TECHNISCHE HOCHSCHULE
OSTWESTFALEN-LIPPE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES
AND ARTS

BACHELORARBEIT

Frau

Maike Schreckenberg

Das filmische Maskenbild im 21. Jahrhundert - Möglichkeiten des Zusammenwirkens von Masken-Spezialeffekten (SFX) und visuellen Effekten (VFX).

2023

CC BY (4.0)

BACHELORARBEIT

Das filmische Maskenbild im 21. Jahrhundert - Möglichkeiten des Zusammenwirkens von Masken-Spezialeffekten (SFX) und visuellen Effekten (VFX).

Autor/in:
Maike Schreckenberg

Matrikelnummer:
15437054

Studiengang:
Medienproduktion (B.A.)

Erstprüfer:
Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler

Zweitprüfer:
Prof. Dipl.-Ing. Rico Dober

Einreichung:
28.08.2023

BACHELOR-THESIS

The Cinematic Make-up Image in the 21st Century - Possibilities of the Interaction of Special Make-up Effects (SFX) and Visual Effects (VFX).

author:
Maike Schreckenberg

matriculation number:
15437054

Course of studies:
media production (B.A.)

first examiner:
Prof. Dipl.-Reg. Sebastian Grobler

second examiner:
Prof. Dipl.-Ing. Rico Dober

submission:
28.08.2023

Bibliografische Angaben:

Schreckenberg, Maike:

Das filmische Maskenbild im 21. Jahrhundert - Möglichkeiten des Zusammenwirkens von Masken-Spezialeffekten (SFX) und visuellen Effekten (VFX).

The Cinematic Make-up Image in the 21st Century - Possibilities of the Interaction of Special Make-up Effects (SFX) and Visual Effects (VFX).

97 Seiten, Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe, University of Applied Sciences, Fakultät Medienproduktion, Bachelorarbeit, 2023.

Abstract

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Entstehung und Entwicklung der Masken-Spezialeffekte (SFX) im 21. Jahrhundert. Auch werden diese Entwicklungen im Zusammenhang mit visuellen Effekten (VFX) und deren Bedeutung näher erläutert. Es wird dabei auf häufig verwendete Techniken und Methoden beider Verfahren eingegangen. Weiterhin wird dies anhand des Beispiels des Studentenfilms “Kamera Head“ (2023) von Maximilian Laux verdeutlicht. Damit soll zum Schluss die Frage geklärt werden, welchen Einfluss die zunehmende Nutzung von visuellen Maskeneffekten auf die Masken-Spezialeffekte hat und ob daraus ein Zusammenwirken resultieren kann.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis……..…7

1. Einleitung……..8

2. Begriffserklärungen…….…….……10

2.1 Maskenbild……..10
2.2 Spezialeffekte/ Special Effects (SFX) im Maskenbild……..12
2.3 Visuelle Effekte/ Visual Effects (VFX) im Maskenbild……..13
2.4 Abgrenzung SFX und VFX im Maskenbild……14

3. Entstehung der Spezialeffekte im Maskenbild…….…..…..15

4. Entwicklung der Masken-Spezialeffekte im 21. Jahrhundert…….……20

4.1 Zunehmende Bedeutung der visuellen Effekte…….20
4.2 Entwicklung der Masken-Spezialeffekte in Deutschland……..……..…24

5. Methoden und Techniken…….…….…….……27

5.1 Methoden der visuellen Maskeneffekte…….…..27
5.2 Gründe für den Einsatz von VFX-Maskeneffekten in Spielfilmen……..31
5.3 Methoden der Masken-Spezialeffekte……34
5.4 Gründe für den Einsatz von SFX-Maskeneffekten in Spielfilmen……..…36

6. Analyse: Effekteinsatz am eigenen Bachelor-Projekt “Kamera Head“……40

6.1 Inhaltsangabe zum Film “Kamera Head“…….…41
6.2 Vorbereitungen in der Maske für den “Kamera Head“…….42
6.3 Kostenkalkulation der Maske für den Filmdreh…….46
6.4 Entstehungsprozess des “Kamera Head“ in SFX…….49
6.5 Entstehungsprozess des “Kamera Head“ in VFX…….61
6.6 Wirkung und Vergleich von “SFX-KH“ & “VFX-KH“……..70

7. Ausblick von SFX-Maskeneffekten in Spielfilmen…….77

7.1 Experteninterview über das Berufsbild des Maskenbilds……..……..…77
7.2 Zusammenspiel von SFX und VFX im filmischen Maskenbild……82

8. Fazit……86

Literaturverzeichnis……..89

Quellenverzeichnis……91

Internetquellen……..91
Abbildungsverzeichnis……93

Selbstständigkeitserklärung……97

Abkürzungsverzeichnis

CGI
Computer Generated Image; Computer Generated Imagery; Computer Generated Imaging

KH
Kamera Head

O.V.
Ohne Verfasser

o.S.
ohne Seitenangabe

SFX
Special Effects

VFX
Visual Effects

z.B.
zum Beispiel

Gender-Hinweis

Aufgrund einer besseren Lesbarkeit wird in dieser Bachelorarbeit das generische Maskulinum verwendet. Die in dieser Arbeit verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich daher – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

1. Einleitung

Ein beängstigender Horrorstreifen nähert sich seinem Ende oder zumindest seinem letzten dramatischen Cut. Mit dem Aufkommen des Filmabspanns ergeben sich für den ein oder anderen Zuschauer neben den gewöhnlichen, inhaltlichen, auch praktische Fragen, die die Umsetzung des gerade Gesehenen betreffen - insbesondere die Effekte.
Wurde die blutige Schusswunde oder das grausame Monster im Film im realen Kontext oder durch den Computer realisiert? Wie wurde das Monster zum Leben erweckt? Ist der ganze Film mit dem Computer produziert oder sind an einigen Stellen tatsächlich reale Effekte vorhanden? Doch was zeichnet die Effektbranche aus und wie lassen sich jene Effekte voneinander differenzieren? Die visuellen Effekte (VFX) sind aktuell zweifelsfrei auf dem Vormarsch. Ist demnach davon auszugehen, dass die praktischen Spezialeffekte, wie Masken-Spezialeffekte (SFX), immer weiter in den Hintergrund rücken werden und in den zukünftigen Spielfilmen lediglich auf digital Animiertes zurückgegriffen wird? Oder können sich die praktischen Spezialeffekte auch in Zukunft mit ihrer digitalen Konkurrenz messen?

Die Spezialeffekte in Spielfilmen sind eine vielfältige und kreative Disziplin, die neben den gewöhnlichen Maskeneffekten (SFX) auch visuelle Effekte (VFX) umfassen können. Die Abgrenzung dieser beiden Bereiche ist von enormer Bedeutung, um ihre jeweiligen Rollen und Techniken sowie ihren Einfluss auf das Maskenbild des 21. Jahrhunderts besser zu verstehen.
Diese Arbeit widmet sich daher der Untersuchung der Abgrenzung zwischen Masken-Spezialeffekten und visuellen Effekten hinsichtlich des Maskenbilds in Spielfilmen. Es soll jener Frage nachgegangen werden, ob die traditionellen Masken-Spezialeffekte (SFX) durch ihre Konkurrenz (VFX) vollständig abgelöst werden oder ob langfristig von einer Co-Existenz beider Effektbereiche gesprochen werden kann. Während im ersten Teil der Arbeit relevante Fachbegriffe, historische Entwicklungen im SFX-Maskenbild und verschiedene Effektarten vorgestellt werden, zielt der zweite Teil anhand einer detaillierten

Analyse darauf ab, spezifische Merkmale und Anwendungsbereiche dieser beiden Effektarten herauszuarbeiten. Belegt wird jene Analyse anhand eines eigenen praxisnahen Fallbeispiels des Studentenfilms “Kamera Head“ von Maximilian Laux (2023), bei dem eine Ganzkörpermaske für das Wesen “Kamera Head“ sowohl in SFX-Form, als auch in VFX-Form entwickelt wurde und daher in dieser Arbeit unter verschiedenen Gesichtspunkten verglichen wird. Letztlich werden zukünftige Entwicklungen der SFX-Branche im Maskenbild im Hinblick auf den Einfluss durch die zunehmende Digitalisierung untersucht. Weiterhin wird hierzu ein Experteninterview der Spezialeffekt-Maskenbildnerin Julia Baumann hinzugezogen, woraufhin im Anschluss das Fazit folgt.

2. Begriffserklärungen

In den Anfangsjahren des Mediums Film wurden viele der Tricks unter dem Oberbegriff der Spezialeffekte zusammengefasst. Eine begriffliche Abgrenzung der verschiedenen Effektbereiche hat sich im Laufe der Jahre allmählich herausgebildet.

