

04.07.2011 | CGI

Hereafter, Harry und Hindenburg

High-End mit Herzblut: Im Rahmen des Filmfests München präsentierte der MedienCampus Bayern in Kooperation mit filmtoolsConsult das 14. ANIMATION MEETING am 30. Juni im Münchner Gasteig und hatte drei fantastische Projekte mit im Gepäck.

Den Anfang der wie immer gut besuchten Veranstaltung machte Thomas Zauner von der Münchner Firma ScanlineVFX. Für das Clint-Eastwood-Projekt „Hereafter – das Leben danach“ verantworteten die Wasser-Spezialisten eine beeindruckende Tsunami-Animation. Zauner gewährte den Besuchern einen tiefen Making-of-Einblick in die Arbeit der Postproduktion.



© WARNER

Das Anrollen der Tsunami-Welle an den Strand und die damit einhergehende Zerstörung löste Scanline mit einem komplexen Destruction Set, in dem mehrere Simulationen – zuerst berstende Häuser, dann das anrollende Wasser – gefahren wurden. Digitale Darsteller und gemotioncapturte Darsteller sowie Drehs in einem Wassertank sorgten für realistische Effekte im Kinosaal. Nicht nur die Teilnehmer des ANIMATION MEETINGS waren von diesem Making of beeindruckt: Für die Arbeit an Hereafter wurde Scanline dieses Jahr mit einem VES Award ausgezeichnet und war zudem für einen Effekte-Oscar nominiert. Eine CGI-Anekdote war das Auflegen von digitalem Make-up der Hauptdarstellerin. Da Clint Eastwood wohl ein wenig ungeduldig ist, musste eine Szene aus Zeitgründen ohne Make-up gedreht werden, was Scanline dann im Nachhinein aufwendig nachlegen musste.

Neben dem Hauptprojekt, der Wasseranimation, wurde auch besonderes Augenmerk auf unsichtbare Effekte gelegt, die nicht minder aufwendig mehr Wellen oder einen Steg auf das Meer zauberten oder kurzerhand einen Hain mit einem neuen Schosshintergrund aufpeppten. Dies erfolgte mittels eines dreidimensionalen Scans des Sets und erforderte das Freistellen der filigranen Blätter. Insgesamt arbeitete Scanline 8 Monate an der Produktion.



© WARNER

Framestores Hauselfen

Mit „Harry“ in der Überschrift war natürlich Zauberlegende Harry Potter gemeint. Referent Christian Kaestner berichtete über die Arbeit von Framestore an den Figuren Dobby und Kreacher aus dem Film „Harry Potter and the Deathly Hallows“. Die Effektfirma, die sich vor allem im Bereich der Creature-Kreation einen Namen gemacht hat, wirkte an allen Harry-Potter-Filmen mit, und ist somit seit rund zehn Jahren in der sagenhaften Welt zuhause. Auch Framestore wurde mit dem Oscar für die besten visuellen Effekte nominiert und für ihre Arbeit am Hauselfen Dobby mit einem VES Award ausgezeichnet. Das dürfte auch die 60 Mitarbeiter gefreut haben, die 16 Monate lang an den Effekten getüftelt haben.



© Framestore

Da seit dem letzten Film über den Zauberschüler mit der Narbe schon wieder vier Jahre ins Land gegangen sind, fing Framestore mit dem Hauselfen wieder ganz von vorne an, so dass Dobbys erneutes digitales Leben zunächst ganz klassisch als Maquette-Modell begann. Schwieriger als der von den Proportionen etwas menschlich anmutendere Elf Kreacher, den Framestore dieses Mal zum ersten Mal animierte, war definitiv Dobby. Als mittlerweile freier Hauself war eine starke emotionale Beziehung zum Zuschauer erforderlich, so dass der Elf rund 5 Mal „umgebaut“ und die überdimensionalen Ohren und Augen etwas verkleinert wurden. Gerade in letztere wurde viel Zeit investiert und kleine Hautschichten im Auge gerigged, da Dobby in

vielen Nahaufnahmen zu sehen war. Mit Hilfe von Referenzaufnahmen der Sprecher gelang Framestore eine Animation, die ihresgleichen sucht.



© Framestore

Höhenflug mit VFX-Unit

VFX-Supervisor Denis Behnke von der VFX-Unit berichtete zuletzt über die Produktion des RTL-Films „Die Hindenburg“. Geplant als alles überragender Stern deutscher Ingenieurskunst, ging der Zeppelin stattdessen als eines der größten Unglücke in die Geschichte der Luftfahrt ein und beendete 1937 damit die Ära der Luftschiffe. Für die RTL-Produktion galt es, den größten Zeppelin der Welt mit 245 Metern Länge und 50 Metern Höhe inklusive Absturz glaubhaft darzustellen. Begonnen hat die Produktion viel früher unter dem Arbeitstitel „Himmelfahrt“ im Jahr 2006. Damals scheiterte das Projekt an Finanzierung und Umsetzbarkeit. Erst als es gelang, einen kanadischen Produzenten mit ins Boot zu holen, waren die Weltvertriebsrechte möglich, so dass man 2009 endlich in die Produktion einsteigen konnte. Hauptausführende Firma war Pixomondo aus Stuttgart und nur einige Wire Removals wurden aus Kostengründen nach Asien verlagert.



© teamWorx Television & Film GmbH

„In Deutschland ist es sehr schwierig, aufwendige Projekte zu realisieren“, erklärte Behnke. Deshalb sei eine akribische Planung notwendig, die besonders bei der

Darstellung des Zeppelins am Landeplatz zum Tragen kam. Vorgesehen war eine Fahrt unter dem Zeppelin hindurch, wobei die Kamera den Blick schweifen ließ, um auch die langen Reihen anstehender Passagiere einzufangen. Gruppen von Statisten hielten Tauen, die später im Film den Zeppelin positionieren. Doch am Set herrschte bis auf ein paar Stangen, die die Ausmaße abgrenzten, gähnende Leere. Nicht nur für eine Kamerafahrt, sondern auch für die Schauspieler war hier eine Previsualisierung hilfreich, um einen Eindruck von der immensen Größe dieses Luftschiffes zu erhalten. Neben CGI gab es jedoch auch handfeste Sets, wie ein abkippbare Set der Kabine oder gar das große, 20 Meter hohe „Super Set“ in Köln, in dem der Innenbereich des Zeppelins nachgebaut wurde, oder 1:4-Modelle, mit denen die Feuerstöße erprobt wurden. Weitere Visualisierungen ließen längst vergangener Hangargebäude oder das New York der damaligen Zeit wieder auferstehen, was die Renderfarmen heiß laufen ließ.

Da dem Publikum die Aufnahmen vom Absturz bekannt waren, war es wichtig, die volle Kontrolle darüber zu erhalten und das R&D-Department somit für hinreichende Simulationen einzuspannen. Herausgekommen ist eine beeindruckende Produktion, die die Geschichte der Hindenburg anschaulich auf die deutschen Fernsehbildschirme gebannt hat.



© teamWorx Television & Film GmbH

Insgesamt war das ANIMATION MEETING wieder eine gelungene Veranstaltung im Münchner Gasteig, die sich über Jahre auch einen Namen gemacht hat, wie die Schlangen vor dem Einlass jedes Jahr deutlich zeigen. Auch dieses Jahr wurden die zahlreichen Besucher nicht enttäuscht, sondern erhielten aus erster Hand tiefe Einblicke in herausragende, aktuelle Produktionen, die anschaulich die technischen und künstlerischen Möglichkeiten und die Arbeitsweise der Artists in den Postproduktionsstudios demonstrieren.