

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR POSTPRODUKTION & VISUALISIERUNG

NOVEMBER | DEZEMBER 06|11



Interactive Design



Bioshock

Über den Wolken mit 2K Games

Vue X Stream

Wolken, Sonne und mehr – aus Vue nach Maya

GH2-Hack

Consumer-Cam aufgebohrt – was taugt der Hack



4 194336 021495 1 06



Fernsehpremiere mit Haut und Haar

Tierische Hauptdarsteller

2012 werden die 3D-animierten Tiere die Fernsehbildschirme erobern. Für ein optimales Ergebnis unterstützten exozets Compositer bis zu zwölf Scripts

Vollständig 3D-animierte Tiere, die tierisch echt aussehen und sprechen können – diesen Aufwand haben Filmemacher bisher nur fürs Kino betrieben. PhoenixFilm bringt sie im Auftrag von Sat.1 in „Was Tiere wollen“ (Arbeitstitel) erstmals auf die deutschen Fernsehbildschirme. Die aufwändige Umsetzung in Hollywood-Manier übernahm ein internationales Experten-Team von exozet effects.

von Kirsten Menzel/ Patricia Feldmann

Schwein und Hund - gehabt: Der kleine Jan sucht dringend eine neue Frau für seinen misstrauischen Vater. Durch ein Wunder erhält er unverhoffte Hilfe: Seine beiden Haustiere, Hund Johnny und Minischwein Paula, können plötzlich sprechen und helfen ihm bei seiner Mission. Hinter dem Wunder auf dem Bildschirm steckt die Arbeit einer Reihe von Digital Artists, 3D- und Compositing-Spezialisten des VFX-Studios exozet effects und der Einsatz neuer VFX-Technologien sowie insgesamt 432 Cores Rechenpower. In fast 25 Filmminuten sind die photorealistischen CG-Tiere in voller Animations-Aktion zu sehen. Nur 60 Tage hatte exozet Zeit, das Mammut-Projekt zu stemmen.

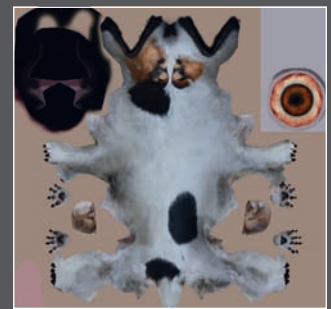
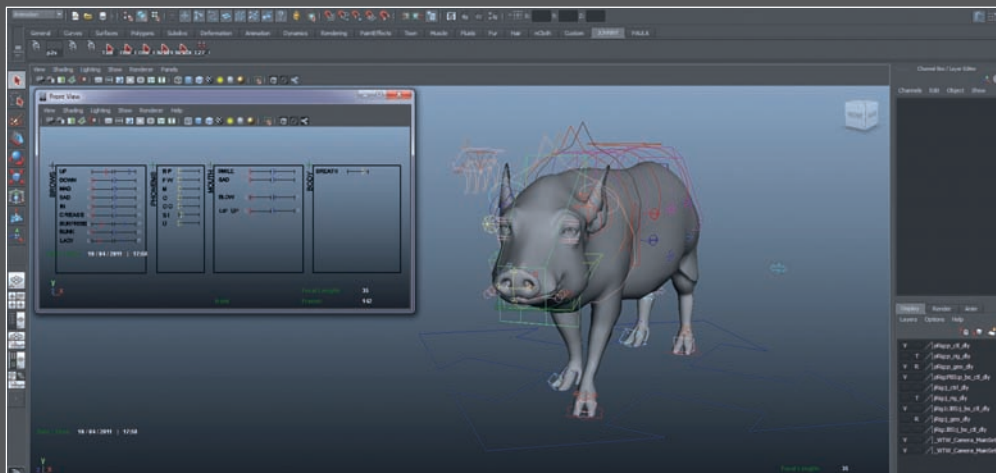
Technik von Pixar