Spezialeffekte (SFX) und visuelle Effekte (VFX) im Film sind Techniken, mit denen realistische oder digitale Veränderungen, Transformationen oder Illusionen in Filmen erzeugt werden. SFX befasst sich mit den praktischen Effekten, während VFX die Computereffekte umfasst. Zusammen liefern sie dem Betrachter atemberaubende Bilder und helfen dabei, Szenen zu erschaffen, die in der realen Welt nur schwer oder gar nicht realisierbar sind.
Zum grundlegenden Verständnis dieser Arbeit werden daher zunächst einige Begrifflichkeiten ausführlicher erklärt und im Weiteren voneinander differenziert.

2.1 Maskenbild

Das Maskenbild ist eine künstlerische Disziplin, die sich mit der Gestaltung und Anwendung von Masken, Prothesen, Make-up und zahlreichen Effekten in Theater, Film, Mode und anderen visuellen Medien befasst. Es ist zuständig für die kosmetische Veränderung der Schauspieler und umschließt dabei eine Vielzahl von Techniken und Materialien, mit denen Charaktere modelliert und transformiert, Emotionen dargestellt und ästhetische Konzepte umgesetzt werden.[1] Das Maskenbild muss dabei in ständiger Absprache mit Regisseur und Kameramann entworfen werden, um mit dem visuellen Kontext des Films übereinzustimmen.[2]

---

[1] Manthey, D. (2000). Making of… Wie ein Film entsteht/2: Set-Team, Effekte & Tricks, Maske, Stop motion/Animation, digitale Effekte, Schnitt, Ton & Musik, Synchronisation, Zukunft des Kinos. Rowohlt Taschenbuch. 311.

[2] Vgl. ebd.

Es wird vermutet, dass der Begriff „Maske“ aus dem Arabischen übernommen wurde und sich innerhalb des deutschen Raumes erst innerhalb des 17. Jahrhunderts eingebürgert hat.[3]

Laut Richard Corson, einem anerkannten Maskenbild-Autor, ist das Maskenbild “die Kunst, das Aussehen eines Schauspielers zu verändern oder zu modifizieren, indem man ihm eine andere Identität oder eine verbesserte Version seiner eigenen Identität gibt“.[4] Maskenbildner arbeiten eng mit Schauspielern, Regisseuren und Kostümbildnern zusammen, um ein einheitliches Gesamtbild einer Figur zu erschaffen.

Im Laufe der Jahrhunderte hat sich hinsichtlich des Maskenbilds auch die Kosmetik weiterentwickelt und es sind neue Techniken und Materialien entstanden. Mit dem Fortschritt der Technologie und dem Aufkommen digitaler Effekte und hochauflösender Kameras steigen die Anforderungen an Maskenbildner. Patricia R. Scherer, Expertin für zeitgenössisches Make-up, behauptet, dass „Maskenbildner heutzutage sowohl traditionelle handwerkliche Fähigkeiten als auch Kenntnisse im Umgang mit digitalen Tools und Technologien besitzen müssen, um den Anforderungen der modernen Film- und Theaterindustrie gerecht zu werden.“[5]

Das Make-up des 21. Jahrhunderts zeichnet sich grundsätzlich durch innovative Techniken und Materialien aus. Moderne Materialien wie Silikon, Gummi und Schaumlatex ermöglichen es Visagisten, lebensechte Prothesen herzustellen, die exakt zu den Konturen des Schauspielers passen. Darüber hinaus spielen jedoch auch digitale Effekte eine zunehmend wichtige Rolle im modernen Maskenbild und ermöglichen atemberaubende Bildtransformationen, was im Rahmen dieser Arbeit näher untersucht wird.

---

[3] Siegel, I. & Siegel, C. (2004). Handbuch für Maskenbildner. Henschel Verlag. 11f.

[4] Corson, R. (2003). Fashions in Makeup: From Ancient to Modern Times. Peter Owen Publishers. 135.

[5] Scherer, P. R. (2017). The Modern Mask: A Comprehensive Guide to Contemporary Masking Techniques. Thames & Hudson. 71.

2.2 Spezialeffekte/ Special Effects (SFX) im Maskenbild

Spezialeffekte im Maskenbild, auch bekannt als SFX (Special Effects), beziehen sich auf den praktischen Einsatz von Techniken, Materialien und Effekten im Bereich des Maskenbilds, um visuelle Transformationen, illusorische Darstellungen oder ungewöhnliche ästhetische Effekte zu erzeugen. SFX in der Make-up-Kunst umfassen eine Vielzahl von Methoden, darunter Prothesen, Masken, Make-up, mechanische Effekte und digitale Effekte, welche in Echtzeit während der Dreharbeiten eingesetzt werden.[6]

Laut Richard Corson sind Spezialeffekte im Maskenbild "technische oder künstlerische Methoden, um Charaktere zu schaffen, die über das gewöhnliche Erscheinungsbild von Menschen hinausgehen und Fantasie- oder Illusionselemente enthalten können“.[7] SFX ermöglichen es Maskenbildnern erstaunliche visuelle Effekte zu erzielen und Charaktere zu erschaffen, die über die Grenzen der Realität hinausgehen.
Der Einsatz von Spezialeffekten im Maskenbild weist eine lange Geschichte auf. Von Beginn an wurden im Film Spezialeffekte zur Darstellung von Monstern, Kreaturen und übernatürlichen Wesen eingesetzt. Mit der Weiterentwicklung der Technologie und der Einführung neuer Materialien haben sich die Fähigkeiten von SFX im Maskenbild erheblich erweitert.
Heutzutage umfassen SFX im Make-up viele verschiedene Techniken und Materialien. Mit realistischen Prothesen können Maskenbildner beispielsweise dramatische Verwandlungen von Schauspielern durchführen. Auch mechanische Effekte wie animierte Masken oder bewegliche Teile können Teil von SFX sein.

SFX im Maskenbild erfordern jedoch ein hohes Maß an handwerklichem Geschick, technischem Wissen und künstlerischer Kreativität. Maskenbildner

---

[6] Scherrer, P. (2017, 17. Januar). *Der Unterschied zwischen Special Effects und Visual Effects*. watson. https://www.watson.ch/wissen/film/557561876-warum-du-den-begriff-special-effects-vermutlich-falsch-verwendest [abgerufen am 27.05.2023].

[7] Corson, R. (2003). Fashions in Makeup: From Ancient to Modern Times. Peter Owen Publishers. 192.

müssen sowohl traditionelle handwerkliche Fähigkeiten als auch die neuesten Technologien und digitalen Werkzeuge beherrschen, um atemberaubende Bilder zu erzielen.

2.3 Visuelle Effekte/ Visual Effects (VFX) im Maskenbild

Visuelle Effekte im Maskenbild, auch bekannt als VFX (Visual Effects), beziehen sich auf die Anwendung digitaler Technologien, computergenerierter Bilder und visueller Effekte, um den Betrachter fesselnde Transformationen, außergewöhnliche Darstellungen und magische visuelle Effekte zu erzeugen. VFX-Make-up spielt eine entscheidende Rolle bei der Erstellung berückender visueller Szenen und Charaktere.

Laut dem renommierten Experten für visuelle Effekte, Steve Wright, sind visuelle Make-up-Effekte “die Integration von digitalen Effekten und computergenerierten Bildern mit traditionellem Maskenbild, um außergewöhnliche visuelle Transformationen zu erzielen, die sonst unmöglich wären“.[8] Mit VFX können Maskenbildner über die Realität hinausgehen und erstaunliche Kreaturen, übernatürliche Kräfte oder fantastische Landschaften erschaffen, die nachträglich in die Aufnahmen eingefügt werden.[9]

Der Einsatz visueller Effekte im Maskenbild hat in den letzten Jahren stark zugenommen. Aufgrund der technologischen Entwicklungen und dem Aufkommen fortschrittlicher Softwaretools können Maskenbildner jetzt hochrealistische digitale Effekte erstellen, die in der tatsächlichen Welt unmöglich umzusetzen wären.
Visuelle Effekte im Maskenbild decken dabei verschiedene Techniken und Anwendungen ab. Dies können beispielsweise digitale Make-up-Effekte sein, bei denen das Aussehen eines Schauspielers mithilfe von Computergrafiken

---

[8] Wright, S. (2010). Digital Compositing for Film and Video. Taylor & Francis. 87.

[9] o.V. (2023, o.D.). *Visual effects (VFX) market size, statistics, report 2023-28*. Imarcgroup.com. https://www.imarcgroup.com/visual-effects-market [abgerufen am 01.06.2023].

verändert wird. Ebenso können digitale Prothesen verwendet werden, um außerirdische Kreaturen oder einzigartige Charaktere zu erschaffen.
VFX im Sinne der Maskenbildnerei erfordert eine enge Zusammenarbeit zwischen dem Maskenbildner, dem VFX-Künstler und dem Regisseur. Für einen nahtlosen Look ist es wichtig, dass die visuellen Effekte und das traditionelle Maskenbild miteinander harmonieren und somit ein einheitliches Gesamtbild erzielen.

