

Zeitschrift: Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino
Band: 62 (2020)
Heft: 386

Artikel: "Der Award war ein Ritterschlag" : Interview mit VFX-Supervisor Marc Angele
Autor: Kuratli, Michael
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-905817>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 09.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

«Der Award war ein Ritterschlag»

Ein Diplom-Kurzfilm der Filmakademie Baden-Württemberg räumte im vergangenen Jahr von Moskau über London bis Los Angeles etliche Preise ab. *The Beauty* verschmilzt echte und computergenerierte Bilder miteinander und erzählt die schaurig-schöne Geschichte eines fiktionalen zweiten Lebens unseres Plastikmülls in den Weiten der Ozeane.

Interview mit VFX-Supervisor Marc Angele

Orchestrale Musik und eine sonore, englischsprachige Männerstimme leiten die ersten Sekunden des Films ein, der wie ein epischer Unterwasser-Dokumentarfilm startet. Ein Fischeschwarm zieht seine Kreise und die Off-Stimme fordert den Zuschauenden auf, sich gehen zu lassen, einzutauchen und einfach zu genießen. Doch was sind das für seltsame Fische, die da die Kamera immer näher umschwärmen? Sind das etwa Flip-Flops? Vielleicht hat man sich aber auch nur getäuscht. Es geht tiefer hinab, auf den Meeresgrund, wo das Sonnenlicht auf den Korallen tanzt und Algensträucher in der Strömung schwanken.

Doch Halt: Es sind Trinkröhrchen, Plastikgabeln und -messer, die sich da auf dem Meeresboden angesiedelt haben. Mit einer natürlich wirkenden Erhabenheit tarnt sich unser alltäglicher Müll in *The Beauty* mit Hilfe von animierten, visuellen Effekten (VFX) inmitten echter Meeresaufnahmen als Flora und Fauna. Schön sind diese fantastischen Tierchen aus Trinkflaschen, Pneus und Einwegtüten, denen man auf der Reise durch dieses Unterwasserwunder weiter begegnet – zu schön, um wahr zu sein. Beständig lullen uns Streicherklänge und der Mann aus dem Off mit seinem Gedicht ein, bis die Kamera an die Wasseroberfläche stösst, uns die magische Leichtigkeit des Tauchens nimmt und wir der Realität der Umweltverschmutzung bis an den Horizont ins Auge schauen müssen.

Zwei Schweizer stehen hinter dem Erfolgsfilm: Regisseur *Pascal Schelbli* konzipierte die Geschichte und entwickelte das Drehbuch, *Marc Angele* war als

VFX-Supervisor für die Bilder verantwortlich. Im Gespräch mit Filmbulletin erzählt Angele von der Herausforderung des Animierens einer Unterwasserwelt und der politischen Botschaft des Films und er verrät, welches seine Lieblingsfigur ist.

Filmbulletin: The Beauty hat internationale bedeutende Preise gewonnen, darunter den Young Director Award in Cannes und den VES Award in Los Angeles. Was hat das mit dir gemacht?

Marc Angele: Es ist natürlich eine grosse Ehre. Für mich vor allem der VES Award, weil das quasi der Ritterschlag für visuelle Effekte ist – auch wenn wir «nur» in der Studierendenkategorie gewonnen haben. Es war nur schon ein Erlebnis, nach L.A. zu reisen und all die Leute aus der Branche zu treffen. Die grösste Freude am Erfolg ist aber, dass der Film, an dem wir zwei Jahre gearbeitet haben, nun von vielen Leuten gesehen wird.

Der Film spielt mit der Täuschung. Er beginnt als scheinbar harmlose Unterwasserdokumentation, um die heile Welt nach und nach mit Plastik zu verseuchen. Wie habt ihr das aufgebaut?

