

M

Till Bamberg



**DIE
MAGIE
DES
VISUELLEN**

**DIE ENTSTEHUNG VON
ILLUSIONEN IM FILM**

**Interviews mit Filmkünstlern zu
Special & Visual Effects**

Till Bamberg

Magie des Visuellen

Die Entstehung von Illusionen im Film
Interviews mit Filmkünstlern zu
Special-&Visual Effects


MÜHLBEYER
FILMBUCHVERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2024 Mühlbeyer Filmbuchverlag
Inh. Harald Mühlbeyer
Frankenstraße 21a
67227 Frankenthal
www.muehlbeyer-verlag.de

Umschlagbild:

© Martin Mercer / Konzeptzeichnung HELLRAISER III – HELL ON EARTH

Umschlaggestaltung: Steven Löttgers, Löttgers-Design Birkenheide /
Harald Mühlbeyer

ISBN:

978-3-945378-73-1 (Print)
978-3-945378-74-8 (PDF)
978-3-945378-75-5 (Epub)
978-3-945378-76-2 (Mobipocket)

Druck: BoD, Norderstedt
Printed in Germany

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Inhaltsverzeichnis

1. Preproduction.....	7
Grußwort: »Das goldene Zeitalter der Spezialeffekte«.....	10
Konzept.....	15
CASTING.....	16
2. Die Ausstattung im Realfilm.....	19
Portrait David L. Snyder.....	20
DEMOLITION MAN (1993).....	23
Im Gespräch mit David L. Snyder.....	26
3. Die Kamera im Film.....	34
Porträt Jacques Haitkin.....	36
A NIGHTMARE ON ELM STREET (1984).....	38
THE HIDDEN – DAS UNSAGBAR BÖSE (1987).....	39
Im Gespräch mit Jacques Haitkin.....	40
4. Die Texturen im Film.....	47
Portrait Gino Acevedo.....	48
ALIEN 3 (1992).....	50
Im Gespräch mit Gino Acevedo.....	52
5. Die Special-Make-Up-Effekte im Film.....	58
Portrait John Dods.....	59
SPOOKIES – DIE KILLERMONSTER (1986).....	60
Im Gespräch mit John Dods.....	61
6. Das Sculpting im Film.....	73
Portrait Gary Pollard.....	74
ALIEN 3 (1992).....	75
Im Gespräch mit Gary Pollard.....	76
7. Die Stop-Motion im Film.....	89
Tribut an Ray Harryhausen.....	90
Portrait Harry Walton.....	92
IM LAND DER SAURIER (1974 – 76).....	94
Im Gespräch mit Harry Walton.....	96
8. Das Matte Painting im Film.....	108
Portrait Mark Sullivan.....	109
DEMOLITION MAN (1993).....	110
Im Gespräch mit Mark Sullivan.....	111
9. Die Requisiten im Film.....	119
Portrait Simon Weisse.....	121
DAS PARFUM – DIE GESCHICHTE EINES MÖRDERS (2006).....	122

Im Gespräch mit Simon Weisse.....	122
Portrait Doug McCarthy.....	131
PROMETHEUS – DUNKLE ZEICHEN (2012).....	133
Im Gespräch mit Doug McCarthy.....	134
10. Die Animatronik im Film.....	143
Portrait Gustav Hoegen.....	144
PROMETHEUS – DUNKLE ZEICHEN (2012).....	145
Im Gespräch mit Gustav Hoegen.....	146
11. Die Miniaturen im Film.....	158
Portrait Bruce MacRae.....	159
GODZILLA (1998).....	160
12. Der Formenbauer im Film.....	186
Portrait Enrico Altmann.....	187
INCEPTION (2010).....	189
Im Gespräch mit Enrico Altmann.....	190
13. Die Musik im Film.....	198
Portrait John Ottman.....	199
DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN (1995).....	200
Im Gespräch mit John Ottman über Filmmusik.....	201
14. Der Schnitt im Film.....	209
DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN (1995).....	210
Im Gespräch mit John Ottman.....	210
15. Die Front- und Rückprojektionen im Film.....	217
2001: ODYSSEE IM WELTRAUM (1969).....	218
Portrait Frank Schlegel.....	219
Im Gespräch mit Frank Schlegel.....	220
16. Die visuellen Effekte im Film.....	231
Portrait Dennis Skotak.....	232
ALIENS (1986).....	233
Im Gespräch mit Dennis Skotak.....	235
17. Epilog: Ein Gespräch über den Film mit Dr. Rolf Giesen.....	262
18. End Credits.....	272

1. Preproduction

Am Anfang war das Wort. Das stimmt sogar. Und zwar ein Schriftliches. Im Drehbuch. Oder vielleicht auch auf einem Zettel mit Einfällen. Auf jeden Fall wird irgendwann einmal die Idee zu einem Film aufgeschrieben. Was dann folgt ist die Entwicklung einer Geschichte, die (ein paar Jahre später) dann das Licht der Leinwand erblickt. So in etwa läuft die Gestaltung eines Filmes ab. In dem breiten Zeitraum zwischen diesem ersten Wort und dem fertigen Produkt liegen viele große und kleine Schritte. Planungen, Zeichnungen, Besprechungen und vieles mehr werden benötigt, damit wir uns erfreuen können am laufenden Bild. Hunderte Personen sind an der Fertigstellung eines Filmes beteiligt. Doch nur wenige sind es, die die breite Öffentlichkeit kennt. Meist die großen Namen der Schauspieler und die Regisseure. Doch was ist mit den vielen kreativen Köpfen hinter dem Film? Was ist mit den Namen, die vieles möglich machen, aber die nie den Weg in die Öffentlichkeit finden? Sie sind es, die einen Film zu einem Film machen. Und denen ist dieses Buch gewidmet: den unbesungenen Helden des Zelluloids. Nun stellt man sich vielleicht die Frage, warum man überhaupt ein neues Filmbuch schreibt. Es gibt doch bereits zahlreiche Bücher, die sich mit dem Medium Film beschäftigen. Natürlich gibt es die. Dieses Buch hat auch nicht den Anspruch, das Rad neu zu erfinden. Nur fehlt es bei vielen Veröffentlichungen an einem kleinen, aber wichtigen Detail: Die Kreativen kommen kaum selbst zu Wort. Dies soll hier anders sein, und zwar in aller Ausführlichkeit. Dieses Buch bietet Platz für Informationen aus erster Hand. Kein bloßes Nacherzählen oder eine Aufzählung lexikalischer Begriffe. Hier sprechen diejenigen, die ihren Einfluss im Bereich des Films und des Fernsehens hinterlassen haben. Ungefiltert und ehrlich.