2.4 Abgrenzung SFX und VFX im Maskenbild

Grundsätzlich lassen sich Spezialeffekte und visuelle Effekte in Maskenbildern durch deren unterschiedliche Ansätze und Techniken unterscheiden. Spezialeffekte basieren auf tatsächlichen Effekten, die am Set angewendet werden und sind physischer Natur. Visuelle Effekte hingegen sind digitaler Natur und basieren auf computergenerierten Effekten, die in der Postproduktion im Nachhinein hinzugefügt werden.[10]

SFX konzentrieren sich auf die Verwendung physischer Materialien und handwerklichem Einfallsreichtum, um Transformationen und Illusionen zu erschaffen. Dabei wird von dem Make-up-Künstler erwartet, “Skulpturen in Fleisch“ zu schaffen - also lebende Wesen zu kreieren, die doch nur “Ausgeburten der Phantasie sind“.[11]
VFX hingegen nutzt Computertechniken, um visuelle Effekte zu erzeugen, die in der realen Welt nur schwer oder gar nicht zu erreichen sind. Mithilfe von CGI und anderen digitalen Werkzeugen können virtuelle Charaktere, besondere Umgebungen oder komplexe visuelle Effekte erstellt werden.
Die Grenze zwischen SFX und VFX beim Make-up liegt somit in den verwendeten Techniken, dem Zeitpunkt ihrer Anwendung und den erzielten

---

[10] o.V. (2023, 27. Juni). *Special effects vs visual effects: What’s the difference?.* filmmaker.tools. https://www.filmmaker.tools/special-fx-vs-vfx [abgerufen am 01.06.2023].

[11] Manthey, D., Bär, W., & Altendorf, J. (Hrsg.). (1989). Die Tricks: Die Superstars der Spezial-Effekte (2. Aufl.). Kino Vlg. 160.

Ergebnissen. Während SFX realistische Effekte an der Szene nutzt, um Transformationen und Illusionen in Echtzeit zu erzeugen, verlässt sich VFX auf computergenerierte Effekte in der Postproduktion, um ein komplexes digitales Rendern zu ermöglichen.[12]

Sowohl bei den Spezialeffekten als auch bei den visuellen Effekten geht es letztlich darum, etwas zu schaffen, das im Kontext der erzählten Geschichte real und glaubwürdig wirkt.[13] Die Unterscheidung zwischen Spezialeffekten (SFX) und visuellen Effekten (VFX) im Spielfilm ist grundlegend für den weiteren Verlauf dieser Arbeit wichtig, um die spezifischen Techniken und die Verwendung dieser beiden Begriffe zu verstehen. Beide Bereiche spielen eine wichtige Rolle bei der Erstellung filmischer Bilder und sind der Schlüssel zum Erfolg der heutigen Spielfilme.

3. Entstehung der Spezialeffekte im Maskenbild

Masken-Spezialeffekte sind ein zentraler Bestandteil der Filmindustrie und ermöglichen die Schaffung visueller Transformationen und Illusionsdarbietungen. Der Berufszweig des Maskenbilds entstammt bereits der alten Theatertradition und ist laut Manthey heutzutage hoch angesehen.[14] Von den frühen bis zu den heutigen modernen Technologien haben die Spezialeffekte im Maskenbild die Art und Weise wie Filme produziert und wahrgenommen werden, maßgeblich beeinflusst.

---

[12] o.V. (2023, o.D.). *Visual effects (VFX) market size, statistics, report 2023-28*. Imarcgroup.com. https://www.imarcgroup.com/visual-effects-market [abgerufen am 03.06.2023].

[13] o.V. (2023, 27. Juni). *Special effects vs visual effects: What's the difference?.* filmmaker.tools. https://www.filmmaker.tools/special-fx-vs-vfx [abgerufen am 03.06.2023].

[14] Manthey, D. (2000). Making of… Wie ein Film entsteht/2: Set-Team, Effekte & Tricks, Maske, Stop motion/Animation, digitale Effekte, Schnitt, Ton & Musik, Synchronisation, Zukunft des Kinos. Rowohlt Taschenbuch. 123.

Jene Anfänge der Spezialeffekte lassen sich bis zu den Anfängen des Films zurückverfolgen. Bereits Stummfilme des frühen 20. Jahrhunderts nutzten simple Effekte wie Make-up und Masken, um Charaktere zu verändern oder Monster darzustellen. Im Jahr 1895 wurde der Film “Démolition d´un mur“ von Louis Lumière zum ersten Mal in Paris gezeigt. Der französische schwarz-weiß-Kurzfilm enthält das erste Experiment der Trickfotografie.[15] Dieser wurde rückwärts abgespielt, sodass der Eindruck vermittelt wurde, dass die dargestellte Mauer sich selbst wieder aufgebaut hat. Im gleichen Jahr kam das schockierende historische Drama “The Execution of Queen Mary" heraus. Da die Trickfotografie ein bisher unbekanntes Phänomen war, glaubten viele Zuschauer, dass die Schauspielerin bei der Produktion des Films tatsächlich ihr Leben geopfert hatte.[16]
Doch auch Pioniere wie Lon Chaney, bekannt als “Der Mann mit den Tausend Gesichtern“, begeisterten das Publikum mit ihren besonderen Verwandlungen. Chaney selbst war bekannt dafür, durch sorgfältiges Auftragen von Make-up und Prothesen unterschiedliche Charaktere auf bizarre Art und Weise zu verkörpern.[17]

Der Einsatz von Spezialeffekten ging 1902 einen weiteren rasanten Schritt mit George Méliès´ “A Trip to the Moon“ voran, sowie 1904 mit “An Adventurous Automobile Trip“. 1922 wurde mit “Nosferatu“ der erste tatsächliche Horrorfilm eingeführt. In diesem Film, der auf Bram Stoker´s berühmter Novelle “Dracula“ basiert, wurde der Vampir als glatzköpfiges Monster mit zwei überlangen Reiszähnen dargestellt.[18]
Mit dem Aufkommen des Tonfilms Ende der 1920er-Jahre fand eine weitere wichtige Entwicklung statt, denn sie eröffnete neue Möglichkeiten für den Einsatz von Spezialeffekten und deren Integration mit Ton und Musik.[19]

---

[15] Vinther, J. (2016). Special effects make-up. Bloomsbury Methuen Drama. 6.

[16] Vgl. ebd.

[17] Rickitt, R. (2007). Special effects: The history and technique. Billboard Books. 18.

[18] Vinther, J. (2016). Special effects make-up. Bloomsbury Methuen Drama. 6.

[19] Rickitt, R. (2007). Special effects: The history and technique. Billboard Books. 18.

Im Laufe der Zeit wurden daher zunehmend komplexere Spezialeffekte für das Make-up-Bild entwickelt. In den 1930er-Jahren revolutionierte der Maskenbildner Jack Pierce die Branche mit ikonischen Kreationen für Universal Pictures, darunter das Monster in “Frankenstein“ (1931) und der Vampir in “Dracula“ (1931).[20] Pierce verwandelte seine Schauspieler dabei durch den bloßen Einsatz von Prothesen, Masken und Make-up in unheimliche Filmfiguren. Diese Filme stellten die Vorläufer für die Verbreitung des Einsatzes von Prothesen, Masken und Make-up dar, um Charaktere zu verwandeln und dessen Transformation sinnbildlich herzustellen.

In den nachfolgenden Jahrzehnten wurden mit der Entwicklung neuer Techniken und Materialien die Spezialeffekte im Maskenbild rasant vorangetrieben. Seit den 1950ern, als in “The Technique of Film and Television Make-up“ (1958) neue Texturen und Effekte eingeführt wurden, haben sich die Fortschritte und Forschungen auf dem Gebiet der Masken-Spezialeffekte in vielen Bereichen ausgeweitet. Auch war seit den 1950er-Jahren zu beobachten, dass Science-Fiction- und Horrorfilme an extremer Beliebtheit gewannen, insbesondere bei Filmen, in denen die menschliche Zivilisation von titanischen Monstern oder bizarren Wesen bedroht wird.[21] Ganze Make-up-Labore wurden dabei zu Brutstätten für angehende Talente einer kleinen Gruppe von Make-up-Künstlern. Der Fokus lag nun auf mehr Blut, mehr Eingeweide, mehr Monster und außerirdischen Kreaturen.[22]
Latex- und Gummiprothesen, welche zu Beginn der 1960er-Jahre eingesetzt wurden, führten ebenso zu realistischeren Effekten. Filme wie “Planet der Affen“ (1968) nutzten diese Techniken, um erstaunliche Masken und Kostüme zu erschaffen, die es den Schauspielern ermöglichten, sich in realistische Affen zu verwandeln.[23]

---

[20] Frank, A. G. (1982). The Horror Film Handbook. Barnes & Noble. 45.