Für „Was Tiere wollen“ (Arbeitstitel) hat exozet effects auf Pixar-Tools gesetzt, mit denen zum Beispiel der letzte „King Kong“-Film erstellt wurde. „Wir haben uns für Renderman von Pixar entschieden, da dieses Renderprogramm seit über zehn Jahren stabil und optisch korrekt Haare rendert“, erläutert exozets Visual Effects Supervisor Falk Gärtner. „Bei über 300 zu realisierenden Szenen und dem engen Timing konnten wir gar nicht anders, als auf eine nachweislich fast fehlerfreie Software zu setzen.“ Als Lighting und Shading Artist arbeitete der Franzose Bruno Lesieur für exozet. Lesieur war unter anderem bei mehre-

ren Harry Potter-Filmen sowie „Der goldene Kompass“ und „Troja“ als Lighting TD für die Visual Effects zuständig. Der auch in Renderman erfahrene Franzose entwickelte zusammen mit Gärtner die Render-Pipeline für das Projekt und schrieb unter anderem spezielle Haar-Shader, da diese in Renderman anders funktionieren als übliche Maya-Shader.

Wissen, was möglich ist

Visual Effects sind reine Sache der Postproduktion? Stimmt nicht! Die Arbeit von exozet begann schon vor Drehstart mit der Beratung des Filmteams. Denn fest steht: Hunde und Schweine können nicht sprechen. Kauende,



Noch nackt Die Abnahme der Tiere erfolgte als OpenGL ohne Fell und Texturen. Referenzplates sowie die Originaltiere halfen den Digital Artists, die Texture Maps (rechts) zu erstellen. Um den Aufwand zu minimieren gab es zudem Masken für bestimmte Gesichtspartien, mit denen Maps kombiniert werden konnten

bellende oder grunzende Mäuler sehen einfach anders aus als sprechende Münder. So galt es zunächst, die Grenzen der realistischen Gesichtsmimik auszuloten.

„Voller Energie sind die Bewegungen von Hund Johnny, zackiger als der Originalhund“, so stellte Regisseur Christian Theede seine Vorstellungen vom animierten Vierbeiner beim kreativen Pre-Production-Treffen mit exozet dar. exozets Digital Artist Patricia Feldmann hielt die entstehenden Entwürfe als Storyboards fest und fütterte mit den gescannten Bildern sofort die entstehende firmeneigene VFX-Datenbank.

Auch mit dem Kopierwerk ARRI gab es gleich zu Beginn der Produktion ein Workflow-meeting. „Es gibt da wahnsinnig viel Informationsbedarf in der deutschen Filmbranche. Zum Beispiel zu den Möglichkeiten, mit denen man die maximale Qualität und Farbinformation aus neuen digitalen Formaten wie Red ziehen kann“, erläutert Falk Gärtner. So schwenkte exozet vom DPX-Format auf EXR, da in ersterem nicht mehr alle Farben der neuen Kamera darstellbar sind. Die Farbprogramme funktionieren aber noch nicht alle stabil und genormt mit EXR. „Unser Ziel ist es aber auf höchster Qualität zu arbeiten“, so der VFX-Supervisor.

Daher arbeitete exozet intern zwar mit EXR, lieferte an ARRI aber im logarithmischen DPX-Format.

Den Überblick behalten

Mit über 300 Shots war das Projekt „Was Tiere wollen“ nicht nur für jedes einzelne Teammitglied eine Herausforderung, sondern fordert auch einen optimierten Workflow. exozet hat sich bewusst gegen den Einsatz eines Shot-Tracking-Tools wie „Shotgun“ entschieden und setzt auf eine hausgemachte Lösung auf FileMaker-Basis. exozets Programmierer verfeinerten die Inhouse-Software, die sie seit etwa drei Jahren entwickeln, ganz gezielt für die Bedürfnisse des Projekts. „Wir haben einen großen Sprung nach vorne gemacht“, sagt Gärtner. Mit dem Tracking-Programm kann jeder Bearbeitungsschritt verfolgt werden. Die Teammitglieder können nicht nur im Auge behalten, wer gerade an welchem Bild arbeitet, Notizen lesen und hinzufügen, sondern auch Aufgaben verteilen. Das Tool hilft, die Übersicht zu behalten, wenn zum Beispiel dieselben Backplates für verschiedene Einstellungen verwendet werden. Die Animatoren können jederzeit auf die Regiekom-

mentare zugreifen, so dass sie die Vision des Regisseurs nie aus den Augen verlieren.

