

Jim Knopf: Mackevisions Abenteuer in Mandala



Das sagenumwobene Königreich Mandala aus „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“ ist gar nicht so weit entfernt, wie man denkt. Um dort hinzukommen, muss man nicht in ein Flugzeug steigen und nach China fliegen. Es reicht, mit der Bahn zum Stuttgarter Hauptbahnhof zu fahren, sich durch den Baustellen-Dschungel zu kämpfen und dann zu Fuß eine knappe Viertelstunde zum Bosch-Areal zu laufen.

Dort befinden sich die Räumlichkeiten von Mackevision, einer der Weltmarktführer für Computer Generated Imagery (CGI). Dort entstehen 3D-Visualisierungen, Animationen und visuelle Effekte in High-End-Qualität für Bilder, interaktive Anwendungen und Filme. Es gibt hier keine asiatische Architektur, keinen prachtvollen Garten und schon gar keinen Palast. Aber dafür die Büros von Adam Wesierski, Jan Burda und David Anastácio, die maßgeblich daran beteiligt sind, dass Mandala jetzt überhaupt so richtig existiert.

www.mackevision.com



MACKEVISION

to create reality

Natürlich haben sie die Stadt nicht erfunden, das war ein anderer: der große Geschichtenerzähler Michael Ende in seiner ersten Jim-Knopf-Geschichte. Etwas ältere Zeitgenossen werden sich vielleicht noch an die Adaption der Augsburger Puppenkiste erinnern. Nun, 58 Jahre nach Erscheinen des Buchs, traut sich erstmal ein Filmteam, die Geschichte mit realen Personen zum Leben zu erwecken. Kinostart ist am 29. März. Die Beletage der deutschen Schauspielkunst hat sich nicht lumpen lassen und tritt in seltener Geschlossenheit an. Mit dabei sind unter anderen: Henning Baum, Annette Frier, Uwe Ochsenknecht, Christoph Maria Herbst und Rick Kavanian.

Ein ambitioniertes und vor allem aufwändiges Projekt. Lummerland wurde im Filmpark Babelsberg gebaut, die Wüstensequenzen wurden in Kapstadt gedreht – und die Mandala-Szenen in einer Halle mit grünem Hintergrund, den sogenannten Green Screens. Der Rest entstand im Stuttgarter Bosch-Areal. Die prachtvollen Häuser mit den bunten Fahnen und den Lampions, der Palast, selbst das Einfügen der kleinen Kinder der Kindeskinde. „Das war für uns alle eine echte Herzensangelegenheit“, sagt Jan Burda. Über ein Jahr lang arbeitete ein Team von knapp 20 Personen an dem Projekt. Natürlich hatten sie fast alle das Buch schon mal gelesen. Und jeder hatte sich sein eigenes Bild von Mandala gemacht, in der Fantasie. Denn es existiert gerade mal eine einzige Illustration davon. Auch deshalb lautete die Vorgabe der Filmcrew kurz heruntergebrochen: Macht mal.

Also machten sie bei Mackevision halt mal. Sie kennen sich dort ja aus mit anspruchsvollen Filmproduktionen. Sie wirkten bei „Independence Day: Resurgence“ mit, bei „Gotthard“ – und für ihre visuellen Effekte in „Game of Thrones“ gewann das Unternehmen sogar einen Emmy, den Oscar der Fernsehwelt. Aber dieses Mal ging es nicht um Schiffe, Burgen und Tausende Soldaten. Es ging darum, ein Märchenreich zum Leben zu erwecken. Allerdings gab es da ein Problem. „Jedes Haus individuell zu entwerfen, wäre zu aufwändig gewesen“, sagt Adam Wesierski.