Natürlich ist diese Brechung der Sichtweise absolut gewollt. Dabei spielt die Abfolge der Tiere, denen man durch den Film hindurch begegnet, eine Rolle: Vom Flip-Flop-Schwarm bis zum PET-Flaschen-Wal gibt es eine deutliche Steigerung. Das ist weniger eine technische als eine konzeptuelle Arbeit der Regie. Auch das Gedicht der Off-Stimme, die erzählt, wie alles in Ordnung sei, was mehr und mehr im Kontrast zu den Bildern steht, spielt da hinein. *Pascal Schelbli*, der Regisseur, und auch wir von der Visual-Effects-Seite wollten aber trotz der harten Realität der vermüllten Meere einen Film machen, der nicht nur schreckliche Bilder zeigt. Sondern einen, der auch Freude macht beim Anschauen und so vielleicht Menschen erreicht, die noch nicht für das Thema sensibilisiert sind.

Mit dem Umweltthema habt ihr den Nerv der Zeit getroffen. Was davon war Kalkül, was Engagement?

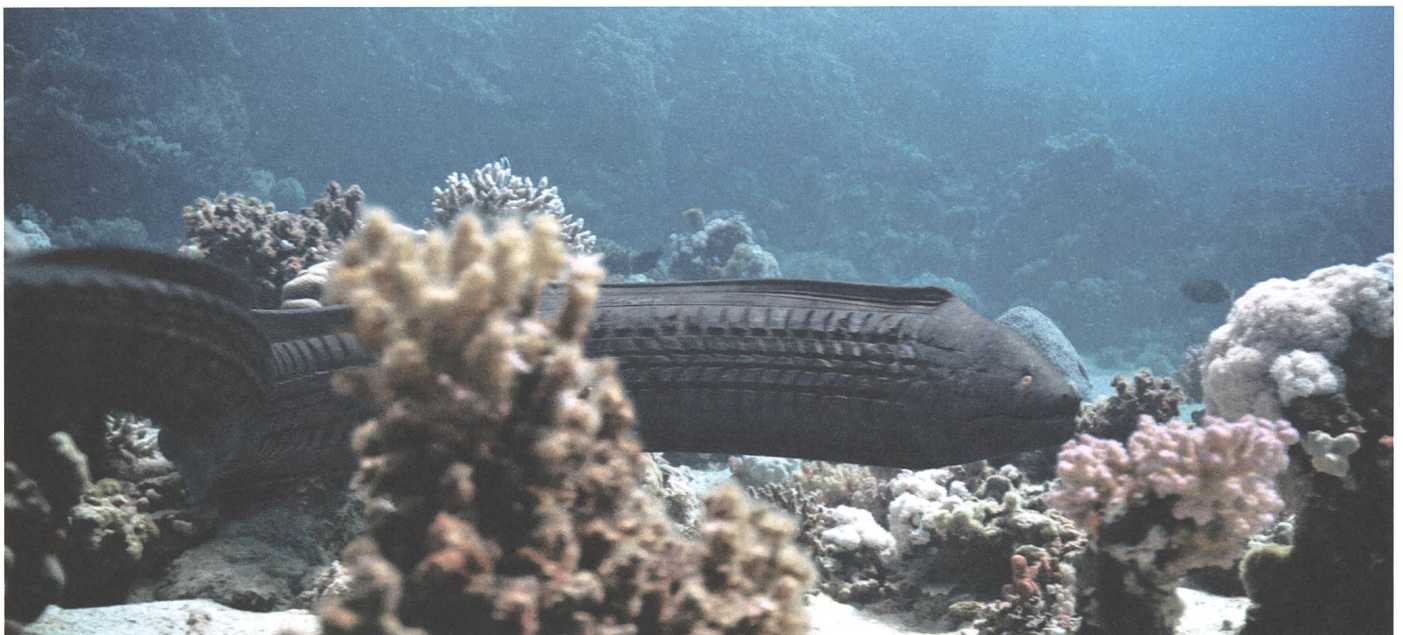
Die Umweltthematik lag allen Beteiligten schon immer am Herzen. *Pascal Schelbli* hat schon im Sommer 2017 sein Konzept zum Film geschrieben, bevor zum Beispiel die «Fridays for Future» ein Thema waren. Während der Produktion kam auch die EU-Richtlinie heraus, die Plastikbesteck und Ohrstäbchen verbieten will. Da dachten wir schon, wir müssten vorwärts machen und den Film schnell fertigstellen. Es war also am Ende mehr Glück, dass die mediale Aufmerksamkeit zum Klimawandel so anhaltend war. Es half uns schliesslich auch, dass viele Filmfestivals im letzten Jahr etwas zur Umweltthematik machen wollten und unseren Film eingeladen haben. Wenn wir damit einen kleinen Beitrag zu mehr Bewusstsein leisten konnten, umso besser.

