

Porsche Mission E Cross Turismo – die Realität in CGI abbilden



Der Mission E Cross Turismo von Porsche gehörte zu DEN Hinguckern beim diesjährigen Autosalon in Genf. Aber nicht nur das Konzeptfahrzeug begeisterte – sondern auch der Film dazu. In einer der Hauptrollen: Mackevision. Das Stuttgarter Unternehmen war für die computergenerierte fotorealistische Umsetzung verantwortlich.

600 PS, Allradantrieb, 800-Volt-Systemspannung, innovatives User-Interface-Konzept mit 3D-Touch-Bedienfeld, dazu ein aufregendes Design mit Offroad-Elementen. Es fällt nicht schwer, sich in den Mission E Cross Turismo von Porsche zu verlieben, wenn man auch nur ein bisschen etwas für Autos übrig hat. Noch ist der Mission E Cross Turismo das, was man eine Konzeptstudie nennt. Und doch haben ihn die Genfer Messe-Besucher in einem dreiminütigen Film über Spaniens Straßen fahren sehen. Blauer Himmel, herrliche Panoramastraßen, das Meer im Hintergrund. Und die Frage: Wie kann das sein?

www.mackevision.com



MACKEVISION

to create reality

Die Antwort findet man in Stuttgart bei Mackevision. Das Unternehmen gehört weltweit zu den führenden Anbietern von Computer Generated Imagery (CGI). Warum das so ist, kann man in den 3:14 Minuten zum Mission E Cross Turismo sehen. Über 25 Mitarbeiter haben für eine fotorealistische Umsetzung des Projekts gesorgt. Eine kurze Beschreibung für alle Experten: 50 Shots in 4k/25fps – und das in gerade mal 5-6 Wochen. Soll heißen: 50 verschiedene Sequenzen in extrem hoher Auflösung in sehr kurzer Zeit. Normalerweise hat man für solch ein Projekt knapp drei Monate, Mackevision setzte es in der Hälfte der Zeit um. „Kompliment an das ganze Team“, sagt Juri Stanossek, VFX Supervisor, „da hat bei der Arbeit niemand auf die Uhr geschaut, auch nicht am Wochenende.“ Mindestens genauso wichtig: Die Abstimmung mit dem Kunden war sehr eng und vertrauensvoll. Stanossek: „Anders wäre das alles gar nicht möglich gewesen.“

Vor allem fünf Dinge sollten computeranimiert (CGI) eingebunden und dargestellt werden:

- Das Exterieur
- Das Interieur
- Bedienelemente wie die Touchscreens, die von den Darstellern genutzt werden
- Die Technik des Fahrzeugs (Motor und Elektrogetriebe)
- Zusätzliche Assets wie E-Bikes und eine Drohne

Am Computer gearbeitet wurde in Stuttgart, gedreht in Spanien kurz vor Weihnachten 2017. An allen Drehtagen mit vor Ort: zwei Mitarbeiter von Mackevision – zur technischen Beratung, aber auch zur Dokumentation für die perfekte Vorbereitung. Denn jede Szene des Films basiert auf einer Livereferenz, also einer kurzen Filmsequenz oder einem Foto von den realen

Umständen in Spanien. Wie ist der Lichteinfall? Welche Spiegelungen entstehen dadurch auf dem Lack? Wie ist das Straßenverhalten eines Autos in den entsprechenden Kurven? „Nur so“, sagt Marina Winter, VFX Producer, „können wir am Ende auch wirklich die Realität abbilden.“

Dazu kommen all die Feinheiten, die der Betrachter nicht bewusst wahrnimmt – die aber dafür sorgen, dass im Kopf ein realistisches Bild entsteht. Dass die Silhouetten von Fahrer und Beifahrerin zu erkennen sind, dass in der Kurve eine Lenkbewegung zu sehen ist.





Und dann braucht es auch noch den Mut, nicht perfekt zu sein – weil es den reinen Perfektionismus in der Realität ja auch nicht gibt. Dazu gehören beispielsweise leichte Fingerabdrücke auf dem Touchscreen, Steinchen in den Reifenrillen, Staub im Radkasten – oder auch ganz kleine Unebenheiten bei der Lackierung, die nur aus einem ganz speziellen Winkel und unter besonderen Lichtverhältnissen zu sehen sind. Die aber nun mal existieren. Oder um es mit Winter's Worten zu sagen: „Wir wollen keine Märchenwelt abbilden – sondern das wirkliche Leben.“

In diesem Fall lässt sich festhalten: Mission (E) gelungen.

Mehr erfahren:

<http://www.mackevision.com/references/porsche-mission-e-cross-turismo/>

www.mackevision.com

Credits

Kunde: Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG

Agentur: Grabarz & Partner Werbeagentur GmbH

Filmproduktion: Hochkant Film GmbH & CO.KG

Regisseur: Bernd Wondolleck

Jahr: 2018

Mackevision Team

VFX Supervisor: Juri Stanossek

3D Supervisor: David Anastácio

Compositing Supervisor: Gus Martinez

VFX Producers: Marina Winter, Sina Marie Wägerle

Executive Film Consultant: Dominic Bitu