2016
5
ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 20. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com
Published by ATEC

Deutschland	€ 15,20
Österreich	€ 17,–
Schweiz	sfr 23,–

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

AUGUST | SEPTEMBER 05:2016

Fokus: Workstations

Profi-Maschinen im Test – welche wird Ihr nächster Arbeitsrechner?

Kino satt!

Colonia Dignidad, Jungle Book, Independence Day 2

Frische Tools!

Cinema 4D R18, Clarisse 3, Flame 2017, Fusion & mehr

4 194336 215200 05

Bilder: frameboX/Till Nowak

Hybrid mit viel Anspruch

Arte nimmt nur Kurzfilme ins Programm, die der Sender als kulturell wertvoll erachtet. Da kommt nicht jeder rein. Till Nowak hat es mit seinem Kurzfilm „Dissonance" geschafft. Beim animago AWARD wurde das Werk 2015 in der Kategorie „Bester Kurzfilm" nominiert.

von Mirja Fürst

Den Sonderpreis der animago-Jury erhielt Nowak im Jahr 2012 mit „The Centrifuge Brain Project" (**youtu.be/RVeHxUVkW4w**), bei dem er ebenso wie bei „Dissonance" reale Filmaufnahmen mit CG-Elementen kombinierte und dabei Fantasie-Fahrgeschäfte von gigantischem Ausmaß schuf (Das Making-of finden Sie in der DP 06:12 und im Webinhalt dieser Ausgabe unter **www.digitalproduction.com/downloads**). Der Film erzielte mehr als 4 Millionen Klicks bei YouTube, selbst Stefan Raab zeigte sich so beeindruckt von den Möglichkeiten der digitalen VFX-Kunst, dass er den Artist für ein Interview in das „TV Total"-Studio einlud. Mit dem Darsteller des Professors hinter dem „Centrifuge Brain Project" tat sich der Filmemacher für diesen 16 Minuten langen Kurzfilm erneut zusammen: Leslie Barany ist der Erzähler der Story. Den begnadeten Pianisten in anderen Sphären, gefangen in seiner Kugelstadt, spielt Roland Schupp. In „Dissonance" fließen Realität und Fantasie ineinander über, dafür werden 3D-Animation und Live Action eins.

Der Artist realisierte nicht nur VFX-Arbeiten wie die Integration eines überdimensionierten CG-Kopfes in die Original Plate, sondern auch 3D-Animationsszenen – inklusive aufwendigen Full-CG-Environments und einem Lemur-Character.

Nowaks Film lief auf vielen Filmfestivals weltweit und gewann zahlreiche wichtige Preise wie den Grand Prix beim Anima Mundi 2015, den Best Animation Preis beim Aspen Shortsfest sowie die Auszeichnung für die beste Original-Musik beim Annecy-Festival. Durch diese Preise qualifizierte sich das Werk auch für einen Oscar – aber als Hybrid-Film, der weder in die Animations- noch in die Realfilm-Kategorie passte, waren die Startvoraussetzungen nicht günstig; ein

Die Kugelstadt des Films basiert auf Till Nowaks Kunstwerk „Habitat", das auch als Druck in Museen zu sehen ist.

möglicher Grund weshalb „Dissonance" nicht auf die Shortlist kam.

Wir sprachen mit Till Nowak über die Realisation des aufwendigen Projekts mit 3ds Max, After Effects, V-Ray, Premiere und Resolve. Um über den Film zu reden, kommt man leider nicht umhin, den Plot des Films zu benennen – wer ihn also in der Arte-Mediathek im März verpasst hat: Vor dem Lesen vielleicht noch abwarten, bis der Film in voller Länge online ist. Wir werden den Link dann natürlich auf unserer Webseite und bei Facebook teilen. Hier der Trailer des Films: **vimeo.com/84817507**.

DP: Wann hast du mit „Dissonance" begonnen und wie lange warst du damit beschäftigt?

