

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

SEPTEMBER | OKTOBER 05|12



Pixomondo erobert Westeros

Game of Thrones

Cinema 4D R14Seit wann kann C4D
sculpten?**Element 3D**Animation für Adobes
After Effects**Maya 2013**Workflow-Winner oder
Pflicht-Update?

4 194336 214951

0 5



Hauptfigur Norman aus dem Stop-Motion-Film „ParaNorman“ hat keine echte Zahnpasta im Mund. Die beiden Gesichtshälften, die perfekt mit Magneten aneinanderhaften, wurden mit Zahnpasta und Farbe mittels Rapid Prototyping ausgedruckt.

Zombies fürs Kinderzimmer

Die Macher des Oscar-nominierten Stop-Motion-Films „Coraline“ melden sich ab dem 23. August mit „ParaNorman“ zurück. Das amerikanische Unternehmen Laika hat bei der gruseligen Geister- und Zombie-Geschichte erneut tief in die Trickkiste gegriffen und den technischen Standard nach „Coraline“ weiter angehoben. DP sprach mit Travis Knight, der bei Laika als CEO, Produzent und Lead Animator fungiert.

von Sabine Hatzfeld

Hauptharakter Norman ist nicht nur ein von seinem Umfeld missverständlicher Außenseiter, sondern hat auch eine Gabe, die ihn von allen anderen Kindern unterscheidet: Der Junge sieht tote Menschen und kann mit ihnen sprechen.

Wersichjetztan „The Sixth Sense“ erinnert fühlt, liegt richtig. Denn Laika nimmt in seinem neuesten Werk Bezug auf so einige Horror- und Gruselfilmklassiker. Regie führten die Briten Sam Fell („Flutsch und weg“) und Chris Butler („Corpse Bride – Hochzeit mit einer Leiche“), was man in puncto Humor, Character und Storytelling spüren kann. Die DP traf Producer und Chefanimator Travis Knight in Berlin zum Interview. Knight arbeitet seit 2003 bei Laika, seit 2009 ist er zudem Laikas

President und CEO. Bei dem ersten Stop-Motion-Film des Studios, „Coraline“, zeichnete er als Lead Animator verantwortlich. Bei den prämierten Stop-Motion-TV-Serien „The PJs“ und „Gary & Mike“ arbeitete Knight ebenfalls als Animator mit. Laut der Webseite des Unternehmens (www.laika.com) findet Knight abseits seiner unternehmerischen Aufgaben zwar immer noch die Zeit, mit Stop-Motion-Puppen zu arbeiten. Dennoch hört man die aktuelle Funktion auch sprachlich heraus, so oft wie die Begriffe „Kosten“ im Zusammenhang mit „effizient“ fallen.

DP: Hallo Travis, Sie arbeiten als Lead Animator und als Producer. Wie bewältigen Sie den Spagat zwischen Kreativität und Kosten?

Travis Knight: Mit diesen beiden Positionen tanzt man auf verschiedenen Hochzeiten, da liegen Sie völlig richtig. Vom Standpunkt des Künstlers aus möchte man eine wundervolle, kreative Arbeit abliefern und als Producer muss man das Ganze so zeit- und kosteneffektiv wie möglich gestalten. Ständig muss man diese beiden Pole ausbalancieren. Das ist aber ganz gut gelungen, denn Stop Motion ist wesentlich kostengünstiger als ein herkömmlicher CG-Film: Mit guten Mitarbeitern lassen sich fantastische Filme produzieren, aber eben zu einem Bruchteil der Kosten.

DP: Wenn man diese ganze Arbeit bedenkt, kann man sich das allerdings kaum vorstellen.
Travis Knight: Das stimmt schon. Man braucht

eine ganze Weile, um so einen Film herzustellen, gut eineinhalb bis zwei Jahre. Der Unterschied besteht darin, dass das Team sehr klein ist, so um die 20 bis 25 Leute. Bei einem Animationsfilm kommen schnell mal 100 Leute zusammen, und zwar nur für die Animation. Unsere Teams fangen klein an, aber sie bleiben auch klein.

