

animago AWARD 2012

Bester Kurzfilm

»The Chase«

Ein Kurzfilm von **Philippe Gamer**

Produktion: Space Patrol, Frankreich

Regie, Fahrzeuanimation,

Dynamics: Philippe Gamer

Character Design:

Clément Crock

VFX: Robert Urbaczyk,

Max Pasquion

Live-Action-Kamera:

Christophe Guillon

Software: After Effects,

3ds Max, V-Ray

www.spacepatrol.fr



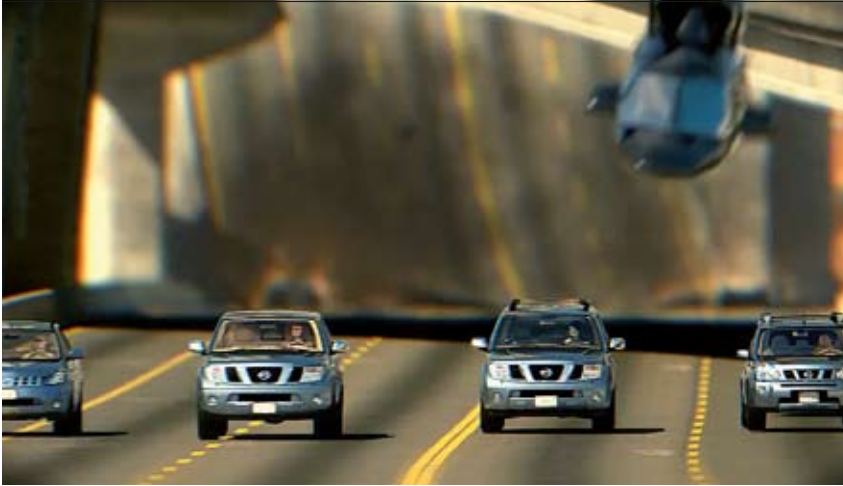
Jetzt mehr entdecken!

Nicht allzu oft sieht man CGI-Kreationen mit wahren Massen präzise gestalteter Objekte. In „The Chase“ werden vier Autos, gesteuert von jungen Frauen, von Unmengen von Polizeiautos verfolgt. Große Trucks stürzen um, es gibt Kollisionen, jede Menge Blech bleibt á la „The Blues Brothers“ längs der Strecke liegen. Wird es das Quartett junger Frauen schaffen, der Polizei zu entkommen? Ein äußerst rasanter CGI-Film mit überraschendem Finale.

von Peter Dehn

Die Zahlen, die der Franzose Philippe Gamer zu seinem CGI-Animationsfilm „The Chase“ vorlegt, sind beeindruckend. In vier Minuten und 44 Sekunden „verbraucht“ er vier Autos in Hauptrollen, 34 Polizeiwagen, zwei Zugmaschinen mit Anhängern in Hauptrollen, 30 „supporting“ und 154 „extra“ Autos, drei Helicopter und 2.454 weitere bewegte Objekte. Das Ganze in 119 Shots mit durchschnittlich 80 Layern. Von den ersten Tests bis zum fertigen Rennen wurden mehr als drei Millionen Einzelbilder gerendert. Die Kulisse einer Großstadt mit Hafen ist beeindruckend gestaltet.

Das Ergebnis ist total „bewegt“ – wie vom Spielmonitor gefilmt. Vier junge Frauen in Nissans reißen vor Massen an Polizeiautos aus. Gegen die lässigen Funk-Sprüche der jungen Damen kontrastiert der immer hektischer werdende Polizei-Funkverkehr. Die Hatz führt durch einen Dschungel von Autobahnen. Die Kamera schwenkt schnell um die dahinrasenden Autos, Perspektiven wechseln. Dann rasen PKWs und Tanklaster ineinander, fliegen hinter den Nissans der Mädchen durch die Luft. Funken sprühen, Blech und Reifengummi verschachteln sich. Das heillose Chaos wird von Polizeihubschraubern aus beobachtet.



Dann geht der Highway in eine Doppelspirale über. Also: Tief Luft holen und Vollgas!

