

Es gibt keine Grenzen mehr

Hochschul-Professorin Sabine Hirtes und Tobias Schächtele, akademischer Mitarbeiter, über „Visual Effects“ / Alles ist möglich

Was ist real, was nur täuschend echt? Die MITTELBADISCHE PRESSE hat sich mit Sabine Hirtes, Professorin an der Hochschule Offenburg, und Tobias Schächtele, akademischer Mitarbeiter, über „Visual Effects“ (visuelle Effekte) in Filmen unterhalten. Im Interview haben die beiden über die Möglichkeiten, Grenzen und auch die Gefahren von visueller Nachbearbeitung gesprochen.

VON SANDRA BIEGERT

■ **Frau Hirtes, Herr Schächtele, mithilfe von „Visual Effects“ kann man in Filmen eigentlich alles digital darstellen oder nachbearbeiten. Braucht es in Zukunft überhaupt noch Schauspieler und Kulissen?**

SABINE HIRTES: Ja, Schauspieler braucht es weiter. Kulissen werden schon weniger. Aber überall dort, wo Schauspieler direkt mit etwas interagieren, ist es besser, wenn es Kulisse ist. Ein Beispiel wäre die Serie „Game of Thrones“. Die haben riesige Kulissen gebaut, die auch immer wieder bespielt wurden. Und da kann man sich einen großen Teil der digitalen Nachbearbeitung sparen. Am Ende ist es ein Rechenexempel, was günstiger ist. Kulissen bauen oder die Filmaufnahmen digital bearbeiten?

TOBIAS SCHÄCHTELE: Da spielen auf jeden Fall wirtschaftliche Faktoren mit rein. Wobei es auch ganz irrsinnige Aktionen gibt, wie zum Beispiel Luftaufnahmen von einer Militärbasis, bei denen der Regisseur am Ende dann doch entscheidet, dass die Bilder digital nachgebaut werden sollen – exakt gleich. Beim Film „Batman vs. Superman: Dawn of Justice“ war das der Fall.

■ **Wo kommen „Visual Effects“ überall zum Einsatz?**

HIRTES: Bei „Visual Effects“ denkt man wohl als erstes an die „Marvel“-Filme. An Superhelden, Fantasiewesen, an Dinge, die es in der Realität nicht gibt, und die mittels der „Visual Effects“ – meistens als 3D-Computeranimationen – erstellt werden. „Visual Effects“ sind aber noch viel mehr.

■ **Zum Beispiel?**

HIRTES: Ein ganz großer Teil ist für den Zuschauer komplett unsichtbar. Oft werden beim Dreh nur noch die Schauspieler aufgenommen, die zum Beispiel auf einer Bank sitzen. Der Hintergrund ist aber aus Filmaufnahmen oder Fotos zusammengesetzt. Das erkennt man nicht, man meint, die wären wirklich vor Ort. Wer das geschulte Auge hat, kann das schon erkennen. Aber die besten „Visual Effects“ sind die, die man gar nicht sieht.

■ **Können Sie einen Film nennen, bei dem die „Visual Effects“ nicht auffallen?**

HIRTES: Ein Film, der damit schon in den 90ern richtig gegläntzt hat, war „Forrest Gump“. Da denkt man nicht, dass „Visual Effects“ eine große Rolle spielen. Schon in der Intro-Sequenz folgt der Zuschauer einer Feder, die durch die Luft fliegt und dann direkt vor Forrest Gumps Füßen landet. Das ist eine echte Feder, die aber vor einem blauen Hintergrund aufgenommen wurde, freigestellt wird, und schließlich in den Hintergrund eingefügt wird. Der letzte Teil, wo sie vor seinen Füßen landet, ist eine 3D-Animation.



Der akademische Mitarbeiter Tobias Schächtele, Hochschul-Professorin Sabine Hirtes und Studentin Esther Woyzella (von links) diskutieren vor dem Computer über die digitale Nachbearbeitung von Filmmaterial.

Foto: Christoph Breithaupt

■ **Aufwendige digitale Nachbearbeitungen erwartet man bei solchen Filmen wirklich nicht.**

HIRTES: Das sieht auch niemand, es ist also wirklich gut gemacht. Man fragt sich: Wie haben die das mit dieser Feder hingekriegt? Es gibt auch die Szene, in der er im Weißen Haus beim Empfang von Kennedy dem Präsidenten die Hand schüttelt. Da wurde einer der echten Teilnehmer aus altem Filmmaterial rausretuschiert, Forrest Gump reinretuschiert und dem Filmmaterial angehängt.

SCHÄCHTELE: Es gibt aber auch ganz glanzlose „Visual Effects“. Ein Beispiel wäre der Gesprächspartner, der beim Interview für einen Werbefilm Sonnenbrand zwischen den Augen hat. Das muss man dann wegretuschieren. Im besten Fall fällt das später gar nicht auf. So etwas sind ganz normale Jobs und haben mit Hollywood und Superhelden, die durch die Luft fliegen, nichts mehr zu tun.

■ **Bei welchen Filmen waren Sie von den „Visual Effects“ begeistert?**

HIRTES: Da gibt es ganz schön viele. Einen, den ich sehr schön fand, der tatsächlich aber recht wenig mit digitalen Effekten gearbeitet hat, ist „Interstellar“. Mir gefallen aber auch die „Marvel“-Filme. Von der visuellen Umsetzung her ist das schon enorm. Die Geschichten sind einfach und plakativ, aber da werden ganze Comicuniversen in 3D übertragen. Auch die digitalen Charaktere wie Thanos oder der Hulk sind sehr gut umgesetzt. Früher sahen die noch etwas unbeholfen aus. Ein Beispiel für unsichtbare visuelle Effekte ist „First Man (Aufbruch zum Mond)“, der beinahe wie ein real gedrehter Dokumentarfilm wirkt und auch den Oscar für die besten „Visual Effects“ 2019 bekommen hat.

