2012
4
ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 16. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com
Published by ATEC

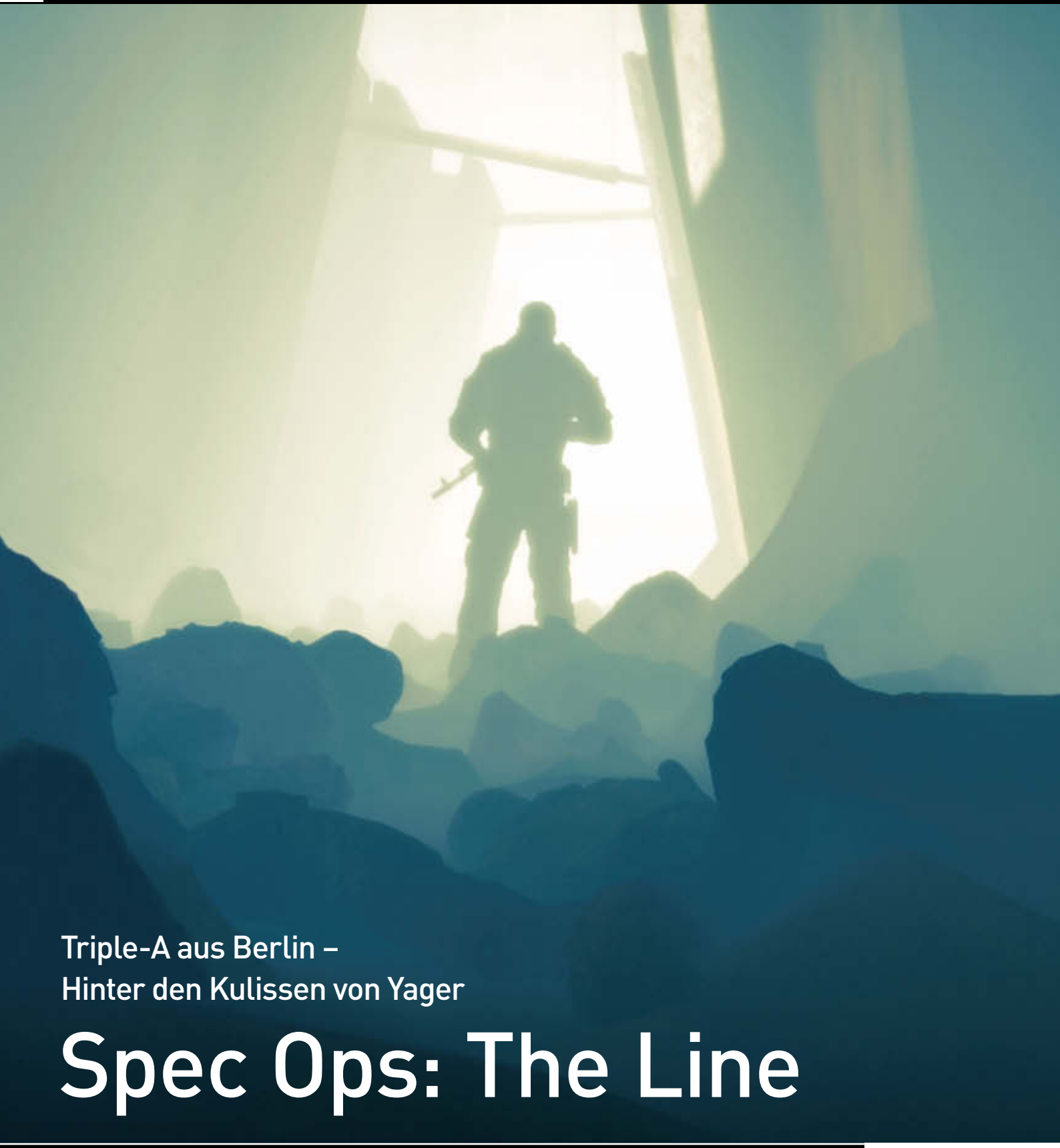
Deutschland € 14,95
Österreich € 17,–
Schweiz sfr 23,–

