



VIERUNDZWANZIG.DE
DAS WISSENSPORTAL DER
DEUTSCHEN FILMAKADEMIE

Kategorie: VFX

Interview mit Alex Lemke

Alex Lemke, vielen Dank, dass Sie gekommen sind, um mit uns über WIR SIND DIE NACHT zu sprechen. Was erzählt die Verwandlungsszene an diesem Punkt des Films? In welchem Kontext steht sie?

Alex Lemke: Im Endeffekt geht es ja in WIR SIND DIE NACHT darum, dass dieses Straßenmädchen Lena durch den Vampirbiss zu eine wunderschönen Frau wird und Superkräfte bekommt und scheinbar ein neues, tolles Leben beginnen kann, was im Endeffekt aber doch nicht so wirklich gut ist. Und diese Verwandlung ist eben der Moment, wo sie dann ihre hässliche Schale abwirft sozusagen und das Wunderschöne, das die ganze Zeit schon in ihr geschlummert hat, zum Vorschein kommt.

Und so etwas ist natürlich für jemanden in meiner Berufssparte eine große Herausforderung: Einerseits es überhaupt technisch umzusetzen, wie man das angeht, und andererseits, dass man es auf eine Art und Weise umsetzt, die man in der Form, wie es immer so schön heißt, vorher noch nicht gesehen hat.

Wie geht man so eine Thematik an? Am Anfang steht im Endeffekt immer das Drehbuch. Und im Drehbuch steht so eine Szene beschrieben mit ein paar kurzen Sätzen, die zum Teil relativ konkret sind, wie z.B. ‚Ihr Tattoo am Bauchnabel löst sich auf.‘ Gut, aber das ist jetzt einfach mal nur ein Satz und wie genau das aussieht, wie genau das Tattoo aussieht, das weiß zu dem Zeitpunkt noch keiner. Dann gibt es vor dem Dreh immer die Vorbesprechungen. Komplette Produktionssitzungen, wo alle Departments sich gemeinsam darüber unterhalten, wie man bestimmte Sachverhalte umsetzen kann. Technisch und auch kreativ. Wie man das auflösen kann. Und in dem Fall waren es hauptsächlich eben visuelle Effekte – also mein Bereich – und Make-up, die angesprochen waren.

Es war klar, das Georg Korpás, der das Haupt-Make-up gemacht hat bei dem Film, für den einen Teil – diese Schrotflintenwunde, die sie auf der Brust hat, die dann zusammenwächst – sowieso einen Körperabdruck von Karoline Herfurth hat machen müssen. Das heißt, er hatte die Bauchdecke ja auch schon als Produktion. Und dann war mein erster Gedanke, ob man einen Silikonbauch anfertigt, durch den man dann von hinten Farbe durchpumpt unter Wasser und das Ganze dann filmt. Dann war die Überlegung: Gut, das kann man machen, aber dann würde die Tätowierung ja trotzdem noch nicht verschwinden, weil die sich ja dadurch nicht auflöst, erstens Mal. Und zweitens Mal könnte man wirklich nur eine begrenzte Anzahl von Takes drehen, weil eben das Wasser einfach versaut würde. Und sonst hieße das, Wasser immer komplett austauschen, neu einlassen und so etwas dauert am Set – ich meine, das war doch eine Hundertliter-Wanne – das dauert doch einfach schon so zwanzig Minuten. Und wie wir alle wissen, ist Drehzeit kostbar, also lief es relativ schnell auf eine Lösung raus, die visuelle Effekte erfordert. Was im Endeffekt für die Szene gedreht wurde, war die Bauchdecke von der Karoline Herfurth ein Mal mit Tätowierung, ein Mal ohne Tätowierung quasi nur als Referenz. Und anschließend wurde dann die Tätowierung digital weg gemalt sozusagen, sodass man einen sauberen Hintergrund hat, dann digital wieder drauf gesetzt. Und schließlich gab es dann eine sogenannte Partikelsimulation: Das heißt, man hat ein 3D-Modell von der Bauchdecke gebaut, auf dem dann die Tätowierung als 3-dimensionales Muster nachgefertigt wurde und dieses Muster löste sich dann in lauter kleine

Spurenelemente auf. Und oben drüber kam dann noch eine Fluidsimulation, also eine Flüssigkeitssimulation. Und schließlich wurde das Ganze miteinander kombiniert, dass es glaubwürdig aussah.

Das hört sich jetzt einfach an. Das war tatsächlich ein Prozess, der insgesamt, denke ich, mal so zwei, drei Monate gedauert hat. Einfach, weil man durch sehr viele Iterationen gehen musste, bevor man einen Look gefunden hat, der Regie und Schnitt – der Cutter Ueli Christen war auch sehr involviert – gefallen hat.

Mir hat an dieser Szene gefallen, dass es sie eine gewisse Dramaturgie hat, so einen gewissen Bogen, der markiert wird von den Spezialeffekten, von den visuellen Effekten. Beschreiben Sie einfach mal diesen Bogen.

Erst einmal bespricht man im Vorfeld, wie wir die Szene auflösen wollen, damit sie wirklich gut funktioniert. Was wir gemacht haben, war: Wir fangen mit einer ‚over-shoulder‘ an, wenn sie in der Badewanne liegt. Sie zieht sich ihren Verband vom Hals ab und da fangen die Wunden schon an, sich aufzulösen. Was wir immer geschaut haben, ist, dass die Wunden sich nie komplett auflösen bis zum Umschnitt. Sondern dass das immer noch ein bisschen Bewegung drin ist.