Die Auswahl der Kreativen, die dieses Buch ausfüllen, ist aber nicht zufällig gewählt. Als passionierter Filmfreund haben mich schon immer die Menschen interessiert, die an bestimmten Filmen mitgewirkt haben. Und die wurden hier gezielt gefragt. Meist waren es Filme aus den 1980er und 90er Jahren, die diese Passion vorangetrieben haben. Aufgewachsen in einer Zeit, die man als unbekümmert bezeichnen kann, versetzte man sich als Kind/ Jugendlischer für die Zeit des Filmes in eine andere Welt. Man erlebte sie mit allen Fasern des Körpers. (Was genau dies bedeutet wird im Unterkapitel Konzept erläutert.)

Was aber war an den Filmen dieser Ära so besonders? Was hat diese Filme ausgemacht und warum lohnt es sich, einmal genauer auf sie zu schauen? Ein Film beinhaltet so viele verschiedene Künste, die kaum oder selten Beachtung

finden. Das ist, wenn man ein Film als Gesamtwerk betrachtet, nicht nur ungerecht, sondern auch respektlos. Hat man auch mal von den Künstlern hinter diesen Filmen etwas gelesen oder gehört? Was sie zu erzählen haben ist es, was Filmgeschichte ausmacht. Daraus kann man lernen, und man bewahrt die Kunst dieser Menschen auf.

Wie jeder Cinephile habe auch ich irgendwann meinen ersten Film gesehen: *IN EINEM LAND VOR UNSERER ZEIT* (1986), damals im Kino. Berührend war es und emotional. Der nächste Film, an dem ich mich bewusst erinnere, war *STAR TREK VI – DAS UNENTDECKTE LAND* (1991), ebenfalls im Kino. Dieser Film hat mich schwer beeindruckt. Abgesehen von der eigentlichen Geschichte waren es vor allem die Weltraumschlachten mit den Klingonen und die Maske, die mich begeistert haben. Eine Sache hatte mich bereits damals ein wenig gestört. Es waren die herumfliegenden Bluttröpfchen, die ich bereits damals nur bedingt gelungen fand. Aber hier stellte ich mir das erste Mal die Frage: »Wie haben die das gemacht?«

Dieses Gefühl überkam mich im Laufe der Jahre, die da folgten, immer wieder. Viele innovative Filme aus dem fantastischen Bereich haben mich dazu veranlasst nachzudenken, wie diese Tricks funktionieren. In den frühen 1990er Jahren sah ich im Fernsehen das erste Mal *DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT* (1982). Damals wurde dieser Film anscheinend ungeschnitten ausgestrahlt. Und was ich da erblickte, ließ mich erschauern. Horror in Reinkultur mit Effekten, die noch heute überzeugen. Es folgte dann *ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT* (1979). Dies war mein Schlüsselmoment. Hier wollte ich unbedingt wissen, wie die Kreativen diese Welt erschufen. Ich versuchte (damals gab es noch kein Internet) alles zu bekommen, was ich ergattern konnte, um einen Blick hinter die Kulissen zu erhalten. Gleich danach setzte ich *ALIENS – DIE RÜCKKEHR* (1986) an und war noch mehr begeistert. Auch hier wollte ich alles wissen. Aber der größte Trick, den ich je sah und der mich veranlasste, ganz und gar in diese Materie einzutauchen, war aus *POLTERGEIST* (1982). Es gibt dort eine Szene in der Küche. Die Mutter spricht mit ihrer Tochter und wandert zwischen Essbereich und Küche hin und her. Die Kamera folgt ihr. Alles geschieht ohne Schnitt. Und auf einmal sieht man, innerhalb von Sekunden, wie sich im Essbereich die Stühle stapeln. Jahrelang wollte ich wissen, wie sie diesen Trickgemacht haben. Als ich es dann herausfand, war ich umso mehr begeistert. Es war ein einfacher Theatertrick mit einer drehbaren Bühne. So simpel und doch so effektiv.

Dies waren im Grunde die Filme, die mich beeindruckt hatten. Und ich wollte mehr wissen. Filme aus jener Zeit (1970 – ca. 2000) haben mich am meisten beeinflusst. Es war eine wunderbare Ära der praktischen Effekte und der

visuellen Magie, die noch nicht zu überfrachtet war. Es wurde wohlweislich gewählt, was und wie man etwas zeigte. Viele namhafte Filmkünstler haben in dieser Zeit Filmgeschichte geschrieben. Auch wenn man sie vielleicht weniger kennt als die ganzen großen Namen. Einer dieser Filmkünstler ist der ehemalige Modellbauer Stephen R. Santangelo. Auch er war in dieser »goldenen Ära« tätig und hat dort u.a. an solch Filmen mitgewirkt wie PLANET DES SCHRECKENS (1981), DER WEIßE HAI 3-D (1983) oder DER BLOB (1988). Wie er diese Zeit rückblickend betrachtet, stellte er in dem folgenden Beitrag dar.