Also entwickelten sie eine Art Baukasten mit allem, was man für einen Hausbau benötigt: Säulen, Balkonen, Dächern. „Wie ein Legosystem“, erklärt David Anastácio, „man kann aus den gleichen Bauteilen ganz verschiedene Häuser entwerfen.“

Doch die Animation am Computer ist das eine. Die Einbindung der Schauspieler das andere. Früher drehte man eine Szene vor den Green Screens, setzte sie später in die Animation – und ging in die nächste Kirche eine Kerze anzünden, in der Hoffnung, dass es irgendwie schon passen werde. Diesen Schritt kann man sich bei Mackevision dank der Partnerschaft mit nCam Technologies schenken. Die nCam ermöglicht es dem Regisseur, die virtuelle Welt in Echtzeit direkt in die Filmszene zu platzieren. So können sie sofort erkennen, wie sich die Schauspieler zu verhalten und zu bewegen haben. „Das ist eine riesige Hilfe für alle Beteiligten“, weiß Adam Wesierski.

Was dann noch folgte, waren die kleinen Feinheiten, die den Film so liebenswert machen. Die Mini-Ohrputzer. Die Wohnungen der Kindeskind. Die Fantasie-Aufschriften über der Ladentür. Das turtelnde Vogelpaar auf dem Dach. Oder das beeindruckende Drachenornament am Fenster.

Sicher: Es ist nicht immer leicht, all die Kleinigkeiten zu entdecken. Aber es lohnt sich.

„Die Realität ist nun mal komplex“

Visual Effects Supervisor Juri Stanossek über turtelnde Vögel auf dem Dach, 7500 Fotos in fünf Tagen und ein absolutes Herzensprojekt.

Juri Stanossek, was braucht man aus Ihrer Sicht für einen guten Jim-Knopf-Film?

Vor allem Mut.

Nicht eine super Idee und die besten Schauspieler?

Das natürlich auch. Aber ich glaube, dass am Anfang Mut der entscheidende Faktor ist.

Warum?

Haben Sie als Kind Jim Knopf gelesen oder vorgelesen bekommen?

Ja, wie viele andere Kinder auch.

Sehen Sie. Das ist ein bedeutender Stoff, zu dem sich viele schon ein eigenes Bild im Kopf gemacht haben. Über das Buch oder die legendären Aufführungen der Augsburger Puppenkiste. Jetzt hinzugehen und zu sagen: Lasst uns das mal richtig groß machen und mit echten Schauspielern ins Kino bringen – dafür braucht man Mut. Und Leidenschaft. Ganz viel Leidenschaft.

Wie war das bei Ihnen?

Das war auch für alle Beteiligten bei uns eine absolute Herzensangelegenheit. Anders lässt sich so ein Projekt auch gar nicht umsetzen. Und wir hatten tolle Unterstützung, zum Beispiel von der Filmförderung Baden-Württemberg.

Was genau war Ihr Part?

Wir waren in enger Abstimmung mit Regie, dem Set Designer Matthias Müsse sowie dem kundenseitigen VFX Supervisor Frank Schlegel für die Darstellung des Königreichs Mandala - die Häuser, den Palast und den dazugehörigen Garten - verantwortlich.

Alles am Computer entstanden?

Ja.



Merkt man gar nicht, wenn man sich den Film anschaut. Das wirkt alles so echt...

(Lacht.) Vielen Dank. Das ist das größte Kompliment, das man uns machen kann.

Mit wie vielen Kollegen waren Sie da dran?

Wir haben mit knapp 20 Personen ein Jahr lang daran gearbeitet.

Was war die größte Herausforderung dabei?

Das Vertrauen zu rechtfertigen. Wir hatten unheimlich große Freiheiten bei der Gestaltung und Umsetzung. Das hat uns sehr gefreut.

Aber?

Aber es bringt natürlich viel mehr Verantwortung mit sich, als wenn man sich ganz nahe an gewissen Vorgaben bewegen muss. Das war ein riesiges Vertrauen, das wir nicht enttäuschen wollten.

Gab es auch technische Herausforderungen?

Natürlich. Die größte Frage, die wir uns stellten, war: Wie können wir es schaffen, eine Vielzahl an unterschiedlichen Häusern zu bauen, ohne jedes Gebäude individuell gestalten zu müssen? Das wäre zeitlich schlicht unmöglich gewesen.

Was war die Lösung?

