

Ein Schweinchen namens Lucky



Friedlich schlafend liegt das kleine Schweinchen da, zu Füßen eines Mädchens in ihrem Kinderbett. Eingekuschelt in eine kleine Decke, während sich langsam sein Brustkorb hebt und senkt und seine Härchen sich im Rhythmus der Atmung mitbewegen. Eine Szene, die in zweierlei Hinsicht außergewöhnlich ist. Zum einen, weil es eben ein Schweinchen ist – und kein kleiner Hund oder eine Katze. Zum anderen, weil es nur eine täuschend echte Illusion ist, komplett am Computer generiert. Auf die Leinwand gezaubert von den Mitarbeitern bei Mackevision.

In dem für PETA produzierten Clip holt Lucky Stöckchen, bittelt am Küchentisch und wartet regelmäßig am Gartenzaun auf die kleine Mara. Bis das Schweinchen eines Tages nicht mehr wartet. Das Mädchen sucht und sucht und kann es nicht finden – stattdessen gibt es zum Abendbrot ein Schnitzel.

Mara ist geschockt. Ihr Verdacht ist ebenso naheliegend wie schrecklich.

www.mackevision.com



MACKEVISION

to create reality

PETA wirbt mit diesem Clip seit dem 01. Oktober im TV, im Kino und im Internet. Die Herausforderung: Das Schwein musste nicht nur süß sein, sondern auch täuschend echt aussehen. Ein echtes Tier beim Dreh kam nicht infrage. „Es widerspricht PETAs Richtlinien, lebende Tiere in irgendeiner Form einzubinden“, berichtet Julian Körrenz, Compositing Lead beim Projekt, von der besonderen Herausforderung. So waren nur die Schauspieler und Kulissen am Set – und Rouven Dombrowski, VFX Set Supervisor bei Mackevision. Seine Aufgabe: Ansprechpartner vor Ort sein, auf mögliche Probleme in der Umsetzung hinweisen – und in HDRIs die Lichtstimmung einfangen sowie Fotos schießen, um hinterher durch Photogrammetrie die Umgebung rekonstruieren zu können.

Denn bei Mackevision ist Perfektionismus kein Schimpfwort. Sondern der ganz normale Anspruch an die eigene Arbeit. Licht und Umgebung perfekt darzustellen, ist wichtig. Noch wichtiger aber ist die Frage: Wie verhält sich ein echtes Schwein? Deshalb ging es für die zuständigen Mitarbeiter auf den Bauernhof und vor den Computer, YouTube-Videos schauen. Das Genre war dabei recht monothematisch: Schweine. Wie verhalten sie sich? Wie bewegen sie sich?

Punktuelle Auswirkungen auf die eigene Persönlichkeit sind dabei nicht gänzlich ausgeschlossen – und können bei Besuchern in der Mackevision-Zentrale in Stuttgart schon mal für große Augen sorgen. Weil die Mitarbeiter mitten auf dem Gang bestimmte Bewegungen und Verhaltensmuster ihrer Figuren testen. „Beim Thema Schwein mussten wir uns aber an Beobachtungen und Studien halten“, sagt VFX Supervisor Christian Zilliken lachend.

Und je bekannter das Wesen, desto wichtiger die Details. Ob und wie ein Außerirdischer fliegt, springt oder sich teleportiert – egal. Denn: Wer hat schon mal einen Alien in Aktion gesehen, um einen glaubwürdigen Vergleich anstellen zu können? Bei einem Schwein hingegen weiß jeder, wie es sich bewegt. „Wenn da etwas nicht passt, merken es die Zuschauer sofort.“ Und sei es nur, dass sich die Härchen anders bewegen.





Wie also ein „echtes“ Schwein zum Leben erwecken? „In dem man es ´nachbaut´“, erklärt Körrenz. Heißt: Ein Skelett erstellen, dann Muskeln, Faszien, Fett, Haut, Fell – Schicht für Schicht bis zum fertigen Tier. Und alles biologisch korrekt. „Damit die Bewegungen wie in der Realität aussehen, müssen zum Beispiel die Muskeln an den richtigen Knochen sitzen“, erläutert Zilliken. Alles wie beim natürlichen Vorbild.

Realitätsgetreu heißt aber auch: mit Makeln. „Es gibt kein perfektes Tier“, so Körrenz. Jedes Lebewesen habe seine Eigenheiten. Sei es eine Hautunreinheit, einen Leberfleck oder eine Stelle mit ungewöhnlichem Haarwuchs. Die größte Herausforderung war aber: Lucky sollte niedlich aussehen und Emotionen wecken – aber trotzdem absolut natürlich aussehen. „Wir mussten aufpassen, dass es nicht wie eine Comic-Figur wirkt“, erzählt Zilliken. Die Emotionen des Tieres werden deshalb vor allem über das Auge und den Lichtreflex erzählt. „Ein grinsendes Schwein wäre unrealistisch.“

Das Ergebnis kann sich sehen lassen – und öffnet Mackevision weitere Türen in der Filmbranche. Denn dieses Projekt war auch gleichzeitig der Startschuss für die Charakter Pipeline. „Wir können unseren Kunden ein Portfolio anbieten, das außergewöhnlich ist“, sagt Körrenz. Dazu gehören neben den Creatures, digital erstellte Kulissen (Matte Paintings), Massenszenarien (Crowd Replication) und schwierige Simulationen, wie von Wasser.