Den richtigen Dreh finden

Zusammen mit Patricia Feldmann war Falk Gärtner ständig am Set, um Informationen und Daten vor Ort aufzunehmen, Vorgehensweisen mit Regisseur Christian Theede zu besprechen und so dessen Vorstellungen und Wünsche an sein VFX-Team zu kommunizieren. Am Set erstellten die beiden Skizzen von Räumen und nahmen Maß von diversen Gegenständen und Abständen, um später Kameraschwenks oder -bewegungen mit genügend Daten gut in 3D tracken zu können.

Zudem stellte das Team den Dreh aller notwendigen Backplates sicher. „Bei Backplates, Schattenplates, einer Graukugel und zusätzlich zu schießenden HDRIs für fast jede Szene hat man ganz schön zu tun“, gesteht Gärtner ein. Deshalb sei es gut gewesen, stets zu zweit vor Ort gewesen zu sein. Denn „Daten aufnehmen, gleichzeitig Ansprechpartner für die Filmcrew sein und noch auf diverse Probleme wie Spiegelungen in der Umgebung, genügend Trackingpunkte oder zu vielen Statisten vor der Linse zu achten, das ist einfach zu viel

auf einmal für eine Person“, erklärt der VFX-Supervisor. Die Set-Daten wurden schnellstmöglich in die Datenbank eingepflegt.

„Anders als bei kleineren Produktionen wurde bei diesem Projekt auf die besonderen Bedürfnisse der VFX-Produktion Rücksicht genommen“, hebt Gärtner hervor. „Oftmals hatten wir es zum Beispiel mit spiegelnden Oberflächen zu tun, auf denen die Tiere standen und noch ein Glare zu sehen war. Daher benötigten wir für diese Einstellungen Schattenplates, die es den Compositern erleichtern, den realen Schatten mit allen feinen Details digital nachzubauen“, erklärt Gärtner.

Die Schattenplates sind eine alternative Herangehensweise zur schnellen und einfachen Generierung der Tierschatten in einer Szene. Oftmals ist es ohne Referenzen schwierig, Sättigung und Deckkraft eines Schattens einzuschätzen. Daher drehte das Team vor Ort sowohl die normal beleuchtete Szene, zusätzlich aber auch eine Einstellung, in der sämtliche Zusatzlichter geblockt wurden. Die Bereiche, in denen die Tiere stehen würden, waren nun nicht mehr ausgeleuchtet, sondern ebenfalls schattig.

Aus dem Rendering-Department erhielten die Compositers pro Tier und Szene je drei Schattenpaths als RGB Kanal. Diese waren bereits physikalisch korrekt, wurden also beispielsweise nach hinten hin weicher. Der jeweilige Schattenpath wurde dann invertiert als Maske verwendet und mit dem Schattenplate kombiniert, so dass als Ergebnis ein „realer“ Schatten, mit richtiger Farbtemperatur und Helligkeit entstand. Dieser konnte dann in der Szene verbaut und zum Beispiel mit weiteren Schatten kombiniert werden. Hilfreich für die Compositers und Animatoren war zudem, dass die echten Tiere als Referenz auch in den Szenen mitgedreht wurden, in denen sie später durch die animierten Tiere ersetzt werden. Diese Referenzplates lieferten ebenfalls Anhaltspunkte für Größen- und Farbdimensionen.

Grauball und HDRI: Nicht nur für die Beleuchtung

Wegen der hohen Anzahl an Plates verabschiedete sich Falk Gärtner für die High Dynamic Range-Aufnahmen von der Spiegelkugel und erstellte sie stattdessen mit einem speziellen 4,5 Millimeter Objektiv an der digitalen Spiegelreflexkamera und einem Panorama-Stativkopf. „Die Spiegelkugel wäre einfach bei über 200 Plates nicht praktisch gewesen, mit der neuen Ausstattung konnte ich meine Arbeit am Set extrem beschleunigen und verbessern“, so Gärtner.