DP: Aber Sie haben trotzdem Spitzenzeiten?

Travis Knight: Ja, es gibt diese Höhen und Tiefen. Aber ungeachtet dessen haben wir bei Laika eine Stammbesetzung. Unsere Werbefilmabteilung umfasst um die 100 Mitarbeiter. Die großen Fluktuationen betreffen die Feature-Film-Abteilung. Dort arbeiten – je nach Filmphase – dann schon mal so um die 300 Leute.

DP: Geben Sie die VFX nach draußen?

Travis Knight: Nein, die VFX sind inhouse – wir haben alles unter einem Dach und das ist großartig. In der Regel kommen die VFX erst später dazu, wir aber können bereits von Anfang an zusammenarbeiten und Designs festlegen. Das ist letztlich wesentlich effektiver. Zudem können wir auch diese Teams klein halten, da sie kontinuierlich arbeiten und nicht alles auf einmal machen müssen.

DP: Welche Verbesserungen gab es denn im Vergleich zu „Coraline“?

Travis Knight: Einige, und diese Tatsache unterscheidet Laika vielleicht auch von anderen Stop-Motion- oder Animationshäusern. Wir verwenden ja mit Stop Motion eine sehr alte Animationstechnik, die schon in den Anfangszeiten des Kinos vor über hundert Jahren existierte. Wir greifen auf diese alte Handwerkskunst zurück und bringen sie mit neuester Technik zusammen, also mit computergenerierten Effekten, digitalen Capture-Systemen oder 3D-Rapid-Prototyping. Mit 3D-Druckern produzieren wir übrigens die kleinen Gesichter, die zuvor im Computer modelliert wurden. Das ist eine unglaubliche und äußerst effektive Methode.

DP: Hatten Sie Rapid Prototyping nicht auch schon bei „Coraline“ eingesetzt?

Travis Knight: Ja, das stimmt. Aber für „Coraline“ mussten wir die Gesichter noch per Hand kolorieren. Die Oberfläche respektive die Texturen der Gesichter waren deshalb nicht so detailliert. Bei „ParaNorman“ haben wir die Farbe gleich mit ausgedruckt. Hier sehen Sie (A. d. R. zeigt die beiden Gesichtshälften von Norman): Dieser Character hat richtig rosige Wangen und schöne Texturen auf seinem Gesicht. Jetzt hatten wir Tausende von diesen Gesichtshälften. Mit dieser Technik können wir eine richtig lebensnahe Qualität erzeugen.

Zahlen und Faken

- ▷ „ParaNorman“ ist der erste Stop-Motion-Film, bei dem 3D-Color-Drucker zum Einsatz kamen. Im Laufe der Produktion wurden über 31.000 Gesichtshälften – jeweils für die Augen- und die Mundpartie – produziert.
- ▷ Allein Hauptfigur Norman kommt auf 8.800 Gesichter, wodurch sich theoretisch 1,5 Millionen verschiedene Gesichtsausdrücke ergeben.
- ▷ Für den Film wurden circa 31.600 Props gefertigt.
- ▷ Die Animationen wurden mit Canon-5D-Mark-II-Kameras aufgenommen. Insgesamt waren 63 dieser Kameras im Einsatz, 53 Motion-Control-Systeme (36 Kuper-Systeme und 17 proprietäre Systeme) sowie 21 Motion-Control-Track&Boom-Rigs.
- ▷ Die Drehzeit nur für die Toiletten-Sequenz, in der Norman von Mr. Prenderghasts Geist kontaktiert wird, betrug ein ganzes Jahr.
- ▷ Der Film wurde in kleinen Shooting-Units auf 52 Stop-Motion-Bühnen gedreht. Die Produktionszeit betrug zwei Jahre. In der Hochzeit bestand das Team aus 320 Artists, Designern, Animatoren und Technikern.



