

## **Schule für Bildende Kunst und Gestaltung, Berlin**

Schönhauser Allee 36  
10435 Berlin

[www.kunstschuleberlin.de](http://www.kunstschuleberlin.de)

### **Berufsbeschreibung: Grafische(r) Zeichner/in – Illustration/Comic- und Trickfilmzeichnen**

#### **Die Tätigkeit im Überblick:**

Illustratoren, Comic-Zeichner/innen entwerfen, texten und zeichnen mit Texten gekoppelte Bilderfortsetzungsgeschichten. Sie verfassen Comicserien für Zeitungen und Zeitschriften, für die Werbung und illustrieren Medien aller Art, vom Magazin über Lernmittel für Kinder bis hin zu Seiten im Internet oder CD-ROMs.

Sie sind als freischaffende Comic-Zeichner/innen tätig oder arbeiten bei Buch-, Zeitschriften- oder Zeitungsverlagen. Darüber hinaus können sie bei Werbeagenturen, in PR-Agenturen sowie in Grafikdesignbüros beschäftigt sein.

Trickfilmzeichner/innen arbeiten im Medienbereich, vor allem in den Sparten Film, Fernsehen und Internet. Dabei wirken sie etwa an der Produktion von Werbespots, Musikclips oder Computer- und Schulungsfilm mit. Beim Erstellen der Illustrationen am Computer, das meist in Teamarbeit geschieht, bedienen sie sich modernster digitaler Bildbearbeitungs-, Zeichen- und Animationssoftware, deren Einsatz eine Vielzahl alternativer Colorationen, Kameraperspektiven, Schnitte und Spezialeffekte ermöglicht.

Sie arbeiten in Trickfilmstudios sowie in Ateliers, die Computeranimationen gestalten, Trickfilme zeichnen oder animierte Fernsehsendungen produzieren.

#### **Aufgaben und Tätigkeiten (Kurzform)**

Die Arbeit des Comic-Zeichners bzw. der Comic-Zeichnerin reicht von der Erstellung von Texten bis hin zur zeichnerischen Umsetzung der Geschichten. Diese haben meist abenteuerlichen, komischen, grotesken oder phantastischen Inhalt, wie zum Beispiel die Comics von Mickey Mouse, Tim und Struppi oder Asterix und Obelix. Als freie Autoren und Autorinnen veröffentlichen sie eigene Comicalben bei Verlagen, wozu sie alle Kniffe der Selbstvermarktung beherrschen müssen. Neben der Idee einer Geschichte entwickeln sie darauf aufbauend das Storybord, das sie meist schon mit den passenden und pointierten Texten versehen. Die einzelnen Figuren entwerfen und entwickeln sie zeichnerisch und arbeiten sie dann Bild für Bild aus. Per Hand werden die Linien dieser Vorzeichnungen von den Comic-Zeichnern und -Zeichnerinnen mit Tusche geschwärzt. Die Farbe ergänzen sie häufig direkt am

Computerbildschirm, wo der Comic mit entsprechender Grafiksoftware bearbeitet wird.

In verschiedenen Arbeitsphasen setzen Trickfilmzeichner/innen das Drehbuch um: Zunächst wird das sogenannte Storybord angelegt, in dem Charaktere, Orte und Handlungen in Zeichnungen umgesetzt werden. Damit die Bewegungssillusionen optimal sind, nimmt der "Linetester" - eine spezielle Software - die Zeichnungsfolgen auf. Nun ist es möglich, die Bilder am Computer aufeinander abzustimmen und zu bearbeiten. Daraufhin werden sogenannte "cleanups", Reinzeichnungen der Schlüsselbilder, gezeichnet. Hinzu kommen schließlich die Dialoge, die ebenfalls mit einer Spezialsoftware (Trackreader) übertragen werden können und die Colorierung der Zeichnungen, die seit der Verwendung spezieller Animationssoftware erheblich erleichtert wurde.

## **Arbeitsbedingungen**

Trickfilmzeichner/innen arbeiten in TV-Produktionsgesellschaften und Filmstudios. Sie zeichnen und bearbeiten die Figuren und Handlungen eigenständig innerhalb des Zeichnungsteams.

Setzen sie für das Skizzieren die althergebrachten Mittel Bleistift und Skizzenblock ein, so nutzen sie für die weitere Umsetzung und Realisierung den Computer mit Zeichen-, digitaler Bildbearbeitungs- und Animationssoftware, um beispielsweise Colorationen, Kameraperspektiven, Schnitte und Spezialeffekte zu ermöglichen. Diese Software beherrschen sie sicher.