Grußwort: »Das goldene Zeitalter der Spezialeffekte«

von Stephen R. Santangelo



Abb.1.1 Stephen R. Santangelo mit einer Miniaturstraßenlaterne für *THE BLOB*.

Mit der Veröffentlichung von *KRIEG DER STERNE*, *UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DRITTEN ART* (beide 1977) und *DER WEIBE HAI* (1975) hatte sich der Film für immer verändert. Diese SFX-Extravaganzen wurden von ihren Vorgängern beeinflusst: *ERDBEBEN* (1974), *DIE HÖLLENFAHRT DER POSEIDON* (1972), *FLAMMENDES INFERNO* (1974) und *2001: ODYSSEE IM WELTRAUM* (1969). Das »neue« Kino wurde als »Event« geschaffen, um das Publikum zu begeistern und trotzdem eine Storyline aufrechtzuerhalten.

Die neuen Künstler und Handwerker waren jung und bereit, das Geschäft zu übernehmen. Ich war Mitte 20, wie so viele andere, die sich von dem neuen Genre des Filmemachens angezogen fühlten. Dann gab es die wenigen, die in ihren 30ern die aufstrebenden Patriarchen in der Produktion von SFX-Filmen waren; bekannte

Namen wie George Lucas und Steven Spielberg. Und es dauerte nicht lange, bis Frauen eine dominierende Kraft in der neuen visuellen Kunst wurden.

Die Studios erkannten, dass mit SFX-Filmen viel Geld zu verdienen war und die Möglichkeiten grenzenlos waren, um den neuen Markt der Kinogänger zu erobern. Von Big-Budget-Major-Studio-Produktionen bis hin zu Low-Budget-Kleinstudios, alle fanden große Gewinne in dem neuen Genre. Weltraumfilme wurden mit einer phänomenalen Geschwindigkeit produziert. Ich hatte die Gelegenheit, an Filmen wie Roger Cormans *SADOR – HERRSCHER IM WELTRAUM* (1980) und *PLANET DES SCHRECKENS* mit Robert und Dennis Skotak zu arbeiten, die später die wunderbaren visuellen Effekte für *ALIENS* kreierten.

Nachdem ich vier Jahre lang freiberuflich gearbeitet hatte, gründete ich meine eigene Firma, Dimensional Effects, die sich auf Miniaturen und SFX-Handrequisiten spezialisierte. Als die Firma wuchs, verzweigte sich die FX-Arbeit in den Bereich der TV-Werbung und der TV-Shows. TV-Werbespots waren reichlich mit FX-Arbeiten bestückt. Der erste Werbespot, bei dem ich die Gelegenheit hatte, viele der FX zu kreieren, die Miniatursets, Live-Action und

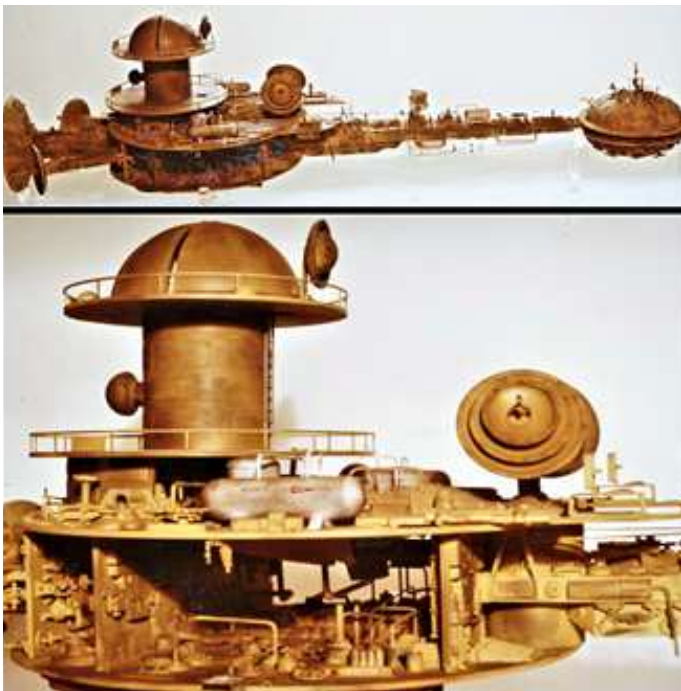


Abb. 1.2 Modell von Stephen R. Santangelo für *PLANET DES SCHRECKENS*.

Zellanimation kombinierten, war ein M&M Candies Spot, bei dem die gesamten 60 Sekunden in und auf Miniatursets stattfanden. Wir kreierten zahlreiche Miniaturen, die durch 10.000 Fuß Glasfaserkabel hervorgehoben wurden, und die Live-Action wurde in diese Miniaturen eingefügt, mit der Magie der sogenannten »Wandermasken« (also bewegliche Matte Paintings) die später in den 90er-Jahren – heute – durch CGI ersetzt werden. In den 80er Jahren arbeiteten wir an über 60 Werbekampagnen und bauten überdimensionale Requisiten für Nahaufnahmen und Miniatursets für Totalen und Establishing Shots. Die TV-Werbung der 1980er Jahre wurde mit dem Aufkommen von SFX zu einem Erlebnis. Miniaturen, Grafiken, überdimensionale Requisiten und dramatische Lichteffekte wurden zu den neuen Marketinginstrumenten. Es ging nicht nur darum, das Produkt zu zeigen und zu verkaufen; es war ein Thema, das die Zuschauer in eine neue Erfahrung mitnahm, die wir in Werbespots wie M&M Candies, Gillette, Dodge, Pontiac, GE, Quaker State, McDonald's und so vielen anderen kreierten. TV-Werbespots erzählten eine Geschichte, die durch SFX geschaffen wurde, um die konzeptionelle Entwicklung einer neuen Welt ohne Grenzen zu erleichtern.