Das war früher immer so ein Kennzeichen für Effekte, dass die wirklich mit dem Schnitt auch gnadenlos abgeschlossen waren. Und das haben wir versucht, ein bisschen organischer hinzukriegen, indem die Bewegung immer noch weitergeführt wird. Das heißt, die Verwandlung ist nie komplett fertig oder sie ist, so weit vor dem Schnitt schon abgeschlossen, dass man noch Zeit hat, sozusagen das fertige Endprodukt zu genießen.

Also wir fangen an mit der ‚over-shoulder‘, sie löst sich den Verband, die Wunden ziehen sich zusammen. Schneiden um in eine Frontale, wo sie bemerkt, was da passiert und sich dann den zweiten Verband von der Brust ablöst. Und das war auch so eine Einstellung, die ist ziemlich lang – ich glaube, die ist etwa 20 Sekunden – wo man wirklich Zeit hat, lange dem Zusammenwachsen dieser Wunde zuzuschauen. Ich finde die auch total großartig gelöst. Und dann kommt der große Verwandlungseffekt, der aber wirklich extrem aufwendig war, aber auch sehr subtil. Das heißt, sie hat eine Wunde im Gesicht, die sich komplett ablöst. Die Farbe, die schwarze Farbe aus ihren Haaren wäscht sich raus und gleichzeitig fangen die Haare unter Wasser an zu wachsen und werden diese langen, rotblonden Haare, die sie dann nachher hat. Dann kommt das Tattoo, was sich auflöst. Und dann steigt sie nach oben. Und wenn sie aus der Wanne kommt, ist sie der neugeborene schöne Schwan.

Ich fand interessant, dass es mit einem Detail anfängt und dann irgendwann gibt es diese komplette Verwandlung. Das ist so das, was mir als Bogen daran gefiel. Er hat ja mehrere Stufen und mich würde interessieren, wie Sie das tatsächlich gemacht haben.

Die zwei Hauptmöglichkeiten, die man hat, einen solchen Effekt umzusetzen, sind entweder a) eine digitale Wunde auf saubere Haut zu setzen oder Make-up macht die Wunde auf die Haut und man entfernt sie, malt sie weg und erzeugt sozusagen eine künstliche saubere Haut. Wir haben uns größtenteils für den zweiten Weg entschieden.

Das heißt, Georg Korpás hat Maskenelemente angefertigt, die wir dann digital weg gemalt haben und dann haben wir versucht, einen schönen Übergangseffekt zu finden. Das ist klasse! Also ‚morphen‘ hat ja in der Zwischenzeit jeder schon mal gehört. Was es genau bedeutet, wissen die meisten dann nicht unbedingt. Aber das ist im Prinzip genau das, was dahinter steht. ‚Morphen‘ ist, man ‚warped‘ ein Bild, man verzerrt ein Bild. Das heißt, es fängt an, sich zu bewegen, und gleichzeitig blendet man es in ein anderes Bild über. Das nennt man ‚morphen‘. Und das ist das, was wir hier machen. Wir ‚warpen‘ also unsere Wunde, die wird kleiner, und blenden dabei gleichzeitig in eine saubere Hautstruktur über. Das ist im Prinzip das Geheimnis dahinter. Und warum man das nicht auf der sauberen Haut macht? Dadurch dass die Schauspielerin sich bewegt

und dreht, muss man ihre Bewegung wirklich nachahmen. Und wenn man nur die Haut zur Verfügung hätte – das ist eine glatte Fläche –, dann wäre es sehr schwierig, diese Bewegung hundertprozentig nachzuahmen. Das ist einfacher, wenn tatsächlich schon etwas auf der Haut vorhanden ist.

Also entweder man würde ‚tracking marker‘ drauf malen, so kleine Punkte, die der Rechner dann verfolgen kann. Oder man hat eh gleich eine Wunde drauf, die man dann im richtigen Licht fotografiert. Das heißt, man muss sich keine Gedanken machen, die schön hinzukriegen, sondern die kann man 1:1 nehmen, wie sie ist, und entfernt sie dann nur einfach nachträglich.

Das finde ich ein interessantes Element dieses Films, dass es einerseits die visuellen Effekte im Raum und dann die Effekte auf der Haut gibt. Denn dieser Dampf auf den Körpern der Vampire im Sonnenlicht usw. Das Ausgangsmaterial war im Grunde die Haut und der Körper?

Genau. Und dann haben wir uns immer auch überlegt, wie kann man jetzt so etwas machen? Wenn die Vampire dampfen zum Beispiel. Ein Teil davon wurde auch von dem Spezialeffektler Dirk Lange gemacht. Das heißt, der hatte extrem kleine Nebelmaschinen – die waren nur so groß –, die konnte man unter der Kleidung sehr gut verstecken. Das heißt, wenn die Charlotte zum Beispiel aus dem Hotelzimmer gestürzt ist und am Boden liegt und dampft, das ist alles wirklich am Set entstanden. Das war für uns dann auch eine super Referenz, wie sieht das aus, wenn die mit Sonnenlicht in Berührung kommen und anfangen, so heiß zu werden.

Dagegen wenn die Damen auf dem Balkon stehen und sich den Sonnenaufgang angucken, da wurden einfach nur die Schauspielerinnen gedreht und alles, was weiter drin ist, das wurde dann nachträglich eingefügt. Das heißt, es gab dann einen extra Dreh, wo man dann diese Dampfmaschinenelemente nochmal aufgenommen hat, die Nebelmaschinenelemente, und die dann über die Schauspielerinnen gesetzt hat.