[21] Vinther, J. (2016). Special effects make-up. Bloomsbury Methuen Drama. 6.

[22] Kehoe, V. (1991). Special make-up effects. Focal Press. 41.

[23] Weaver, T. (2004). Science Fiction and Fantasy Film Flashbacks: Conversations with 24 Actors, Writers, Producers and Directors from the Golden Age. McFarland. 78.

In den 1970er- und 1980er-Jahren hingegen standen mechanische und animalische Figuren erstmals zentral im Vordergrund. Obwohl die Spezialeffekt-Abteilungen der alten Hollywood-Studios Wunderwerke der damaligen Zeit vollbrachten, gab es einen zunehmenden Trend zum Übergang von der menschlichen Form zu etwas, das man „Puppen“ nennen könnte, deren Aktionen durch Drähte oder Kabel gesteuert werden, sowohl manuell als auch motorisiert.[24] Puppen als Ersatz für Menschen gibt es jedoch bereits seit der Erfindung von Theatern und Jahrmärkten. Bei den heutigen Filmproduktionen werden jene Puppen mittlerweile als fester Bestandteil der Requisiten anerkannt.[25] Bei den Puppen wird jedoch zwischen “Dummies“ und “Dolls“ unterschieden. Während die “Dummies“ bei actionreichen Szenen dazu verwendet werden das Gefahrenrisiko für die realen Schauspieler zu senken, dienen die “Dolls" dazu, einem Menschen oder Wesen möglichst ähnlich zu sehen, um dem Betrachter die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion zu erschweren. Die Aufgabe der Puppenbauer und Maskenbildner ist es daher, die Puppen lebensecht zu schminken, um sie möglichst menschenähnlich darzustellen.[26]

Beispielhaft dafür war der Film „Der weiße Hai“ (1975), in dem ein mechanischer Hai zum Einsatz kam.[27] Mithilfe dieser mechanischer Modelle und Animatronik war es den Filmemachern erstmalig möglich, realistische und furchterregende Kreaturen zum Leben zu erwecken, die mit den Schauspielern interagieren konnten. Ebenfalls bekannte Filme, wie “Aliens“ (1986) und “Jurassic Park“ (1993) wiesen die beeindruckenden Möglichkeiten der Masken-

---

[24] Kehoe, V. (1991). Special make-up effects. Focal Press. 41.

[25] Manthey, D. (2000). Making of… Wie ein Film entsteht/2: Set-Team, Effekte & Tricks, Maske, Stop motion/Animation, digitale Effekte, Schnitt, Ton & Musik, Synchronisation, Zukunft des Kinos. Rowohlt Taschenbuch. 135.

[26] Vgl. ebd.

[27] Duncan, J. (2006). The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio. National Geographic Books. 67.

Spezialeffekte auf, indem sie die bis dahin bekannten Grenzen des Realismus weiter verschoben.[28]

Doch ein weiterer wesentlicher Meilenstein der Maskenkunst war das Horror-Make-up, welches trotz seiner Kehrtwende in den 1950er-Jahren noch immer zurückhaltend ausfiel. Ausschlaggebend für einen Wandel waren vor allem die Filme “Der Exorzist“ (1973) sowie “Der Exorzist II“ (1977).[29] Linda Blairs Make-up eines jungen Mädchens, das in ein bösartiges Wesen verwandelt wurde, löste bei den Zuschauern nicht bloß abstoßende Reaktionen aus, sondern auch Faszination über die neuen Möglichkeiten des Make-ups. Dank Dick Smith und der mechanischen Effekte konnte zu dem abscheulichem Maskenbild erstmals auch das groteske Drehen eines Kopfes um 180 Grad in eine Szene eingebaut werden. Dies erfolgte mithilfe eines künstlich erzeugten Gesichtes.[30]

Obgleich die Spezialeffekte im Maskenbild bereits jahrelang Teil großer Filmproduktionen waren, vergab die Filmakademie 1982 erstmalig (an Rick Baker für “An American Werwolf in London“) einen Oskar für “herausragende Make-up-Leistungen“ an einen Maskenbildner.[31] Jahre zuvor wurden die bemerkenswerten Leistungen vorheriger Maskenbildner vereinzelt mit einem Ehren-Oscar ausgezeichnet: John Chambers bekam für “Planet der Affen“ (1968) einen solchen, ebenso William Tuttle für “Der mysteriöse Dr. Lao“ (1964).[32]
Heutige Preisträger im Bereich der Spezialeffekte im Maskenbild sind unter anderem Dick Smith, Rick Baker (“King Kong“), Rob Bottin (“Das Ding aus einer

---

[28] Duncan, J. (2006). The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio. National Geographic Books. 67.

[29] Manthey, D. (2000). Making of… Wie ein Film entsteht/2: Set-Team, Effekte & Tricks, Maske, Stop motion/Animation, digitale Effekte, Schnitt, Ton & Musik, Synchronisation, Zukunft des Kinos. Rowohlt Taschenbuch. 131.

[30] Vgl. ebd.

[31] Vgl. ebd., 124.

[32] Vgl. ebd.

anderen Welt“), John Buechler (“Ghoulies“) oder - der wohl bekannteste von allen - Tom Savin (“Maniac“).[33]

Die Entstehung und Weiterentwicklung von Masken-Spezialeffekten wurde fortlaufend durch kreative Pioniere, technologische Entwicklung und den Einsatz modernster Werkzeuge und Techniken geprägt. Die Make-up-Fähigkeiten haben sich dabei von den frühen Anfängen mit einfachen Make-up- und Prothesentechniken bis hin zur Integration von CGI stetig erweitert. Ob mit CGI kombiniert oder nicht, die Masken-Spezialeffekte machen es den Filmschaffenden möglich, erstaunliche Welten zum Leben zu erwecken und die Grenzen der Realität zu erweitern. Es bleibt daher abzuwarten, welche neuen Innovationen zukünftig im Rahmen der Spezialeffekte im Maskenbild auf den Markt gebracht werden.

4. Entwicklung der Masken-Spezialeffekte im 21. Jahrhundert

Die Masken-Spezialeffekte haben im 21. Jahrhundert eine bemerkenswerte Entwicklung durchlaufen, welche überwiegend durch die Einführung neuer Materialien und Technologien revolutioniert worden ist. Durch den Einsatz digitaler Tools und kreativer Innovationen wurden daher immer realistischere und beeindruckendere Effekte erzielt, die im Weiteren näher erläutert werden.

4.1 Zunehmende Bedeutung der visuellen Effekte

Maßgeblich zur Entwicklung der Masken-Spezialeffekte im 21. Jahrhundert haben insbesondere die technologischen Fortschritte beigetragen. Als entscheidender erster Durchbruch kann dabei die Einführung von High-Definition (HD) in den 1990ern und später 4K-Kameras gesehen werden, die

[33] Manthey, D. (2000). Making of… Wie ein Film entsteht/2: Set-Team, Effekte & Tricks, Maske, Stop motion/Animation, digitale Effekte, Schnitt, Ton & Musik, Synchronisation, Zukunft des Kinos. Rowohlt Taschenbuch. 124.

eine noch präzisere Erfassung von Details und Texturen ermöglichten.[34] Mithilfe dessen konnten Maskenbildner ab sofort feinste Nuancen in ihren Kreationen einfangen und weitaus realistischere Ergebnisse erzielen, wodurch der Schauspieler in seiner Rollenfunktion an Authentizität gewinnen sollte. Doch jener technologische Fortschritt brachte auch seine erhöhten Anforderungen an die Maskenbildner mit sich: Das bisher verwendete Make-up sah in der Nahaufnahme plötzlich rissig aus und drohte aufgrund der heißen Lampen zu schmelzen.[35]

Die Maskenbildner sahen sich fortan mit einer bislang neuen Komponente konfrontiert: der Farbtontreue. Diese besagt, „[…] wie differenziert ein Film eng beieinanderliegende Farbtöne wiedergibt. Ein Blau, das etwas ins Purpur tendiert, sollte von einem reinen Blau unterschieden werden können. Filme mit schlechter Farbtondifferenzierung registrieren geringe Farbunterschiede nicht, sondern geben diese als einheitliche Farbe wieder“.[36] Für diese besonderen Anforderungen haben Großkonzerne daher High-Tech-Grundierungen entwickelt, die auf Basis von Silikon und Titandioxid funktionieren. Das Silikon sorgt als Basisträger dafür, dass Falten und Rillen geglättet werden, wohingegen das Titandioxid als UV-Blocker dient, indem seine prismenartige Molekülstruktur das Sonnenlicht reflektiert. Jene Ästhetik der natürlichen Hautglanz-Reflexion kam jedoch erst mit einem Versatz von knapp zehn Jahren in die deutschen Fernsehproduktionen.[37]

Mit einer präziseren Auflösung haben sich fortan auch digitale Tools wie 3D-Modellierung und Animation, Bewegungserfassung (Motion Capture) und

---

[34] Heffernan, V. (2010, 25. Juni). *How HDTV scrambles beauty standards.* The New York Times. https://www.nytimes.com/2010/06/27/magazine/27FOB-Medium-t.html [abgerufen am 13.06.2023].