Till Nowak: Die konzeptionelle Arbeit begann schon 2007. In dieser Zeit war ich zwei Jahre lang mit meinem ersten Kurzfilm „Delivery" zu Filmfestivals in der ganzen Welt unterwegs (**youtu.be/VMiZ3oFEZtw**). Die Entwicklung von „Dissonance", neben vielen anderen Projekten, dauerte aber so lange, dass zwischendurch mein zweiter Film „The Centrifuge Brain Project" entstand, bevor 2012 endlich die „Dissonance"-Produktion startete – gefolgt von zwei Jahren Arbeit.

DP: Wie ist die Idee zu dem Projekt entstanden?

Till Nowak: Die Grundidee war, einen Film zu machen, der die üblichen Grenzen der Genres „Live Action" und „Animation" durchbricht. Mich reizte der Gedanke, diese beiden Welten verschmelzen zu lassen, da sie normalerweise wenig miteinander zu tun haben. Ich bin als Künstler und Filmemacher in sehr unterschiedlichen Bereichen unterwegs: zwischen Arthouse, Blockbuster, Kunst und Pop – und ich wollte etwas machen, was diese unterschiedlichen Welten und das damit einhergehende Publikum

miteinander verbindet. Der Plan war, einen Film als Computeranimation starten und als Realfilm enden zu lassen. Die Animation sollte schichtweise „abgetragen" werden, sodass mehr und mehr Realität zum Vorschein kommt. Dieses Konzept spiegelt auch meine eigene Entwicklung als Künstler wieder, vom rein digitalen Raum hin zu Hybrid- und Realfilmprojekten. Für die Story brauchte ich also zwei Pole: den realen und den irrealen. Anstatt einer Fantasy-Idee entschied ich mich für ein tatsächlich existierendes Phänomen, eine Krankheit: Psychose und Schizophrenie. Die Geschichte beginnt in der Fantasiewelt eines realen Menschen – was der Zuschauer zu Beginn des Films aber noch nicht weiß.

DP: Wie kam der Film zu seinem Titel?

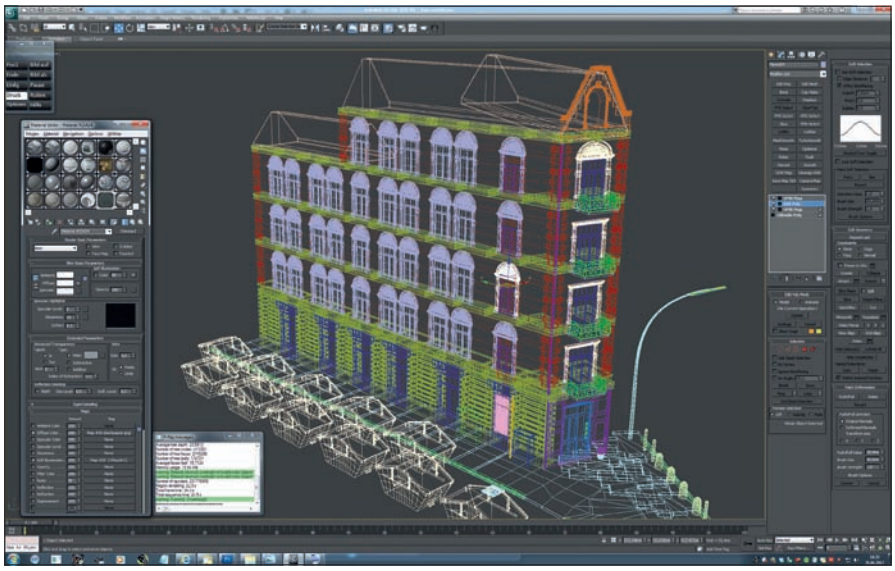
Till Nowak: Eine wichtige Komponente war die Musik (s.a. „The Making of the Sound of „Dissonance"; **vimeo.com/140543116**). Der Film beginnt mit einem Konzert auf einem Rundflügel – ein Fantasie-Instrument, das wie ein tonnenförmiger Konzertflügel aufgebaut ist, der während des Spielens rotiert wie ein großes Flugzeugtriebwerk. Der Rundflügel und das eigens dafür komponierte Konzert stehen als Symbol für die irrationale, ständig umstürzende, psychotische Welt des Straßenmusikanten und führten dazu, dass die Musik ein wichtiger Leitfaden des gesamten Films wurde. Das Wort „Dissonance" ist ein Fachausdruck aus der Musik, bezeichnet aber auch eine psychologische Missstimmung. Der Begriff lässt sich auf alle Aspekte des Films anwenden. Der ursprüngliche Arbeitstitel des Films war „Reality".