Mit dem Georg Korpás arbeite ich ja schon länger zusammen. Und diese Hautsache, die sie da ansprechen, die gab es z.B. auch schon bei KRABAT. Da gab es so eine aufgeschnittene Hand, in die Würmer rein krabbeln. Das war auch das, was er sehr oft macht. So prothetische Teile erstellen, die wir dann digital verknüpfen. Das haben wir bei dem Film dann ja auch wieder gemacht mit den Schrotflintenwunden zum Beispiel.

Für mich war es sehr schön bei dem Film, dass ich wirklich sehr, sehr früh eingebunden war in die ganzen Vorbereitungen. Das gibt es normaler Weise leider nicht in Deutschland. Bei KRABAT zum Beispiel hatte ich eine Vorbereitungszeit von einem Monat, was für die Menge eigentlich viel zu wenig ist. Bei WIR SIND DIE NACHT war ich sehr früh schon im Drehbuch mit involviert und konnte viel mit Dennis Gansel im Vorfeld besprechen.

Bei dieser Produktion waren wir mit einem kleinen Dreier-Team während der ‚Preproduction‘-Phase im Produktionsbüro vertreten. Und waren dann wirklich als Ansprechpartner vor Ort und haben ‚previsualization‘ gemacht oder Verbrennungsteste oder einfach mal... Wenn der Georg Kontaktlinsen getestet hat und konnte nur ein Auge testen aus Zeitgründen, dann konnte man die schnell ausschneiden und rüber kopieren und gucken, wie sieht es denn mit beiden Augen aus? Ich glaube, das war schon eine gute Zusammenarbeit und hat auch viele Fragen im Vorfeld des Drehs schon geklärt.

Verglichen mit anderen Filmen, was war bei diesem Film die besondere Herausforderung oder das besondere Problem, das dieser Film gestellt hat?

Es ist natürlich so: Die Leute sagen immer ‚Boah, visuelle Effekte sind aber unglaublich teuer!‘ Was sie einfach vergessen, ist, es arbeiten wahnsinnig viele Leute dran über einen wahnsinnig langen Zeitraum. Viel länger als jeder Dreh läuft! Also wir waren ein Team von 15 Leuten, die ein halbes Jahr an dem Film gearbeitet haben. Und ein normaler Dreh in Deutschland sind etwa drei Monate.

Bei KRABAT haben wir, glaube ich, acht Monate gearbeitet und waren ein Team von 25 Leuten. Und es ist ja klar, dass die nicht alle nur für Lust und Laune arbeiten, sondern dass das bezahlt werden muss. Die Technik kostet eine Menge. Deswegen kosten visuelle Effekte Geld. Im amerikanischen Ausland ist es so, dass man etwa 25% des Budgets für Effekte kalkuliert – für Nicht-Effekt-Filme. Für Effekt-Filme sind es auf jeden Fall über 50%. In Deutschland ist meine Erfahrung: Ein Effekt-Film hat 10% des Gesamtbudgets maximal zur Verfügung, ein Nicht-Effekt-Film 5%. Und dass man dafür überhaupt noch Sachen machen kann von der Qualität, das ist schwierig. Das hat u.a. damit zu tun, dass wir nur ein Team zusammengestellt haben. Es gab ja keine Firma, die eine Menge ‚overhead‘ hat, um sich zu finanzieren. Sondern wir hatten ein VFX-Team für die RatPack, das die Effekte bearbeitet hat. Und dadurch konnte man auch die Kosten und die Qualität auch optimieren.

Ein Beispiel auch im Zusammenhang mit der Verwandlung in der Badewanne: wir hatten eigentlich aus Kostengründen die wachsenden Haare gestrichen. Wir haben gesagt, das ist so teuer, das können wir uns gar nicht leisten. Und während der Nachbearbeitung hat man dann gemerkt, dass braucht es aber eigentlich für den Film. Und dann fingen wir an, in der Nachbearbeitung wirklich noch die wachsenden Haare mit reinzubringen. Und tatsächlich haben wir unser Budget nicht überschritten, sondern wir sind tatsächlich drin geblieben. Einfach, weil wir es sehr clever aufgeteilt haben oder von anderen Einstellungen runter genommen haben.

Und ich glaube, das ist schon eine Stärke, die man hier in Deutschland einsetzen muss. Dass man Leute hat, die nicht nur in einer kleinen Abteilung arbeiten, sondern wirklich so multifunktional einsetzbar sind und sich in jedem anderen Bereich auch einbringen können.

Gehen wir zu der Mabuse-Szene. Wie steht diese Sequenz im Kontext des Films? Was erzählt sie?

Das Spannende bei eigentlich jeder Vampir-Geschichte ist ja das Motiv der Unsterblichkeit. Dass ein Vampir keinen Tod kennt, dass er immer noch genauso jung und frisch aussieht, wie zur Blüte seines Lebens. Die Mabuse-Szene spielt in einem Techno-Club, wo sie als Video-Installation fast unbemerkt im Hintergrund läuft. Es war eine tolle Idee des Drehbuchautors Jan Berger, dass man eben die Projektion einer Schauspielerin sieht und die Schauspielerin gleich daneben. Und es sind dazwischen 90 Jahre vergangen und sie sieht immer noch exakt genau so aus.