[35] Frink, S. (2010). *Alle wollen schöner werden: HD-Fernsehen erhöht auch die ästhetischen Anforderungen an Maskenbildner.* Funk-Korrespondenz. 58(35). 3.

[36] Baumann, E. (2008, 28. Dezember). *4.4 Leistungsmerkmale eines Films*. Elmar-baumann.de. https://www.elmar-baumann.de/fotografie/fotobuch/node26.html [abgerufen am 14.06.2023].

[37] Frink, S. (2010). *Alle wollen schöner werden: HD-Fernsehen erhöht auch die ästhetischen Anforderungen an Maskenbildner.* Funk-Korrespondenz. 58(35). 5.

virtuelle Realität (VR) zunehmend entwickelt.[38] Jene Technologien haben völlig neue Möglichkeiten bei der Gestaltung und Anwendung von Spezialeffekten von Masken eröffnet. Durch das Zusammenwirken traditioneller Make-up-Techniken mit digitalen Werkzeugen ist es möglich, noch eindrucksvollere und realistischere visuelle Effekte zu erzielen.
Die Entwicklung von SFX im Maskenbild wurde zudem durch kreative Innovationen und die Zusammenarbeit zwischen Maskenbildnern, Regisseuren und Visual Effects Artists intensiviert. Der Austausch von Ideen, das Ausprobieren neuer Techniken und die Kombination verschiedener Disziplinen führten zu erstaunlichen Effekten. Ein Beispiel für eine solche Zusammenarbeit ist der Film “Guardians of the Galaxy“ (2014), der traditionelle Make-up-Techniken mit VFX-Techniken kombinierte, um außerirdische Charaktere zum Leben zu erwecken.[39] Diese innovative Kombination aus praktischen Effekten und digitalen Techniken führte zu einem visuell spektakulären Ergebnis.

Die zunehmende Bedeutung der besonderen Wirkung von VFX im 21. Jahrhundert wird auch durch statistische Daten untermauert. Im Jahr 2022 erreichte der globale Markt für visuelle Effekte einen Wert von 9,3 Milliarden US-Dollar.[40] Die IMARC Group prognostiziert außerdem, dass der Markt bis 2028 15,2 Milliarden US-Dollar erreichen wird, mit einer Wachstumsrate (CAGR) von 8,5 % von 2023 bis 2028.[41] Diese Zahlen zeigen die steigende Verwendung und Nachfrage nach visuellen Effekten in der Filmindustrie auf.
Die wachsende Nachfrage nach hochwertigen Videoinhalten in der Filmproduktion, das Aufkommen fortschrittlicher Technologien und die zunehmende Beliebtheit digitaler Streaming-Plattformen wie Hulu, Netflix, Disney+ und Amazon Prime sind dabei nur einige der Schlüsselfaktoren, die

---

[38] Wiedemann, S. (2005, o.D.). *24/P HDTV and the decline of film-based movies*. Filmmaking-Careers. https://www.filmmaking-careers.com/film-production.html [abgerufen am 15.06.2023].

[39] Smit, R. (2015, 25. Februar). *Guardians of the galaxy VFX I Visual Effects Breakdown*. Pixelsmith Studios. https://pixelsmithstudios.com/animation-vfx-reviews/guardians-of-the-galaxy-vfx-visual-effects-breakdown/ [abgerufen am 15.06.2023].

[40] o.V. (2023, o.D.). *Visual effects (VFX) market size, statistics, report 2023-28*. Imarcgroup.com. https://www.imarcgroup.com/visual-effects-market [abgerufen am 15.06.2023].

[41] Vgl. ebd.

den Markt antreiben.[42] Diese Plattformen sind bestrebt, visuell ästhetische und interessante Inhalte bereitzustellen, um Abonnenten zu gewinnen und zu binden. Infolgedessen ist die Nachfrage nach VFX-Diensten gestiegen, da solche Plattformen in die Erstellung visuell beeindruckender Produktionen investieren, die es mit denen der traditionellen Studios aufnehmen können.[43] Auch der plötzliche Ausbruch der COVID-19 Pandemie hat in verschiedenen Ländern zu einer zunehmenden Verbreitung der visuellen Effekte geführt, da die Nachfrage nach den Streaming-Diensten höher als je zuvor war und diese als Mittel zur Unterhaltung während des Lockdowns dienen sollten.[44]
In Kombination mit der rasanten Globalisierung der Filmproduktions- und Unterhaltungsindustrie hat dies zu einem verstärkten Wettbewerb zwischen Produktionsunternehmen geführt und sie dazu ermutigt, noch qualitativ hochwertigere Inhalte mit einprägsamen Bildern bereitzustellen.[45]

Fallstudien und Beispiele aus der Filmbranche verdeutlichen die wachsende Bedeutung visueller Effekte im 21. Jahrhundert ebenfalls. Filme wie James Camerons “Avatar“ (2009) und Christopher Nolans “Inception“ (2010) mit über 500 VFX-shots waren nicht bloß kommerziell äußerst erfolgreich, sondern setzten auch neue Maßstäbe für die visuellen Effekte.[46] Diese Filme zeigen, wie VFX Geschichten auf die nächste Ebene heben und Zuschauer in fesselnde Welten eintauchen lassen können.

Die wachsende Bedeutung visueller Effekte im 21. Jahrhundert hat die Filmindustrie revolutioniert und Filmemachern unbegrenzte Möglichkeiten gegeben, für den Betrachter visuell ansprechende und beeindruckende Filme zu erstellen. Technologischer Fortschritt und Innovation beschleunigen dabei

---

[42] o.V. (2023, o.D.). *Visual effects (VFX) market size, statistics, report 2023-28*. Imarcgroup.com. https://www.imarcgroup.com/visual-effects-market [abgerufen am 15.06.2023].

[43] Vgl. ebd.

[44] Vgl. ebd.

[45] Vgl. ebd.

[46] North, D., Rehak, B., & Duffy, M. (2015). Special effects: New histories, theories, contexts. BFI Publishing. 254ff.

den Prozess und sorgen langfristig dafür, dass die Bedeutung visueller Effekte weiterhin zunehmend wächst.

4.2 Entwicklung der Masken-Spezialeffekte in Deutschland

Der deutsche Expressionismus, eine relevante Filmbewegung der 1920er-Jahre, hatte einen tiefgreifenden Einfluss auf die Entwicklung der Masken-Spezialeffekte in Deutschland. Diese Bewegung zeichnet sich durch Elemente eines avantgardistischen Bildstils und einer expressionistischen Darstellung von Emotionen und psychologischen Zuständen aus. Filme wie “Das Cabinet des Dr. Caligari“ (1920) von Robert Wiene und Fritz Langs “Metropolis“ (1927) sind Paradebeispiele für den Einfluss des deutschen Expressionismus auf das Maskenbild und dessen Spezialeffekte.[47]

In “Das Cabinet des Dr. Caligari“ wurde ein stark stilisierter visueller Stil verwendet, der durch schräge Linien, ungewöhnliche Kamerawinkel und abstrakte Szenenbilder gekennzeichnet ist. Dieser Stil lässt sich auch auf das Maskenbild übertragen: Mit eckigen und unnatürlichen Gesichtszügen betonten die Visagisten die inneren Konflikte und Geisteszustände der Charaktere. Der starke Kontrast zwischen Licht und Schatten verstärkte dabei den Maskierungseffekt und trug dazu bei, eine bizarre und surreale Atmosphäre zu schaffen.[48]
“Metropolis“ gilt als weiterer wichtiger Meilenstein in der Geschichte des deutschen Kinos und ist für seine reichhaltige Bildsprache bekannt. Der Film nutzte eine einprägsame Kulisse, aufwendige Kostüme und opulentes Make-up, um eine futuristische fiktive Stadt darzustellen. Maskenbildner nutzten hierbei technische Innovationen wie künstliche Gliedmaßen und Prothesen, um die Cyborg-Figur “Maria“ zum Leben zu erwecken. Dieser Charakter ist zu einem ikonischen Beispiel für die Verwendung von Masken-Spezialeffekten geworden,

[47] North, D., Rehak, B., & Duffy, M. (2015). Special effects: New histories, theories, contexts. BFI Publishing. 89.