Nichts für Ungeduldige: In mühevoller Kleinarbeit werden die Figuren erstellt und die Sets gebaut. Für den Film wurden allein 120 verschiedene Kostüme von Hand genäht.

Hier legt gerade Travis Knight Hand an, um Hauptfigur Norman in die gewünschte Position zu rücken. „Para-Norman“ entstand auf 52 einzelnen Sets mit einer Produktionszeit von gut zwei Jahren.

Replacement-Technologie: Die einzelnen Gesichtshälften wurden mittels Rapid Prototyping erstellt und farbig ausgedruckt. Beide Hälften lassen sich magnetisch zusammenklippen.

Das Innere der Figuren wird durch ein Skelett gestützt. Im Gegensatz zur Replacement-Technologie hat der „Richter-Zombie“ ein kleines Getriebe unter dem „Knet“-Kopf.

DP: Die Mimik respektive alle Bewegungen wirken noch fließender als bei „Coraline“.

Travis Knight: Ja, das ist eines der Ergebnisse unserer Bemühungen, dieses Medium permanent zu verbessern. Bei Stop-Motion kann es leicht passieren, dass die Figuren buchstäblich puppenhaft wirken, wenn sie nicht richtig animiert werden. Und so eine lebende Puppe ist schon ein wenig gruselig. Indem wir mehr Details hinzufügen, die Performance verbessern und eine größere Bandbreite an Mimik ermöglichen, wirkt alles subtiler.

Auf diese Weise lässt sich die Barriere aus dem Weg räumen, die sich vielleicht zwischen dem Publikum und den Stop-Motion-Puppen befindet. Die Figuren wirken wie lebende, reale Kreaturen und somit wie etwas, mit dem die Zuschauer in Beziehung treten können.

DP: Eine weitere Neuerung betraf auch die weiten Kameraeinstellungen.

Travis Knight: Ja, das war uns sehr wichtig. Stop Motion tendiert dazu, „klein“ zu wirken, so als ob man auf einer Tischplatte gedreht hätte, was natürlich daran liegt, dass man auf einer Tischplatte dreht! Wir wollten aber, dass der Film cineastischer und teurer wirkt, sich fast so wie ein Live-Action-Film anfühlt.

DP: Mit welchen Kameras haben Sie gedreht?

Travis Knight: Mit einer Canon 5D oder D100,

also mit Kameras, die man einfach im Laden kaufen kann. Bei „Coraline“ war die Technik im Bereich der Prosumer-Kameras noch nicht so weit fortgeschritten. Aber mittlerweile ist die Technologie und damit die Qualität der Bilder wirklich herausragend.

DP: Wie haben Sie den 3D-Effekt realisiert?

Travis Knight: Wir verwenden nur eine Kamera. Diese ist mit einem Rig auf einer kleinen Schiene montiert. Wenn man den Auslöser betätigt, nimmt sie das linke Bild auf und bewegt sich dann ganz leicht nach rechts, für das zweite Bild, und kehrt danach in die Ausgangsposition zurück. Die Kamera ist mit einem Motion-Control-System verbunden und folgt immer einem vorgegebenen Abstand – und zwar der Entfernung zwischen den Puppenaugen.

DP: Lassen Sie mich kurz nachsehen für die nächste Frage ... Ach ja, natürlich: Zombies.
Travis Knight (mit Grabesstimme): Ja, Zombies ...

