

Quelle: Flipbook, Forum für Animation 2006



Mit der ca. 30 minütigen Parabel *"aQua ad lavandum"* beendete Helge Balzer sein Studium an der HFF "Konrad Wolf" Potsdam/Babelsberg. In düsteren Bildern zeigt der Film die Konfrontation eines Mannes mit seinem Gewissen. Nach weniger als einem Jahr Produktionszeit wird der Film auf die Reise geschickt, um seinem Publikum zu zeigen, das die neue Generation von deutschen Filmemachern in der Lage ist, die modernen filmischen Hilfsmittel für überzeugende Geschichten einzusetzen.

Hallo Helge, schön das Du uns dieses Interview gibst.

Moin, Robert ... gerne stehe ich Euch zur Verfügung!

Bevor wir zu konkreten Fragen kommen, erzähle uns doch ein wenig zu Deiner Person. Wie war Dein Werdegang bis zum Beginn Deines Diplom-Filmprojektes *"aQua ad lavandum"*?

Ich hab schon recht früh damit begonnen, mich mit dem Medium Design, Animation und Film zu beschäftigen. Während der Oberstufenzeit haben wir die ersten kommerziellen Erfahrungen gesammelt ... das waren damals zwei Werbespots für ein regionales Unternehmen ... die wurden später auf 35mm im Kino gezeigt ... sehr effektlastig ... kindisch (hehe) ... naja, auf jeden Fall zogen sich von da an die Medien Film, Effekte und Design wie

ein roter Faden durch mein Leben: einige kleine Kurzfilmchen und erste dramaturgische Gehversuche. Irgendwann da haben wir auch unsere Produktion Amber Artworks gegründet. Dann kam nach meinem Zivi in der Individuellen Schwerstbehinderten Betreuung die Immatrikulation an der HFF im Fachbereich Animation, und mit LUDUS hab ich mein Vordiplom abgeliefert. Worüber wir heute ja noch sprechen werden, ist unser darauffolgender Kurzfilm *aQua ad lavandum*, mein Diplomfilm. - Tja, und jetzt arbeite ich unter anderem als Designer, Illustrator bzw. konzeptioneller Künstler und 3D-Animator.

Wie bist Du zu der Idee zu *"aQua ad lavandum"* gekommen?

Uff ... hmmm. Sagen wir mal so; ich bin ein Freund von epischen Aussagen und Darstellungen. - Dies (notgedrungen) zu kombinieren mit einem kleinen Kurzfilm erschien uns eine Herausforderung. - Aber davon abgesehen empfinde ich die künstlerische Auseinandersetzung mit etwas so ewigen wie der Frage nach Schuld und dem Gewissen als essentiell und unverzichtbar.

Hast Du das Drehbuch alleine geschrieben?

Nein! ... Florian Metzner und ich haben die Geschichte – man muss bei einer solchen Parabel schon fast sagen „konstruiert“ - und schließlich das Drehbuch geschrieben. Währenddessen haben wir mit vielen Leuten gestritten und diskutiert ... und endlich hat Amber das Development für das Pitching übernommen.

Development für das Pitching - Amber Artworks ist also keine reine VFX-Firma?

Nein, Nein ... auf keinen Fall. Amber Artworks Creative Film ist eine Produktion von Unterhaltungsmedien mit starkem künstlerischen Einfluß. Im Falle von *aQua* ist Amber mit einigen tausend Euro beteiligt, was bei einem derartigen Lowbudget Projekt nicht unerheblich ist. Darüber hinaus hat das gesamte Development bis zum Pitching auch einiges an Geld gefressen, was Amber trug und trägt.

Du hast an dem Film nicht nur animiert. Was beinhaltet Deine Arbeit an dem Film?