Für jede neue Einstellung wurde mit fünf Aufnahmen und jeweils drei Belichtungsstufen ein sphärisches Panorama als HDRI gestitcht. Im Grauball konnte das Highlight

des Lichtes gepickt werden: Mit Hilfe einer einfachen Grade Node wird im Gain das Weiß des Grauballs gepickt, so dass alle Farben einer Plate neutralisiert werden. In diesem neutralen Farbraum kann dann gearbeitet und die Tiere farblich angepasst werden. Am Ende wird dann, ähnlich dem Log-Lin Workflow, die umgekehrte Grade Node angehängen und so die originale Farbigkeit des Shots wieder hergestellt.

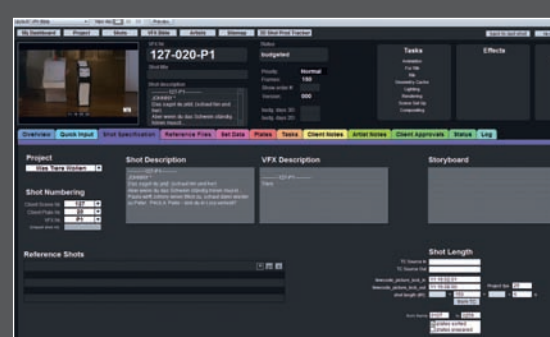
Die geschossenen HDR-Bilder wurden zwar nicht, wie ursprünglich geplant, zur automatischen Beleuchtung der Szenen verwendet, dennoch erwiesen sie sich für exozet als praktisches Arbeitsmittel. So wurden die bereits gestitchten HDRIs zur Bestimmung der Reflektion in den Augen der Tiere verwendet. Denn in diversen Zwischenabnahmen äußerten Regie, Redakteure und Produzenten den Wunsch, die Reflektion weniger oder punktueller als in der Originalszene zu gestalten. Dies löste exozet so: Die final gerenderten Animationen werden als EXR-Files an das Compositing-Department übergeben. Diese enthalten bis zu 35 Pathes, von denen einer ein UV-Path für die Augen ist. Per STMap-Node werden die UV-Koordinaten in xy-Koordinaten umgewandelt, so dass die eingehende Bildinformation physikalisch korrekt gebogen auf das bereits gerenderte Objekt - das Auge - gelegt werden kann. Um nun die Flexibilität zu erhalten, jederzeit die Position der Reflektionen in den Augen der Tiere zu verändern, wird das bereits gestitchte HDRI in eine Spherical-Transform-Node gegeben, die das Bild als sphärisches Panorama erkennt und wie eine aufgeklappte Kugel behandelt. Durch Veränderung der xy-Koordinaten in der Node kann so der Bildinhalt bewegt und somit letztendlich die Position der Lichter in den Augen wunschgemäß angepasst werden.

Von Fell zu Fell

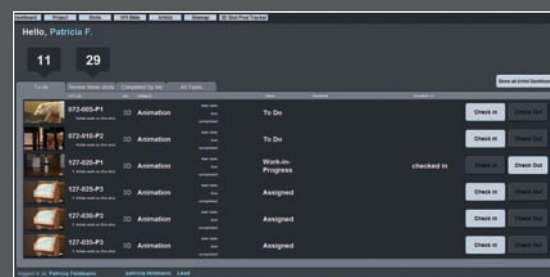
Parallel zu den Arbeiten am Set begannen die Experten an ihren Rechnern in Potsdam-Babelsberg den Filmhund Johnny und das Filmschwein Paula digital zu erschaffen. Als Models kamen der Jack-Russel-Terrier Lilly und das

Minischwein Moritz sogar einmal persönlich im VFX-Studio vorbei. Neben dem Bemühen, die Tiere so photorealistisch wie möglich nachzumodellieren, wichen die Artists an einigen Stellen aber auch bewusst vom Original ab. „Unser Filmschwein hat einen etwas kräftigeren Nacken als das Originalschwein, um das Haarvolumen schon durch etwas Körpermasse vorzugeben“, erklärt Digital Artist Patricia Feldmann.