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JULI | AUGUST 04|12



Triple-A aus Berlin –
Hinter den Kulissen von Yager

Spec Ops: The Line

Men in Black 3

Interview mit VFX-Supervisor Jay Redd von SPI

Premiere Pro

Adobe CS6 –
das bessere Final Cut

3ds Max 2013

Die neuen Features
im Überblick

4 194336 214951 04

Bild: Sony Pictures Releasing GmbH

Die Männer in Schwarz sind zurück. Auch im dritten Teil erfreuen Will Smith alias Agent J und Tommy Lee Jones alias Agent K das Publikum.

Back in Black

Die Men in Black sind zurück und stürzen sich erneut in die Rettung der Welt, bekämpfen skurrile Außerirdische und sehen auch in der dritten Version einfach nur cool aus. DIGITAL PRODUCTION sprach auf der FMX mit dem VFX-Supervisor Jay Redd von Sony Pictures Imageworks.

von Sabine Hatzfed

Der dritte Teil befasst sich nicht nur mit der Rettung der Welt, sondern beleuchtet diesmal auch die Beziehung zwischen J und K. Dafür muss Will Smith alias Agent J einen Zeitsprung in das Jahr 1969 wagen, und das funktioniert nur mit einem beherzten Sprung vom New Yorker Chrysler Building. Dieses wurde von 77 Stockwerken auf „gefühlte" 800 Stockwerke vergrößert, so VFX-Supervisor Jay Redd, „aber das fällt wahrscheinlich niemanden auf". Und wenn doch? Dann sei das auch völlig in Ordnung, so Redd. Der Dreh an den Gesetzen der Physik war notwendig, um zu zeigen, wie eine Zeitreise aussieht. „Wenn man Dinosaurier sieht, weiß man, dass man sich in der Urzeit des Planeten befindet. Aber wie vermittelt man, dass wir uns in der Ära der Großen Depression oder des Ersten Weltkriegs befinden? Wir suchten nach ikonischen Bildern und wir begannen auszuarbeiten, an welcher Stelle des Gebäudes man sich während des Sturzes in welcher Ära befindet", führt Redd aus.

Weitere Highlights sind der Raketenabschuss der Apollo 11, die Verfolgungsjagd auf futuristischen Monocycles – und natürlich die Aliens. Diese waren nicht nur digital, wie ein schleimiger urzeitähnlicher Monsterfisch in der Restaurant-Sequenz, sondern auch das Werk des kunstvollen Make-ups von Spezialist Rick Baker. Seit dem 24. Mai können Fans in die wie immer überhöhte Fantasy-Realität eintauchen und sich selbst ein Bild von Vergangenheit und Gegenwart machen.

Jay Redd sprach mit der DP über die Herausforderungen, die ein Großprojekt wie „Men in Black" (MIB) so mit sich bringt. Immerhin galt es, acht Monate lang die Dreharbeiten in New York und davon in Manhattan, Brooklyn, Queens, Chinatown, Long Island oder auch Coney Island zu beaufsichtigen. Redd arbeitete mit VFX-Leiter Ken Ralston zusammen, der bereits mit fünf Oscars ausgezeichnet wurde. Doch Redd blickt ebenfalls auf eine lange Erfahrung in der Branche zurück. Er leitete unter anderem als VFX-Supervisor den CG-Animationsfilm „Monster House" (2006) von Imageworks. Weitere Meilensteine seiner Karriere markierten Filme wie „Ein Schweinchen namens Babe" (1995), „Contact" (1997) sowie „Stuart Little" und „Stuart Little 2" (1999 und 2002).