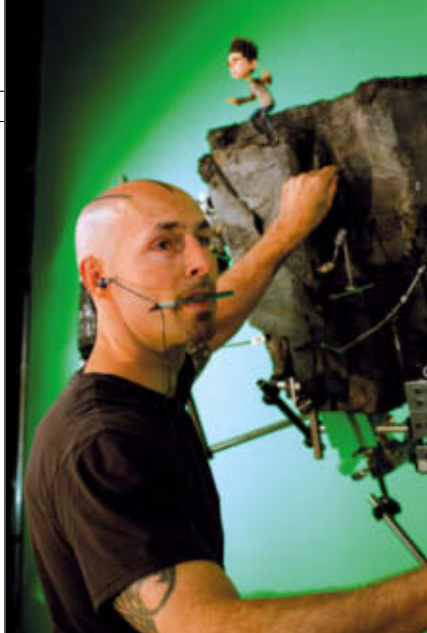
DP: Welche Horrorfilme haben Sie beeinflusst? Kann ich diese Figur eigentlich in die Hand nehmen?
(A. d. R. vor uns auf dem Tisch steht die Figur des Zombie-Richters)

Travis Knight: Ja, natürlich. Die Replacement-Technologie haben wir bei Norman eingesetzt. Die Zombies sind ein bisschen anders. Sie haben mechanische Köpfe mit einem Getriebe innen. Leider habe ich gerade keine Tastatur zur Hand, sonst würde ich Ihnen zeigen, wie man zum Beispiel ein Lippenkräuseln entstehen lassen kann. Die Mechanik ist im Grunde wie bei der Uhrmacherei.

DP: Wurden diese Figuren auch verbessert?
Travis Knight: Ja, das ist ein ständiger Prozess. Man verwendet andere Materialien und die Mechanik wird stets kleiner und diffiziler. Dennoch gibt es bei dieser Art von Figuren Einschränkungen hinsichtlich der Animation, denn der Kopf ist praktisch nur für einen einzigen Gesichtsausdruck modelliert. Sie können den Kiefer zwar etwas bewegen, aber das ist natürlich nicht vergleichbar mit Norman.

DP: Ja, aber das macht doch nichts, er ist ja ohnehin tot ...
Travis Knight: Ja, exakt (lacht). Er muss lediglich stöhnen können und dafür braucht man keine große emotionale Bandbreite.

DP: Genau. Und das Wichtigste sind eh immer die Augen.
Travis Knight: Immer! In die Augen haben wir auch eine Menge Arbeit gesteckt. Aber man kann hier die Stirnpartie modellieren, die aus



einer weichen Knetmasse besteht.

Aber Sie haben vorhin die Einflüsse angesprochen. Also „ParaNorman“ ist im Grunde eine Verschmelzung von drei Aspekten: Ein bisschen Coming-of-Age-Komödie à la John Hughes, eine Prise Amblin-Style – Sie wissen schon, Spaß und Abenteuer, so wie Steven Spiel-

berg in den 80er Jahren Filme gemacht hat – und natürlich ist „ParaNorman“ auch ein George-Romero-Zombie-Film.

DP: Gerade der Romero-Einfluss ist nicht zu übersehen ...

Travis Knight: Ja, wir wollten, dass die Zombies klassisch aussehen, so wie in den 60er oder 70er Jahren. Nehmen Sie etwa „Die Nacht der lebenden Toten“, wenn die Zombies auf Sie zukommen, also ungefähr so: AHRRRG (A. d. R. Interviewpartner gibt undefinierbare Zombiegeräusche von sich). Also nicht so wie diese neumodischen schnellen Zombies ...

DP: ... wie die aus „28 Tage später“?

Travis Knight: Ja genau, das sind völlig andere Kreaturen. Wir wollten Zombies, die sich furchterregend langsam und torkelnd vorwärtsbewegen. Davon haben wir uns inspirieren lassen.

DP: Die Szene im Auto erinnert auch an „Shaun of the Dead“.

Travis Knight (lacht): Richtig, das war ein weiterer Einfluss. Wir lieben alle diesen Film, denn hier wurde eine großartige Balance getroffen. Wir haben das auch versucht, indem wir zwar Horrorelemente, aber auch viel Leichtigkeit und Humor eingesetzt haben.

DP: Überhaupt wirkt „ParaNorman“ sehr britisch.

