

animago AWARD 2011

DIGITAL-PRODUCTION-Leserpreis



Eine Echse räumt ab

Dieses Jahr war es für die Leser wahrlich nicht leicht, eine schnelle Entscheidung zu treffen. Standen doch für das Leser-Voting hochkarätige Produktionen wie das Remake des Disneykultfilms von 1982, »Tron: Legacy« an, Zack Snyders Eulenspektakel in Stereo-3D »Die Legende der Wächter«, Pixars zweiter Streich im Automotive-Segment, »Cars 2«, der bildgewaltige, Traumwelten lebendig werden lassende »Sucker Punch« – und der erste Animationsfilm eines renommierten VFX-Studios: »Rango«, von Industrial Light & Magic (ILM). von Sabine Hatzfeld

Die unerschrockene Echse, gesprochen von Johnny Depp, spielte sich in rascher Zeit nicht nur in die Herzen der Bewohner des Ortes Dirt, sondern auch in derer der DP-Leser: Schon nach kurzer Zeit war die zaudernde Echse ganz klar der Favorit. Wie aus dem einsamen Terrarium-Platzhirsch ein unerschrockener Westernheld mit einer ordentlichen Portion Rückgrat wurde, kam man nunmehr bereits auf DVD oder BD verfolgen. Wir nutzen aber den Anlass, noch einmal einen Blick zurück auf die Produktion zu werfen.

Von Piraten und Echsen

Bereits am Südsee-Set von „Pirates of the Caribbean“ schwirrte Gore Verbinski die fixe Idee von einem Animation-Feature im Kopf herum. Visual Effect Supervisor John Knoll und Animation Supervisor Hal Hickel beauftragte er deswegen, sich darum zu kümmern, die Performances von Johnny Depp, Bill Nighy und anderen Akteuren zu capturen.



Nominiert: »Tron: Legacy«

Regisseur Joseph Kosinski schuf ein kühles, bildgewaltiges Remake des Disneykultfilms von 1982. Die annähernd 1.400 Visual Effects umfassten die Erschaffung des „Grids“, der Licht-Vehikel wie futuristische Motorräder und die digitale Verjüngung von Jeff Bridges.

„Rango“ ist ein waschechter Vertreter des Spaghetti-Westerns. Und natürlich spielt er in einem staubigen, elenden Ödland. Den Kultfilmen Marke Sergio Leone modelliert man so ein kleines digitales Denkmal. Die skurrilen Protagonisten entspringen der Fauna, die tierischen Hauptdarsteller benehmen sich allerdings wie menschliche Vorbilder. Crash McCreery, der bereits als fantasiereicher Creature Concept Artist bei „Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest“ fungierte, zeichnete federführend für die Character in „Rango“ verantwortlich.

Mit in den Sonnenuntergang des aufwendigen Produktions-Showdowns galoppiert unter anderem im Originalton der charismatische Johnny Depp, der Chamäleon Rango seine Stimme leiht oder Bill Nighy, der die Synchronstimme von Rattelsnake Jake zischelt, nicht zu vergessen die draufgängerische Bande an 325 Mitstreitern bei ILM.

Bereits im Sommer 2007 setzten sich Verbinski mit Knoll und Hickel für die erste Konzeptionsphase zusammen. Im Februar 2008 wurde dann das Drehbuch finalisiert und so konnte ILM im September mit den Modellern beginnen, die ersten Characters in Form zu bringen.

Color Script?

Das Fachwissen der ganzen Crew inklusive des Regisseurs lag also im Bereich von Live-Action-Drehs und großer Visual-Effects-Blockbuster. Bei „Rango“ war allerdings Animation gefragt. ILM setzte sozusagen auf eine hybride Produktions-Pipeline. Dabei kamen einerseits typische Arbeitsschritte eines Animations-Studio-Workflows zum Zuge, aber eben nicht ausschließlich. Manchmal geschah dies nach Plan, von Zeit zu Zeit flossen diese speziellen technischen Änderungen allerdings ganz spontan ein.

Ein Beispiel: Während der Preproduction der meisten Animationsfilme fertigt ein Art Director für gewöhnlich ein Color Script an. Eine Serie an gemalten Bildern, die die Stimmung sowie die emotionalen Anhaltspunkte der Story von Anfang bis Ende charakterisieren. Die Lighting Artists, die sozusagen in die Rolle eines Cinematographen schlüpfen, greifen auf sie zurück. ILM hingegen hatte gar kein Script für diesen Vorgang.