DP: Wie groß war das Team und in welchem Zeitrahmen habt ihr das Projekt realisiert?

Shooting in Hamburg

Digitales Modell des Original-Hauses in Hamburg

Till Nowak: Von 2007 bis 2012 habe ich, parallel zu anderen Projekten, die Idee, die Story und das Design entwickelt. In dieser Zeit arbeitete ich schon am 3D-Modeling des Rundflügels und der Kugelstadt, während sich die Story komplett veränderte. 2012 begann die eigentliche Produktion. Wir haben insgesamt 10 Tage mit circa 25 Leuten gedreht: in Hamburg, Frankfurt, Mainz und Offenbach. CG-Artist Malte Lauinger war verantwortlich für die Character Rigs und ungefähr die Hälfte der Character-Animation, während ich selbst von 2012 bis Ende 2014 alle Shots fertiggestellt und die Welten gebaut, gerendert und gecompt habe. Es war schwieriger als vermutet, die stilistischen Gegenpole nahtlos miteinander zu verbinden, daher dauerte die Produktion länger als geplant. Außerdem wurde in der Mitte der Produktion meine Tochter geboren. Die ersten drei Monate ihres Lebens verbrachte ich damit, teilweise mit dem Baby auf dem Schoß, den animierten Kopf des Pianisten auf den real gedrehten Körper zu tracken – Frame by Frame. Mit den beiden Komponisten Olaf Taranczewski und Frank Zerban sowie dem Sound Designer Andreas Radzuweit investierten wir sehr viel Mühe in den Soundtrack des Films. Die Musikproduktion lief über zwei Jahre parallel zum Film. Die meisten weiteren Mitarbeiter an dem Projekt waren mit dem Realdreh und dem Drumherum beschäftigt: der Produktion, dem Requisitenbau, der Farbkorrektur und vielem mehr. Im Verlauf der Produktion haben über 50 Leute an dem Film gearbeitet.



Die reale Welt stürzt ein.

Auf diesem Fantasi-Instrument, einem Rundflügel, spielt der Pianist in seiner von ihm geschaffenen Kugelwelt Konzerte.

Links: Nowak trackte einen animierten Kopf Frame by Frame auf den real gedrehten Schauspielerkörper. Rechts: Der treue Lemur-Begleiter.