[48] Vgl. ebd.

um einen künstlichen, aber dennoch menschenähnlichen Charakter zu erschaffen. Damit wurden die Zuschauer erstmals in eine in Gänze surrealistische Welt geführt, die die bisherigen Grenzen der Realität weitaus überschreitet.

Der Einfluss des deutschen Expressionismus auf das Maskenbild und die Spezialeffekte ist jedoch nicht auf Deutschland beschränkt, sondern auch international hoch angesiedelt. Filme wie F.W. Murnaus “Nosferatu“ (1922) oder “Der Golem, wie er in die Welt kam" (1920) von Paul Wegener prägten das Horrorgenre und haben den Maskenbild-Stil in sämtlichen Ländern beeinflusst.
Der deutsche Expressionismus legte somit den Grundstein für die weitere Entwicklung von Make-up und Spezialeffekten in Deutschland. Er schuf eine ästhetische Grundlage, der Generationen von Maskenbildnern und Spezialisten für Spezialeffekte folgten. Das Experimentieren mit dem Expressionismus und der kreative Einsatz von Licht, Schatten und Verfremdungstechniken wurden zu einem wichtigen Bestandteil des deutschen Kinos und hatten einen unauslöschlichen Einfluss auf die Entwicklung der Maskenbilds.

Die Masken-Spezialeffekte entwickelten sich in Deutschland zunehmend auch durch den Fortschritt der Technologie weiter. Fortan wurden vermehrt Prothesen, Latex-Masken und animatronische Figuren eingesetzt, wodurch es den Maskenbildnern möglich war, realistischere und betörendere Effekte zu erzeugen.[49]
Beispielhaft dafür steht der Film “Das Parfüm - Die Geschichte eines Mörders“ (2006) von Tom Tykwer, der die Verwendung fortschrittlicher SFX-Effekte in Deutschland symbolisiert. In dem Film werden komplexe Make-up-Effekte eingesetzt, um die Charaktere zum Leben zu erwecken und die visuelle Ästhetik des Films zu verbessern.
Ein weiteres bemerkenswertes Beispiel ist der Film “Der Baader Meinhof Komplex“ (2008) von Uli Edel. Edel wurde dabei für seine authentische Darstellung historischer Ereignisse und die Verwendung realistischer

[49] Elsaesser, T. & Hagener, M. (2015). Film Theory: An Introduction Through the Senses. Routledge. 220ff.

Maskeneffekte gelobt.[50] Besonders auffällig war dabei die Ähnlichkeit der Darsteller mit ihren realen Vorbildern. Der Film war nicht nur in Deutschland, sondern auch im Ausland ein Erfolg und erhielt mehrere Auszeichnungen, darunter eine Oscar-Nominierung als bester fremdsprachiger Film.

Der Erfolg deutscher Filme mit SFX-Masken trug schließlich dazu bei, das internationale Prestige der deutschen Filmindustrie langfristig zu stärken. Deutschland hat sich zu einem führenden Anbieter von technischem Know-how und Innovation im Bereich spezieller Maskeneffekte entwickelt. Maskenbildner und Special-Effects-Spezialisten aus Deutschland sind zunehmend an internationalen Produktionen beteiligt und ihre Erfahrung ist weltweit gefragt. Dies spiegelt sich auch in der steigenden Zahl deutscher Produktionen wider, die auf internationalen Filmfestivals gezeigt und ausgezeichnet werden.

Zuvor genannte Filme sind daher nur wenige Beispiele, die die Entwicklung der Masken-Spezialeffekte in der deutschen Filmindustrie aufzeigen. Es wird deutlich, dass deutsche Filme, die aufwendige SFX-Maskeneffekte einsetzen, besondere internationale Anerkennung und Erfolg erlangt haben. Der Einfluss der Masken-Spezialeffekte geht jedoch über die Filmindustrie hinaus. Sie werden auch in Theaterproduktionen, Fernsehserien, Werbung und anderen Bereichen der Unterhaltungsbranche eingesetzt. Maskenbildner spielen dabei eine entscheidende Rolle, um die Grenzen des visuellen Designs zu erweitern und dem Publikum faszinierende Erlebnisse zu bieten.
Da die Technologie voranschreitet und die Nachfrage nach dramatischen visuellen Effekten steigt, werden Maskenbildner und SFX-Spezialisten gezwungen sein, ihre kreativen Fähigkeiten zu erneuern und auszubauen. Nur auf diese Weise kann die deutsche Filmindustrie weiterhin international erfolgreich sein und ihren Ruf als Vorreiterin in der Entwicklung hochwertiger SFX-Masken stärken. Damit ist zu bekennen, dass die Masken-Spezialeffekte einen erheblichen Einfluss auf die deutsche Filmbranche haben und es auch

---

[50] o.V. (2008, 15. September). *“Der Baader Meinhof Komplex” mit Starbesetzung.* Frankfurter Rundschau. https://www.fr.de/kultur/baader-meinhof-komplex-starbesetzung-11586037.html [abgerufen am 27.06.2023].

zukünftig von Nöten sein wird, sich mit den Masken-Spezialeffekten auseinanderzusetzen, wenn die deutsche Filmindustrie weiterhin auf diesem Gebiet internationales Renommee verzeichnen will.

5. Methoden und Techniken

Bisher konnte gezeigt werden, dass der Einsatz von VFX und SFX Filmemachern vielfältige Möglichkeiten eröffnet. Von der Erstellung realistischer Prothesen und Masken bis hin zur nahtlosen Integration von CGI in Live-Action-Szenen gibt es zahlreiche Techniken, um besondere Effekte zu erzielen. Die Wahl der richtigen Methoden hängt dabei von den Kriterien des Films, dem Budget und der künstlerischen Vision des Regisseurs ab. Im Weiteren sollen daher die verschiedenen Methoden und Techniken visueller Maskeneffekte sowie ihre Bedeutung für die Produktion von Spielfilmen dargestellt werden.

5.1 Methoden der visuellen Maskeneffekte

Der Einsatz visueller Effekte (VFX) im Maskenbild hat sich in den letzten Jahrzehnten stark weiterentwickelt und spielt in den heutigen Spielfilmproduktionen eine entscheidende Rolle. Da das Filmemachen stetig digitalisiert wird, wurden die Möglichkeiten zur Erstellung beeindruckender Effekte nahezu unbegrenzt und ermöglichen Filmemachern, visuelle Welten zu erschaffen, Charaktere zum Leben zu erwecken und spektakuläre Szenen zu konstruieren.

Anfänglich ist zu erwähnen, dass alle fertiggestellten VFX-Arbeiten ein gewisses Maß an Compositing beinhalten. Unter “Compositing“ (dt. Zusammensetzung) wird das Zusammenfügen von zwei oder mehr Bildern zu einem einzigen Bild verstanden. In den meisten Fällen handelt es sich dabei um Live-Action-Filmmaterial, das als “Hintergrundebene“ bezeichnet wird, und um

ein Vordergrundelement, das in den Hintergrund integriert wird.[51] Compositing ist keine Art von visuellem Effekt, sondern vielmehr die Grundlage des VFX-Prozesses, bei dem alle verschiedenen Elemente zusammengebracht und kombiniert werden, um die endgültige Aufnahme zu erstellen.[52]

Eine wichtige Methode der Verwendung von VFX im Maskenbild ist die digitale Maskierung und Retusche. Diese Technik wird verwendet, um das Erscheinungsbild eines Schauspielers digital zu verändern oder zu verbessern. Mittels Computertechnik können somit Hautunreinheiten entfernt, Gesichtszüge angepasst und Details verfeinert werden. Diese Methode wird vor allem bei der Darstellung außergewöhnlicher oder übernatürlicher Wesen eingesetzt. Ein Beispiel für den Einsatz digitaler Maskierung und Retusche ist der Film “Guardians of the Galaxy“ (2014), bei dem der Schauspieler Dave Bautista durch digitale Bearbeitung zu dem Charakter “Drax der Zerstörer“ geworden ist.[53]

Ein weiterer bedeutsamer Ansatz bei visuellen Maskeneffekten ist die Verwendung von “Motion Capture“, auch “Performance Capture“ genannt. Bei dieser Technik werden Bewegungen und Mimiken eines Schauspielers mithilfe spezieller Sensoren erfasst und auf die digitalen Charaktere übertragen.[54] Dadurch können realistische und lebendige digitale Formen erstellt werden. Motion Capture wird häufig in Spielfilmen verwendet, um fantastische Kreaturen oder Tiere darzustellen. Ein Beispiel für den Einsatz von Motion Capture im Maskenbild ist neben James Camerons “Avatar“ (2009) auch der Film “Planet der Affen: Revolution“ (2014), in welchem die Schauspieler in Motion-Capture-

---

[51] o.V. (2023, 27. Juni). *Special effects vs visual effects: What’s the difference?.* filmmaker.tools. https://www.filmmaker.tools/special-fx-vs-vfx [abgerufen am 02.07.2023].