„Wir machten einfach einen Live-Action-Film, nur dass das Ganze ein Animationsfilm war“, bringt es VFX Supervisor Tim Alexander auf den Punkt und fügt an: „Gore [Verbinski] benutzt kein Color Script, all unsere DOPs benutzen keines, und außerdem haben wir auch noch nie eins gemacht. Letztendlich haben wir also die Szenen einfach nach Gefühl ausgeleuchtet.“

Ausgebuffte Kopfgeldjäger

Üblicherweise wird beim Animationsfilm aus der 2D-Zeichnung ein Ton-Modell erstellt, das dann anschließend vom Regisseur genehmigt wird. ILM entschied sich dagegen auch hier den Visual-Effects-Weg einzuschlagen. Zuerst erstellten die Artists Modelle in Maya, Details und Facial Expressions kamen mit dem studioeigenen Zeno hinzu. Um die Feinheiten der Oberfläche kümmerte man sich mit ZBrush. Dies stellte sich jedoch schnell als Einbahnstraße heraus, denn so hatte das 12-köpfige Team für alle Darsteller und Modelle jeweils nur drei Wochen pro Character, die schnell verfliegen, wenn man als Modeller bei jeder Kleinigkeit auf die Genehmigung warten muss. Die Crew war natürlich auf die Figuren angewiesen. Der Workflow wurde umgebaut, es wurde aber immer noch auf reale Modelle verzichtet. Stattdessen wurden in jeweils drei Tagen die Characters in ZBrush modelliert und dann gesammelt zur Abnahme geschickt.

Da McCreery immer noch mit dem Design von Rango und Bean beschäftigt war, kümmerte sich das Team derweil bei den restlichen Characters um die Vollendung.

Zusätzlich zu den eigentlichen Characters und deren Gesichtern mussten die Modeller auch deren Kleidung und Accessoires kreieren, die nach dem Texture Painting des Teams von Creature Development Supervisor James Tooley animiert wurden. Bis hinab



Nominiert: »Die Legende der Wächter«

Für Zack Snyders Eulenspektakel in Stereo-3D zog das Studio Animal Logic alle Register. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, denn die Animation und die stereoskopischen Effekte der Eulen mitsamt ihrem aufwendigen Gefieder suchen ihresgleichen.

zu den Nähten gaben sich die Modeller besondere Mühe. Während die Texture Painters noch Salzränder oder Schweißflecken einbauten, sorgten die Character Animation Artists für den Fältchen- und Knitter-Look.

Für eine Handvoll Haare

Für gewöhnlich hat das Simulations-Team erst die Kostüme simuliert und daraufhin waren die Arbeiten an den Haaren an der Reihe. ILMs Maya-basiertes Hair-System verwendet dazu Leitstränge, die

in tausende Einzelhaare interpoliert wurden – je nachdem, ob hinterher eine Zottelkatze vorbeikommt oder ein gestriegelter Köter. Die Modeller erstellten zu Anfang nur die Leitstränge. Die Creature Development Artists kreierten daraus die Simulationen sowie den Look. Anschließend interpolierte der Development Technical Director dann die Leitstränge zu Haarbüscheln.



Nominiert: »Cars 2«

Diesmal schickte Pixar Lightning McQueen und Mater mit der Teilnahme an einem internationalen Autorennen weit über die Grenzen von Radiator Springs hinaus. „Cars 2“ besticht durch aufwendige Stereo-3D-Effekte, Spiegelungen und Wasser-Animation.

Zusammengenommen kommen alle Characters im Film auf über 38 Millionen Haare, was, wie ILM stolz berichtet, ganzen 257 Menschen mit vollem Haupthaar entspricht.