Die 80er Jahre waren ein boomendes Geschäft für Spezialeffekte, und der Anspruch, frühere Produktionen zu übertreffen, war hoch. Die größte Herausforderung bestand darin, etwas zu erschaffen, das noch nie auf Film gemacht worden war, und das bedeutete, verschiedene Materialien zu finden oder zu »erfinden«, die die Handlung zum Leben erwecken. Mit einem naturwissenschaftlichen Hintergrund machte es mir außerordentlich viel Spaß, eine



Abb. 1.3 Miniaturschloss für einen Werbespot für M & M's von Stephen R. Santangelo.

Vielzahl von Chemikalien zu verwenden, um spezielle Materialien zu kreieren und die früheren Materialien, die seit Jahrzehnten in der Filmproduktion verwendet wurden, zu ersetzen. Einige der aufregenden FX-Filme, an denen ich das Vergnügen hatte zu arbeiten, waren STAR TREK IV, V und VI, bei denen ich zahlreiche Handrequisiten und Teile für die klingonischen Schiffe und die Entwicklung der Enterprise kreierte. Eine interessante Anmerkung: Die verschiedenen Handkommunikatoren, die in den 80er Jahren kleinere Änderungen erfuhren, wurde schließlich zum frühen Design für kompakte Klapphandys. Obwohl es sich um nicht bedienbare Handrequisiten handelte, folgten wir den Blaupausen, die sehr spezifisch waren. In Filmen wie den STAR TREKS gab es exakte Spezifikationen, die zu befolgen waren. In vielen Low-Budget-Action-Filmen aus dem Weltraum hatten wir viel mehr Freiheiten im Design, solange die Miniatur-Raumschiffe und Handrequisiten innerhalb der Parameter des gewünschten Themas blieben, wie z.B. bei SADOR oder PLANET DES SCHRECKENS. Übrigens war es eine Freude, mit Mr. Corman zu arbeiten.

Vieles von dem, was in den frühen Tagen der neuen Ära der FX geschaffen wurde, war Kit-Bashing: eine Form des Modellbaus. Hierbei werden im Handel erhältliche Bausätze nicht gemäß deren Bauanleitungen zusammengesetzt. Man kombiniert Teile verschiedener Bausätze miteinander (englisch Bausatz= kit – Schlagen/ Zerschmettern= bash). Dabei entstehen ganz neue Modelle oder Abwandlungen der Originalmodelle. Diese Methode wurde für alles verwendet. In jedem Sci-Fi-FX-Film, von Low-Budget bis Big-Budget, war Kit-Bashing König. Militärpanzer und Flugzeugträger der Marine waren die beliebtesten Hobby-Modelle, die verwendet wurden. Sie erfüllten ihren Zweck sehr effektiv. So oft fuhr ich irgendwo hin und sah Schrott in einer Mülltonne oder am Straßenrand und dachte: »OMG! Das könnte ich gebrauchen!« Es gab Zeiten, in denen eine Gruppe von uns auf Schnitzeljagd ging und einige der unglaublichsten Teile und Stücke fand, die wunderbar auf Sci-Fi-Sets, Miniaturen und Handrequisiten passten. Als die Nachfrage nach mehr Kreativität und ausgefeilten Effekten immer größer wurde, entstand der Bedarf an hochpräzisen Reproduktionen. Dies ist der Punkt, an dem CNC (Computer Numerically Controlled)-Maschinen in den meisten physischen FX-Werkstätten der Stadt üblich wurden. Diese Technologie produzierte sehr präzise Stücke; innerhalb von ein paar Tausendstel eines Zolls. Vor allem bei Nahaufnahmen, wenn diese Teile auf dem Bildschirm vergrößert wurden, war Präzision unabdingbar.



Abb 1.4 Eine Telefonzelle für THE BLOB von Stephen R. Santangelo.

SFX war nicht auf Film und Fernsehen beschränkt. Mit dem Aufkommen des Kabelfernsehens und speziell von MTV begann die Musikindustrie, FX in ihren Videos einzusetzen und auf Live-Auftritte auszuweiten. In den 80er Jahren war ich stark an Videos von so populären Künstlern wie Michael Jackson und Elton John beteiligt. Schließlich schufen Musikvideos ein Ambiente, und Live-Auftritte wurden zu einem »Event«, das in die Fußstapfen der »Event«-Filme trat.

Die FX-Community war ein Team von engagierten Künstlern, die dem Traum folgten, die Vergangenheit neu zu erschaffen und die Zukunft durch ihre und unsere fantasievolle Vision zu gestalten. Diese Bilder aus der Vergangenheit und Zukunft haben die Kraft, uns zu inspirieren, zu faszinieren und uns in eine Zeit und an einen Ort zu versetzen, von dem wir nur träumen können. Der Nervenkitzel von 35 Jahren, an der unglaublichsten Ära des Filmemachens und der kreativen Kunst beteiligt zu sein, mit ikonischen Produktionen aus der Vergangenheit, von denen wir alle träumen, war und ist immer noch das schönste Kapitel mit dem größten Einfluss in der Filmgeschichte.

Konzept

Wenn wir einen Film sehen, erleben wir ihn. Mit allen Fasern unseres Körpers und unserer Sinne. Wir fühlen ihn, wir leben ihn. Jeder Film, egal aus welchem Genre er kommen mag, verursacht eine Gefühlsregung in uns. Unser Körper reagiert, unserer Wahrnehmungen werden beeinflusst. Jedes Kapitel dieses Buches versucht zu erläutern, wie unser Körper auf die jeweilige Technik reagiert. Wie reagieren wir bei Stop-Motion? Was sehen wir mittels der Kamera? Was fühlen wir, wenn es um Texturen geht? All dies wird einführend in jedem Kapitel behandelt. Denn es geht um die unterschiedlichen Wahrnehmungsebenen jeder Technik.