Sie arbeiten auf Anweisung der Regie. Dabei müssen sie sehr schnell und flexibel auf neue Anforderungen eingehen, etwa wenn bereits angelegte Charaktere oder Orte wieder verworfen werden und neue Zeichnungen angelegt werden müssen. Neben ausgeprägtem zeichnerischem Talent und Teamfähigkeit, sind es vor allem Kreativität und Phantasie, die eine/n gute/n Trickfilmzeichner/in auszeichnen. Oftmals stehen sie unter Zeitdruck, da für die Filmproduktionen enge Termine einzuhalten sind.

## **Unmittelbare Beschäftigungs- und Besetzungsalternativen**

Im Folgenden werden Berufe oder Tätigkeiten genannt, die Ähnlichkeiten zum Ausgangsberuf aufweisen. Diese Berufe stellen für Bewerber eine mögliche Alternative dar. Darüber hinaus können Arbeitgeber Kräfte dieser Berufe als Alternativen für die Besetzung einer Arbeitsstelle im Ausgangsberuf in Betracht ziehen.

Manche Alternativberufe umfassen nur Teiltätigkeiten des Ausgangsberufs, andere erfordern eine Einarbeitungszeit, die im Einzelfall unterschiedlich lang sein kann.

## **Weiterbildung im Überblick**

### **Perspektiven**

Auch wer sich im Bereich Trickfilmzeichnung erfolgreich spezialisiert hat, steht - bedingt durch Veränderungen und Neuerungen - beruflich immer wieder vor neuen Herausforderungen. Eine Voraussetzung für den beruflichen Erfolg ist es daher, fachlich auf dem Laufenden zu bleiben und sein Fachwissen laufend zu ergänzen, zu vertiefen und an aktuelle Entwicklungen anzupassen. Andere Perspektiven im

Berufsleben können sein, sich beruflich zu verändern, im Beruf voranzukommen oder im Ausland zu arbeiten.

Aktuelle Trends im Trickfilm, neue Grafikprogramme oder Techniken des Zeichnens und der Animation sind Themen, denen sich Trickfilmzeichner/innen stellen müssen. Das Spektrum für eine fachliche Anpassungsweiterbildung ist breit und reicht von verfeinerten Gestaltungsmöglichkeiten, Grafik- und Animationssoftware, elektronischer Bildverarbeitung bis hin zu Öffentlichkeitsarbeit und Repräsentationstraining.

## **Aufstieg und Studium**

Wer es sich zum Ziel gesetzt hat, beruflich voranzukommen, kann ebenso aus einer Palette an Angeboten zur Aufstiegsweiterbildung auswählen. Je nachdem, welche berufliche Vorbildung man hat, kann dies beispielsweise eine Weiterbildung zum Web-Designer bzw. zur Web-Designerin, zum Mediengestalter bzw. zur Mediengestalterin oder zum Grafischen Zeichner bzw. zur Grafischen Zeichnerin sein. Auch eine Weiterbildung zum Betriebswirt bzw. zur Betriebswirtin für Medien ist möglich.

Damit nicht zu viel Zeit auf der Strecke bleibt, werden Vorbereitungslehrgänge auf Weiterbildungsprüfungen teilweise auch in Form von E-Learning/ Blended Learning angeboten. Hier lernen die Teilnehmer/innen jedoch nicht ausschließlich alleine am Computer. Während des Lehrgangs stehen sie in der Regel in Kontakt mit einem Dozenten, der für inhaltliche und technische Fragen zur Verfügung steht.

Trickfilmzeichner/innen mit Hochschulzugangsberechtigung können – sofern sie nicht bereits über einen entsprechenden Hochschulabschluss verfügen – beispielsweise einen Bachelorabschluss im Bereich Bildende Kunst oder Design erwerben.

## **Arbeitsbereiche/Branchen**

Man kann als freischaffende Comic-Zeichner/innen tätig sein oder arbeiten bei Buch-, Zeitschriften- und Zeitungsverlagen. Darüber hinaus kann man bei Werbeagenturen, in PR-Agenturen sowie in Grafikdesignbüros beschäftigt sein.