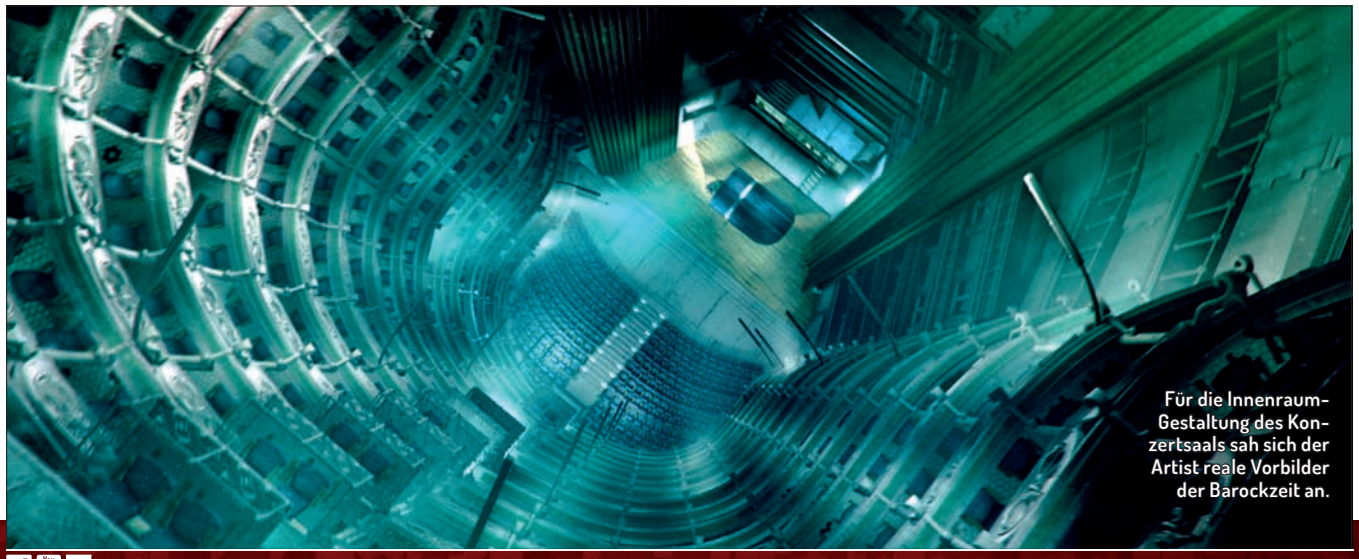
DP: Wie viele Concepts wurden gezeichnet?
Till Nowak: Es gibt zu „Dissonance" wenig gezeichnete oder gemalte Concepts. Das meiste ist direkt in 3D entstanden, weil ich als Autor und Regisseur ja gleichzeitig auch CG-Artist bin. Ich habe die ersten Entwürfe also sofort in meiner Muttersprache „3ds Max" erstellt und diese dann nahtlos bis zu den tatsächlichen Filmszenen weiterentwickelt. Für den Realdreh realisierte ich ein grobes Blocking in 3D und gezeichnete Storyboards.

DP: Wie lief das Design des Konzertsaals?
Till Nowak: Für die Gestaltung sah ich mir barocke Konzertsäle an. Der tatsächliche Innenraum des Konzertsaals entstand jedoch aus Elementen der Außenfassade des Hamburger Wohnhauses, vor dem wir die Realszenen gedreht haben. Wenn man genau hinsieht erkennt man, dass die Tür oder die Lampen innerhalb des Konzertsaales gleichzeitig die Haustür und Straßenlampen außerhalb des Wohnhauses in der realen Welt sind – ein versteckter Hinweis darauf, dass der Pianist eigentlich die ganze Zeit vor dem Haus seiner Ex-Frau steht und es den Konzertsaal gar nicht gibt. Er ist eine Projektion seiner Sehnsüchte und besteht aus Versatzstücken seiner Realität.