Anschließend werden einige Filmschaffende, die diese Technik maßgeblich vorangetrieben haben, vorgestellt. Denn sie sind es, die hinter den Kulissen unsere Träume wahr werden lassen. Die Porträts der interviewten Personen sind keine »normalen« Porträts. Sie basieren auf den Aussagen derjenigen Person, die in diesem Kapitel vorgestellt wird. Somit ist das Porträt sehr viel mehr persönlicher gestaltet als andere Kurzbiografien, die man überall findet. Auch kommen dort zum Teil Informationen vor, die man nirgends finden kann.

Exemplarisch für die jeweilige Technik stelle ich dann je einen meiner Lieblingsfilme vor oder Szenen aus diesem Film, um diese Technik dementsprechend zu erläutern. Zu jedem der filmischen Gewerke gibt es dann ein Interview mit einem Filmkreativen, der die jeweilige Technik anwendet. Es sind Interviews, die detailliert und ausführlich (mit zahlreichen exklusiven Fotos versehen) diese Person zu Wort kommen lässt, mit Informationen aus erster Hand. Denn es war mein Anliegen, dass diese Künstler ihr Schaffen einer Öffentlichkeit präsentieren, die sie sonst weniger wahrnimmt. Vielen Fachtermini aus dem Filmbereich habe ich versucht, so gut es geht, eine deutsche Bedeutung gegenüberzustellen.

Es war mir im Besonderen wichtig, dass hier auch deutsche Künstler zur Sprache kommen. Schließlich ist Film ein internationales Produkt, bei dem viele Kreative aus Deutschland ebenfalls ihr Können zur Schau stellen. Mit Frank Schlegel, Simon Weisse und Enrico Altmann werden in diesem Buch Filmschaffenden aus drei unterschiedlichen Bereichen vorgestellt. Doch wer sind diese Künstler, die in diesem Buch vorkommen?

Casting

Die Interviewpartner wurden gezielt ausgewählt. Jeder von ihnen arbeitete an einem Film mit, den ich über alles schätze. Wobei es bei der Auswahl nicht um Beliebigkeit ging: Jeder Film hat mich insbesondere im Bereich der jeweils besprochenen Technik überaus angesprochen. Die Künstler werden in den einzelnen Kapiteln noch näher vorgestellt. Dennoch möchte ich einen Überblick geben, warum diese Person ausgewählt wurde.

Als ich das erste Mal *DEMOLITION MAN* (1993) sah, war ich begeistert über die Gestaltung einer nicht ganz so fernen Zukunft. Besonders die Szene im Konferenzraum, bei dem sich die Bildschirme drehen, hatte es mir angetan. Der Ausstatter David L. Snyder (*BLADE RUNNER*, 1982) war dafür verantwortlich. Und somit ist er Teil des Buches geworden.

A NIGHTMARE ON ELM STREET (1984) und *THE HIDDEN* (1987) gehören immer noch zu den Filmen, denen ich eine unheimliche visuelle Kraft zuspreche. Jeden auf seine Art und Weise. Jacques Haitkin war der Hauptkameramann dieser Filme. Sein Auge ist es, das mich veranlasste, ihn mit in dieses Buch zu nehmen.

Der ausgewachsene Xenomorph in *ALIEN 3* (1992), das bizarre Äußere von Sil aus (1995) oder die ganzen Orks und Uruk-Hais aus *DER HERR DER RINGE*-Trilogie (2001- 2003) sind nur deshalb so gruselig, da sie ein dementsprechendes Äußeres haben. Gino Acevedo hat hier die Oberflächen geschaffen. Und somit muss er mit in dieses Buch des Visuellen gehören.

Monster, Mumien, Spinnenfrauen. Kein ordentlicher 1980er-Grusel-/ Horrorfilm kam ohne ein wunderbares Monster aus. John Dods hat mit seinen Schaffen zu *SPOOKIES – DIE KILLERMONSTER* (1986) mit dazu beigetragen, dass ich schöne schlaflose Stunden hatte. Also musste er einfach mehr erzählen.

Kein fantastisches Wesen kann einfach so entstehen. Es bedarf vieler Produktionsdurchläufe. Einer, wenn nicht sogar der wichtigste Schritt bei der Gestaltung eines Wesens ist die Bildhauerei (Sculpting). Gary Pollard war hier tätig und sorgte mit seinem Können dafür, dass *ALIEN 3* so fantastisch wurde, oder auch, dass *Hellboy – Die goldene Armee* (2008) so viele wunderbare Kreaturen hatte. Pollard musste mit dabei sein.

Harry Walton ist eine wahre Legende der Stop-Motion, einer Filmtechnik, die Maßstäbe setzte. Als junger Bub sah ich die Fernsehserie *IM LAND DER SAURIER* (1974 – 76). Walton war mit verantwortlich, dass diese Dinos zum Leben erweckt wurden. Auch in *ROBOCOP 2* (1989) setzte er sein Könnenein. Ich fühle mich sehr geehrt, dass er ein Teil dieses Buches geworden ist.

Ferne Welten, utopische Szenerien, fantastische Landschaften. All dies kann man heute digital entwickeln. Früher musste dies gemalt werden. Mark Sullivan gehört mit zu diesen erstklassigen Künstlern des Matte Paintings. Oscar-nominiert für *HOOK* (1991), war es allerdings *DEMOLITION MAN*, welcher mit seinen Arbeiten beeindruckte. Ich bin überglücklich, dass er für dieses Projekt zur Verfügung stand.

