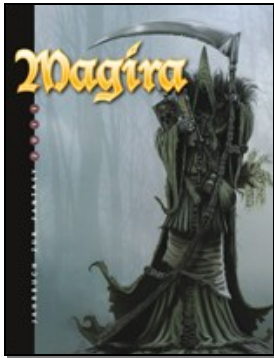


Magira Interview

Quelle: Magira Fantasy Jahrbuch 2011



Du hast an der Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf, Babelsberg "3D Animator für VFX und Concept Art" studiert, das ist nicht gerade ein Fach, welches in jedem Studienführer steht. Wie bist du darauf gekommen?

Ich habe eigentlich schon immer die Eigenschaft besessen, Emotionen und Atmosphären in meinem Umfeld wie ein Schwamm aufzusaugen und den Drang verspürt es reflektiert wiederzugeben. - Da das Haupteigenschaften eines Künstlers sind, hat sich dann auch schnell im Laufe meines Teenagerdaseins eine entsprechende Entwicklung abgezeichnet. Ich habe immer nach Wegen gesucht, Geschichten zu erzählen. Dabei hat sich besonders das Medium Film bei mir angepriesen; einfach, weil es von zartester Nuance bis zu donnernder Monumentalität sämtliche Kunstrichtungen in sich vereint.

Mit meinen Freunden zusammen habe ich dann das Label 'Amber Artworks' gegründet, unter dem wir heute noch Filmwerk produzieren. Einer unserer ersten Filme 'Ludus' findet sich, glaube ich, noch auf Youtube. Sowas haben wir in unserer Freizeit gemacht. Ich habe damals die visuelle Gestaltung, also das Production Design und die Animation übernommen, und von da an war der Schritt zu einer entsprechenden Ausbildung nicht mehr fern. Das Studienfach der Animation vereinte sämtliche Richtungen der bildenden Kunst, also Zeichnen, Malen, Modellieren usw. von der einfachen Bleistiftzeichnung und der Ausbildung in allen Belangen der theoretischen Kunst und Kunstgeschichte bis hin zu hochtechnisiertem, computergestütztem Design und Computeranimation. Das war das Richtige für mich.

Was hat man sich denn genau unter einem Concept Artist vorzustellen?

Ein Concept Artist ist ein Übersetzer. Er bringt etwas in visuelle Form, was er liest und hört. Er weiß welche Mittel anzuwenden sind, um gewünschte Emotionen und Atmosphären zu generieren. Und was am wichtigsten ist: er weiß, was man nicht tun sollte und was nicht funktioniert.

Du hast mit dem Kurzfilm "aQua ad lavandum" eine Menge Preise auf Festivals gewonnen, wovon handelt der Film und wie warst du daran beteiligt?

Ich war Creative Producer, Co-Regisseur und Production Designer und habe mich um die Animation gekümmert. - Der Film handelt von einem Individuum, das sich nach einer schrecklichen Tat in

sinnbildlicher Form mit seinem Gewissen auseinandersetzt. Ein kleines Making-Of kann man auch bei Youtube ansehen: http://www.youtube.com/watch?v=_gE1zh_kqW4

Für ein Tätowierer sind Delphine und Rosen schon fast verbotene Motive, gibt es auch bei deiner Arbeit Motive oder Szenen, die du eigentlich nicht mehr sehen kannst?

Ja, sicherlich. Natürlich bin ich Profi und mache, was ansteht, aber ich muss gestehen, dass Orks und Elfen mir langsam zum Hals rausgehen. Persönlich verabscheue ich die einfalllose Instrumentalisierung von Erotik; nämlich genau dann, wenn Produzenten nix einfallen oder wenn fehlende Tiefe durch Arsch und Titten kaschiert werden soll. - Leider gehört so ein Verzweiflungs-Sexismus auch zu meinem Beruf und zieht sich wie ein roter Faden durch das Fantasy-Genre, die Games-Industry und den Film. Ich bemühe mich in solchen Fällen aber stets darum, dem Kunden eine Alternative vorzuschlagen.

Ein steinreicher Millionär ist von deiner Arbeit begeistert und würde dir jedes Projekt finanzieren, was würdest du gerne realisieren?

Hach ja, ich könnte den steinreichen Millionär sogar noch viel steinreicher machen. Meine Schubladen quillen über von Projekten. - Aktuell sind wir an der Finanzierung zu einem Computerspiel dran. Parallel dazu steht das Konzept für einen weiteren Kurzfilm, der als Teaser für einen Spielfilm fungiert, dessen Drehbuch wir gerade schreiben; Finanzierung offen. Darüberhinaus bringen wir dieses Jahr hoffentlich die lang ersehnte Art-Collection mit Postern usw. an den Start. Die Köpfe und Colts rauchen. Das Leben ist viel zu kurz. Meine Langzeitplanung reicht aktuell bis ins Jahr 2035, was Projekte angeht.