Die Spirale ist geschafft. Die Fahrerinnen atmen auf. Szenenwechsel von der Animation ins reale Leben. In der guten Stube atmen auch vier Omas auf und legen die Gamepads aus der Hand. Zeit für ein Käffchen? Weit gefehlt! „Wie wär’s jetzt mit ’nem netten Shooter?“

Haariges und Überraschungen

„The Chase“ entstand, weil Philippe Gamer vor drei Jahren in einer stillen Stunde im Büro die Idee hatte, ein großes Autorennen zu gestalten könnte Spaß bringen. Von „Spaß“ will er jetzt allerdings nicht mehr wirklich reden. Zu den Herausforderungen gehörte das Characterdesign. „Jeder weiß, wie tricky Haare sein können“, merkt er an. Ein anderes gravierendes Problem ergab sich aus der Räumlichkeit der Szenen. Je weiter einzelne Objekte vom Mittelpunkt der virtuellen Filmwelt entfernt sind, desto häufiger muss man mit Distortion-Effekten rechnen. „In unserem Fall legen die Autos lange Strecken zurück. Wir mussten mit einem verrückten Verhalten beim Modeling klarkommen.“

Für die Crash-Sequenz übte sich Philippe Gamer in der Kreation von Unfällen, bis sie überzeugend und spektakulär genug waren. „Ich musste viele unglaubliche Zusammenstöße ansehen, bevor ich mich für die verwendete Variante entschied.“ Besonders schwer machte diese Entscheidung, dass die gesamte Sequenz in einem Stück entstehen sollte. Schon weil insgesamt 800 bewegte Objekte (und damit Massen zu berechnender Polygone) mit „spielen“, konnte die Szene mit der vorhandenen Technik nicht simuliert werden. Als Lösung erwies sich die Berechnung eines Low-Poly-Modells mit Hilfe eines Proxy-Systems. Dann wurde die Szene aus allen möglichen Perspektiven gedreht. „Ich entdeckte überraschende Dinge, die in der Simulation nicht zu sehen waren.“

Als nicht ganz einfach erwies sich auch die Szene, in der die Nissans des Mädchen-Quartetts den Doppel-Looping durchrasen. Die Animationen der Autos sind Ergebnis des Einsatzes dynamischer Funktionen.

Keine Kompromisse

Zwei Jahre lang arbeitete Philippe Gamer an „The Chase“ – immer, wenn zwischen zwei „Brot- und Butterjobs“ in der Werbung Zeit und Geld vorhanden war. Er verbrachte Nächte und Wochenenden mit dem Projekt. „Das war natürlich eine Herausforderung“, meint Gamer, der während der Produktion wohl selbst sein härtester Kritiker war. „Es gab ja keinen Kunden. Glauben Sie mir: Ich war schlimmer als jeder Kunde, den ich jemals hatte. ‚Keine Kompromisse‘ war das Schlüsselwort.“ Zum Glück konnte sich Gamer auf ein Team talentierter Leute stützen, die ihm die Stange gehalten haben. Oder war’s das Lenkrad?

Kategorie-Sponsor

»PNY Technologies«



In diesem Jahr bereits zum fünften Mal unterstützt PNY Technologies den animago AWARD. Wieder sponsert der Hersteller und Anbieter von

Grafikkarten, PC-Speichermodulen und Flashspeichermedien für den High-Performance-Bereich die Kategorie „Bester Kurzfilm“. „Ein solches hochkarätiges, internationales Event ist eine gute Möglichkeit, sich mit den Mitbewerbern zu messen und zu sehen, wo sich unsere Leistung und Produkte auf dem Markt wiederfinden. Darüber hinaus bietet das Event die ideale Plattform, um sich mit anderen aus der Branche auszutauschen“, zeigt sich Stefan Hummel, Marketing Manager EMEA PNY Technologies Quadro GmbH, erfreut. Die auf Nvidia-Quadro-Grafikprozessoren basierenden Grafikkarten von PNY sind die ideale Lösung für anspruchsvolle Anwender. Optimiert und zertifiziert für die wichtigsten CAD/CAM- und DCC-Anwendungen bieten die PNY-Quadro-Karten alle Voraussetzungen für den professionellen Einsatz. So ist der animago für Stefan Hummel auch der richtige Ort, die Bedürfnisse der Anwender aus erster Hand zu erfahren: „Die Beiträge beim animago zeigen, dass die technischen Anforderungen und damit auch der Bedarf der 3D-Community an passenden Hardware-Lösungen immer anspruchsvoller werden. Dies bietet für PNY die ideale Plattform, unsere Produkte optimal zu präsentieren.“ www.pny.eu



Der Film wird seinem Namen gerecht und wartet mit jeder Menge Kollisionen auf, als vier Frauen in vier Autos vor der Polizei fliehen.