Beans Haare wurden zu einer der komplexesten Aufgaben. Der liebe Lurchdame hat sechs Locken an der Rückseite ihres Kopfs. „Wir haben hier alles mögliche ausprobiert, damit es gut aussieht“, berichtet Tooley, „denn sie ist eine der wichtigsten Figuren. „Unter anderem haben wir nur einen Simulationsstrang durch jede Strähne geschickt und diese an verschiedenen Punkten versteift. Wir haben darum Tetraeder gelegt, die sich als Blöcke zu Locken wickeln.“

Schmutzige Geometrie

Um Gebäude auseinanderfallen zu lassen, verwendete das Team von ILM ihr eigenes Fracture-Programm, das zuerst in „Star Trek“ 2009 zum Einsatz kam. In dem Film wurde ein Planet nach allen Regeln der Kunst zerlegt. Des Weiteren kam Mayhem zum Einsatz, ein System, das für Episode II entwickelt wurde. Mit einem System, das auf zugrundeliegenden Algorithmen in einem Physbam-System der in Stanford University beruhte, handhabte das Team die Rigid Body Dynamics.

Da Trockenheit den Plot bestimmt musste alles, auch die Charaktere und die Stadt, trocken und von der Sonne ausgedörrt aussehen. „Die Texture Artists waren großartig“, erinnert sich Art Director John Bell. „Sie haben die Oberflächen verfeinert, indem sie Bump, Displacement, Specular Maps eingesetzt haben. Solange, bis man sich gedacht hat, ‚Ja, der Gegenstand wurde in der Sonne gebraten, und zwar für Jahrzehnte.‘“ Aber obwohl die Gebäude alle alt und staubig aussehen, war das am Anfang nicht der Fall. Die Texture Artists, die die 40 Gebäude und an die 1.000 Props gemalt haben, haben zuerst dafür gesorgt, dass alles neu aussieht. „Ich habe zunächst alles in strahlenden Farben koloriert. Dann habe ich mir überlegt, wie der Prozess des Verwitterung vonstatten geht, was überhaupt passiert, und das so natürlich wie möglich umgesetzt“, erklärt Artist Walton

und fährt fort: „Diese Verwitterung spürt man in jeder einzelnen Szene, aber die ursprünglichen Farben sind immer noch da. Wir haben Holz, Schmutz, Metall und vieles andere fotografiert, um einen hohen Realismus zu erzielen.“ „Es gibt eine Tendenz im Bereich CG, nämlich dass alles irgendwie sauber und makellos ist, mit einer hohen Schärfe, perfekten Kanten und so weiter“, ergänzt Walton. „Bei diesem Film war hingegen die Intention, alles wirklich hässlich aussehen zu lassen. Zunächst gelang uns das nicht durchgehend, aber wir wussten, dass wir unser Ziel erreicht hatten, als Gore sagte: ‚Es reicht jetzt, es sieht entsetzlich aus!‘“

Auf dem Trockenen

Was ebenso geholfen hat, der Umgebung einen wirklich heißen und trockenen Look zu verpassen, war zum einen das Hitzeflimmern in der Wüste, zum anderen einfach eine richtig staubige Stimmung. Insgesamt 17 Effect Artists nahmen sich dieses trockenen Themas an und kreierten Staub und Schmutz und viele andere Simulationen. Chef der Abteilung war Raul Essig, der als Digital Artist am dritten Teil der „Fluch der Karibik“-Reihe mitwirkte (At World's End) sowie als Sequence Supervisor für „Star Trek“ fungierte. „Wir verwendeten Plume, das wir ursprünglich für ‚Air Bender‘ entwickelten, um damit sehr ästhetische Ergebnisse zu erzielen“, sagt Essig. „Plume erlaubt es, Staub mit ganz feinen Fäden zu erzeugen, was einfach wunderschön aussieht. Aber für Gore war das natürlich wieder nicht schädig genug. Also haben wir die meiste Zeit auf eine klassische Volume-Rendering-Atmospheric-Technik zurückgegriffen. Aber in einigen Shots hatten wir Passes aus beiden Lösungen, um einfach das Beste aus zwei Welten zu erhalten.“



Nominiert: »Sucker Punch«

Fünf Mädchen entfliehen einer Irrenanstalt. Die Flucht erlebt die Hauptdarstellerin in einer visuell-fantastischen Traumwelt. Pixomondo übernahm 220 Einstellungen und verantwortete unter anderem die Second-World-War-Sequenz.

Das Animations-Highlight „Rango“ hat die Zuschauer in jedem Fall überrascht. Kein Wunder: Angefangen von einer Eulen-Mariachi-Bande, einem einbeinigen, straußähnlichen Character und vielen Figuren mehr, gelang es „Rango“ zu einer einzigartigen visuellen Erfahrung für den Zuschauer zu werden, was sich im animago-Leserpreis bestätigt.