Ohje ... ja ... das klingt immer etwas ungläubwürdig, wenn ich das aufzähle, werde auch nie wieder so nen Stress aufladen! Also meine offiziellen Credits sind: Producer, Director, Writer, Production Designer / Art Director, Production Illustrator, Animator / Composer ... die kleinen Sachen lass ich mal weg ... aber vom Pinselschwingen beim Setbau bis hin zum Abriss, Aufräumen und Säubern von 400qm (was Dennis, Florian und ich alleine tun mussten) steht alles in meinen Memorien. Meine schlimmsten Schichten liegen bei 48 Stunden mit 2 bis 4 Stunden Schlaf dazwischen ... Florian kam einmal auf 70 ...

Du hast also nicht nur virtuell, sondern auch "in echt" 3D gemodelt? (Vielleicht kannst Du hier Deine Sicht/Wahrnehmung in Bezug auf die Unterschiede beim virtuellen und realen arbeiten beschreiben.) Wieviel vom Set war den real?

Ja, beim bauen und modellieren im realen Raum sind auf jeden Fall mehr Schweiß, Staub und Styro-Kletten im Spiel ... (hehe) ... es handelt sich um sehr unterschiedliche Arbeitsweisen, die aber die selbe Basis haben. Beim einen muss ich hart arbeiten, um es „sauber“ zu bekommen, beim anderen, um es „dreckig“ zu kriegen ... Was beim Setbau bzw. beim Modellieren von großen Skulpturen natürlich eine Schwierigkeit ist, ist die Proportionen zu überschauen und nicht aus dem Ruder laufen zu lassen ... das selbe mit der Farb- und Licht/Schattenkomposition. Als ich dann aber zum Jokerkopf an der Tür kam, war das Problem eher, dass ich Details reinarbeiten wollte, die meine ruhige Hand sehr gefordert haben. Im virtuellem Raum kann ich vom absolut Groben bis in den Mikrokosmos schlüpfen ohne Aufwand ... allerdings ist es genauso wichtig wie schwer ein 3D Objekt lebendig aussehen zu lassen. Das ist bei einem Modell natürlich nicht sonderlich schwer.

Was besonders nervt, finde ich, ist das Texturieren ... beim realen Bau liebe ich es ... liegt daran, dass das erstere fast rein mathematisch abläuft, letzteres absolut an Actionpainting erinnern kann ... so gibt es viele Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Keins der beiden ist wegzudenken; für mich wie auch für den Film.

Das Set von *aQua* war komplett szenographisch gebaut worden ... das Tor hat etwas über 200kg gewogen. Und wir haben es in vielen Shots wirklich angehoben und abgesenkt. - In den Actionshots haben wir hier und da Elemente mit virtuellen Objekten ausgetauscht ... gerade die Kombination aller Mittel macht es glaubhaft.

Die Atmosphäre des Filmes ist sehr düster. Wie hat sich der Stil des Filmes im Laufe der Produktion entwickelt?

Ich hab schon gezeichnet, während wir noch am Schreiben waren. Dadurch hatten wir bei den ersten Pitchings schon eine sehr dichte Atmosphäre und sehr viel Klarheit im Hinblick auf den Look. - Allerdings ist anzumerken, dass *aQua* eine Parabel ist, in der wirklich jedes Element seine wichtige Bedeutung hat ... daraus leitet sich ab, dass allein schon die Funktion der Geschichte ein gewisses Korsett für das Production Design erzwingen hat. - Ein Produzent, mit dem wir anfangs zusammengearbeitet haben hat das nicht so wirklich durchstiegen und wollte dauernd irgendwelche Props oder Designs rauswerfen oder „mal schnell“ ändern ... bei ner normalen SciFi-Sache läuft das ... leider nicht bei einer Parabel ... da hatten wir uns was angelacht ... (hehe) Hm ... aber der Stil stand sehr früh. Ich habe immer schon sehr früh eine visuelle Vision eines Projektes ... im Laufe der Produktion hat sich diese Vision dann eher verdichtet, aber nicht abgeändert ... wenn ich das recht erinnere.

Neben der Charakter-Animation wurden auch (virtuelle) Objekte animiert, welche Techniken kamen dabei zum Einsatz?