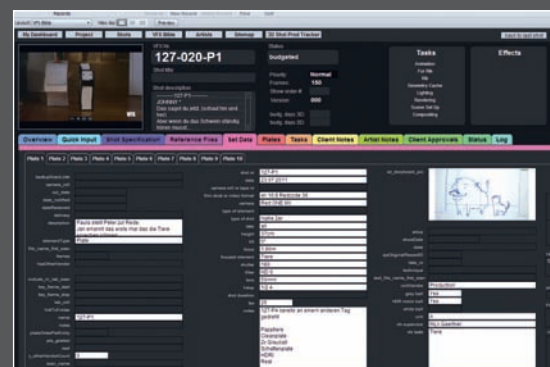
Für diesen Film musste kein Tier unter Messer - deshalb gab es auch keine Fotoreferenzen vom glattgeschorenen Hund und Schwein. Da das Fell über eine Hautstruktur gerendert wird, mussten Merkmale wie Leberflecke oder Narben, die eigentlich unter der Behaarung der Protagonisten lagen, ans Tageslicht befördert werden. Auch die Verteilung der Merkmale auf den 3D-Modellen musste präzise erfolgen, da die 3D-Helden den Schnitt zu den lebenden Vorbildern bestehen mussten.



Arbeitsplatz Die Tracking-Software auf FileMaker Basis erlaubt, Regiekommentare zu einer Szene zu lesen.



Organisation Im Dashboard gewinnen die Artists einen kompletten Überblick über alle anstehenden Tasks.



Weiterführend Im entsprechenden Tab befinden sich sämtliche Set-Daten, inklusive Scribbles und Storyboards.



So projizierten die Digital Artists Eugen Kelle und Patricia Feldmann in einem ersten Schritt die Fotoreferenzen - mit Fell - auf die 3D-Modelle, um Anhaltspunkte für Fellfarben- und Fleckenverteilung zu erhalten. Von hier aus konnte die Haut der Tiere nachgebildet werden, wobei gilt: helle Haare - helle Haut, dunkle Haare - dunkle Haut.

Wenn da nicht die Ausnahmen wären: Den Bauch von Hund Johnny zieren beispielsweise spärliche helle Haare, darunter prangen aber unzählige dunkle Flecken. Viel Aufwand für ein perfektes Ergebnis. Umgekehrt wurde diese erste Map aus Fotoreferenzen dann mit leichten Modifikationen auch als RootColor-Map, also zur Bestimmung der Haarfarbe, verwendet.

Um den Aufwand zu minimieren und nur bestimmte Partien zeichnen zu müssen, in denen zum Beispiel mehr Details nötig waren, gab es Masken, mit denen verschiedene Maps kombiniert werden konnten. So schrieb Bruno Lesieur etwa spezielle, auflösungsunabhängige Shader für Nase, Mund und Augenpartien, die durch Masken die normale DiffuseColor aussparten.



Haare mit Führungsqualität

Die Haare von photorealistischen, animierten Tieren müssen aufwändig erstellt und verteilt werden, wobei auch Längenunterschiede, Wirbel und Dichte der Haare zu beachten sind. Für „Was Tiere wollen“ legte der Hair Supervisor Gildas Gerdes Hand an, der bereits die Wesen in den CG-Filmen „Back to Gaya“ und „Urmel aus dem Eis“ behaarte.

Bevor das eigentliche Fell der Tiere simuliert wurde, definierte Gerdes zunächst so genannte Guide Haare, die den groben Haarfluss, also Ausrichtung und Dichte, vorgeben. Schon das Aufsetzen dieser Guide-Haare erfordert viel Zeit und Detailgenauigkeit.

Um das digitale Fell, das bei beiden Tieren aus Millionen einzelner Haarenzusammengesetzt ist, zu trimmen und zu bürsten, verwendete exozet das Maya-Plugin „Shave and a Haircut“. Dieses Plugin von Joe Alter kann im Gegensatz zu Mayas eigenem Haarsystem „Fur“ direkt für Renderman exportieren. „Hier setzten wir auf die daraus resultierende Zeitersparnis, man muss ja nicht immer das Rad neu erfinden“, erklärt 3D Lead Artist Jan Hektor. „Wichtig war uns, nur die notwendigen Daten in die Renderszene zu importieren und so den Workflow und die Performance zu optimieren.“

Das Plugin ist zudem in der Lage, Hair-properties originalgetreu über den Shave Exporter auszugeben, so dass diese später nicht wieder nachgestellt werden müssen.