Was war deine Rolle im Produktionsprozess?

Meine Rolle war die des VFX-Supervisors. Das heisst, dass alle Fäden bezüglich des digitalen Inhalts bei mir zusammenliefen. Natürlich geschah das im Team, auch mit Regisseur *Schelbli* zusammen, der hier



VFX-Supervisor Marc Angele beim Dreh der Hintergründe zu *The Beauty* in Ägypten.



ebenfalls mitgearbeitet hat. Für mich bedeutete es konkret vor allem, Arbeitsabläufe zu erstellen und die Bilder zu generieren.

Die Realaufnahmen für den Film entstanden in Ägypten. Wie muss man sich diesen Prozess vorstellen?

Pascal Schelbli arbeitete vor dem Dreh bereits während mehreren Monaten am Konzept und erstellte eine 2D-Animation des Skripts, ein sogenanntes Animatic. So wussten wir sehr präzise, was für Bilder wir brauchen. In Ägypten waren wir dann ein Team von vier Leuten. Zusammen mit unserem Unterwasserkameramann *David Dinçer* haben wir vor Ort die Hintergründe gedreht, sogenannte Plates. Das waren einerseits die Korallen, die man im Film sieht. Eigentlich sind die Korallen das Einzige, was hundert Prozent real ist.

Andererseits haben wir viel Referenzmaterial aufgenommen. Alles, was im offenen Wasser gezeigt wird – die Flip-Flops, die Plastiktüten, die Wale – ist «full CG», also komplett computergeneriert. Für jeden Charakter, etwa die Petflaschenwale oder den Luftpolsterfolienfisch, haben wir Referenzaufnahmen gemacht, um zu schauen, wie das Plastik, also das Ausgangsmaterial unserer «Tiere» sich in real verhält. Wir haben erprobt, wie es schwimmt, wie die Reflexionen sind, wie es sich im Bild zeigt, um das am Computer nachbauen zu können.

Wie lange hat die Produktion gedauert?

Wie bei jedem Animationsfilm war die Vorarbeit sehr intensiv. Im Vergleich zu einem realen Film arbeitet man aufgrund des Animatics mit einer Vorlage, die zu achtzig bis neunzig Prozent dem Film entspricht, den wir am Ende sehen.

Natürlich wird in der Postproduktion, im Schnitt, alles nochmal neu angeschaut. Wenn man während der Produktion der Bilder vor dem Rechner sitzt, ist klar, dass es am Ende ganz anders aussehen kann. Beim Schnitt fragt man sich nochmals von Neuem: Was ist eigentlich das Schönste, was wir aufgezeichnet haben?

Was war für dich bei den visuellen Effekten die grösste Herausforderung?

Die Welt ist unter Wasser eine ganz andere als über Wasser. Unsere Renderingprogramme, mit denen wir die digitalen 3D-Bilder erstellen, sind normalerweise darauf ausgelegt, Objekte im Medium Luft darzustellen. Unter Wasser wird etwa das Licht komplett anders gebrochen, wenn es auf eine Oberfläche trifft. Man muss also alles neu berechnen, um einen Unterwasserlook zu entwickeln, der echt wirken soll. Deshalb waren die Referenzaufnahmen in Ägypten so wichtig. Zusätzlich erschwerend arbeiteten wir vor allem mit transparenten Objekten.