DP: **Hallo Jay, in Ihrem Vortrag auf der FMX haben Sie über Leidenschaft gesprochen, die Sie bis tief in die Nacht an Projekten arbeiten ließ, Sie aber auch in die jetzige Position geführt hat. Ist diese Passion noch vorhanden?**

Jay Redd: Ja, auf jeden Fall. Manchmal arbeiten wir immer noch sehr lange, denn wenn Sie von einer Idee begeistert sind, versuchen Sie alles, um sie zu realisieren. Ein großes Projekt kann schon mal ein paar Extrastunden in Anspruch nehmen. Wir möchten keine Arbeit abliefern, die nur okay ist. Wir möchten einen exzellenten Job machen.

Bilder: Sony Pictures Releasing GmbH

Rick Baker, der menschliche Make-up-Meister rechts im ersten Bild, bereitet seine Schützlinge für den Dreh vor.

Bilder: Sony Pictures Releasing GmbH

„Tentacles", „GreenFrog" mit „BassGuys", die das Setting des MIB-Hauptquartiers bereichern, und natürlich Jemaine Clement als „Boris, die Bestie"

Bilder: Sony Pictures Releasing GmbH

Die Ausstattung der Men in Black ließ auch im Jahre 1969 keine Wünsche offen. Die futuristischen Vehikel kommen zum Einsatz, als der Wagen es nicht mehr tut.

Bilder: Sony Pictures Imageworks

In einem Restaurant werden nicht nur heimische Tiere zu Speisen zubereitet – Breakdown-Shot der Alien-Fisch-Sequenz. Oben links und unten rechts sieht man das Original-Set. In letzterem Bild sieht man noch das gespannte Seil, an dem nur wenig später der Stuntman, der Agent J darstellt, durch die Tür fliegen wird.

DP: Ihre Arbeit hat sich seit „Stuart Little" bis zu „Men in Black 3" sicherlich sehr verändert. Vermissen Sie manchmal die alten Zeiten, als die Teams noch kleiner waren?

Jay Redd: Die Frage ist interessant, lassen Sie mich kurz überlegen. Wir hatten auch damals bei „Stuart" ein großes Team, nur war dieses in kleinere unterteilt, etwa eines für die Entwicklung von Fell und Kleidung. Bei den „Looney Tunes"-Shorts war es tatsächlich eine erheblich kleinere Truppe als jetzt bei „Men in Black". Das ist eine völlig andere Erfahrung.

Ein Film setzt sich ja aus unterschiedlichen Produktionsphasen zusammen. Am Anfang haben Sie ein kleines Team, das zum Beispiel aus mir, dem Regisseur, dem Production Designer, dem Ausstatter und dem Location Scout besteht. Nachdem Sie alle Ideen ausgearbeitet haben, trifft man die Entscheidung, den Film zu drehen. Dann tritt Phase zwei in Kraft. Jetzt befinden Sie sich am Set, hier arbeiten Hunderte von Leuten. Im nächsten Schritt beginnt unser Team bei Imageworks mit seiner Arbeit, und baut New York, die Monocycles und die Aliens. Die Live-Action-Familie ist jetzt verschwunden. Das ist schade und ich vermisse das wirklich. Auf der anderen Seite beginnt jetzt wieder etwas Neues. Eine Konstante ist aber immer noch die Arbeit mit Barry Sonnenfeld, dem DoP Bill Pope oder dem VFX-Leiter Ken Ralston. Der schwerste Part ist tatsächlich das Ende, wenn Sie jedem auf Wiedersehen sagen müssen.

DP: Sie sind mit dem Projekt sehr verbunden?

Jay Redd: Ja, natürlich. Jeder neue Film ist sozusagen ein neues Abenteuer und die Crew wird zu einer Art Familie. Wissen Sie, ich habe acht Monate in New York verbracht. Durch die enge Zusammenarbeit und diesen langen Zeitraum lernen Sie die Leute gut kennen – und alle ziehen an einem Strang. Sie arbeiten an etwas Besonderem und Schwierigem und haben hoffentlich auch Spaß dabei, eben dieses zu tun. Ich weiß nicht, ob ich die guten alten Zeiten vermisse. Lassen Sie es mich so ausdrücken: Ich glaube, die gibt es gar nicht, sondern immer nur neue Erfahrungen. Ich würde keinem von beidem den Vorzug geben, sondern bin sehr glücklich damit, dass ich die Gelegenheit hatte, für Animations-Feature-Filme, animierte Shorts oder auch an Live-Action-Filmen arbeiten zu können.