[52] Vgl. ebd.

[53] Failes, I. (2014, 13. August). *The VFX of Guardians of the Galaxy.* fxguide. https://www.fxguide.com/fxfeatured/the-vfx-of-guardians-of-the-galaxy/ [abgerufen am 04.07.2023].

[54] o.V. (2023, 27. Juni). *Special effects vs visual effects: What’s the difference?.* filmmaker.tools. https://www.filmmaker.tools/special-fx-vs-vfx [abgerufen am 04.07.2023].

Kostüme von Affen schlüpfen mussten.[55] Ein weiteres bekanntes Beispiel ist der Film “Der Polarexpress“ (2004), bei dem Tom Hanks gefilmt wird, um seine Bewegungsabläufe auf den computeranimierten Lokführer zu übertragen und lebendig werden zu lassen.[56]

Ebenfalls eine hohe Verwendung im Sinne der visuellen Effekte findet heutzutage der Begriff “Chroma key“. Dieser meint eine Art digitalen Effekt, bei dem mit Blue- oder Greenscreen gearbeitet wird. Er wird häufig verwendet, um einen Schauspieler in eine völlig andere Umgebung oder einen anderen Zeitraum zu versetzen, in dem es zu teuer oder zu gefährlich wäre zu filmen. Die Farbe des Bildschirms ist dabei nicht auf Blau oder Grün beschränkt, es sollte sich lediglich um eine feste Farbe handeln, die im Motiv nicht vorkommt.[57] Bei der Produktion von “Dune“ (2021) entschieden sich die Filmemacher für sandfarbige Hintergründe, die eine einheitliche Farbe hatten. Dies hatte zum Vorteil, dass sie der Farbe des Hintergrunds ähnelten, der in der Postproduktion hinzugefügt wurde. Das bedeutete, dass die Kanten der Schauspieler (insbesondere feine Kanten wie Haare) bereits den richtigen Farbton und die richtige Luminanz (Helligkeit) hatten, was den Entwicklungsprozess im Compositing letztlich vereinfachte.[58]

Eine der fortschrittlichsten VFX-Make-up-Techniken jedoch ist die Verwendung von “CGI“, auch bekannt als “Computer Generated Imagery“. Hierbei werden mittels 3D-Computergrafik computergenerierte Bilder und Animationen verwendet und in den Film eingebaut. Diese Methode ermöglicht die Erstellung digitaler Modelle, Animationen und Effekte, die mit analogen Mitteln nicht möglich sind. CGI wird in vielen Aspekten des Films eingesetzt, sei es bei der Schaffung von Fantasiewelten, der Darstellung übernatürlicher Kräfte oder der

---

[55] North, D., Rehak, B., & Duffy, M. (2015). Special effects: New histories, theories, contexts. BFI Publishing. 40f.

[56] Campbell, J. (2017). SuperStars: Spezialeffekte im Film (2. Aufl.). Mildenberger Verlag. 6f.

[57] o.V. (2023, 27. Juni). *Special effects vs visual effects: What’s the difference?.* filmmaker.tools. https://www.filmmaker.tools/special-fx-vs-vfx [abgerufen am 04.07.2023].

[58] Vgl. ebd.

Konstruktion spektakulärer visueller Maskeneffekte.[59] Beispielhaft für einen solchen Einsatz von CGI im Make-up ist der Charakter “Thanos“ in den Marvel-Filmen, bei dem das Schauspiel von Josh Brolin in den digitalen Charakter umgewandelt wurde. Erst durch den Einsatz von CGI bei Thanos wird bei dem Zuschauer eine besonders einprägsame Wirkung erzeugt.[60]

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Methoden und Techniken der visuellen Effekte im Maskenbild in der Spielfilmproduktion zunehmend wichtiger werden. Animierte Masken und Kostüme ermöglichen es den Filmemachern dabei, Charaktere radikal zu verändern und ihnen neue Identitäten zu verleihen. Digitale Maskierung und Retusche können das Erscheinungsbild eines Schauspielers verbessern oder außergewöhnliche Charaktere schaffen. Die Technik des Motion Capture ermöglicht die Erstellung lebendiger digitaler Charaktere basierend auf den Bewegungen und Darbietungen der jeweiligen Schauspieler. Der Einsatz von CGI hingegen eröffnet völlig neue Möglichkeiten zur Schaffung visueller Effekte und Traumwelten.

Dennoch ist anzumerken, dass die zunehmende Bedeutung von visuellen Maskeneffekten nicht lediglich auf technologische Weiterentwicklungen zurückzuführen ist, sondern auch auf die wachsenden Erwartungen der Zuschauer. Heutzutage hat das Publikum die Wahl zwischen hochauflösenden Bildschirmen, Streaming-Diensten und modernster Technologie. Sie erwarten, dass die Effekte ihre Fantasie anregen und sie in eine andere Welt entführen. Die Filmindustrie reagiert darauf mit dem vermehrten Einsatz von VFX-Effekten in der Maske, um besondere visuelle Erlebnisse zu schaffen und das Publikum stetig anzusprechen.

---

[59] Seiler, M. (2020, 15. Januar). *Was bedeutet “CGI”? Erklärung und Verwendung*. Netzwelt. https://www.netzwelt.de/abkuerzung/173302-bedeutet-cgi-erklaerung-verwendung.html [abgerufen am 05.07.2023].

[60] Russell, S. (2023, 15. Januar). *Avengers: Infinity war without CGI makes Thanos A little less terrifying*. slashfilm. https://www.slashfilm.com/1167762/avengers-infinity-war-without-cgi-makes-thanos-a-little-less-terrifying/ [abgerufen am 05.07.2023].

5.2 Gründe für den Einsatz von VFX-Maskeneffekten in Spielfilmen

Der Einsatz von visuellen Effekten und VFX-Masken, insbesondere in Spielfilmen, hat in den letzten Jahrzehnten vermehrt zugenommen. Im Folgenden soll daher die Frage nach den Motiven für jene verstärkte Nutzung solcher VFX-Effekte näher untersucht und geklärt werden.
Filmemachern bieten sich vielfältige Möglichkeiten und eine besondere künstlerische Freiheit durch den Einsatz von VFX-Masken. Mithilfe computergenerierter Masken können sie fantastische Welten erschaffen, unwirkliche Kreaturen zum Leben erwecken und visuelle Effekte erzeugen, die mit analogen Methoden nicht erzeugbar wären. Damit können Teile eines Menschen z.B. plötzlich unsichtbar gemacht oder überdimensional groß bearbeitet werden. Somit wird den Filmemachern wiederum ermöglicht, ihre gestalterische Vision zu verwirklichen und die Grenzen ihrer Vorstellungskraft sowie die des Betrachters zu erweitern. Sie können beispielsweise Zeitreisen, Außerirdische oder Magie immer überzeugender darstellen.

Auch nennenswert ist der Faktor der Gefahrenminimierung hinsichtlich der Nutzung von VFX-Effekten. Besondere Priorität am Set sollte zu jeder Zeit die Sicherheit der Schauspieler und der Filmcrew haben. Wenn jedoch die Gefahr besteht, dass jemand durch einen praktischen Spezialeffekt verletzt oder getötet werden könnte, sollte sich stattdessen für einen visuellen Effekt entschieden werden. Dieser hebt das Verletzungsrisiko auf ein niedrigeres Level.

Ein weiterer Grund für die Verwendung von visuellen Maskeneffekten kann die Zeitersparnis und Kosteneffizienz sein. Im Vergleich zu komplexen realistischen Spezialeffekten (SFX), die oftmals teure Requisiten, Bühnenbilder und Schauspieler erfordern, können VFX-Masken sowie Effekte häufig kostengünstiger sein.[61] Mithilfe computergenerierter Effekte können

[61] o.V. (2023, 27. Juni). *Special effects vs visual effects: What's the difference?.* filmmaker.tools. https://www.filmmaker.tools/special-fx-vs-vfx [abgerufen am 07.07.2023].

Filmemacher komplexe Szenen und Spezialeffekte erstellen, ohne dass hohe Produktionskosten anfallen. Darüber hinaus können VFX-Masken auch Zeit sparen, da sie es Filmemachern ermöglichen, bestimmte Szenen in der Nachbearbeitung zu bearbeiten, anstatt sie während der Dreharbeiten mühsam umzusetzen. Diese Flexibilität und Zeitersparnis machen VFX-Masken zu einer attraktiven Option für Filmemacher und Produktionsstudios, ohne kostspielige Neuaufnahmen drehen zu müssen. Die Kosten für den Einsatz von SFX im Vergleich zu VFX müssen jedoch für jede einzelne Einstellung bewertet werden.[62] Da beide Optionen eine große Vielfalt an Möglichkeiten bieten, ist es praktisch unmöglich, ein pauschales Urteil zu fällen.