Travis Knight: Ja, wir hatten eine Menge britischer Stop-Motion-Talente bei diesem Film. Der Film spielt zwar in Amerika, Regie führten aber Chris Butler und Sam Fell, und die Jungs sind Briten, ebenso wie viele Mitarbeiter der Hauptproduktion. Überhaupt finden Sie bei einem solchen Projekt immer Leute



Unsere aktuellen Angebote

Neu!

Sony PMW-200
4:2:2 50 Mbps-XDCAM
Kompakt-Camcorder mit
3x 1/2"-Exmor CMOS-
Sensor, 4ch-Audio-
Rec. und WiFi-Option

€ 6.880,-*



EBU-R128 konform!

RTW TouchMonitor TM3
Professionelles Loudness-,
True Peak- und PPM-Metering
mit einfacher und flexibler
Preset-Steuerung

€ 1.085,-*



Die Alternative

EditShare Storage Systeme
Shared Storage für Apple und Avid NLEs



ab € 9.950,-*

Ab Lager lieferbar!

Sony NEX-FS700EK
4K-ready
Super35mm
Camcorder mit Super
Slow-Motion und
11x-Zoom Objektiv

€ 7.190,-*



Neu!

JVC SR-HD2500EU
Blu-Ray- / DVD-Rekorder mit
HD SDI Eingang und 500GB HDD



€ 3.515,-*

Sofort lieferbar!

NewTek TriCaster 450
8-Kanal Videomischer mit zwei DDRs,
zwei Grafiklayern und 24 virtuellen Sets



ab € 9.995,-*

Endlich erhältlich!

Tangent Devices Element Panels
Die neuen Trackerball-,
Knob-, Button und
Multifunction
Panel



ab € 525,-*

Weitere Angebote unter:

www.bpm-media.de

*Alle Preise zzgl. MwSt./Versandkosten und nur solange der Vorrat reicht.

the broadcast engineers



Broadcast & Professional Media GmbH

Hamburg
Tel. +49 40 557624 - 0
info@bpm-media.de

Berlin
Tel. +49 30 916849 - 0
www.bpm-media.de



Normans Frisur bestand aus Ziegenhaar und wurde mit Kleber und Haargel zusammengehalten. Im Vergleich mit der Münze lässt sich die diffizile Feinarbeit erahnen. Das kleinste bewegliche und funktionstüchtige Prop ist ein Parfum-Sprayer mit knapp 16 Millimeter Länge, 3 Millimeter Durchmesser und einem 1,5 Millimeter langen Pump-Röhrchen.

aller Nationalitäten. Die Stop-Motion-Community ist ziemlich klein. Wir rekrutieren deshalb talentierte Mitarbeiter weltweit, also aus Großbritannien, Deutschland oder Dänemark.

DP: Wie kommt man in so einen Beruf hinein?

Travis Knight: Der beste Weg, um hineinzukommen, ist tatsächlich der, dass Sie Ihre eigenen Filme machen. Das hat für mich funktioniert. Ich habe jahrelang in der Werbeabteilung eines Studios gearbeitet (*A. d. R. bei Laika*). Das Großartige daran ist, dass Sie eine Menge Arbeit in einer wirklich kurzen Zeitspanne bewältigen müssen. Sie sammeln so unendlich viele Erfahrungen. Für junge Animatoren ist das ein sehr gutes Training, um aufzusteigen. Bei einem Film wie „Paranorman“ schafft ein Animator vielleicht fünf bis zehn Sekunden Footage die Woche. Für eine TV-Produktion oder einen Werbespot sind es gut und gerne 30, 45 oder sogar 60 Sekunden die Woche! Mit solchen Produktionen verdienen Sie sich die ersten Sporen. Wenn Sie später dann die Möglichkeit haben, einen Gang herunterzuschalten und sich auf ihre Arbeit zu fokussieren – wie es bei einem Feature-Film der Fall ist –, dann liefern Sie richtig gute Arbeit ab.