Das fand ich einfach sehr schön, um dieses Thema der Unsterblichkeit aufzugreifen. Das ist das, was mich dann auch inhaltlich-kreativ interessiert hat. Und andererseits bin ich immer so ein Technikmensch, der immer etwas machen möchte, was er vorher noch nicht gemacht hat. Und das ist die klassische Forrest-Gump-Nummer, wo Tom Hanks damals eingesetzt wurde in altes Archivmaterial. Genau so etwas hatten wir da auch und da habe ich gesagt: Super! Noch nie gemacht, will ich unbedingt mal machen! Kriegen wir bestimmt hin.

Es hat ein bisschen gedauert, bis geklärt war, ob man das Original-Filmelement von DR. MABUSE, DER SPIELER verwenden konnte. Ich habe mich dann hingeworfen und habe Dennis verschiedene Szenen aus dem Film vorgeschlagen. Und schließlich haben wir eine genommen, die inhaltlich ganz gut zum Film gepasst hat. Das ist eine Séance, eine Geisterbeschwörung, da sitzen alle am Tisch und das Medium wird dann irgendwann unterbrochen und sagt: ‚Es ist ein fremdes Element unter uns.‘ Und dann steht eine Dame auf, die neben Dr. Mabuse sitzt und sagt eben: ‚Es tut mir leid, meine Herrschaften, der Störenfried bin ich.‘ Und das passt natürlich eigentlich ganz gut. Wenn man den Vampir als Störung der natürlichen, bürgerlichen Ordnung betrachtet, passt das super gut rein.

Und, was auch noch ganz wichtig war, die technische Machbarkeit, die Person auszutauschen. Was man ja nicht vergessen darf. Das bedeutet, man erst die Original-Schauspielerin entfernen und einen ‚sauberen‘ Hintergrund erstellen muss, den es ja nicht gibt. Normalerweise, wenn ich als VFX-Supervisor ans Set gehe, dann dreht man immer ein ‚clean plate‘ mit, das heißt diesen

sauberen Hintergrund, den man dann durchmalen kann. Das gab im Fall von DR. MABUSE natürlich nicht. Das heißt, der Hintergrund musste komplett synthetisch hergestellt werden. Wir hatten ein paar Schwierigkeiten mit der Kamerabewegung. Es gibt im Originalmaterial Kameraschwenks, hoch und runter. Und normalerweise muss man die ja genauso synchronisieren, wenn man die Schauspielerin aufnimmt. Und dann würde man zu dieser berühmt-berüchtigten ‚motion-control‘ greifen, eine computergesteuerte Kamera. Das ist dann für jeden Produktionsleiter immer der Alptraum, weil diese Kamera furchtbar viel kostet und sie lange im Set-up dauert. Aber in der Zwischenzeit ist es auch so überschaubar geworden vom Aufwand her, dass man das wirklich vermeiden kann. Das heißt, wir haben die Schauspielerin nur statisch aufgenommen und den Schwenk dann nachträglich digital simuliert.

Der nächste Arbeitsschritt war, dass wir herausfinden mussten, wo die Kameras ursprünglich standen, als DR. MABUSE gedreht wurde. An genau dieselben Positionen mussten wir ja auch unsere Kameras stellen. Und das hört sich vielleicht einfach an, ist aber schwierig, weil es gar keine Aufzeichnungen darüber gibt. Man weiß vielleicht gerade mal so halbwegs, wie das Bildfenster aussieht, weil das ein Stummbildformat ist. Das war ja relativ genormt. Aber trotzdem musste man diesen Raum rekonstruieren, einfach anhand der Anhaltspunkte, die da drin waren. Wie hoch könnte denn die Tischplatte sein? Wie hoch war die Tür vielleicht damals in so einem Altbau oder an so einem Set? Und nachdem das gemacht war, war die nächste Frage: Wo standen die Lichtquellen? Auch hier musste man sich wieder auf Anhaltspunkte im Bild verlassen. An den Stühlen oben waren z.B. so knubbelige Köpfe dran und die hatten sehr schön die Lichtflecke von den Studioluchten reflektiert. Das heißt, man konnte anhand derer sagen: Okay, wenn da die Spiegelung ist, dann muss da drüben die Lampe gestanden haben. Das war also erstmal die Vorbereitung.

Nachdem das gemacht war, haben wir einen kleinen Lageplan erstellt und gesagt: An den und den und den Stellen muss unsere Kamera stehen, wenn die Schauspielerin das und das macht. Und dann kam Jennifer Ulrich im 20er Jahre-Kostüm mit 20er Jahre-Make-up, wurde vorm ‚blue screen‘ aufgenommen. Sie wurde dann ausgeschnitten, maskiert im Computer. Das war so eine Mischung aus händischen Masken und ‚blue screen‘-Techniken, wie es in jedem Nachrichtenstudio verwendet wird. Und anschließend wurde sie in die Hintergründe eingesetzt und dann ging es darum, sie wirklich anzupassen. Das Material ist alt. Das heißt, es ist sehr körnig, es ist sehr verrauscht, es ist unscharf. Es flackert durch schlechte Entwicklung. Es hat einen schlechten Bildstand. Und das sind alles Faktoren, die man im Computer anpassen kann mit den technischen Möglichkeiten, die es gibt. Man kann das Korn anpassen, man kann das Flackern in der Intensität eines Bildes anpassen. Und das waren dann alles Arbeitsschritte, die gemacht wurden.