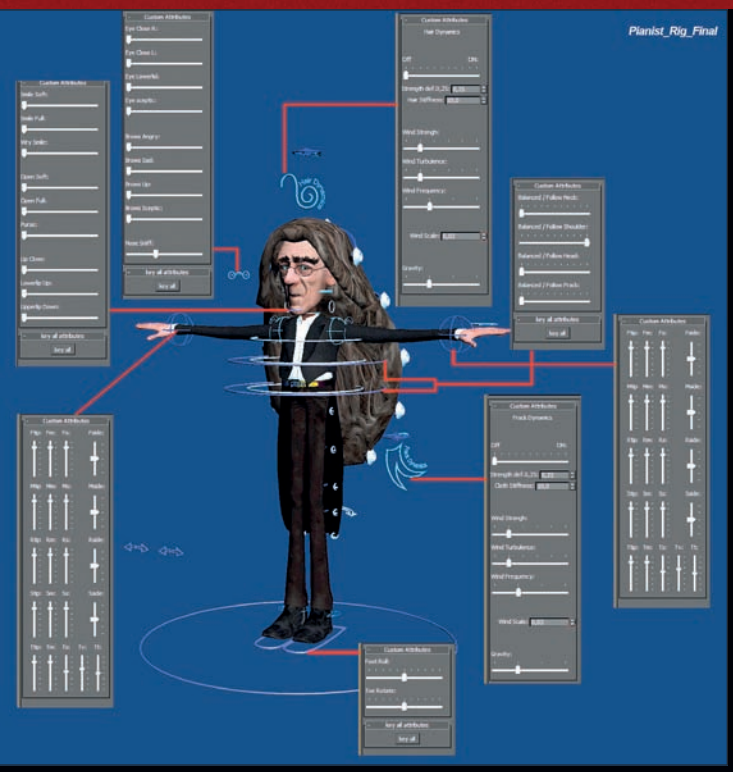
DP: Und wie entstand die Kugelstadt?
Till Nowak: Sie ist die Fantasiewelt des Pianisten und basiert auf meinem Kunstwerk „Habitat", welches als Druck auch in Museen und Galerien zu sehen ist. Die Kugelstadt steht für eine Zusammenballung von Lebenserfahrungen sowie für die Abkopplung der Menschheit von der Natur – sozusagen der Stadtraum als Raumschiff. Sie ist aus circa 15 Gebäuden aufgebaut, welche ich per Camera Mapping aus Fotos erstellt habe, die ich in Städten wie Dresden, Neapel, Los Angeles, Hong Kong, Seoul, Sydney und Montreal gemacht habe. Die Landschaft unterhalb der Kugelstadt besteht größtenteils aus Luftbildern von Hamburg, während der Horizont im Hintergrund aus Fotos von Los Angeles gebildet wird, die ich vom berühmten Griffith Observatory aus fotografiert habe (das ist der Ort, an dem der Terminator im ersten Film nach der Zeitreise ankommt). Die Fotos schoss ich schon vor 10 Jahren, als ich mit meinem Film „Delivery" auf einem Filmfestival in L.A. war – inzwischen wohne ich in Laufweite unterhalb des Observatoriums.

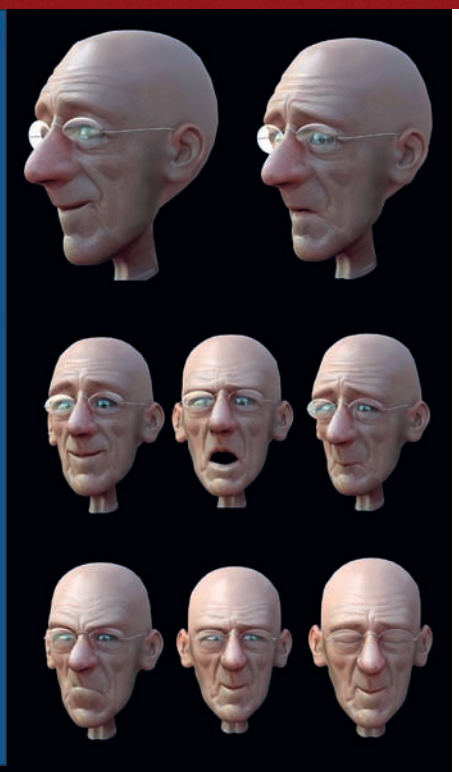
> »Als der Film eigentlich schon fertig war, bin ich nochmal in eine große Überarbeitung gegangen.«
>
> Till Nowak
> CG-Artist, frameboX

DP: Hast du Plug-ins oder Skripte für spezielle Aufgaben verwendet?
Till Nowak: Es gibt einen feinen Partikel-Staub, der im hellen Bühnenscheinwerferlicht im Konzertsaal des Pianisten zu sehen ist. Dieser ist allerdings nicht animiert, sondern real. Ich habe Mehl vor eine helle Lampe rieseln lassen und die realen Videoaufnahmen des Staubs in After Effects integriert. Man könnte mich als sehr Plug-in-faul bezeichnen, denn ich bleibe fast immer so weit wie möglich bei einem einfachen Set von Basistools. Schwierig wurde es bei den



Für die Innenraum-Gestaltung des Konzertsaals sah sich der Artist reale Vorbilder der Barockzeit an.





Links: Das finale Rig des Pianisten. Rechts: Die verschiedenen Expressions des CG-Characters, erstellt von Malte Lauinger.