DP: Stop Motion ist für viele sicherlich nicht bloß ein Job, oder?

Travis Knight: Definitiv. Stop-Motion-Künstler lieben ihren Job und finden irgendwie einen Weg, um aus dieser Passion einen Beruf zu machen. Und es gibt immer noch Wege. Ich würde jeden, der das wirklich machen will, dazu ermutigen, sein eigenes Ding zu drehen und Wege zu suchen, um einen Fuß in die Tür zu bekommen. Auch wenn es bedeutet, in einem Studio beziehungsweise bei einer Produktion erst einmal ganz unten anzufangen.

DP: Und was fasziniert Sie daran?

Travis Knight: Als Kind war ich völlig von Animationsfilmen fasziniert und besonders von Stop Motion. Ich liebte die Filme von Ray Harryhausen, „Sindbads siebente Reise“, „Kampf der Titanen“, „Jason und die Argonauten“ und so weiter. Es fühlte sich an, als ob ein Kinderspielzeug zum Leben erwachen würde. Man wusste zwar, dass es ein Trick ist, aber dennoch wurden diese Figuren durch die Hände eines Künstlers lebendig. Also habe ich auf eigene Faust versucht, das zu machen. Allerdings gab es damals, wenn man in der nordwestlichen Ecke der USA in den 80er Jahren aufwächst (*A. d. R. Hillsboro, Oregon*), so gut wie keine Ressourcen. Also keine Animation-Akademien, kein Internet und auch die Bücherei hatte nichts zu diesem Thema zu bieten.

Also durchläuft man ein Trial-and-Error-Verfahren und versucht auf eigene Faust herauszufinden, wie das funktioniert. Meine ersten Filme waren entsetzlich. Man macht einfach tonnenweise Fehler, aber mit jedem neuen Versuch lernt man wieder etwas dazu und wird stetig besser. So habe ich angefangen und letztendlich führte das dazu, dass ich einen Job bei einem Produktionsstudio für eine Stop-Motion-TV-Sendung in den 90ern erhalten habe.

In dieser Abteilung habe ich jahrelang gearbeitet und alle Arten von Animationen erstellt, ob handgezeichnet, CG oder Stop Motion oder alles zusammen kombiniert. Das ist auch ein Aspekt, der Laika so einzigartig macht, nämlich die Herangehensweise an unsere Filme: Wir kombinieren diese Techniken zu einem wunderschönen, interessanten und visuell andersartigen Film.

DP: Können Sie zuletzt noch Laikas Begriff des „skewed naturalism“ erklären?

Travis Knight: Ja, gerne. Wie bereits angesprochen kann Stop Motion, wenn die Puppen falsch bewegt werden, etwas hölzern und plump daherkommen. Auf jeden Fall so, dass das Publikum Schwierigkeiten hat, eine emotionale Verbindung zu den Figuren aufzubauen. Die Figuren wirken einfach nicht glaubwürdig und somit nicht lebendig. Wir folgen einem Animationsstil, der die Figuren „real“ erscheinen lässt und sie in wirklichkeitsgetreuen Situationen zeigt.

Sie müssen sich ziemlich natürlich bewegen, was nicht zwangsläufig realistisch bedeutet. Wir wollen die Realität nicht kopieren, aber wir beobachten sie genau und leiten daraus subtil nuancierte Bewegungen ab. Wenn Sie zum Beispiel nervös sind, reiben Sie vielleicht Ihren Arm – solche kleinen Ticks lassen den Charakter realer wirken. Das bedeutet „skewed naturalism“: Es soll sich für den Zuschauer so anfühlen, als ob die Figuren echte Lebewesen wären und keine kleinen Puppen aus Stahl und Silikon.

» sha

®



Image Courtesy of Dmitry Gaborak

Available at your local reseller
Pixologic.com/resellers


ZBRUSH®