Der Zauberstab von Harry Potter, das Messer von John Rambo oder der Schlagstock, den Hannibal Lecter schwingt, bevor er Sergeant Pembry umbringt. All dies sind Requisiten, die einen Film sehenswert machen. Aber nicht nur diese kleinen Requisiten sind es. Hiervon berichten Doug MacCarthy (*PROMETHEUS*, 2012) und der Deutsche Simon Weisse. Weisse ist unbestritten ein wahrer Grandseigneur seines Fachs. Er berichtet vor allem über deutsche Produktionen.

Animatronische Effekte haben mich schon immer fasziniert. Sei es der bewegliche Facehugger in *ALIENS* oder kleine Mäuse in *MÄUSEJAGD* (1997). Als ich den Kopf des Konstrukteurs in *PROMETHEUS* sah, dachte ich zunächst, es wäre CGI. Dabei war er voll animatronisch. Gustav Hoegen war dafür verantwortlich. Hier erzählt er sehr viel mehr über diese wunderbare Technik.

Modelle und Miniaturen sind bei vielen Filmen unentbehrlich. Der Modellbauer Bruce MacRae ist nicht nur eine Legende im Modellbau. Er veredelte auch Filme wie *TITANIC*, *STARSHIP TROOPERS* oder *AIR FORCE ONE* (alle 1997) mit seinem Können. Was er erzählt, ist schlicht und ergreifend Filmgeschichte.

Der Deutsche Enrico Altmann war über 20 Jahre lang Mitglied der New Deal Studios und hat hier an den Effekten für *INCEPTION* (2010) oder *THE DARK KNIGHT* (2008) mitgewirkt. Über seinen fantastischen Werdegang und was Formengießen mit Filmkunst zu tun hat, berichtet er hier.

Der Oscarpreisträger John Ottman (2019 für *BOHEMIAN RHAPSODY*) ist ein Sonderfall. Denn Ottman ist nicht nur Komponist, sondern auch (meist) Cutter seiner eigenen Werke. Und dies zeigte er bereits in seinem Langfilmdebüt *DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN* (1995), welcher ein wahres Meisterwerk ist.

Frank Schlegel ist einer der Urgesteine der deutschen VFX und SFX-Szene. Bereits seit fast 40 Jahren im Geschäft, arbeitete er bereits mit Regisseuren zusammen wie Wim Wenders, Roland Emmerich oder Wes Anderson. In diesem Buch berichtet er vieles zum Thema der Front- und Rückprojektion und über die Zeit, als es in Deutschland noch so gut wie keine Ausrichtung im Bereich der visuellen Effekte gab.

Im Grunde besteht fast jeder Film aus visuellen Effekten. Auch wenn man sie kaum sieht. Dennis Skotak (den man immer mit seinem Bruder Robert in einem Atemzug nennen muss, denn die beiden arbeiten stets zusammen) ist ein Meister auf diesem Gebiet. 1990 bekam er für *THE ABYSS* einen Oscar. In diesem Buch berichtet er über viele technische Details seiner Arbeit. Ein Muss für jeden Freund von Effekten.

Dies alles sind wunderbare Gesprächspartner und Kollaborateure dieses Buches. Sie alle sind Magier des Visuellen.

Stichwortverzeichnis

12 O'Clock High.....	163	Das Imperium schlägt zurück.....	75, 206f.
17. Epilog: Ein Gespräch über den Film mit Dr. Rolf Giesen.....	267, 272	Das Parfum.....	122, 125f.
20.000 Meilen unter dem Meer.....	108, 170	Das Phantom der Oper.....	62
2001: Odyssee im Weltraum.....	10, 75, 109, 190, 209, 218, 223, 264, 270	Das Tier.....	76
2010: Das Jahr, in dem wir Kontakt aufnehmen.....	181	Davey & Goliath.....	93
A Nightmare Before Christmas.....	193	Days of Heaven.....	35
A Nightmare on Elm Street.....	16, 37f., 41, 52	Delta III – Wir wollen nicht zurück zur Erde. 166	
A Nightmare on Elm Street 5.....	53	Demolition Man.16f., 20f., 23ff., 27ff., 108, 110, 112ff.	
Air Force One.....	17, 159, 166f., 177	Der amerikanische Freund.....	219
Airport '79 – Die Concorde.....	164	Der Bär.....	220
Alarm.....	116	Der Blob.....	9
Alarm im Weltall.....	76, 166	Der Clou.....	209, 212
Alien.....	8, 26, 47, 50, 54, 133, 146, 188, 190, 201, 205, 237, 248	Der Drachentöter.....	76
Alien – Die Wiedergeburt.....	34, 69	Der Duft der Frauen.....	37
Alien 3.....	16, 48ff., 53ff., 73, 75, 81ff., 132	Der dunkle Kristall.....	143
Alien Xmas.....	194	Der Exorzist.....	58
Alien: Resurrection.....	34	Der Glöckner von Notre Dame.....	62
Aliens.....	8, 11, 17, 19, 35, 50, 54, 83, 85, 131, 135, 143, 159, 209, 231ff., 235ff., 240ff., 246ff., 250f., 260f.	Der gute Hirte.....	187, 192
Als Dinosaurier die Erde beherrschten.....	109	Der Herr der Ringe.....	16, 34
Ambulance.....	44	Der Herr der Ringe: Die Gefährten.....	183
An American Werewolf in London.....	71, 76	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs... 57	
Aquaman.....	70	Der Höllentrip.....	76
Arac Attack – Angriff der achtbeinigen Monster.....	198, 207	Der letzte Kaiser.....	19
Army of Darkness.....	182	Der mit dem Wolf tanzt.....	206
Asteroid City.....	120	Der Musterschüler.....	209
Astro Boy.....	201, 206	Der mysteriöse Dr. Lao.....	110
Auslöschung.....	120, 141	Der Pate.....	26
Avatar.....	57	Der Schrecken vom Amazonas.....	34, 48
Babylon Berlin.....	128f.	Der Stoff, aus dem die Helden sind.....	240
Batman.....	161, 172	Der Tag, an dem die Erde stillstand.....	166
Batmans Rückkehr.....	231, 235, 251, 255	Der weiße Hai.....	10, 35, 143, 190
Ben Hur.....	19, 73, 108, 116	Der weiße Hai 3-D.....	9
Beverly Hills Cop.....	37	Der Wolfsmensch.....	48, 58
Blade Runner.....	16, 20ff., 26ff., 31, 33, 81, 108	Der Zauberer von Oz.....	59
Blade Runner 2049.....	27	Die Abenteuer des Baron Münchhausen.....	119, 121
Blood & Gold.....	220	Die Bertinis.....	226
Bohemian Rhapsody.....	17, 199, 209ff.	Die Besucher.....	145
Bonanza.....	21	Die Boxtrolls.....	187, 193f.
Brainstorm.....	26	Die Chroniken von Narnia – Der König von Narnia.....	187
Bram Stokers Dracula.....	159	Die fantastische Reise.....	158
Brazil.....	123	Die Frau in Rot.....	32
Buck Rogers.....	21	Die Höllenfahrt der Poseidon.....	10
Cable Guy – Die Nervensäge.....	216	Die Kanonen von Navarone.....	264
Captain Phillips.....	41	Die Klapperschlange.....	231, 233, 244, 258
Cast Away.....	119	Die Liga der außergewöhnlichen Gentleman... 187, 191	
Charlie und die Schokoladenfabrik.....	156	Die Maske.....	47
Cherry 2000.....	44	Die Mumie.....	48
Children of Men.....	34	Die Mumie kehrt zurück.....	76
Cloud Atlas.....	126	Die Rückkehr der Jedi-Ritter.....	146, 152f., 182
Cold Lazarus.....	134	Die Schöne und das Biest.....	70f.
Creature from the Black Lagoon.....	34	Die Stadt der verlorenen Kinder.....	35, 120
Crimson Tide.....	179	Die üblichen Verdächtigen.....	17, 198, 200, 202ff., 209ff.
Curiosity Shop.....	93	Die Unbestechlichen.....	212
Dark.....	129	Die unendliche Geschichte 2.....	120
Dark Star.....	135	Die unendliche Geschichte 3.....	120
Das Boot.....	219	Die Zeitmaschine.....	256
Das Ding aus einer anderen Welt.....	8, 58, 108, 110, 236	Dinosaur Story.....	33
Das fünfte Element.....	79, 161, 178	Dinosaurs: The Terrible Lizards.....	101
		Dr. Who.....	79
		Dracula.....	172, 182