DP: Sie haben erwähnt, dass das Drehbuch während des Drehs öfter geändert wurde. Was war der Grund hierfür?

Jay Redd: Wissen Sie, bei einem Film wie „Men in Black" gibt es sehr viele wichtige Leute, die mitreden. Filmstars wie Will Smith, Barry Sonnenfeld, eine starke Regiepersönlichkeit, aber auch die Producer, die die Rechte innehaben. Das ist eine wirklich schwierige Situation: Mehrere mächtige Personen, die Entscheidungen treffen oder treffen möchten – wenn Sie drei Ideen vorliegen haben, welche setzen Sie dann um? Manchmal keine. Das sind dann die Situationen, in denen Sie einen Anruf in letzter Minute bekommen und etwas umgeworfen wird.

DP: Wie gehen Sie damit um?

Jay Redd: In meiner Funktion als VFX-Supervisor sage ich dann: „Okay, wenn ihr jetzt alle eure Meinung ändert, dann ist Folgendes die Konsequenz." Das ist alles, was ich tun kann. Wenn ich sage „Ich kann das so nicht machen", bekomme ich zu hören: „Warum? Wieso denn nicht? Ihr VFX-Jungs seid doch Magier, ihr könnt alles möglich machen." Ich muss dann ehrlich erklären – natürlich zuerst dem Regisseur gegenüber: „Barry, ich weiß, was du willst. Aber es gibt einen besseren Weg, mach es bitte nicht auf deine Art." Manchmal kommen die Leute auch auf mich zu und fragen mich: „Es gibt tiefgreifende Änderungen, kannst du mir helfen?" Ich muss also der beste Freund des Regisseurs und des Studios sein, aber auch der von meinem Studio und meinem Producer – da gibt es eine ganze Menge zu organisieren!

> »Jeder Film ist ein neues Abenteuer und die Crew wird zur Familie.«
>
> Jay Redd
> VFX-Supervisor Sony Pictures Imageworks

Machmal müssen wir auch ein Memo verfassen, in dem steht: Liebes Studio. Es wurde eine Entscheidung getroffen. Wenn sie umgesetzt wird, wird das teuer. Wir müssen den Zeitplan nach hinten verschieben und so weiter. Unsere Aufgabe ist es, offen die Folgen anzusprechen. Das ist manchmal sehr schwierig. Manchmal drehen wir Szenen, die wir so nicht drehen wollen. Oder wir drehen Szenen auf eine Weise, die wir nicht für die beste erachten und deshalb das Ganze hinterher geradebiegen müssen. Aber wir können auf viele Artists zurückgreifen, die uns helfen, unsere Probleme zu lösen.

DP: Haben Regisseure durchaus noch Schwierigkeiten, VFX zu verstehen?

Jay Redd: Nun, manche stehen auf dem Standpunkt, dass du als „Zauberer" all ihre Probleme später lösen kannst, andere möchten in den Prozess involviert sein. Aber das, um was es eigentlich geht, ist Vertrauen. Sie müssen ihren Leuten, die sie eingestellt haben, weil sie gut sind, Vertrauen entgegenbringen können.

Bilder: Sony Pictures Releasing GmbH

Regisseur Barry Sonnenfeld gibt Instruktionen am Set von „Men in Black 3".

Auch im dritten Teil wird fleißig „geblitzdingst".

Agent J (rechts) mit dem jungen Agenten K (links)

Der junge Agent K in einer typischen MIB-Situation.