Keyframe animation ... das war vielleicht ne Arbeit ... Ich hatte pro Tag 5 Character Shots zu animieren – mit diesen sch... Ketten!!! - und dann kamen gleichfalls die ganzen Extensions und Objekte von Dolch bis Kettenglied und Eimer hinzu ... Ich glaube Dennis und ich haben uns nachher nur noch mit harten Drogen und Tamaras Catering am Leben gehalten ...

Wow, 5 Character-Shots pro Tag. Wie bist Du an die Characteranimation herangegangen? Hast Du Dir die Szenen selber vorgespielt?

Wir hatten einige Referenzaufnahmen kurz nach den eigentlichen Dreharbeiten angesetzt. Darin hat unser Darsteller, der ja in gewisser Weise eine Verwandnis zu Impedim haben sollte, wichtige Bewegungsabläufe durchgespielt. Das haben wir dann mit einigen Kameras gefilmt und ich konnte die individuellen Bewegungen von Alex dann analysieren. Animiert wurde dann aber wie gesagt in Handarbeit, um mehr Expression zu erreichen. Denn die Glaubhaftigkeit eines Effektes hängt stark mit gezielter Über- und Untertreibung zusammen.

Das Zusammenspiel von Real-Aufnahmen und Computergrafik muß sehr genau geplant werden.Wie seid Ihr dabei vorgegangen?

Nach dem Script kam ein absolut genaues Storyboard, dann ein ebenso detailliertes Animatic oder Previs ... anhand dieser Werkzeuge hat Dennis dann sein VFX-Konzept erstellt, danach mussten wir einiges Schönes an Kameraeinstellungen rauskicken, weil es mit unseren Mitteln nicht machbar war. Der ganze Prozess ist extrem interaktiv und dynamisch und jeder Aspekt nimmt Einfluss auf alles was war, ist und sein wird in Bezug auf das Projekt.

Noch ein paar Fragen für Freunde von Zahlen und technischen Informationen:-) : Mit welcher Software und Hardware habt Ihr gearbeitet? Wieviele Effekt-Einstellungen gibst es in dem Film? Wie groß war Eure Render-Kapazität? Wie lang war die Produktionszeit des Projektes?

Animiert und gemodelt wurde mit Maya ... composed mit Shake ... gegradet mit einem Scratch-System. - Gearbeitet wurde an 3 Siemenskisten (Celsius) und schließlich gerendert mit Renderman. Ansonsten der ganze Standartsatz an Software ... Es gibt über 180 Compositingeeinstellungen unterschiedlichster Aufwandsgrade, 45 Full-Character-Shots und ungefähr 60 CGI Shots. Das Ding haben wir in 3 Monaten zu zweit durchgeboxt ... ohje ...

Von diesen ganzen Kapazitätsblabla weiß ich nicht viel ... das überlasse ich getrost den Technikern ... an diesem wichtigen Punkt verweise ich somit auf meinen lieben Freund und Kollegen Dennis Rettkowski. Das ganze Projekt hat vom Setbau bis zur Endmischung 9 Monate gekostet.

***"aQua ad lavandum"* ist noch fast warm aus dem Kopierwerk. Wo wird man den Film in Zukunft sehen können?**

Na, ich hoffe doch mal auf dem einen oder anderen Festival (hehe) ... wäre schade, wenn der Film lediglich im Rahmen des Unterhächiger Spätzleessens auf nem 20 Zoller gescreent würde, eh?! Spaß beiseite ... wir steuern weltweit so viele Festivals an wie wir schaffen. Außerdem wird Amber bald eine DvD rausbringen, die wir dann anbieten. Ansonsten empfehle ich die Website www.aQuaadlavandum.com, wo wir uns immer bemühen alle aktuellen News zu posten.

Bist Du neben der Erstellung von Film-Effekten auch in anderen Künstlerischen Bereichen tätig?

Ja. Ich bin auch Designer und Illustrator ... ob nun Brettspiel, Computergame oder Film ... einiges davon kann man zur Zeit im Internet auf www.ars-atra.com angucken ... aber meine Schubladen quellen schon wieder über mit aktuelleren Werken ... ich komm nur nicht wirklich hinterher mit dem Update ... sorry.

