

Space Vets: »Die kreative Vision kommt immer noch vom Menschen«

EIN GESPRÄCH MIT ISABEL GALFE*

Was macht Storybook Studios?

Galfe: Storybook Studios produziert Bewegtbildinhalte, also Serien, Filme etc., mit KI. Wir haben ein sehr breites Spektrum von Animationskinderserien bis zu Serien, die nach Realfilm aussehen. Wir haben zum Beispiel gerade den Kurzfilm *The Barrier* herausgebracht, der eher im Science-Fiction-Genre bzw. dystopischen Genre verortet ist.

Wie sind Sie auf die mit KI produzierte Kinderanimationsserie *Space Vets* gekommen?

Galfe: *Space Vets* (Abb. 1) entstand bei Storybook Studios intern. Unser Creative Director Albert Bozesan hatte die Idee dazu, da er einerseits *Star-Trek*-Fan ist, und andererseits, weil er Tierärzt*innen in seinem nahen Umfeld hatte und dachte, dass das eine spannende Kombination wäre. Er schrieb ein erstes Konzept und hat uns das im Team gepitcht. Wir fanden die Idee großartig und gaben dieses erste Konzept in die Hände der Autorin Anna Ludwig. Sie entwickelte es weiter und schrieb im Anschluss unsere erste Drehbuchfolge.

Wo haben Sie bei *Space Vets* KI eingesetzt?

Galfe: KI war eigentlich in allen Produktionsbereichen mit dabei, außer, das möchte ich ganz klar sagen, beim Drehbuch. Drehbuch und Story wurden ganz klassisch mit der Autorin entwickelt und geschrieben. Ab dann war aber KI in allen Produktionsbereichen mit dabei – vor

allem bei der visuellen Ausgestaltung, beim Character Design und den Environments. In der Animation und auch später bei den Voices, dem Lip-Syncing, hat es unterstützt. Dabei war es eine sehr große Hilfe. Grob geschätzt haben wir etwa 80 % mit KI gemacht.

Was haben Sie bei den Charakteren konkret mit KI gemacht?

Galfe: Es gibt zunächst die Vision des Regisseurs, wie der Character aussehen soll. Es ist also nach wie vor eindeutig eine kreative Entscheidung, die von einem Menschen getroffen wird. Dann geht es darum, diese Vision mit der KI als Werkzeug umzusetzen.

Bei den Characters sind wir so vorgegangen, dass es erst mal einen Prompt gab. Man gibt an die KI weiter, wie der Character aussehen soll – welche Farbe, Größe etc. Dann bekommt man verschiedene Vorschläge in Form von 2D-Bildern. Aus diesen 2D-Bildern kann man mit KI sehr schnell, in Sekunden tatsächlich, ein 3D-Modell

entstehen lassen. Das ist zwar zunächst ein bisschen grob, aber man kann es sehr schnell verfeinern und auch wieder mithilfe von KI eine richtige Textur darüberlegen. Dann hat man tatsächlich den fertigen Character.

Wie kann KI bei den Settings helfen?

Galfe: Dabei sind wir ähnlich vorgegangen. Das Raumschiff zum Beispiel (Abb. 2 und 3) hat ein Kollege mit der Grafiksoftware *Blender* erst mal grob in 3D gebaut. Er hat die Farben und eine Art Grundriss vorgegeben. Dann hat er der KI gesagt, wie sie es ausmalen und ausfüllen soll. Es ist sehr detailreich geworden und es entstand sehr, sehr schnell. Das Gute für uns ist, dass wir danach wirklich ein 3D-Raumschiff hatten, das von innen klasse aussieht, und wir konnten unsere Charaktere überall platzieren, wo wir sie haben wollen. Das macht die Arbeit natürlich viel einfacher, als wenn man selbst zum Beispiel jeden einzelnen Knopf auf der Konsole reinmalen muss.

Wie entstanden die Planeten und die Planetenwelt?

Galfe: In der ersten Folge geht es um den Wüstenplaneten Wuffara, das war im Drehbuch so vorgegeben. Pro Folge gibt es dann immer einen neuen Planeten, der eine neue Besonderheit hat. Das ist aber hauptsächlich durch die Autorin und eben auch durch die Geschichte, die sich in der jeweiligen Folge entwickelt, entstanden.



Abb. 1: *Space Vets*: Die Kinderanimationsserie um Tierärzt*innen und Wissenschaftler*innen im Weltall wurde zum Großteil mit KI produziert

Machen Sie das auch mit KI?

Galfe: Ja. Es geht auch hier wieder darum, dass man eine Vision hat und sich überlegt, wie der Planet aussehen soll und was ihn besonders macht. Das gibt man dann an die KI weiter. Man erhält von der KI natürlich immer viele Vorschläge, von denen man dann selektieren muss, bis man bei seinem finalen Produkt ist, mit dem man glücklich ist und das so ist, wie man es sich vorgestellt hat.

Was bringt KI zeitlich und finanziell?