Dragonheart.....	82
Dreist und gottesfürchtig.....	21
Duell.....	190
E.T. – Der Außerirdische.....	108, 143
Ein Gesicht in der Menge.....	40
Einer mit Herz.....	27
Endstation Mond.....	235
Erdbeben.....	10, 108, 190
Event Horizon.....	120, 123
Evolver.....	40
Fallout.....	70
Fast & Furious 7.....	44f.
Fast & Furious 8.....	35, 43f.
Fist of the North Star.....	40
Flammendes Inferno.....	10, 190
Fliegende Untertassen greifen an.....	89, 267
Formicula.....	76
Frankenstein.....	48, 58
Frankenstein trifft den Wolfmenschen.....	76
Frankenweenie.....	32
Friday Night Surprise.....	52
Future Projekt – Die 4. Dimension.....	32
Game of Thrones.....	120, 134
Gate – Die Unterirdischen.....	197
Ghandi.....	33
Ghost Busters: Frozen Empire.....	141
Ghostbusters – Frozen Empire.....	132
Ghostbusters II.....	69, 108
Gilligan's Island.....	52
Gladiator.....	19, 138
Godzilla.....	158, 160, 177f., 180f., 188
Gothika.....	198
Grand Budapest Hotel.....	120, 124, 220, 223f.
Greystoke.....	58
Gwangis Rache.....	89, 219
Hannibal.....	58
Harbinger Down.....	233
Harry Potter.....	78, 139
Harry Potter und die Kammer des Schreckens. 78	
Hellboy II – Die goldene Armee.....	77
Hellraiser III – Hell on Earth.....	4
Hellspawn.....	105
Hook.....	17, 109
Hot Dogs for Gauguin.....	37
Household Gods.....	72
Hudsucker – Der große Sprung.....	118
Hulk.....	21
Im Land der Saurier.....	16, 91, 94, 96f.
In der Glut des Südens.....	35
In einem Land vor unserer Zeit.....	8
In God We Tru\$ht.....	21
In Old Chicago.....	116
In weiter Ferne, so nah!.....	220, 224f.
Inception.....	17, 187, 189f.
Incognito.....	201
Independence Day.....	267
Indiana Jones.....	198, 206
Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes	190, 206
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug.....	207
Ishtar.....	115
J.F.K. – Tatort Dallas.....	204f.
Jack and the Giants.....	200, 209
Jagd auf roter Oktober.....	184
Jäger des verlorenen Schatzes.....	135
Jahr 2022 ... die überleben wollen.....	105, 265
James Bond 007 – Der Spion, der mich liebt... 257	