SCHÄCHTELE: Mir fällt „Mad Max: Fury Road“ ein. Da gibt es Szenen, bei denen keiner denkt, dass die nachbearbeitet sind. In einer Aufnahme fahren die Darsteller durch einen Canyon – und der ist komplett digital. Das ist als Effekt nicht unbedingt erkennbar, man denkt sich, dass das so gefilmt wurde.

■ **Sind „Visual Effects“ das gleiche wie „Special Effects“?**

HIRTES: „Visual Effects“ werden erst nach dem Dreh digital erzeugt, „Special Effects“ finden dagegen am Filmset statt und werden mitgedreht. Das kann zum Beispiel ein großer Wassertank sein, in dem man ein Auto untergehen lässt. Das macht man in der realen Welt und nicht digital, weil die Schauspieler direkt in und mit dem Wasser interagieren müssen und das digital unglaublich schwierig darzustellen ist.

SCHÄCHTELE: Man kann es auch an „Jurassic Park“ sehen. Da gibt es Dinosaurier, die sind Animatronics (mechanisch oder elektronisch gesteuerte Figuren, Anm. d. Redaktion) und es gibt die Digitalen, die im originalen Film aber nur acht Minuten ausgemacht haben. Dafür sieht man bei diesen aber den ganzen Körper und sie laufen, während man bei den Animatronics immer nur Ausschnitte sieht.

■ **Wo liegen die Grenzen bei „Visual Effects“?**

HIRTES: Ich würde behaupten, mittlerweile gibt es keine Grenzen mehr.

SCHÄCHTELE: Die Grenze liegt eigentlich nur noch beim Geld.

HIRTES: Die absolute Königsdisziplin sind aber „Digital Humans“, also die digitale Darstellung von Menschen. Mittlerweile wird aber sogar künstliche Intelligenz (KI) dazu eingesetzt, die Darstellung menschlicher Mimik noch zu verbessern.

■ **Wie kann künstliche Intelligenz da weiterhelfen?**

HIRTES: Das ist ein Zusammenspiel von „Motion Capture“, also einer Gesichtsmimik-Aufnahme und einer KI, die vorher mit feinsten Muskelregungen, die im Gesicht vorkommen können, gespeist wurde. So entstehen wirklich sehr realistische Bewegungen. Der Hulk ist immer noch grün, aber ich finde, in „Avengers: Endgame“ ist die Gesichtsmimik schon enorm. Das ist wirklich aufwendig und dazu gehört auch ein großes Team.

SCHÄCHTELE: Es gibt gerade auch die Tendenz, dass bei großen Hollywood-Produktionen wie „Star Wars“ Figuren, die von Darstellern gespielt werden, die schon alt oder bereits tot sind, verjüngt beziehungsweise wiederbelebt werden. Und da stellt sich mir die Frage: Ab wann wird es geschmacklos?

■ **Die Grenzen liegen also nicht in der technischen Umsetzung, sondern bei Geld, Moral und Ethik.**

HIRTES: Man kann die Technik auch missbrauchen. Fotos kann ich ja schon lange nicht mehr trauen, in baldiger Zukunft kann ich auch Interviews nicht mehr unbedingt glauben – es könnte alles gefälscht sein. In China gibt es bereits den KI-Nachrichtensprecher. Es ging auch schon ein Obama durchs Netz, den man mit beliebigen Reden füttern konnte, oder Angela Merkel, die vermeintlich ihren Rücktritt verkündet.

■ **„Visual Effects“ können also auch gefährlich werden?**

HIRTES: Mit dem Internet existiert ein riesiger Kanal, den man missbrauchen kann. In schnellster Zeit könnte theoretisch jeder Fake News in top Qualität in die Welt setzen. Da sollten die Menschen schon Bescheid wissen, was technisch möglich ist und sich

nicht nur aus einer Quelle informieren. Das wird immer wichtiger.

■ **Gibt es Anhaltspunkte, an denen auch der Laie „Visual Effects“ erkennen kann?**

HIRTES: Manchmal sind noch eigenartige Ausrutscher in der Mimik von Menschen zu erkennen, aber mit bloßem Auge kann man nicht mehr sehen, ob da etwas nachbearbeitet oder verändert wurde. Mit noch besserer Technik wird auch das bald nicht mehr vorkommen. Es gibt aber KIs, die erkennen können, ob eine Aufnahme von einer KI bearbeitet wurde.

SCHÄCHTELE: Experten könnten mit Sicherheit herausfinden, ob etwas gefälscht wurde. Aber man muss dann den Experten trauen – und das ist heutzutage ja allgemein ein großes Thema, auch im Hinblick auf Fake News.

HIRTES: Man muss sich die „Making-Ofs“ anschauen, wenn man erfahren möchte, was genau nachbearbeitet wurde. Das empfehle ich jedem, den das Thema interessiert. Da sieht man auch, wie die Effekte gemacht werden.

Das komplette Interview können Sie auf www.bo.de lesen.

Kontakt

@ **Sandra Biegert**
(MITTELBADISCHE PRESSE)
sandra.biegert@reiff.de

📞 **Sabine Hirtes**
(Hochschule) 0781/2054720
sabine.hirtes@hs-offenburg.de

bo Ein Dossier zu diesem Thema mit weiteren Artikeln finden Sie online unter: www.bo.de/hochschule-campus



Bilder vor und nach der digitalen Bearbeitung aus dem Film „Arkadia“ von Tobias Schächtele.



Fotos: Hochschule Offenburg/Tobias Schächtele