Lösen wir uns mal von den Szenen und bleiben aber dennoch beim Film. Was ich interessant finde, ist, dass es ja so zwei Arten von Berlin in dem Film gibt. Das Tageslicht-Berlin und es gibt das okkulte Berlin. Welche Art von Glaubwürdigkeit mussten die visuellen Effekte in diesem Film haben?

Man macht einen Fantasy-Film, in dem es offenbar um Kreaturen geht, die nicht von dieser Welt sind und Sachen können, die wir Menschen nicht machen können. Und gleichzeitig war die Vorgabe von Dennis, dass es aber sehr realistisch sein soll. Und das, was er meinte – inhaltlich und auch als Look-Vorgabe –, das war von Luc Besson der NIKITA. Und da ist es ja auch so, dass sie diese Verwandlung mit macht, aber das Ganze ist sehr hochglanzmäßig gefilmt und kommt trotzdem völlig glaubwürdig rüber.

In der frühen Drehbuchfassung hatten die Vampire auch Flügel. Das war zum Beispiel ein Punkt, wo ich mich vehement gegen gewehrt habe und gesagt habe: Lass uns das lieber nicht machen, weil das einfach dann eine Spur zu viel ist. Ich finde es gut, dass Dennis sich das nochmal überlegt

hat und quasi in sein Drehbuch geschrieben hat, dass die nicht fliegen, sondern dass sie an den Wänden laufen können. Das fand ich zu dem Zeitpunkt eine recht neue Variante, die man in der Form noch nicht gesehen hat. Und auch dieser Schlusskampf, wenn die am Teufelsberg dann miteinander kämpfen, außen am Turm oder innen an der Wand – das fand ich mal eine originelle Idee für einen Show-down, den man in der Form in einem deutschen Film auf jeden Fall nicht so oft gesehen hat.

Das war auch der Versuch der Glaubwürdigkeit. Das Ganze schon als Effekt zu kennzeichnen, aber in einem vernünftigen, realistischen Rahmen zu halten. Und das kostet einen natürlich sehr viel Energie, weil diese Kämpfe an der Wand zum Beispiel, die wurden natürlich mit optisch gedrehten Sets gedreht, klar. Das kann man sich heutzutage auch schon selber zusammenreimen, dass die nicht wirklich an der Wand hängen. Aber wir hatten schon ein paar Einstellungen drin, bei denen wir versucht haben, dieses offensichtlich ein wenig aufzubrechen. Das heißt, wo wir dann die Kamera so gedreht haben in der Einstellung, dass man jetzt nicht ganz weiß: Moment, jetzt habe ich sie doch an der Wand gesehen? Jetzt kann sie aber an der anderen Wand stehen, wie funktioniert das?

Die andere Sache ist, dass der Teufelsberg ja aus diesen ganzen Stoffetzen besteht, die außen dran hängen. Und die konnten wir im Studio natürlich nicht in die gedrehten Sets mit einbauen, weil sie ansonsten alle heruntergehangen hätten. Das heißt, diese ganzen Stoffetzen, die da im Hintergrund vor sich hin und her flattern, die sind alle aus dem Computer und sind computersimulierte Kleider. Clothes-Simulationen sozusagen, die dazu dienen, die Schwerkraft noch einmal neu zu erzählen.

Wie ist Ihre Haltung zur Sichtbarkeit und zur Unauffälligkeit von visuellen Effekten?

Es gibt oft diese Haltung, dass die besten Effekte die seien, die man nicht sieht. Ich bin da ein ganz anderer Vertreter! Ich bin schon der Meinung, mir gefallen die Effekte am Besten, die auch deutlich als Effekt zu sehen sind. Aber die so gut gemacht sind, dass ich sie als Zuschauer auch wirklich glaube.

Und ein Paradebeispiel für mich ist eben die Verwandlung in der Badewanne. Weil die, finde ich, extrem subtil gemacht. Es ist klar, dass da etwas passiert, was nicht möglich ist, aber es sieht so gut aus, dass man jetzt nicht unbedingt fragt ‚Wie haben sie das gemacht?‘, sondern einfach nur sagt ‚Woah, das sieht ja wirklich toll für sich aus!‘ Es füllt auch einen inhaltlich-erzählerischen Punkt. Das ist ja auch wichtig. Ein Effekt sollte nicht nur Selbstzweck sein, sondern auch etwas zur Handlung beitragen.

Ein anderes Beispiel für eine Sichtbarkeit ist in KRABAT die Rabenverwandlung. Die Aufgabe war, dass man einen Weg finden musste, wie sich die Menschen in Raben verwandeln. Und das in einer Form zu schaffen, die man vorher noch nicht gesehen hat, die gut aussieht, überzeugend aussieht, glaubwürdig ist. Und für deutsche Verhältnisse auch noch bezahlbar ist – das ist auch noch immer der wichtige Punkt, der dahinter steht.

Welche Dimension bringen visuelle Effekte in einen Film?

Ich glaube, das hängt einfach davon ab, mit welchem Genre man es zu tun hat. Mittlerweile hat auch jeder deutsche Film visuelle Effekte, muss man ja sagen. Spezialeffekte ist ja nochmal etwas anderes. Das sind die ganzen Effekte, die vor der Kamera passieren, also Feuer, Nebel, Schnee und so etwas. Und das, was wir machen in der Nachbearbeitung, das sind die visuellen Effekte. Und ich glaube, jeder deutsche Film hat in der Zwischenzeit visuelle Effekte. Also selbst wenn es nur einfache Retuschen sind. Auch im Kleinen Fernsehspiel.