Ein Baukastensystem mit allem, was man zum Hausbau benötigt: Säulen, Balkone, Dächer. So konnten wir aus bestehenden Teilen ganz unterschiedliche Gebäude entstehen lassen. Ein bisschen wie Lego. Das hatte auch einen weiteren großen Vorteil: Wenn wir an einem Baustein etwas geändert hatten, wurde es bei allen schon bestehenden Häusern automatisch korrigiert. Dadurch waren wir sehr flexibel und haben enorm viel Zeit gespart.

Wenn man ganz genau hinschaut, sieht man sehr viel Details: ein turtelndes Vogelpaar auf dem Dach, kunstvolle Inschriften, spielende KindsKinder, Staub auf der Straße.

Das hat wirklich allen bei uns einen riesengroßen Spaß gemacht. Die kleinen Details sind es doch auch, die diesen Film so liebenswert machen.

Aber bestimmt auch sehr aufwändig. Dabei fallen diese Sachen gar nicht groß auf...

Wenn sie da sind, vielleicht nicht. Wenn sie fehlen schon. Das sind Dinge, die Sie eher unterbewusst wahrnehmen. Die Realität ist eben nun mal komplex. Und wenn Sie auf die ganzen Kleinigkeiten verzichten, lässt das die Szenerie kalt und tot aussehen.

Woher wussten Sie eigentlich, wie es in Mandala aussieht? Es gibt dazu ja kaum eine Illustration.

Natürlich hatten wir von der Filmproduktion und dem Seit Designer vorab Skizzen und Concepts bekommen. Aber in vielen Bereichen waren wir frei.

Und da haben Sie der Fantasie freien Lauf gelassen?

Jein. Wir haben uns natürlich schon Inspiration geholt. Es ging ja darum, die Realität abzubilden. Deshalb waren wir zu Beginn mit zwei Mann fünf Tage lang in Peking und haben die Architektur aus den verschiedenen Epochen studiert und fotografiert.

Wie viele Bilder haben Sie denn gemacht?

7500

7500?

(Lacht.) Da ging ein wenig der Jagdtrieb mit uns durch, das war wie im Rausch.

Sie waren auch bei den Dreharbeiten dabei.

Ja. Das war eine tolle Zusammenarbeit mit allen Beteiligten der Rat Pack Filmproduktion. Mit Produzent Christian Becker, Regisseur Dennis Gansel, Visual Effects Supervisor Frank Schlegel und Kameramann Torsten Breuer, um nur mal ein paar Namen zu nennen.

Wie konnten Sie vor Ort helfen?

Wir hatten beispielsweise zum ersten Mal die nCam im Einsatz. Damit kann der Regisseur die virtuelle Welt in Echtzeit direkt in die gespielte Filmszene platzieren. So kann er gleich sehen, wie es nachher im Film wirkt. Das ist enorm hilfreich.

Wie war denn die Atmosphäre am Set?

Überragend. Alle, wirklich alle waren mit ganzem Herzen dabei. Egal, ob Regisseur, Maskenbildnerin oder Schauspieler. Ich denke, dass man das auch spürt, wenn man den Film sieht.

Wann haben Sie ihn denn das erst Mal ganz gesehen?

Bei der Premiere in Berlin am 18. März.

Wie war es?

Überragend. Wir waren natürlich total gespannt, wie das am Ende alles in der Gesamtheit wirkt und beim Publikum ankommt.

Und?

Super. Auch wenn ich zugeben muss, dass ich recht schnell gar nicht mehr auf irgendwelche Reaktionen geachtet habe.

Warum nicht?

Weil mich der Film in seinen Bann gezogen hat. Das ist am Ende doch auch das Wichtigste.

Credits

Buch: Dirk Ahner, Andrew Birkin. Nach der Novelle von Michael Ende

Regie: Dennis Gansel

Kamera: Torsten Breuer

Szenenbild: Matthias Müsse

Musik: Ralf Wengenmayr

Ton: Dirk ,Teo' Schäfer

Kostüme: Ute Paffendorf

Schnitt: Ueli Christen

VFX Supervisor: Frank Schlegel

VFX: Scanline, Mackevision, Trixter, Rise FX, Chimney

Produktion: Rat Pack Filmproduktion GmbH

Koproduktion: Malao Film Inc., Warner Bros. Entertainment GmbH