für diesen angefragt werden, ist die Bandbreite relativ groß. Ein roter Faden sind aber auf jeden Fall Characters aus der Tierwelt und abstraktere, effektlastige Projekte.

DP: Wer sind eure Kunden oder Partner?

Fabian Pit Pross: Wir arbeiten als Partner mit Blacklist in den Staaten und mit Passion Pictures für Frankreich, England und Holland sowie mit Bacon für Skandinavien. Auf unserer Kundenliste stehen unter anderem MTV, Microsoft, Lenovo, Nissan, Volkswagen, Nike und Lange&Söhne.



DP: Welche Tools sollten Polynoid-Bewerber beherrschen?

Fabian Pit Pross: In Sachen 3D gibt es für uns eigentlich nur Softimage. Für 2D-Design oder Comp sind wir offen, aber so viele Alternativen gibt es da ja eigentlich auch nicht.

DP: Welche anderen Fähigkeiten sollten Bewerber darüber hinaus optimalerweise mitbringen?

Fabian Pit Pross: Das Wichtigste für uns ist eigentlich, dass die Leute Motivation und Geschmack mitbringen und menschlich bei uns reinpassen. Sie sollten gut mit konstruktiver Kritik umgehen können und es schadet nicht, mehr Perfektionismus als Allüren zu besitzen.

DP: Welche Qualifikationen sucht ihr am dringlichsten?

Fabian Pit Pross: Wir suchen eigentlich gar nicht generell, sondern immer projektbezogen. Dann aber querbeet.

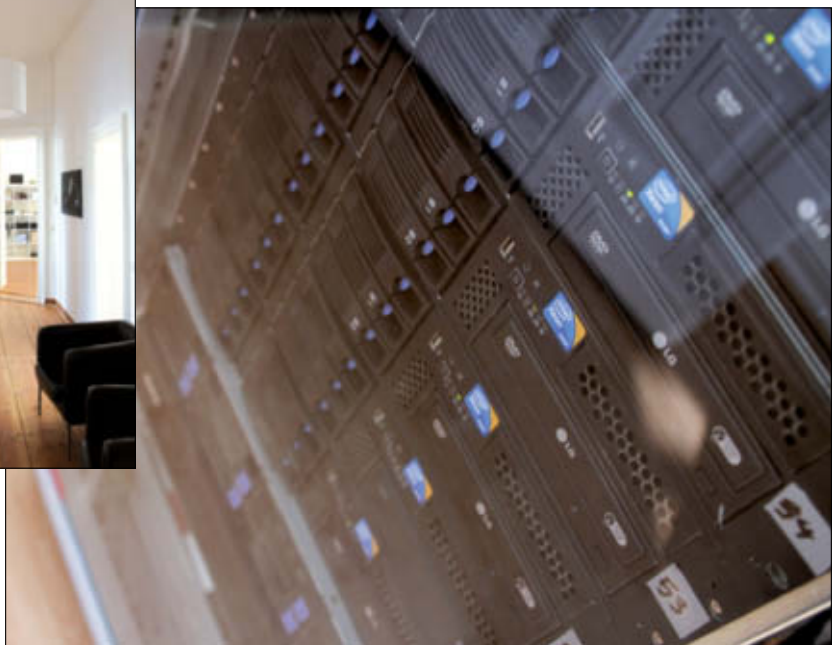
DP: Gibt es eine Hochschule, von der ihr besonders gerne Leute rekrutiert?

Fabian Pit Pross: Natürlich die Filmakademie!

DP: Was könnt ihr euren Arbeitnehmern bieten?

Fabian Pit Pross: Schöne Projekte, ein entspanntes und freundschaftliches, aber fokussiertes Arbeitsumfeld und schöne Shots fürs Reel.

DP: Wohin sollte man eine Bewerbung an Polynoid richten?



Die Berliner Räumlichkeiten und die Renderfarm von Polynoid.

Fabian Pit Pross: Bitte einfach an work@polynoid.tv und dann ganz, ganz viel Geduld haben. Wie gesagt suchen wir immer projektbezogen und manchmal (meistens) kommen wir mit dem Beantworten auch einfach nicht hinterher. Wir geben uns aber wirklich Mühe, jedem Feedback zu geben – auch wenn es mal ein, zwei Monate dauert.

DP: Welches war bis jetzt das, aus deiner persönlichen Sicht heraus, größte, tollste, anspruchsvollste Projekt von Polynoid?

Fabian Pit Pross: Sehr schwer zu beantworten. Auch wenn das nach einer Floskel klingt, versuchen wir eigentlich jedes Projekt als etwas Besonderes zu sehen und das Bestmögliche rauszuholen. Am Ende hat man es ja selber in der Hand, wie gut ein Job ist oder sein könnte. Auch die Sache mit dem Anspruch ist schwer zu beantworten, weil



sich das auf so viele Tasks beziehen kann: Manchmal ist ein Projekt aus Designsicht besonders anspruchsvoll, manchmal stellt sich eher die Technik oder der Kunde quer.

DP: Wie sieht die Zukunft von Polynoid aus?

Fabian Pit Pross: Mit unserer momentanen

»Zukünftig würden wir gerne wieder mehr eigene Projekte machen.«

Fabian Pit Pross
Polynoid

Größe sind wir eigentlich ganz zufrieden. Wenn wir expandieren, dann passiert das bei uns nie aus einer Absicht heraus, sondern einfach während oder wegen eines Projektes. Wir haben da keine Ziele, die wir erreichen müssen. Auf jeden Fall würden wir aber total gerne in Zukunft wieder mehr eigene Projekte machen. > mf