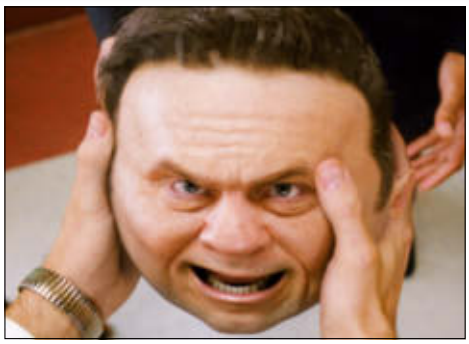
Bilder: Sony Pictures Releasing GmbH

Agent J auf dem Weg ins Jahr 1969. Die Sache mit dem Zeit-„Sprung" ist dabei wörtlich zu nehmen. Rechts J mit dem noch jungen K in der Vergangenheit.

Bilder: Sony Pictures Releasing GmbH

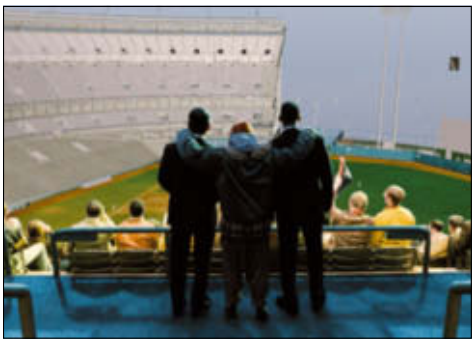
Jemaine Clement und Nicole Scherzinger. In der Torte befindet sich ein kleines Krabbeltier, das in der Hand des Außerirdischen wohnt und diesem als Waffe dient.

Bilder: Sony Pictures Imageworks



Nur nicht den Kopf verlieren. Am Set diente eine Art „Wilson" als Referenz. Der finale Shot zeigt einen ärgerlichen Außerirdischen.

Bilder: Sony Pictures Releasing GmbH



VFX-Breakdown-Shot des Shea-Stadiums. Die Agenten K und J verfolgen ein Spiel in einer möglichen Zukunft mit einem außerirdischen Freund.

Bilder: Sony Pictures Releasing GmbH

Regisseur Barry Sonnenfeld (links) am Set mit Tommy Lee Jones; Keone Young und Tommy Lee Jones, der gerade „Spiky Bulba" hält, die nicht servierte Vorspeise.

DP: Sie müssen am Set also immer die Augen offen halten.
Jay Redd: Das trifft es ziemlich genau. Wenn Sie 150 Leute am Set haben und jede Minute Hunderttausende von Dollars kostet, kann ich mir nicht die Zeit nehmen und rufen: „Schieb mal das Kabel beiseite!" Das wäre hirnrissig. Wir malen das Kabel später digital raus, das ist wahrscheinlich günstiger. Oder wenn zum Beispiel die Situation zwischen dem Regisseur und einem Schauspieler gerade etwas angespannt ist und wir eh schon hinter dem Zeitplan liegen, werde ich nicht auch noch herunterbremsen, um meinen Bluescreen zu bekommen. Darum kümmere ich mich eben später. Oder nehmen Sie diese Interviewsituation. Hinter Ihnen ist eine Glastür und der Hintergrund spiegelt sich darin ...

DP: Sie sind wirklich sehr aufmerksam.
Jay Redd: Ja, das stimmt (lacht). Durch das Glas ziehen sich auch kleine Drähte und ich stelle mir gerade vor, was für einen Aufwand das für mich als Artist bedeuten würde, all das wieder zu rotoskopieren, um einen Layer zu kreieren. Ich denke sofort: Nimm das Glas heraus! Es ist günstiger, später CG-Glas einzusetzen, denn das können Sie kontrollieren. Sie müssen als VFX-Supervisor immer im Bilde sein, was gerade am Set passiert. Nicht aufzupassen, kann später ziemlich teuer werden, und dann bin ich derjenige, der angepflaumt wird. Sie brauchen einfach eine gute Intuition dafür, was gerade richtig ist, und ein paar Kenntnisse in Mechanik und Physik. Dafür braucht man Zeit und Erfahrung. Trotzdem mache ich auch immer noch Fehler. Ich bin auch nicht perfekt.