„Das geht schon in Richtung Königsklasse“



Emanuel Fuchs (CG Lead), Christian Zilliken (VFX Supervisor), Julian Körrenz (Compositing Lead) und Francesco Faranna (VFX Producer) über anatomische Studien, Kulleraugen und zwingend notwendigen Perfektionismus.

Dürfen wir Euch gleich zu Beginn etwas gestehen?

Francesco Faranna: (Lacht.) Na klar!

Wir haben uns ein wenig in Lucky verliebt.

Christian Zilliken: Das hören wir gerne.

Aber eine Sache hat uns offen gesprochen etwas gestört.

Emanuel Fuchs: Was denn?

Dass Lucky am Ende des Films als Schnitzel auf dem Teller landet.

Fuchs: Ein Happy End ist das sicher nicht, das stimmt.

Faranna: Aber genau das soll ja auch erreicht werden. Die Zuschauer sollen zum Nachdenken angeregt werden.



In welchen Szenen ist Lucky denn animiert? Und in welchen war ein echtes Schwein als Darsteller dabei? Man sieht da ja keinen Unterschied...

Zilliken: Weil es ihn nicht gibt.

Fuchs: Lucky ist komplett animiert. PETA lehnt Tiereinsätze in Filmen zu 100 Prozent ab. Deshalb kam die Organisation ja auch auf uns zu.

Und Ihr baut dann mal kurz ein Schwein am Rechner und setzt es in den Film?

Fuchs: Wenn man es sehr vereinfacht ausdrücken will: Ja.

Zilliken: Der Prozess ist aber technisch sehr aufwändig und anspruchsvoll.

Warum?

Faranna: Weil man sich komplett reindenken und bei Null anfangen muss – und weil es unglaublich viele Details zu beachten gilt, wenn es wirklich gut und realistisch wirken soll.

Wie seid Ihr konkret vorgegangen?

Fuchs: (Lacht.) Sie haben ein wenig Zeit mitgebracht?

Auf jeden Fall.

Zilliken: Zu Beginn haben wir uns erst einmal mit der Anatomie des Schweins beschäftigt und danach das Skelett entworfen.

Fuchs: Dann mussten wir genau schauen: Was gibt es für Muskelstränge? Wie kontrahieren sie, wenn sich das Schwein bewegt?

Zilliken: So haben wir quasi Schicht für Schicht ein Schwein am Computer aufgebaut. Skelett, Muskulatur, Faszien, Fettschicht, Haut, Fell und am Ende die äußerlichen Details.

Faranna: Da geht es dann darum, perfekt unperfekt zu sein.

Wie meint Ihr das?

Fuchs: Zwei Beispiele. Nummer eins: die Haare. Kein Schwein ist makellos frisiert. Da gibt es unterschiedliche Längen und unterschiedliche Arten, wie sie verlaufen. Und wenn das Schweinchen rennt, kräuseln sie sich natürlich auch.



MACKEVISION

Und das zweite Beispiel?

Fuchs: Haben Sie schon mal ein blitzsauberes Schwein gesehen?

Können wir uns nicht daran erinnern.

Fuchs: Weil es so etwas im normalen Leben nicht gibt. Das weiß jeder, der schon mal ein Schwein gesehen hat.

Julian Körrenz: Deshalb muss man gerade bei solchen Projekten extrem viel Wert auf Details legen. Bei Aliens wäre man deutlich freier.

Aliens?

Körrenz: Da gibt es auch spezielle Herausforderungen. Aber keiner legt fest, wie sich ein Alien zu bewegen hat. Das ist ja kein Alltagsphänomen wie ein Schwein.

Habt Ihr im Vorfeld auch Schweine beobachtet?

Fuchs: Wir waren stundenlang auf einem Bauernhof und haben uns das angeschaut.

Faranna: Und Unmengen an YouTube-Videos gesehen.

Was habt Ihr dabei gelernt?

Fuchs: Sehr vieles. Eine der wichtigsten Fragen, die sofort aufkam, war die nach der Größe des Schweins. Es durfte nicht zu groß sein.

Faranna: Und nicht zu dick.

Viele Schweine sind groß und dick.

Fuchs: Eben. Richtig niedlich wirkt das nicht immer.

Faranna: Lucky sollte aber süß sein – und trotzdem realistisch wirken.

Größe und Umfang entscheiden, ob wir etwas süß finden?

Zilliken: Nicht nur. Aber auch.

Körrenz: Die meisten Emotionen erzeugt man allerdings über die Augen.

Das kennt man ja aus den Disney-Filmen.

Fuchs: Genau. Da gibt es immer diese großen Kulleraugen...

Faranna: ... die zwar wahnsinnig süß sind...