Porträt

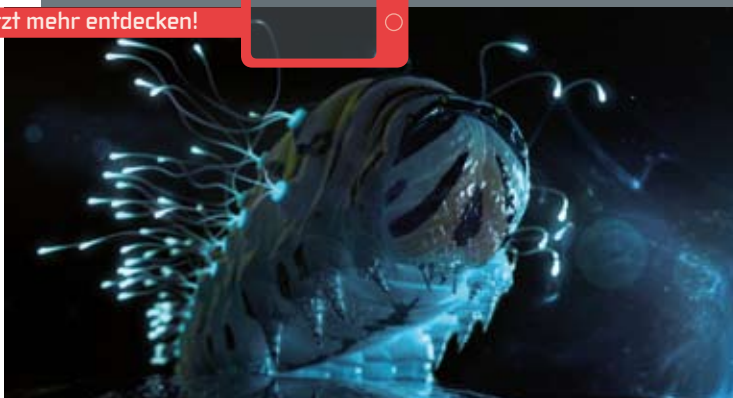
Philippe Gamer

Philippe Gamer begann seine Karriere als Regisseur von Werbespots, bevor er sich intensiv mit der digitalen Postproduktion und der Regie von Special Effects zuwandte. Mit seinem ersten Kurzfilm „Gouill & Garr“ (2000) heimste er – wiederum als Animationsregisseur – 22 Festivalpreise ein. 2004 gründete er das Animationsstudio Space Patrol. Neben dem Filmemachen arbeitet er weiter für die Werbung. In „The Chase“ zeigt er seine Beherrschung der CGI-Animation und der Special-Effects-Inszenierung.

Für die Crash-Sequenz mussten 800 Objekte bewegt werden, was Regisseur Philippe Gamer vor eine große Herausforderung stellte.

NOMINIERUNGEN BESTER KURZFILM

Jetzt mehr entdecken!



Rising

Auftraggeber: JBM – Benjamin & Julien Monie

Firma: Mikros Image

Software: ZBrush, Maya, After Effects, Nuke

„Rising“ war der Eröffnungsfilm des Dubai International Film Festivals und zeigt die Transformation einer Raupe in einen Schmetterling.



Tuurngait

Artists: Paul Emile Boucher, Rémy Dupont, Benjamin Flouw,

Mickael Riciotti, Alexandre Toufailli; Supinfocom Arles

Software: 3ds Max, After Effects

Ein Inuit-Junge entfernt sich, fasziniert von einem Vogel, zu weit von seinem Dorf. Sein Vater folgt seiner Spur, um ihn zu retten.



Red

*Artists: Alexandre Charleux, Victoria Bruneel, Amaury Brunet, Ning Zhang; Supinfocom Valenciennes
Software: 3ds Max, After Effects*

In den dunklen Straßen einer Metropole tötet ein mysteriöser Serienkiller Frauen, die rote Kleider tragen. Ein Polizeifotograf hält die Tatorte in der Kamera fest. Die Artists ließen sich für den Look vom Film Noir und Graphic Novels inspirieren.



A Shadow of Blue

*Director: Carlos Lascano
Producer: Jonathan Hazan, Alexandre Charlet, Paula Lema
Software: 3D Studio, Softimage|3D, DVD Creator*

Ein Mädchen sitzt auf einer Parkbank. Als ein blauer Schmetterling vorbeifliegt, folgt ihr Schatten dem Insekt.

wer filmt, braucht

zoom

MAGAZIN DER FILMEMACHER

JETZT TESTEN:

3 Ausgaben für nur € 11,55!



zoom ist das Magazin für junge Profis, Filmstudenten und ambitionierte Amateure.

zoom berichtet direkt aus der Filmszene: große Reportagen über Regisseure, Kameraleute und alle, die beruflich mit Film zu tun haben.

zoom bringt Workshops und Knowhow – das inspiriert für eigene Projekte.

zoom bietet Tests der wichtigsten Kameras und Insider-Tipps für bessere Filme.

zoom kommt alle zwei Monate.

jetzt auch als
App für iOS
und Android!

GLEICH BESTELLEN:

E-Mail: service@schiele-schoen.de
Telefon: 030-25 37 52-24
Leser-Service: Markgrafenstr. 11, 10969 Berlin
Internet: www.zoom-video.de