DP: Der Himmel war ebenfalls ein großes Thema bei der Postproduktion. Was genau ist passiert?
Jay Redd: Es gibt am Ende des Films eine Sequenz, die in Florida spielt beziehungsweise so rüberkommen soll, als ob sie da spielen würde. Denn gedreht haben wir in Long Island, New York. Der Dreh fand im Frühling statt, es gab Wolken und Nebel, es sollte aber die ganze Zeit über sonnig sein. Wenn wir dem Studio gesagt hätten, wir können heute nicht filmen, hätte das Studio gesagt, doch, ihr filmt heute. Also haben wir sie darauf aufmerksam gemacht, dass es eine Menge Geld kosten wird, den Himmel zu richten, und dass es für den Director of Photography, Bill Pope, schwierig werden würde, die Beleuchtung zu machen. Letztendlich wurden 99 Prozent des Himmels ausgetauscht, um die Szenen einheitlich zu bekommen. Der Himmel wurde so fast ein weiterer, eigenständiger Character.

DP: Der Himmel als Character?
Jay Redd: Auf jeden Fall. Wenn Sie nach oben schauen, stellen Sie fest: „Ja, da sind Wolken." Aber wenn Sie genauer hinschauen, sehen die Wolken manchmal gefaked aus, sogar auf Fotografien. Wir mussten also spezielle Wolken im Hintergrund konstruieren. Außerdem wollen Sie ja auch nicht, dass eine Wolke genau hinter dem Kopf von Will Smith sitzt, das wäre irritierend. In diesem Fall wollen Sie vielleicht einfach nur blauen Himmel. Also müssen Sie auch beim Himmel Regie führen. Für den Himmel war Prime Focus verantwortlich, aber es wurde auch eine Menge bei Imageworks selber gemacht.

DP: Mit welcher Software arbeiten Sie?
Jay Redd: Wir verwenden Maya für Animation, Houdini für Simulation und FX. Katana setzen wir für Compositing und Shot Construction ein und Arnold ist unsere eigene Version eines Ray Tracing Render, der speziell für uns angefertigt wurde. Darüber hinaus gibt es natürlich noch viele kleine proprietäre Tools.

DP: Was halten Sie eigentlich von Hiero?
Jay Redd: Wir haben uns Hiero angesehen und es gibt da einige interessante Aspekte. Aber in unserer Firma haben wir unsere eigene Shot Management und Tracking Software designed, verfügen über eigene Playback Tools – und alles ist in unser Editorial integriert. Es hat viele Jahre gedauert, dieses System zu bauen. Wir haben sogar noch manches von dem Originalkram in Gebrauch, mit dem ich 1996 angefangen habe. Es gibt immer noch kleine Designstücke hier und da. Ein anderer Aspekt bei uns ist auch, dass wir so unterschiedliche Filme machen, auch animierte Features. Deshalb konstruieren und designen wir unsere Tools, damit sie zur jeweiligen Show passen. Ich finde, The Foundry macht wirklich cooles Zeug. Wenn ich jetzt eine kleine Visual-Effects-Firma gründen würde, würde ich darüber nachdenken, etwas in der Art einzusetzen.

DP: Wie geht Sony Pictures Imageworks eigentlich mit dem Thema Gesundheit um?
Jay Redd: Das Studio hat ein Interesse daran, dass es den Artists gut geht. Wir bieten deshalb zum Beispiel Yoga-Kurse an, es gibt eine Sporthalle neben dem großen Sony-Pictures-Studio, die wir benutzen können, einen Basketballkorb und solche Sachen. Wir fördern das, aber es ist die Entscheidung der Leute.

DP: Wird das Angebot auch wahrgenommen?
Jay Redd: Ja, durchaus. Ich habe jetzt zwar noch keine Yoga-Stunde mitgemacht, aber ich gehe gerne mal ins Gym.

DP: Jay, Was machen Sie nach „Men in Black"?
Jay Redd: Mein nächstes Projekt heißt Entspannung, vielleicht lese ich mal ein Buch. Über die nächsten Filmprojekte darf ich leider noch nichts sagen. › sha

Anzeige