Haaren des Pianisten. Diese habe ich mit dem Standard Hair & Fur-Tool von 3ds Max erstellt, was ich teilweise bereut habe, weil die besondere Länge und das Volumen der Haare mit dem Tool kaum zu kontrollieren waren. Der Unterwasser-Look der Haare entspricht allerdings perfekt dem Gefühl des Träumens in der Psychose des Pianisten. Bei einer Handvoll besonders kritischer Shots half mir der Artist Gunter Freese mit dem FXHair Plug-in in Maya aus – die Haare wurden also teilweise mit unterschiedlichen Tools animiert.

DP: Welche Hardware habt ihr genutzt und wie wurde gerendert?

Till Nowak: Gerendert wurde auf fünf handelsüblichen PCs. Diese brauchten ungefähr ein Jahr ununterbrochene Renderzeit für den kompletten Film. Natürlich würde niemand ein Jahr auf das Rendering warten, sondern eine Renderfarm nutzen – aber in diesem Fall war das kein Problem, weil die Szenen in der gleichen Geschwindigkeit fertig gerendert wurden, in der ich neue Szenen zum Rendern fertig hatte. Mein Glück war also, dass ich beim Animieren langsamer war als das Rendering, auch weil ich parallel mit den Preview-Files am Editing arbeitete und mit Sound, Musik und Realdreh gut beschäftigt war. Ich konnte also gemütlich nebenher ein Jahr lang ununterbrochen rendern, ohne dass das Rendering jemals mehr als ein paar Tage hinter der letzten Version war.

Diese Haarpracht entstand mit dem Standard Hair & Fur-Tool von 3ds Max.

DP: Hatte das Projekt weitere Besonderheiten?

Till Nowak: Die Produktion von „Dissonance" war in vielerlei Hinsicht extrem: 10 Drehtage in vier verschiedenen Städten, zwei Jahre CG- und Musikproduktion, vier Jahre Vorarbeit. Der Umfang und die Komplexität sind ein Ergebnis davon, dass ich jahrelang Ideen gesammelt hatte und diese alle in einem großen Projekt verbinden wollte – was nicht unbedingt eine optimale Vorgehensweise ist. Mit der gleichen Energie hätte man auch mehrere einfachere Kurzfilme realisieren können – aber mich drängte es dahin, das Extreme zu wagen. Letztendlich habe ich so mein Ziel erreicht: zwei Gegenpole der Filmwelt, Computeranimation und Charakterdrama, zu vereinen.

DP: Standest du irgendwann im Laufe dieses langjährigen Entwicklungsprozesses vor großen Herausforderungen? Und wenn ja, wie hast du diese gelöst?

Till Nowak: Es gab einen Punkt, Anfang 2014, als der Film nach 2 Jahren Arbeit eigentlich schon fertig war und ich ihn zum Filmfestival in Cannes einreichen wollte. Doch das Feedback meines Testpublikums war teilweise beunruhigend: Der Film war zu wirr und dramatisch nicht spannend genug aufgebaut. Als dann der Fedex-Kurier an der Tür stand und den Umschlag für Cannes abholen wollte, traf ich in letzter Minute die Entscheidung, den Film so nicht rauszuschicken, sondern nochmal in eine große Überarbeitung zu gehen, die ein weiteres Jahr Arbeit bedeuten sollte. Ich erhielt vom Cutter Philipp Hahn Unterstützung, der die Struktur des Schnitts grundlegend veränderte, zusätzlich realisierte ich einige weiteren Einstellungen. Nach der aufwendigen Überarbeitung feierte der Film schließlich im Februar 2015 auf der Berlinale seine Premiere – beinahe ein Jahr nach meinem Rückzieher beim Cannes-Festival. **› mf**

Links

„Dissonance"-Trailer
▷ **vimeo.com/84817507**

Making of the „Sound of Dissonance"
▷ **vimeo.com/140543116**

„The Centrifuge Brain Project"
▷ **youtu.be/RVeHxUVkW4w**

„The Centrifuge Brain Project" – Making-of
▷ **www.digitalproduction.com/downloads**

„Delivery"
▷ **youtu.be/VMiZ3oFEZtw**

Digital Art by Till Nowak
▷ **www.framebox.com**