Branchen im Einzelnen

- Kunst, Kultur, Museen
  - Selbstständige bildende Künstlerinnen und Künstler, insbesondere freischaffende Comic-Zeichner/innen
- Verlage
  - Verlegen von Büchern, insbesondere Buchillustrationen
  - Verlegen von Zeitungen, insbesondere Illustrationen
  - Verlegen von Zeitschriften, insbesondere Comichefte, Illustrationen für Zeitschriften
  - Sonstiges Verlagswesen (ohne Software), z.B. Internetverlage, Multimedia-Verlage

Darüber hinaus bieten sich Beschäftigungsmöglichkeiten in folgenden Arbeitsbereichen/Branchen:

- Werbung
  - Werbeagenturen, z.B. Werbe- und Medienagenturen, Multimediaagenturen
- Design, Gestaltung
  - Grafik- und Kommunikationsdesign

- Public Relations
  - Public-Relations-Beratung, z.B. in PR-Agenturen mit eigener Grafikabteilung

Als Trickfilmzeichner arbeiten Sie in Trickfilmstudios sowie in Ateliers, die Computeranimationen gestalten, Trickfilme zeichnen oder animierte Fernsehsendungen produzieren.

Branchen im Einzelnen

- Filmwirtschaft
  - Herstellung von Filmen, Videofilmen und Fernsehprogrammen, insbesondere Trickfilmstudios
  - Nachbearbeitung und sonstige Filmtechnik, z.B. Studios für Animation und Digitaltechnik
- Rundfunk, Fernsehen
  - Fernsehveranstalter, z.B. Sender für Kinder-, Jugend- und sonstige animierte Programme
- Sonst. Dienstleistungen für Unternehmen und Privathaushalte
  - Erbringung von sonstigen Dienstleistungen a. n. g., z.B. Ateliers, die Computeranimationen gestalten oder Trickfilme zeichnen

## **Arbeitsbedingungen**

Comic-Zeichner/innen entwickeln Comics und Illustrationen von Medien aller Art für Verlage, kulturelle Einrichtungen und Werbeagenturen. Moderne Kommunikations- und Informationsmittel setzen sie routiniert ein.

In der Regel sind sie freischaffend tätig und arbeiten projektbezogen als Dienstleistender für Unternehmen.

Bei der Entwicklung ihrer Comics bzw. Illustrationen arbeiten sie selbständig und eigenverantwortlich. Da sie häufig Kontakte mit potentiellen Auftraggebern oder Verlagen zur Umsetzung ihrer Arbeiten haben, sind Kommunikationsfähigkeit, Überzeugungskraft und Durchsetzungsvermögen wichtige Voraussetzungen.

Aufgrund ihrer freiberuflichen Tätigkeit sind auch betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse von Vorteil.

Zur Durchführung ihrer Arbeit brauchen sie Gefühl für Mimik und Gestik von Figuren sowie für Bewegung, die sie auch unanimierten Bildern verleihen müssen. Damit eine Figur lebendig wirkt, setzen sie ihre Entwürfe mit viel zeichnerischem Geschick und einer leidenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Medium um. Neben Praxis in unterschiedlichen Zeichentechniken und Fertigkeiten im Kolorieren benötigen Comic-Zeichner/innen außerdem Kenntnisse in Zeichen-, Bildbearbeitungs- und auch Animationssoftware am PC. Kreativität, Witz und Fantasie sowie erzählerisches Talent sind wichtige Eigenschaften.

Hoher Konkurrenzkampf und zum Teil niedrige Entlohnungen kennzeichnen ihre Arbeit. Da sie zur Sicherung ihres Lebensunterhalts zum Teil parallel mehrere Jobs ausführen, müssen sie Überstunden und Wochenendarbeit in Kauf nehmen.

## **Arbeitsbedingungen im Einzelnen**

- Arbeit im Sitzen
- Bildschirmarbeit (mit Zeichen-, Bildbearbeitungs- und Animationssoftware arbeiten)
- Handarbeit (z.B. einzelne Figuren entwerfen, Vorzeichnungen erstellen, Zeichnungen mit Tusche schwärzen)

- Präzisions-, Feinarbeit (Mimik und Gestik der Figuren detailliert herausarbeiten)
- Arbeit in Büroräumen
- Kundenkontakt (z.B. mit Kunden die Comics und Illustrationen besprechen)
- Termin- und Zeitdruck (durch Fertigstellungstermine)

## **Unmittelbare Beschäftigungs- und Besetzungsalternativen**

Im Folgenden werden Berufe oder Tätigkeiten genannt, die Ähnlichkeiten zum Ausgangsberuf aufweisen. Diese Berufe stellen für Bewerber eine mögliche Alternative dar. Darüber hinaus können Arbeitgeber Kräfte dieser Berufe als Alternativen für die Besetzung einer Arbeitsstelle im Ausgangsberuf in Betracht ziehen.