Wenn man jetzt größere Historienfilme hat, dann erlauben sie natürlich dem Regisseur, das Bild aufzumachen und Dinge zu zeigen, die sonst eigentlich nicht möglich wären – oder bloß mit hohem Ausstattungsaufwand. Und wenn man Genre dreht, dann erlauben sie eben auch dem

Regisseur, Dinge zu zeigen, die sonst nicht möglich sind. In einer phantastischen Geschichte auch wirklich phantastische Elemente einzubauen.

Sie arbeiten ja auch sehr viel international. Und da würde ich doch ganz gern nochmal nachhaken bzgl. der Genres: Welche Möglichkeiten eröffnen sich Ihnen in Deutschland?

Die Genres, naja. Die sind ja in Deutschland doch ein bisschen unbeliebt, zumindest im professionellen Bereich. Es gibt natürlich eine ganz aktive Hobbyfilmer-Szene, in der diesbezüglich sehr viel passiert. Aber die klassischen Genres, die mich interessieren... Science-Fiction – quasi nicht existent hier. Horror – geht gerade noch so durch, aber mit WIR SIND DIE NACHT hat man ja auch gesehen, dass das vom Publikum nicht so unbedingt akzeptiert wird. Und welches war das dritte? Fantasy – mit KRABAT gibt es einen Jugendfilm, im Kinderfilm mit der HEXE LILLY da taucht das dann vielleicht noch stärker auf, aber es ist sehr unterrepräsentiert. Das hat natürlich auch damit zu tun, dass gute Fantasy, gute Genre-Sachen, die viele Effekte haben, einfach teuer sind. Und vielleicht kommt daher so ein bisschen eine Zurückhaltung der Produzenten, solche Stoffe auch angehen zu wollen. Weil man einfach realistisch sagen muss, dass man das Geld haben muss, um so etwas angemessen umsetzen zu können.

Und international? Ja, was soll ich sagen? Da ist natürlich alles viel einfacher, weil es leichter ist, die Finanzierung auf die Beine zu stellen. Und man redet auch nicht so drüber, ob man sich irgendetwas leisten kann. Im internationalen Vergleich, muss ich sagen, ist das wesentlich einfacher visuelle Effekte durchzusetzen.

Welcher Zugang, welche Ausbildung ist für den Beruf wichtig?

Also ich kann ja von Glück reden – aus dem Nähkästchen geplaudert sozusagen – dass ich selber gar keine formale Ausbildung dafür besitze. Ich habe damals vor 18 Jahren als Praktikant angefangen in einem kleinen Trickstudio, habe das ein Jahr lang gemacht und bin danach relativ schnell zu der Firma ARRI in München gekommen, die damals gerade ihre Digitalfilmabteilung aufgebaut haben. Und habe mich da vom Praktikanten hochgearbeitet, übers Scanning, Recording zum Compositing und schließlich bin ich irgendwann beim VFX-Supervisor gelandet.

Es ist natürlich so, ich arbeite nicht ausschließlich als VFX-Supervisor, das wäre mir wahrscheinlich auch zu wenig, da nur rumzustehen und sozusagen Arbeit zu delegieren. Ich sitze selber sehr, sehr gerne am Rechner. Mir macht das auch Spaß, mit Material zu arbeiten.

Bei WIR SIND DIE NACHT zum Beispiel gab es diesen Anfang, dieses Flötenkonzert-Gemälde von Adolph Menzel und da innen drin ist dann die Nina Hoss eben als zentraler Bestandteil des Bildes eingebaut. Und dann fährt die Kamera eben so in das Bild hinein. Und das war eine Idee, die kam auch erst sehr spät in der Nachbearbeitung und da habe ich dann auch schon erste Tests gemacht und geguckt, wie kann man da schnell rein fahren? Wie kommt man dann rüber in die nächste Szene durch das Auge? Und das sind Dinge, die machen mir total viel Spaß. Das nennt man ‚compositing‘. Und das ist auch für mich ein wichtiger Punkt, dass ich das beibehalte.

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten der Ausbildung. Es gibt die großartige Filmakademie in Ludwigsburg, es gibt die HDM in Stuttgart, es gibt die Georg-Simon-Ohm-[Hochschule] in Nürnberg – also da gibt es wirklich Fachhochschulen, Universitäten, die das anbieten. Ich selber habe auch einen Studiengang, den ich als Professor leite. In Wien. Der heißt ‚Digital Arts Compositing‘. Das ist ein Master-Studiengang.

Und ich denke auch, dass den Weg, den ich damals gemacht habe, dass man über ein Praktikum einfach reinrutscht, dass den die meisten Firmen heutzutage auch nicht mehr vorziehen werden. Ich würde jedem empfehlen, der das machen möchte, einen guten Schulabschluss zu machen und dann zu studieren. Und während des Studiums ist es dann meistens schon so, dass man sehr viele praktische Arbeiten und auch schon Firmenpraktika machen kann. Und dabei ganz gute Beziehungen zu Firmen aufbauen kann.

Ich arbeite ja meistens auch mit Freien bei den Projekten. Wie gesagt, WIR SIND DIE NACHT hatte eine Größe von 12-15 Leuten, KRABAT von über 20 Leuten: Das sind Menschen, die nicht dauerhaft mit mir arbeiten, aber ich hole mir dann Empfehlungen von anderen und sehe einfach, wie die Ausbildung hier ist. Die ist in Deutschland sehr, sehr gut. Und es wäre einfach jammerschade, wenn die dann alle ins Ausland abwandern würden, weil in London gerade die besseren Projekte laufen.