Du bist 3D-Animator. Wie denkst Du über traditionelle Animation, gerade auch in Bezug auf ihre Stellung in der heutigen Zeit?

Ich fühle mich zu meinen animatorischen Wurzeln absolut liebevoll hingezogen. „Bewegte Comics“ sind toll. Leider steht heute immer derber die Frage nach ökonomischen Aspekten im Raum ... und da Zeichentrick so eine unsäglich harte Arbeit ist, wird bei Euch die Klinge immer gerne angesetzt. Ist nur !ein! Problem von vielen ... Aber die Probleme sind allen Zeichentricklern ja klar ... es geht jetzt wie zuvor darum weiter zu machen, sich u.U. stilistisch von anderen zu separieren und auf die Miesmacher zu flöten. Grundstein ist IMMER eine gute Geschichte! Was besseres fällt mir jetzt auch nicht ein ...

Als Effekte-Schmied ist das erstellen von visuellen Effekten Dein Handwerk. Welchen Stellenwert haben für Dich visuelle Effekte im Film. Was hältst Du von dem visuellen Overkill, den Hollywood seit einigen Jahren seinem Publikum bietet?

Hm, ... ich kann nur so viel sagen, dass solange eine Geschichte glaubhaft ist, können die Effekte es sein; wenn eine Idee gut ist, können auch die Effekte gut werden. - Und das immer in Hinblick darauf, dass eine Illusion – und Effekte sind nichts anderes – nur dann funktioniert, wenn sie geglaubt wird. Somit sind Effekte immer Mittel zum Zweck einer Idee ... niemals aber etwas anderes!

Viele Hollywood-Produktionen erheben die Effekte zum goldenen Kalb und somit zum Aufhänger für ihr Unterfangen eine Geschichte zu erzählen und Kino ist genau das: eine Geschichte erzählen. Das wäre so als wenn ich das Dach eines Hauses ohne den Rest bauen wollte, in der Hoffnung, dass das Dach den Betrachtern reicht als Haus ... wird aber logischer Weise am Ende ein Brei aus Dachpfannen und Balken ergeben ... es funktioniert meiner Meinung nach nicht. Genauso irrsinnig das ganze Geprolle mit der Rühmung wie teuer der ganze Mist doch war und wie viele Effekte mehr als bei XX drin sind. Viele verwechseln Quantität mit Qualität. Die Krone setzt dem allen dann noch auf, wenn deutsche „Müsliproduktionen“ dann mit so nem Kindergartenquatsch anfangen und im Bestreben Hollywood nachzumachen nur absolut lächerlich wirken müssen!

- Das Geld fließt in Hollywood nach meiner Vermutung beim Phänomen Fortsetzung lediglich deshalb, weil zuvor ein guter Vorgänger erzählt wurde ... in anderen Fällen haben wir es mit einer Massendynamik zu tun ... seltsamerweise beschweren sich viele über den Verlust von Gehalt der Geschichten, auch Leute denen ich vor einigen Jahren niemals derartiges zugetraut hätte, aber alle rennen dennoch in den Film ... zum Glück gibt es noch einige erlauchte Filmemacher auf diesem Erdball, !die Geschichten erzählen wollen!, mit denen sie dann Geld verdienen möchten, nicht anderes herum.

Wie sieht Dein nächstes Projekt aus, was planst Du für die Zukunft?

Nachdem sich Blutdruck und unsere Ernährung wieder etwas weiter von einem Herzinfarkt entfernt haben, werden Florian und ich wieder schreiben ... viel kann ich noch nicht sagen ... nur das: Es ist garantiert kein Film mit Puschelhäuschen und rosa Elfen ... (hehe) aber es wird ein abendfüllender Spielfilm. Episch ... hoffentlich (grins).

Herzlichen Dank für das ausführliche Interview und gute Reise für *"aQua ad lavandum"*!

Ich bedanke mich!