Zilliken: ... aber nullkommanull realistisch.



MACKEVISION

Wie habt Ihr das Problem gelöst?

Körrenz: Über Lichtreflexe im Auge. Wenn man einen Lichtpunkt weiter vorne macht, sieht er fast aus wie eine Träne. Wenn der Punkt weiter hinten ist, wirkt das fröhlich.

Kleines Detail, große Wirkung.

Fuchs: Dafür gibt es noch viele andere Beispiele. Wenn Lucky beispielsweise über die Wiese rennt, muss sich das Gras bewegen und es müssen spritzende Dreckpartikel zu sehen sein. Und wenn Lucky auf ein Stöckchen tritt, bewegt er sich um fünf Grad nach oben.

Würde das dem Zuschauer wirklich auffallen, wenn es anders wäre?

Faranna: Vielleicht nicht explizit – aber unterbewusst. Sie könnten das Problem zwar nicht benennen, würden jedoch merken, dass irgendwas nicht stimmt.

Fuchs: Deshalb müssen wir so detailgetreu wie möglich arbeiten.

Faranna: Vor allem bei den Großaufnahmen. Das ist schon Wahnsinn.

Anspruchsvoll?

Faranna: Extrem.

Zilliken: Das geht schon in Richtung Königsklasse.

Konntet Ihr auch inhaltliche Ideen beisteuern?

Fuchs: Im Kleinen schon. Zum Beispiel die Szene, in der Lucky in einer Decke eingekuschelt bei Mara im Bett liegt.

Eine unglaublich schöne Szene. Wenn wir die unseren Kindern zeigen, wollen Sie auch sofort ein Schweinchen.

Faranna: (Schmunzelt.) Das glaube ich. Solche Emotionen sollen ja auch erzeugt werden. Aber ursprünglich war da gar keine Decke vorgesehen. Wir fanden das jedoch einfach schöner.

Fuchs: Also haben wir die Decke einfach hinzugefügt. Aber da müssen natürlich Fusseln drauf, Haare, die Decke bewegt sich leicht. Lauter solche Dinge. Das ist sehr aufwändig.



In diesem Job sollte man schon ein kleiner Perfektionist sein, oder?

Faranna: Man muss sogar durch und durch perfektionistisch sein. Und lieben, was man tut. Anders geht es nicht.

Zilliken: Wir haben da auch einen hohen Anspruch an uns selbst und durchlaufen intern oft mehrere Abstimmungsschlaufen, ehe wir dem Kunden das Ergebnis zeigen.

Ihr arbeitet für große Filmproduktionen wie Game of Thrones, Lost in Space oder die Kinoversion von Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer. Was war an dem Film für PETA so besonders?

Faranna: Für uns war die Entwicklung von sogenannten Emotional Creatures tatsächlich eine Premiere. Quasi der Beginn einer Character Pipeline.

Fuchs: Damit erweitern wir unser Portfolio noch einmal – und können Filmproduktionen ein Spektrum an Leistungen anbieten, das wirklich außergewöhnlich ist.



Credits

Kunde:	PETA e.V.	VFX Editorial/Grading:	Tobias Pfeiffer
Produktion:	Filmakademie Baden-Württemberg GmbH	VFX Editorial:	Jörg Wohnsiedler
Service Produktion:	Fahle Film UG	Pipeline Developer:	Axel Mähler
		Pipeline Developer:	Henry Weickert
		Matchmove:	Frank Rosenkränzer
Produzent:	Veith Unger	Character Designer:	Christian Leitner
Regie:	Nathalie Lamb	Lighting:	Sebastian Plank
Kamera:	Christoph Schuman	3D Generalist:	Henrik Soeltzer
Licht:	Patrick Lang	3D Generalist:	Marco Wilz
Szenenbild:	Jacqueline Lang	Rigging:	Jakub Krompolc
Szenenbild:	Christina Mast	Hair, fur:	Lukas Gotkowski
Kostüm:	Astrid Hildebrand	Hair, fur:	Jaroslav Handrysik
Schnitt:	Ann-Kathrin Matthes		
Sound Design:	Johanna Roth	Animation:	Maciek Wojtkiewicz
		Animation:	Dastin Hoffman
VFX Producer:	Francesco Faranna	Animation:	Dorian Knapp
VFX Supervisor:	Christian Zilliken	Animation:	Mariia Prokopenko
Animation Supervisor:	Bernd Nalbach	Character FX:	Lisa Schachner
CG Lead:	Emanuel Fuchs	Compositing:	Mauricio de Oliveira
Compositing Lead:	Julian Körrenz	Compositing:	Gus Martinez
Compositing Lead:	Jan Burda	Compositing:	Peter Lames
		Compositing:	Lukas Fabian
Executive Producer:	Heiko Burkardsmaier	Compositing:	Constantin von Zitzewitz
VFX Coordination:	Paul Maresch	Compositing:	AnhKhang Huynh
VFX Coordination:	Iggy Rau		
Consultant Supervisor:	Juri Stanossek		
VFX Set Supervision:	Rouven Dombrowski		