Was zeichnet einen guten VFX-Supervisor aus?

Also, ein gutes Auge. Gute Vorstellungskraft und sich inspirieren lassen von neuen Dingen. Einfach durch die Gegend schauen und Dinge sehen und Eindrücke aufnehmen. Und damit dann arbeiten. Als VFX-Supervisor, wenn man mit einem Drehbuch konfrontiert wird, ist es meistens so, dass man nicht eine visuelle Umsetzung vom Regisseur mit dazu bekommt. Sondern es liegt dann an einem selber, Vorschläge zu machen und zu sagen: Guck mal, das könnte so aussehen! Sei das jetzt wirklich komplett neu oder aus anderen Filmen, da haben sie das so gelöst. Willst du das so haben? Oder wollen wir etwas ganz anderes probieren? Da gewöhnt man sich schnell so ein Vokabular an und so eine Art Bibliothek, auf die man dann zugreifen kann, um so eine Kurzschrift zu entwickeln, wie Effekte aufgebaut werden. Also, das ist das Eine, sehr visuell denken können. Dann ein großes Maß – selbst wenn die Leute sagen, dass sie das nicht wollen – ein großes Maß an technischem Verständnis. Und das ist einfach zwingend notwendig, dass man kein Problem hat, mit einem Computer zu arbeiten. Dass man auch kein Problem damit hat, tiefer in die Eingeweide eines Computers einzutauchen. Ich selber habe Mathe so schnell abgelegt, wie es ging. Heutzutage ärgere ich mich. Hätte mir das irgendeiner in der Schule gesagt, dass man mit dem Zeug coole Effekte für Filme machen kann, hätte ich es wohl länger behalten. Aber habe ich nicht. Ich habe meinen ersten Computer mit 22 gekriegt, ich habe echt spät angefangen und trotzdem funktioniert es. Trotzdem muss man sich aber klar sein, dass es technisch ist. Und dass es nicht einfach nur wie an der Staffelei mit Ölfarbe ist. Aber selbst das ist ja auch technisch, nehme ich an.

Und was haben wir noch? Ein gutes künstlerisches Verständnis haben. Offen sein für andere Einflüsse. Und was den VFX-Supervisor eben noch auszeichnen sollte, ist logischer Weise eine hohe emotionale Intelligenz, mit anderen Leuten umgehen können. Nicht der Computer-Nerd sein, der einfach nur vorm Rechner hockt und nicht mehr links und rechts gucken kann, sondern dass man mit Menschen kommunizieren kann. Dass man auf sie eingehen kann, dass man mit ihnen umgehen kann. Dass man weiß, was an einem Set passiert, was die Aufgaben der einzelnen Leute sind. Mit wem man am besten spricht, um Sachen zu bekommen, die man gern hätte. Und solche Kleinigkeiten. Das macht total viel Spaß!

Aber oft ist es auch so, dass es wenig Überschneidungen gibt, oder? Wir haben z.B. mit Dirk Jacob über das Sounddesign bei KRABAT gesprochen, bei dem Sie ja auch beteiligt waren. Da ist der Ton ja unheimlich suggestiv. Und dass man diese andere Dimension des Films in der eigenen Arbeit dann noch gar nicht mitbekommt, das finde ich interessant.

Mehr Überschneidungen wären wünschenswert. Aber dazu sind, glaube ich, die Postproduktionspläne in Deutschland auch zu straff. Im Idealfall habe ich das Glück, dass ich zumindest noch mit der Farbkorrektur zu tun habe. Denn das ist ja auch nochmal so ein extra Punkt. Wir machen die Effekte fertig und dann kommt die Farbkorrektur, die unter Umständen den Look, den wir generiert haben, noch einmal umwirft. Ich packe in meine Planung immer eine überlappende Phase, damit ich sehen kann, was machen die eigentlich mit meinem Zeug und man das auch noch mal miteinander besprechen kann. Noch schöner wäre es natürlich, wenn das mit dem Ton auch passieren könnte, aber das ist dann meistens wirklich zu spät. Da müsste man nochmal ein halbes Jahr hinten dranhängen.

Wer ist – abgesehen vom Regisseur – wer ist Ihr wichtigster Ansprechpartner bei einer Produktion?

Das kann man gar nicht so sagen. Die Leute denken immer, wir machen am Schluss einfach immer nur die Effekte rein. Und übersehen, dass da tatsächlich eine richtige kleine Miniproduktion mitläuft. In den meisten Fällen arbeite ich eng mit dem Cutter und dem Kameramann zusammen. Weil das einfach die Beiden sind, die visuell am meisten zusammen arbeiten. Mit dem Cutter bespreche ich hauptsächlich das Timing einer Einstellung und mit dem Kameramann z.B. das Framing und den Look generell.

Aber auch die ganzen anderen Departments sind für meine Arbeit wichtig – das habe ich auch bei KRABAT und WIR SIND DIE NACHT gemerkt. Kostüm, Make-up, Spezialeffekte logischer Weise. Das sind Partner, mit denen man drüber reden muss. Hat sie eine Bluejeans an? Dann können wir nicht wirklich vor ‚blue screen‘ drehen, also müssen wir das grün machen. Halt, die Ausstattung sagt gerade, wir haben viel Grün. Können wir es dann doch vor Blau drehen? Das ist wirklich dann ein sehr großes Puzzle, was man irgendwie lösen muss. Und deswegen muss man auch früh genug mit einbezogen werden.