Galfe: Für die Produktion unserer ersten Pilotfolge haben wir 60 Tage gebraucht. Das ist im Vergleich zu herkömmlichen Wegen ungefähr viermal schneller. Dadurch hat man automatisch eine finanzielle Einsparung. Das Schöne ist aber eigentlich, dass man als Produktionsfirma, wie wir es sind, Projekte machen kann, an die man glaubt. Man kann einfach mal sagen, wir können das jetzt inhouse stemmen und wir machen jetzt die Folge, weil wir das Projekt oder das Konzept so großartig finden. Dadurch erlangt man viel mehr Freiheiten als zuvor.

Wie gewährleisten Sie die Qualität der Geschichten und auch, dass Werte wie prosoziales Verhalten miterzählt werden?

Galfe: Konkret bei den *Space Vets*, aber auch bei unseren anderen Projekten, lassen wir Autor*innen schreiben, die sich in diesem Bereich auskennen und Erfahrung haben. Sie sind auch immer offen für Feedback und Beratung, z. B. vom IZI. Generell und gerade auch bei Kinderserien ist uns wichtig, dass man in den Geschichten immer Abenteuer erlebt und Spaß hat, dies aber auch mit ein paar wertvollen Bildungsinformationen wie Teamarbeit, Umweltschutz, Tierschutz etc. verbunden ist; dass man sozusagen auch immer noch eine kleine Botschaft mit in die Folge einbringt, auch wenn sie natürlich hauptsächlich Spaß machen soll.

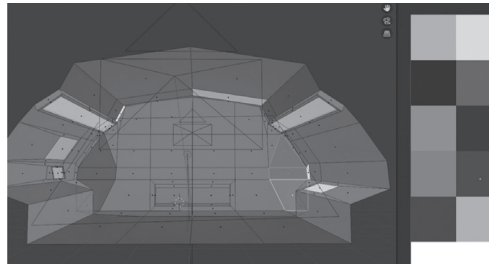


Abb. 2 und 3: Für das Raumschiff wurde zunächst ein grobes 3D-Modell mit Grundriss und Farben erstellt, das mithilfe von KI ausgemalt und mit Details gefüllt wurde

Zusätzlich testeten wir die *Space Vets*-Folge mit der Zielgruppe. Auch da erhielten wir tolles Feedback, was schon funktioniert, was nicht funktioniert, was die Kinder verstehen, ob die Messages rüberkommen, die wir rüberbringen wollen. Es ist immer sehr hilfreich, direktes Feedback vom Publikum zu bekommen.

Unsere Autorin Anna Ludwig ist auch sehr nahe an der Zielgruppe dran, was uns sehr hilft. Sie hat Grundschullehreramt studiert und arbeitet noch in der Grundschule. Dadurch bringt sie den pädagogischen Wert gut mit ein und kennt sich aus, was Kinder verstehen und wie man es rüberbringen muss, damit es für sie nicht langweilig, sondern spannend ist.

Was sollen sich die Kinder zum Beispiel aus Folge 1 mitnehmen?

Galfe: Bei Folge 1 hätte ich gerne, dass die Kinder lernen, dass man als Team zusammenarbeiten kann, jede*r seine Stärken und Schwächen hat, man sich als Team gegenseitig unterstützt und man sich aufeinander verlassen kann. Außerdem wäre es schön, wenn die Kinder ein wenig den Umweltaspekt

und den Klimaschutz mitnehmen. Ich würde mir wünschen, dass eine gewisse Grundaufmerksamkeit dafür geschaffen wird, wie ich mit Pflanzen umgehe, und vielleicht auch, dass eine Lust geweckt wird, im Sinne von »Vielleicht habe ich meine eigene Pflanze, ich muss sie gießen«. Das fände ich schön.

Was sind Ihre Learnings aus den 60 Tagen? Was würden Sie anders machen?

Galfe: Wir haben in den 60 Tagen sehr viel gelernt, was unsere Workflows angeht und wie die Folge aufgebaut ist. Die Haupt-Learnings betreffen aber eher den technischen Bereich. Was wir im erzählerischen Bereich gelernt haben, war, dass wir die Stärken und Schwächen

der einzelnen Charaktere noch mehr rausbringen wollen und dass wir noch mehr Spannung reinbringen, damit die Geschichten für die Kinder noch spaßiger werden. Außerdem wollen wir die Probleme noch mehr in den Fokus heben und ein wenig spannender und länger thematisieren als in der ersten Folge.

Wie geht es mit den Space Vets weiter?

Galfe: Geplant sind 4 Staffeln à 26 Folgen. Es wird fleißig geschrieben und wir haben gerade damit begonnen, die zweite Folge umzusetzen. Und dann haben wir hoffentlich ganz viele Weltraumabenteuer mit dieser vielseitigen Crew, die wir uns alle anschauen können und dabei noch ein bisschen etwas lernen können. ■

* Isabel Galfe ist Family Entertainment Producer und AI Content Specialist bei Storybook Studios, München.