Manche Alternativberufe umfassen nur Teiltätigkeiten des Ausgangsberufs, andere erfordern eine Einarbeitungszeit, die im Einzelfall unterschiedlich lang sein kann.

Zugang:

In der Regel wird für den Zugang zur Tätigkeit eine abgeschlossene Berufsausbildung als Grafische/r Zeichner/in. Um diese Tätigkeit ausüben zu können, wird üblicherweise eine künstlerische Ausbildung, z.B. als Kunstmaler/in, oder ein Studium im Bereich Grafikdesign gefordert. Um diese Tätigkeit ausüben zu können, wird üblicherweise keine spezielle Ausbildung gefordert.

Jedoch kann eine Ausbildung bzw. ein Studium im Bereich Grafik oder Kunst von Vorteil sein.

Zugangsberufe:

Die folgenden Berufe stellen in der Regel nur eine Auswahl an Zugangsmöglichkeiten zur Tätigkeit als Comic- und Trickfilmzeichner/in dar.

- Trickfilmzeichner/in
- Comiczeichner/in
- Designer/in (Hochschule)- Grafikdesign
- Kunstmaler/in
- Bildende/r Künstler/in

Tätigkeitsbezeichnungen:

Auch übliche Berufsbezeichnungen/Synonyme

- Comic-Illustrator/in
- Comic-Macher/in
- Animationsdesigner/in
- Animationszeichner/in
- Animator/in
- Charakter-Designer/in
- Comic-Zeichner/in (Trickfilm)
- Designer/in - Trickfilm
- Trickfilm-Illustrator/in
- Trickfilm-Macher/in
- Trickfilmdesigner/in

## **Kompetenzen**

Die folgende Liste enthält eine Auswahl der für diesen Beruf wichtigsten Fertigkeiten und Kenntnisse. Die Auswahl dieser Kompetenzen erfolgt auf Basis der Auswertung von Stellen- und Bewerberangeboten.

Kernkompetenzen, die in diesem Beruf grundsätzlich erforderlich sind:

- Comiczeichnen
- Entwurf
- Freihandzeichnen
- Storyborderstellung
- Bildbearbeitung, digital
- Computeranimation
- Entwurf
- Trickfilm
- Zeichnen

Weitere Kompetenzen, die für die Ausübung dieses Berufs bedeutsam sein können:

- Dramaturgie
- Grafik-Design (Gebrauchsgrafik)
- Illustrieren
- Layout
- Typografie, Schriftgestaltung
- Webdesign
- Werbung
- Layout
- Produktion (Bühne, Film, Fernsehen, Video, Audiovision)
- Werbekommunikation

Darüber hinaus enthält die folgende Kompetenzgruppe weitere relevante Fertigkeiten und Kenntnisse für den vorliegenden Beruf:

- Kompetenzgruppe "Grafik-, Bildbearbeitungs-, DTP-, Multimediasoftware"

## **Verdienst/Einkommen**

Die berufliche Tätigkeit als Comiczeichner/in wird vorwiegend in Selbstständigkeit ausgeübt. Aus diesem Grund sind Aussagen über die dabei zu erzielenden Verdienstmöglichkeiten nicht möglich.

Die folgenden Angaben nach Verdi sollen der Orientierung für Trickzeichner/in dienen und einen Eindruck von der Bandbreite der Einkommen vermitteln. Ansprüche können aus ihnen nicht abgeleitet werden.

Das Einkommen ist wesentlich von den jeweiligen Anforderungen abhängig. Daneben werden in der Regel Berufserfahrung und Verantwortlichkeit berücksichtigt. Neben einer Grundvergütung werden teilweise Zulagen und Sonderzahlungen wie 13. Monatsgehalt, Urlaubsgeld und vermögenswirksame Leistungen gezahlt. Es treten regionale und branchenabhängige Einkommensunterschiede auf.

Bei dieser Tätigkeit kann die tarifliche Bruttogrundvergütung beispielsweise € 2.262 bis € 2.703 im Monat betragen.

## **Gesetze/Regelungen**

Für diese Tätigkeit liegen keine relevanten rechtlichen Regelungen vor.