Haben Sie ein Vorbild oder einen Lieblingsfilm, der für Sie besonders stark von visuellen Effekten lebt?

Ja, natürlich. Man schleppt immer so seine Kindheitserinnerungen mit sich herum, das ist so ein bisschen das Problem. Für mich ist es angenehm, in meinen Vorlesungen in Wien, da habe ich eine, die heißt „Geschichte des synthetischen Films“ und da bin ich eh gezwungen, mich damit auseinanderzusetzen. Was gibt es denn da an anderen Beispielen?

Da habe ich jetzt zum Beispiel von Murnau den SUNRISE reingenommen, weil er echt so visuelle Effekte in einer Form einsetzt, die finde ich so unglaublich modern, dass es echt beeindruckend ist, wie diese Frau aus der Stadt ihn als Vision noch einmal verführt. Und das ist technisch auch so clever gemacht.

Aber ich müsste lügen, wenn ich jetzt nicht sagen würde, ich habe mit sieben Jahren den ersten KRIEG DER STERNE im Kino gesehen, ich habe mit zehn Jahren den zweiten gesehen. Und ich glaube, der zweite, DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK, der war es einfach! Das war so ein Film, der hat mich völlig gefesselt. Und da ging es mir gar nicht darum, ob die Handlung jetzt gut war oder was weiß ich auch immer. Ich wollte einfach nur wissen, wie wurde das gemacht? Und als ich dann ein paar Jahre später meine Facharbeit in Kunst gemacht habe, da war das über Filmtricks. Also ich habe das relativ stringent durchgezogen. Ja, deswegen würde ich sagen, das ist das. Und andererseits gibt es aber immer auch moderne Vertreter, die einfach zeigen, wie weit die Technologie ist. Und ob man den Film jetzt mag oder nicht, AVATAR war ein ganz großes Beispiel dafür, wozu die Technologie genutzt werden kann und was für ein Ergebnis dabei herauskommt. Das ist ja, muss man schon sagen, der beste stereoskopische Film, den es zurzeit gibt. Alle anderen, die danach kommen, sind bei weitem nicht so gut. Und das liegt eben daran, dass Cameron fünf Jahre lang den Film vorbereitet hat. Und das ist auch wirklich sehr deutlich zu bemerken.

Was ist Kino?

Was ist Kino? Kino ist etwas, was uns hoffentlich noch echt lange erhalten bleibt! Ich merke jetzt schon, wenn ich mit meinen Studenten rede, die sind einfach eine andere Generation. Und selbst wenn die an der Filmhochschule sind, die haben die meisten Filmerfahrungen zu Hause gemacht. Auf DVD oder gar am Computer, Laptop.

Ich bin ein Mensch, der ständig ins Kino geht. Mir macht das total viel Spaß zu erleben, wie andere Leute mit mir zusammen auf einen Film reagieren. Und ich liebe es vor allem, dass ich gezwungen

werde, für die Dauer des Films mich zu konzentrieren auf das, was ich da sehe. Und nicht abgelenkt bin durch irgendwelche anderen Teile. Jetzt vielleicht Leute mit Handys und Popcorn-Gegeße mal ausgenommen. [Lacht.]

Wenn Sie nicht diesen Filmberuf ergriffen hätten, welchen anderen Filmberuf würden Sie gern ausüben?

Ganz klar: Maskenbildner. Das wäre auch ursprünglich mein erster Wunsch gewesen. Aber dann habe ich gehört, dass man dafür Friseur werden muss, und dann habe ich mir gesagt, nee, das will ich dann doch lieber nicht machen. [Lacht.]

Vielleicht eins noch, weil es oft vermischt und falsch verwendet wird. Ich würde doch ganz gern den Unterschied zwischen Spezialeffekten und visuellen Effekten klären.

Sehr gerne doch. Also klassisch: Spezialeffekte sind die Effekte, die vor der Kamera passieren. Und damit meint man meistens eben Feuer, Rauch usw. Als Normalzuschauer weiß man das auch meistens gar nicht, was denn noch unter Spezialeffekt fällt. Wenn wir in KRABAT zum Beispiel diese Fackeln sehen, die da in der schwarzen Kammer an der Wand sind – das darf ja nicht einfach so die Requisite oder so anzünden, das ist ja viel zu gefährlich. Deswegen sind das spezielle Gasfackeln, die von den Spezialeffektlern gesteuert werden. Dann z.B. Wind, Regen, Schnee – also natürliche Phänomene, die verwendet werden und die vor der Kamera während des Drehs stattfinden. Die fallen in den Bereich Spezialeffekte. Das heißt, man filmt es und dann hat man es auf dem gedrehten Filmmaterial oder auf dem digitalen Bildmaterial vorliegen und dann ist gut.

Was die VFX-ler dagegen machen, sind alle Effekte, die nachträglich nach dem Dreh erst kommen. Also entweder komplett computeranimierte Hintergründe oder ein gedrehtes Element, in das man etwas anderes einsetzt. Oder, wie in dem Beispiel von den dampfenden Vampiren, dass man eben SFX-Elemente aufnimmt vor der Kamera und die dann mit einem anderen Bild verbindet. Und das sind visuelle Effekte.

Wunderbar, vielen Dank!