„Wir sprechen da beispielsweise von Strength-, Density- oder Frizzmaps usw. Sie werden direkt in die RI-Curve hineingebaked und beim Importieren in die Renderszene mit übergeben. Shave and a Haircut-Tools sind zudem ein bisschen flexibler beim Gestalten der Haarpracht als Maya-interne Tools“, so Hektor weiter. Sobald das Fell fertig war, erfolgte eine Look-Abnahme. An Hand der Hero-Shots von Hund und Schwein stimmten Regisseur, Produzent und Redaktion mit VFX-Supervisor Falk Gärtner per Telefonkonferenz alle Details ab. Neben Hund und Schwein tritt noch ein drittes Tier im Film auf: Kakadu Viktoria. Im Gegensatz zu den Felttieren wird das Federvieh allerdings nicht komplett animiert. exozet greift auf eine altbewährte Methode zurück: Face Replacement.

Dazu baute 3D-Generalist Gero Grimm den Schnabel und den Bereich um den Schnabel des Vogels in 3D nach, trackte den Schnabel und animierte diesen. Um den Schnabel möglichst genau tracken zu können, musste das Team mindestens drei Punkte – bevorzugt mit Kajal – auf den Schnabel des echten Vogels, Papagei Coco, malen. Zusätzlich wurde der Originalvogel mit einer Bildrate von 50 Bildern pro Sekunde gefilmt, um so auch ruckartige Kopfbewegungen tracken zu können.

Tiere mit Charakter

Nicht nur in Hinblick auf die Kontinuität im festgelegten Animationsstil waren die tierischen Protagonisten für die Animatoren eine Herausforderung. Besonderes Augenmerk wurde auch auf die differenzierte Darstellung der Charaktere gelegt. Während der Hund eher flink und mutig, aber etwas naiv daherkommen soll, bekamen die Animatoren vom Regisseur den Auftrag, das Schwein etwas lahmer und ängstlicher, dafür weiser und welterfahrener zu visualisieren. Dazu kommt: „Jeder Animator bringt ein bisschen seinen eigenen Stil mit und das will ich nur ungern komplett unterbinden, weil es dem Ganzen eine Eigendynamik verleiht, die nicht nach ‚Stangenware‘ aussieht“, erklärt Falk Gärtner eine weitere Herausforderung. Die schwierige Aufgabe, die unterschiedlichen Animationsstile der Artists so zusammenzubringen, dass die Arbeit am Ende homogen wirkt, übernahm vor allem Leadanimator Pedram Taghdisi. Der erfahrene Iraner arbeitete unter anderem bei den Filmen „Urmel voll in Fahrt“ und „Lauras Stern und der geheimnisvolle Drache Nian“ als Character Animator. Zu seinen Hauptaufgaben bei „Was Tiere wollen“ gehörte die Koordination der Animatoren. Taghdisi verteilte die Szenen an die Animatoren, gab ihnen Feedback und nahm die Szenen im ersten Schritt ab. Jede neue Information oder Abnahme des Regisseurs übermittelte Taghdisi an die Animatoren und kontrollierte den Animationsprozess über den gesamten Zeitraum. So erarbeitete er verschiedene Hechelanimationen des Hundes mit unterschiedlichen Frequenzen, um diese mit den Vorstellungen des Regisseurs abzustimmen. Auch verschiedene Geschwindigkeiten des Schwanzwedelns beim Schwein wurden so besprochen und festgelegt.

Sobald eine Animation intern final abgenommen wurde, lud exozets Data Wrangler René Jakob sie auf den firmeneigenen Server inklusive Interface. Der Link der Seite wurde dann an die Sat.1-Redaktion, den Regisseur Christian Theede, den Produzenten Markus Brunnemann und Producer Markus Grobcker von PhoenixFilm geschickt. Um effektiv zu arbeiten, erfolgten die Abnahmen der Animationen vor dem finalen Rendern - also ohne Fur und Texturen. Diese Darstellung mit OpenGL Shader ging so bei Produzenten und Redakteuren als „Nacktschnecken-Abnahme“ in die Projektanekdoten ein. Dabei stellte sich in einem Testlauf zuvor heraus, dass Animationen in einfachem Grau aus einem Playblast am besten abzunehmen waren, da man nicht von Texturen auf Körper, Zähnen und Augen abgelenkt wurde.