Jason und die Argonauten.....	89, 166
Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer..... 228f.	
Joey.....	220, 222
John Rambo.....	134f.
Jurassic Park.....	78, 143
Jurassic World: Das gefallene Königreich. .144, 151	
Just Visiting.....	145
Kampf der Titanen.....	106
Kampf der Welten.....	236, 260
Kampfstern Galactica.....	21, 159, 177, 190
King Kong.....	62
King Kong und die weiße Frau....61, 70, 89, 92, 96, 109, 111, 221, 263	
Kong – Skull Island.....	35, 44
Kosmokiller – Sie fressen alles.....	69
Krieg der Sterne.10, 33, 135, 166, 170, 177, 182f., 188, 190, 198, 263ff.	
Krieg im Weltenraum.....	264
Krull.....	190
Kubo: Der tapfere Samurai.....	187, 193
La La Land.....	27
Labyrinth.....	75
Lake Placid.....	198
Lara Croft: Tomb Raider.....	135
Last Starfighter.....	270
Lautlos im Weltraum.....	81
Lawrence von Arabien.....	190
Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft...91	
Lost in Space.....	132, 138
M.O.D.O.K.....	195
Mai 1943 – Die Zerstörung der Talsperren...265	
Man in Space.....	266
Maniac Cop 3.....	43
Mary Poppins.....	108, 143, 170
Masquerade Party.....	52
Master & Commander – Bis ans Ende der Welt	228
Masters of the Universe.....	169
Mäusejagd.....	17, 197
Mein Führer.....	120, 125, 229
Mein großer Freund Joe.....	96
Metaluna IV antwortet nicht.....	264
Metropolis.....	217
Mit Challenger One im All.....	240
Monsters.....	61f., 71f.
Moon 44.....	267
Mortal Kombat 2 – Annihilation.....	79, 87f.
My Science Project.....	32
Nacht über Indien.....	116
Niagara – Beyond the Fall.....	33
Nightbeast.....	60
Once Upon a Time in Hollywood.....	187
Panik um King Kong.....	89, 92
Papillon.....	47
Paranorman.....	187, 192
Pee Wee's Big Adventure.....	28
Pee Wee's irre Abenteuer.....	28, 32
Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind.....	131, 142
Plan 9 from Outer Space.....	70
Planet der Affen.....	19, 48, 69, 190, 208
Planet des Schreckens.....	9, 11, 13, 231, 244
Poltergeist.....	8, 190
Prince of Persia – Der Sand der Zeit.....	135f.
Projekt Brainstorm.....	26
Projekt UFO.....	160, 177
Prometheus...17, 120, 133f., 138f., 142, 144f., 151,	

154, 156	
Public Access.....	200
Pulp Fiction.....	119, 204
Rain Man.....	115, 118
Rennschwein Rudi Rüssel 2 – Rudi rennt wieder.....	220
Robbi, Tobbi und das Fliewatüt.....	220
Robocop.....	91, 101, 108, 146
Robocop 2.....	16, 91, 93, 102, 106, 108
Robot Chicken.....	194
Rocky.....	26
Sador – Herrscher im Weltraum.....	11, 13, 233, 236, 244
Santa Inc.....	195
Scanners.....	76
Schmeiß die Mama aus dem Zug.....	108, 115
Schneewittchen.....	201
Sesamstraße.....	221
Sherlock Holmes.....	120
Sieben.....	35
Sindbad und das Auge des Tigers.....	188
Sindbads siebente Reise.....	89, 96, 188, 263
Soldatensender Calais.....	264
Solo – A Star Wars Story.....	144, 150
Space Truckers.....	159
Species.....	55
Spookies – Die Killermonster.....	16, 60, 62f., 65, 67f.
Star Force Soldier.....	20, 28, 31
Star Trek.....	13, 26, 33, 87, 160, 181, 208, 214, 259
Star Trek – Der Film.....	160, 166, 190, 201, 206, 216
Star Trek – Discovery.....	214
Star Trek – The Next Generation.....	167, 178
Star Trek IV.....	13
Star Trek V.....	13
Star Trek VI.....	8, 13
Star Wars.....	153f., 160, 164, 207, 263
Star Wars – Der Aufstieg Skywalkers.....	148
Star Wars Episode VII – Das Erwachen der Macht.....	144, 151ff.
Starfire.....	181f.
Starflight One – Irrflug ins All.....	32
Starship Troopers.....	17, 159, 170, 174ff.
Stauffenberg.....	220
Stirb langsam.....	170, 173f., 185
Stirb langsam 4.0.....	159, 187
Stoßtrupp Gold.....	135
Super Mario Bros.....	20
Superman.....	223
Superman – Der Film.....	159
Superman Returns.....	198, 203, 210
Systemsprenger.....	128
Tales of the Creeping Death.....	87
Tatort.....	128
Terminator.....	39, 58, 76
Terminator 2.....	109, 232, 236, 258, 260, 270
The Abyss.....	18, 231, 235f., 259
The Alien Factor.....	60, 70
The Blob.....	10, 14
The Brothers Grimm.....	137
The Dark Knight.....	17, 137, 141, 187, 196
The Demon Lover.....	233, 235
The French Dispatch.....	123
The Grand Budapest Hotel.....	123
The Gumby Show.....	93
The Hidden.....	16, 37, 39, 43
The Italian Job.....	135
The Last Starfighter.....	32, 170, 270
The Legacy.....	61
The Mall – Flutkatastrophe im Shopping Center.....	124
The Mandalorian.....	218, 226
The Primevals.....	105
The Spacewatch Murders.....	166
The Tool Box.....	93, 106
The Woman in Red.....	32
The World's End.....	147
Thelma & Louise.....	35
Thicker.....	33
Time Zoo.....	33
Titanic.....	17, 159, 166ff., 170, 174f., 231
Toni Erdmann.....	128
Tron.....	170, 190, 270
Tsunami.....	223
Um Mitternacht.....	61
Unheimliche Begegnung der dritten Art.....	10, 26, 108, 158, 176f., 190, 236
Watchmen.....	187
Weltraumbestien.....	264
Weltraumschiff MR-1 gibt keine Antwort..	260
X-Men – Der letzte Widerstand.....	215
X-Men 2.....	209, 215, 231
X-Men 3.....	215
X-Men: Dark Phoenix.....	215
X-Men: Zukunft ist Vergangenheit.....	215
Zeit der Wölfe.....	75
Zurück in die Zukunft.....	190