Beispielsweise die Luftpolsterfolie, die zum Kugelfisch wird: Die hat ja in den Blasen eingeschlossene Luft. Da muss man sich überlegen, wie ein Lichtstrahl reagiert, der auf all diese Oberflächen trifft: Das Licht startet im Medium Wasser, geht dann ins Plastik, Luft, Plastik und wieder ins Wasser. Jedes Medium bricht den Strahl anders, und je nachdem,

in welchem Verhältnis sie zueinander stehen, ergibt das ganz unterschiedliche visuelle Resultate.

Welches ist deine Lieblingsfigur?

Im Nachhinein mag ich den Kugelfisch am liebsten. Der war auch mit am schwierigsten zu entwerfen, wie gesagt, mit den verschiedenen Brechungen des Lichts in den unterschiedlichen Medien. Das klingt alles sehr technisch, aber am Ende geht es vor allem darum, ein schönes Bild zu kreieren. Also einen Charakter zu bauen, der spannend ist und gut aussieht. Das zu schaffen mit einem komplett transparenten Objekt, das auch noch ein Gesicht hat, das man lesen möchte, war schon sehr schwierig. Und am Ende mag ich ihn, weil er sich noch aufbläst und einfach eine lustige Figur ist.

Wie bist du zur Animation gekommen?

Ich bin fasziniert von der Vorstellung, Bilder und Welten aus dem Nichts kreieren zu können. Und ich war immer schon ein Computernerd. Als ich in meiner Lehre als Hochbauzeichner in den CAD-Programmen die 3D-Funktion entdeckt habe, hat mich das am meisten begeistert und so habe ich es langsam für mich entdeckt.

*Was reizt dich mehr: die Arbeit an VFX-Filmen wie **The Beauty** oder komplett animierte Werke?*

Wenn es um das Technische geht, finde ich es spannend, die Kombination von realen und animierten Bildern zu generieren. Auch hat man bei der Arbeit mit realen Bildern viel mehr mit Menschen zu tun und kommt mehr raus, etwa an ein Set. Leider hapert es für mich bei VFX-Filmen oft am Inhalt. Ich kann wenig mit Superheld_innenfilmen mit viel Action und Explosionen anfangen. Da habe ich an komplett animierten Filmen oft mehr Freude. Beispielsweise konnte ich mit einer Dozentin an der Filmakademie **Tobi and the Turbobus**, einen Kinderfilm, als Co-Regisseur entwickeln, in dem es um Freundschaft und Zusammenhalt geht. Letztlich geht es mir um einen guten Inhalt, ohne den die schönsten Bilder nichts wert sind.

Du hast dein Studium an der Filmakademie Baden-Württemberg kürzlich abgeschlossen.

Was sind deine Pläne für die Zukunft?

Das ist eine schwierige Frage, da alles noch offen ist. Ich würde gerne zurück nach Zürich und dort als Freelancer tätig sein. VFX- und Animationsfilme haben in der Schweiz aber leider einen schweren Stand, weil der Markt klein und es zu teuer ist, für internationale Projekte zu arbeiten. Deshalb bleibe ich vorerst wohl für ein paar Jahre in Deutschland und baue mein Einmann-Studio mit Auftragsarbeiten und eigenen Projekten auf.

Interview: Michael Kuratli

→ **The Beauty** ist als Diplomfilm im Rahmen des Studiums an der Filmakademie Baden-Württemberg in Zusammenarbeit verschiedener Studienrichtungen entstanden. Im Herbst 2020 wird er auch online zu sehen sein. Mehr Infos zum Film sowie Trailer und Making-of finden Sie auf der Filmbulletin-Webseite.