Wenn sich die Finanzierung des Game-Projekts nicht verschiebt, hoffe ich im Herbst aber endlich Zeit dafür zu finden, meinen lang vorbereiteten Roman in Reinform zu schreiben, ein Artbook in den Druck zu geben und all meine Gedichte in einem Lyrikband herauszubringen.

Die Buchläden sind mittlerweile voll mit Fantasy-Literatur, hat sich diese neue "Fantasy-Welle" auf deinen Beruf ausgewirkt?

Ohne Fantasy und SiFi wäre ich wohl von meinen eigenen Projekten abhängig. Wenn es so eine Welle gegeben hat, dann hat sie leider den deutschen Film verpasst. Der staubt immer noch zwischen den beinamputierten Lesben und dem Nazi-Drama munter ein und ist stolz auf dumme Komödien mit zweifelhaften Schauspielern. - Aber wie schon gesagt, mir sind Autoren, Regisseure, Produzenten und Game Designer mit frischen, phantastischen Stoff immer herzlich willkommen ... wenns sein muss mach ich Euch auch nen Ork ...

lacht

Liest du selber (noch) aktuelle fantastische Literatur?

Ich habe leider wenig Zeit zum lesen; deswegen ist mir immer lieber wenn es ein ungekuerztes Hoerbuch gibt. Ich hoere immer gern Buecher, wenn ich gerade Grashalme oder so etwas male. - Drehbuecher lese ich ja in der Arbeitszeit ... die zaehlen also nicht.

Hast du in dem Genre einen Alltime-Favorite und/oder einen Geheimtipp?

Mir gefallen einfach glaubhafte und authentische, phantastische Stoffe. Nichts hasse ich mehr, als wenn etwas unglaubwuerdig, flach und ausgelutscht ist ... wie zum Beispiel die Kernphysikerin, die nebenbei ein Supermodell ist, sich in der Freizeit um hungernde Waisenkinder kuemmert und nen Job als Geheimagentin hat, in dem sie ihre Faehigkeit als unbesiegbare Samuraikaempferin, Waffenexpertin und Sprengstoffspezialistin zur Geltung bringen kann, waehrend sie noch Zeit dazu findet, uns bei immerwaehrenden Beauty-Shots unablaessig coole Sprueche um die Ohren zu hauen. Ich mag Charaktere mit Aengsten und Schwaechen; richtige Helden, die ihr Heldentum darin begruenden, dass sie eben diese Aengste und Schwaechen ueberwinden. Nur gute Geschichten erlauben mir gute Arbeit zu machen. Wenn ich Scheisse lackiere, stinkts vielleicht nicht mehr so doll, bleibt aber dennoch Scheisse.

Du bist auch Rollenspieler, macht sich das in deiner Arbeit irgendwie bemerkbar? Vielleicht als Inspiration oder aehnliches?

Na klar, ich bin quasi auch 'User' der Produkte, die ich mitgestalte. Ich weiss einfach wie sich etwas spaeter 'anfuehlt' beim Spielen und Anschauen. Ganz besonders hilfreich hat sich immer das LARP erwiesen. Es ist einfach immer sehr von Nutzen, wenn man weiss wie eine Ruestung funktioniert, das Feuer schmerzlich raucht, das man in diesen ganzen laecherlichen Bikinikostuemen des HiFa nach zwei Tagen nackt in der Wildnes stehen wuerde und das es unmoeglich ist sich in weisser Gewandung bei Nacht unbemerkt anzupirschen. Das und so vieles mehr in klaeglichen Selbstversuchen erprobt *lacht*

Kannst du noch Filme oder Illustrationen anschauen, ohne sie gleich zu analysieren und technisch zu bewerten?

Leider gaenzlich nicht. Das fuehrt auch dazu, dass ich Freizeit, Urlaub und Erholung ganz anders gestalten muss als manch ein anderer; sonst bin ich permanent am Arbeiten.

Mythologie spielt in deinen Bildern eine große Rolle, beziehst du dich dabei auf eine bestimmte Kultur?

Ich bin natuerlich sehr abendlaendisch und christlich gepraeagt, aber ich hole mir was ich kriegen kann, um mich zu inspirieren. Besonders ansprechend finde ich die Mythologie der antiken Mittelamerikaner, das Tarot, den tibethischen Totenkult und das babylonische und phoenizische Goetterpantheon.

Du hast mit deinen Bildern unzählige Figuren und Wesen zum Leben erweckt, gibt es darunter auch eine die immer wieder kehrt (bewusst oder unbewusst) oder die du gerne mal persönlich kennen lernen möchtest?

Impedim aus meinem letzten Film taucht immer wieder auf ... er ist das geplagte Gewissen und ein schreckliches Monster, das nach Vereinigung mit dem Ich verlangt, weil es so lange weggesperrt wurde. Ich hege grosse Sympathie fuer ihn und habe Mitleid. Allerdings habe ich auch grosse Angst vor dem eigenen Monster im Keller wie jeder Mensch ...

Danke fuer die grossartigen Fragen!