Das Filmprojekt erwies sich nicht nur als Novum für Produktion und Fernsehsender, auch exozet sah sich vollkommen neuen Herausforderungen im Bereich des Datenma-

nagements gegenüber. Gedreht wurde mit einer Red auf 4K – also über Kinoformat. Die Lieferung der einzelnen Plates erfolgte durch ARRI in 2K - einige Plates wurden jedoch in 4K nachgeliefert. Die fertig bearbeiteten Szenen gingen in HD an ARRI zurück, teilweise wurde die spätere Kadrierung durch Kameramann

Felix Cramer aber auch erst nach Fertigstellung festgelegt. In dem Fall wurden die Szenen in 3K ausgegeben. Die Koordination dieser Datenmengen erforderte eine genaue Planung auf beiden Seiten und eine gute Abstimmung. Um nicht unnötig Kapazitäten zu verbrauchen und auch auf leistungsschwächeren Rechnern

Playblasts intern abnehmen zu können, wurden diese in HD ausgegeben, Playblasts an Phoenixfilm und Sat.1 sogar in 720 x 405. So konnte sichergestellt werden, dass selbst bei langsamer Verbindung ein flüssiges Abspielen möglich war. So nahm das Fernsehwerk seinen Lauf... » ei

300 Shots in 60 Tagen - Interview mit exozets Visual Effects Supervisor Falk Gärtner

DP: Noch nie wurden komplette 3D photorealistische, sprechende Tiere, die als aktive Hauptdarsteller agieren, in diesem Umfang produziert. Wo liegt die größte Herausforderung?

Falk Gärtner: Der riesige Umfang bei dem Projekt ist sicher die größte Herausforderung. Das geht bei den Unmengen an Plates und Rohmaterial los. Alles muss sortiert, transferiert und aufbereitet werden. Damit zum Beispiel unser Backend nicht zusammenbricht, werden, sobald das Material auf dem Server liegt, automatisch verschiedenste Proxys generiert, die teilweise auch Metadaten wie Timecode sichtbar machen. Sportlich ist dabei die wenige Zeit, die wir zur Fertigstellung zur Verfügung haben. Wir mussten bereits während des Drehs mit der Bearbeitung anfangen. Sobald VFX-relevante Szenen geschnitten sind, haben wir diese zum Bearbeiten bekommen - ohne dass der gesamte Schnitt fertig war. Das hatte zur Folge, dass ich während des Drehs an zwei Orten gleichzeitig sein musste.

DP: Gibt es für die Facial Animation der Tiere Inspirationen oder Vorbilder aus anderen Filmen?

Falk Gärtner: Als Inspiration dient dem Regisseur „Marmaduke“, weil sich hier zumindest im Großteil des Films die Animationen in den Grenzen der realistischen Gesichtsmimik eines Hundes halten, ohne diese zu übertreiben und damit unecht aussehen zu lassen. Aber das ist nur Inspiration - es ist möglich, dass wir uns ein wenig von diesem hyperrealistischen Weg entfernen und in Teilen doch ein wenig „cartoony“ werden. Die Ansage des Regisseurs ist, dass „es Spaß machen muss“. Das eröffnet den Animatoren schon eine gewisse Flexibilität.

DP: Neben den Standards wie Maya für die 3D-Animation und Nuke für das Compositing, die Sie verwenden - was sind die Trends in Sachen VFX-Software und VFX-Workflow bei deutschen Filmen? Gibt es Tools, von denen Sie denken, dass sie de facto in naher Zukunft zum Standard werden?

Falk Gärtner: Naja, de facto „Standard“ ist ja relativ wenig, außer eben die großen Tools. Wir benutzen bei diesem Projekt Pixars Renderman zum Rendern der Bilder. Das ist bei Fell und einer so großen Anzahl an Shots wohl die einzig vernünftige Wahl. Ich freue mich

aber auch schon darauf, Renderman bei zukünftigen Projekten einzusetzen. Gerade was Motionblur und den generellen Look angeht, kommt sehr wenig an Renderman heran. Einige sagen „uralt Technologie“, aber es ist immer noch das Zuverlässigste und Schnellste, das auf dem Markt existiert. Und es wird trotz des zugrunde liegenden alten Codes ständig von Pixar weiterentwickelt. Selbst Sony Image Works hat für seinen Film „Zookeeper“ auf Renderman zurückgegriffen, obwohl sie mit „Arnold“ eine inhouse entwickelte Renderingengine zur Verfügung hatten.

DP: Sie hatten Besuch von Pixar – interessiert sich Hollywood für deutsche Fernsehfilme?

Falk Gärtner: Indirekt. Wir hatten unsere Renderman-Lizenzen über Weltenbauer erworben. Irgendwann haben wir festgestellt, dass die Software auf unseren neuen Rechnern nicht läuft. Dies hat dann die Runde bis zum Pixar-Vertrieb gemacht, zufällig hat es sich ergeben, dass Pixars Channel Manager



Peter Moxom eine Deutschlandtour gemacht hat und mit Berthold Grünhagen aus dem Hause Weltenbauer einen Zwischenstopp in Babelsberg eingelegt hat.

Das war sehr spannend für uns. Denn auf diesem Weg haben wir noch ein bisschen Detailwissen zu Fragen erhaschen können, die uns eh die ganze Zeit unter den Nägeln brannten und zu denen wir nicht so leicht fundierte Antworten finden konnten.

DP: Welchen Part im Film „Was Tiere wollen“ (AT) mögen Sie persönlich am liebsten?

Falk Gärtner: Das ist schwer zu sagen, da gibt es einige Dinge, die ich ziemlich gelungen finde. Überrascht bin ich auf jeden Fall vom Schwein Paula – sowohl vom Rig als auch vom Fell. Paula zu erstellen, hatte ich mir vor Beginn der Arbeiten wesentlich schwieriger vorgestellt. Außerdem gefällt mir die „Verwandlung“ der Tiere als einzigen „Effektshot“ im Film. Felix Cramer - der Kameramann - hat da großartige Arbeit geleistet und uns extrem schicke Plates als Arbeitsgrundlage mitgegeben. Die Tiere bekommen in dieser Szene auf magische Weise die Sprache geschenkt.

Das visualisieren wir durch subtile, sich vermehrende Glitterpartikel. Die legen sich um die Tiere und hüllen sie ein, so dass sie „vermenschlicht“ werden. Das wird optisch sicherlich ein kleines Highlight werden.

DP: An welchen Filmen will sich die Animation von „Was Tiere wollen“ messen lassen?

Falk Gärtner: Tja, erreichen wollen wir schon Hollywood-Niveau - ob das in Gänze in so kurzer Zeit zu realisieren ist, wird sich zeigen. Der Film „Marmaduke“ wurde von Produktion und Regie als „glänzendes Beispiel“ genannt, auch wenn hier mit Head Replacements gearbeitet und nicht das komplette Tier animiert wurde.

Mehr gemeinsam haben wir sicherlich mit dem aktuelleren „Zookeeper“ von Sony Image Works, wobei wir natürlich mit einem Hundertstel des Budgets arbeiten und daher logischerweise an der ein oder anderen Stelle Abstriche machen müssen.

DP: Planen Sie schon neue Herausforderungen? Welche Erfahrungen aus „Was Tiere wollen“ sind besonders wertvoll für Sie?

Falk Gärtner: Für Herausforderungen bin ich immer offen, aktuell beansprucht mich das Projekt aber derart, dass wenig Zeit bleibt, über Zukünftiges nachzudenken. Da fließt schon eine Menge Herzblut rein, von allen Beteiligten.

Konkret würde ich aber sagen, dass der leitende Umgang mit so vielen Artists eine Erfahrung ist, die ich so vorher noch nicht machen konnte. Auch die Problematik zum Farbraumworkflow zwischen Red als Aufnahmemedium, Kopierwerk und VFX-Haus hat mir ganz schön zu Knabbern gegeben. Das ist ein Bereich, der für alle Beteiligten neu und somit auch wegweisend ist.