Auch ist zu erwähnen, dass der Einsatz von VFX-Masken den Filmemachern erweiterte Erzählmöglichkeiten bietet, um komplexe Geschichten darzustellen. Durch die Kombination echter Schauspieler mit computergenerierten Effekten können sie emotionale Szenen verstärken, Spannung erzeugen und einzigartige visuelle Elemente in ihre Geschichten integrieren.[63] VFX-Masken ermöglichen es, die Grenzen der Realität zu überschreiten und neue Welten zu erschaffen. Sie können beispielsweise historische Ereignisse mit zeitgenössischen Elementen kombinieren, alternative Realitäten darstellen oder Darstellungen von Zeit und Raum manipulieren. Durch diese narrative Erweiterung im Sinne des Storytellings sind Filmschaffende in der Lage, ihre Geschichten auf die nächste Ebene zu heben und den Zuschauer mit ihren Spielfilmen zu fesseln. Dabei geht es vor allem darum, den Fluss der Geschichte nicht zu behindern, sondern ihn voran zu treiben.

Der Hauptgrund für die zunehmende Verwendung von VFX-Masken besteht jedoch darin, Realismus und Immersion in Filmen zu erzeugen. Mithilfe fortschrittlicher VFX-Technologie können Filmemacher äußerst realistische visuelle Effekte erzeugen, um die Zuschauer in das Geschehen einzubeziehen.

---

[62] o.V. (2023, 27. Juni). *Special effects vs visual effects: What's the difference?.* filmmaker.tools. https://www.filmmaker.tools/special-fx-vs-vfx [abgerufen am 07.07.2023].

[63] Mittell, J. (2006, 12. Oktober). *Narrative Complexity in Contemporary American Television.* Velvet Light Trap, 58(1), 29–40. https://muse.jhu.edu/article/204769 [abgerufen am 07.07.2023].

So können beispielsweise inspirierende Landschaften, futuristische Städte oder erstaunliche Kreaturen zum Leben erweckt werden. Diese Nähe zur Realität unterstützt den Zuschauer dabei, die Welt des Films besser zu verstehen und somit ein intensiveres Erlebnis während des Anschauens zu genießen.

Der zunehmende Einsatz von VFX-Masken in Spielfilmen ist folglich auf mehrere Ursachen zurückzuführen: Realismus, kreative Freiheit, Kosteneinsparungen, erweiterte narrative Möglichkeiten und wachsende Erwartungen des Publikums sind nur einige der Faktoren, die dieses Wachstum vorantreiben. Es ist anzunehmen, dass sich die zugehörigen Technologien und Methoden der VFX-Maskeneffekte stetig weiterentwickeln werden. Filmemacher werden bei der Verwirklichung ihrer Visionen zunehmend kreativer und bieten dem Publikum ein immersiveres Filmerlebnis.
Es sollte jedoch nicht vergessen werden, dass VFX-Maskeneffekte auch Herausforderungen mit sich bringen: Die Entwicklung und Implementierung der zugehörigen Technologien erfordern fortgeschrittenes Fachwissen, kreative Planung und finanzielle Ressourcen. Doch mit der zunehmenden Bedeutung der VFX-Technologien nehmen auch die Erwartungen der Zuschauer an die visuellen Effekte im Film kontinuierlich zu. Dadurch stehen die Filmemacher in einem intensiven Konkurrenzkampf und müssen sich stetig mit den neuesten Entwicklungen auseinandersetzen, um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu gewinnen und sich dabei gleichzeitig von seinen Mitstreitern abzuheben.
Darüber hinaus besteht die Gefahr, dass durch den übermäßigen Einsatz visueller Effekte die Handlung sowie das Schauspiel in den Hintergrund gedrängt und somit die narrativen Aspekte des Films eingeschränkt werden.
Es gilt daher für die Filmemacher, sich mit der Balance zwischen visueller Faszination und spannendem Storytelling auseinanderzusetzen, sodass weitere technologische Fortschritte zu noch beeindruckenderen Bildern führen werden.
Letztlich bleibt dennoch anzuführen, dass die wachsende Zahl von Filmen, die VFX-Masken verwenden, für die positive Resonanz der Filmemacher und die finanziellen Aufwendungen für den Erfolg solcher Spielfilme und die wachsende Bedeutung dieser Technologien sprechen.

5.3 Methoden der Masken-Spezialeffekte

Der Einsatz der Masken-Spezialeffekte eröffnet den Maskenbildnern und Regisseuren viele kreative Möglichkeiten zur Darstellung übernatürlicher Kreaturen und außergewöhnlicher Transformationen. Sie tragen maßgeblich zur Schaffung von Stimmungen und zur Verwirklichung der kreativen Vision eines Films bei.

Eine wichtige Methode bei der Benutzung von Masken-Spezialeffekten in Filmen ist die Verwendung von prothetischen Masken und Kostümen. Jene Masken bestehen aus Materialien wie Silikon, Latex oder Gelatineschaum und ermöglichen es den Maskenbildnern, das Aussehen eines Schauspielers dramatisch zu verändern. Diese Masken können dabei unterschiedliche Merkmale wie Narben, Wunden, Mutationen oder andere außergewöhnliche Attribute darstellen. Sie werden individuell angefertigt und auf das Gesicht oder den Körper des Schauspielers angepasst. Prothetische Masken erfordern eine sorgfältige und geschickte Fertigkeit, um eine nahtlose Anpassung an das Gesicht des Schauspielers zu gewährleisten. Charaktere mit einzigartigen Merkmalen und faszinierenden Effekten können auf diese Weise kreiert werden. Beispielhaft für die Verwendung solcher Masken in Spielfilmen ist die Darstellung der von Narben geprägten Figur “Freddy Krueger“ in dem Horrorfilm “A Nightmare on Elm Street“ (2010), in der der Schauspieler Robert Englund eine aufwendige prothetische Maske trug.

Eine weitere bedeutsame Methode der Masken-Spezialeffekte ist der Einsatz mechanischer Effekte und Animatronik. Bei solchen Effekten werden mechanische Vorrichtungen verwendet, um eine Bewegung oder Verzerrung einer Maske oder eines Kostüms zu erzeugen. Unter Animation versteht man den Einsatz von ferngesteuerten Modellen oder Robotern, um realistische Bewegungen und Interaktionen zu erzeugen.[64] Diese Techniken erfordern eine enge Zusammenarbeit zwischen Maskenbildnern und Spezialeffektteams, um

[64] Campbell, J. (2017). SuperStars: Spezialeffekte im Film (2. Aufl.). Mildenberger Verlag. 8f.

möglichst überzeugende Ergebnisse zu erzielen. “Animatronics“ werden auch in zahlreichen Freizeitparks verwendet, um Tiere darzustellen. Ein Beispiel für den kombinierten Einsatz mechanischer Effekte und Animatronik in Spielfilmen ist die Darstellung der Figur “Yoda“ in der “Star Wars“-Filmreihe (seit 1977).

Ebenfalls bedeutsam sind die Methoden der Konturierung und Schattierung von Gesicht oder Körper des jeweiligen Schauspielers. Mithilfe von Make-up-Techniken wie Schattierung, Hervorhebung und Modellierung können Gesichtszüge geformt, Charaktermerkmale hervorgehoben und illusionäre Effekte erzeugt werden. Diese Techniken erfordern jedoch Geschick und Präzision, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. Ein Beispiel für den Einsatz von Konturen und Schatten in Spielfilmen ist die Darstellung der Figur "Morticia Addams“ in der “Addams Family“-Reihe (seit 1991), in der Schauspielerin Anjelica Huston durch geschickte Wahl des Make-ups eine markante und definierte Gesichtsstruktur erhielt, die ihren Charakter unterstützt.[65] Um solche Effekte zu erzielen, werden spezielle Make-up-Produkte und -Tools verwendet, um das Erscheinungsbild der Schauspieler zu modifizieren und ihnen ein völlig neues Aussehen zu verleihen.

Weiterhin eine beliebte Methode ist zudem die Alterung und Verjüngung von Charakteren. Durch den Einsatz gezielter Make-up-Techniken können Schauspieler deutlich älter oder jünger geschminkt werden, als sie wirklich sind. Dabei kommen verschiedene Methoden zum Einsatz, etwa das Erzeugen von Falten, das Verändern der Hautbeschaffenheit oder das Anpassen von Farbe und Struktur der Haare. Beispielhaft für den Einsatz von Alterungs- und Verjüngungstechniken in Spielfilmen ist die Rolle der Figur “Forrest Gump“ (1994) im gleichnamigen Film, in der Schauspieler Tom Hanks dank

---

[65] Gragert, A. (2020, 30. Oktober). *How The Addams Family made everyone want to dress like Morticia and Wednesday*. ELLE. https://www.elle.com/culture/movies-tv/a34526239/addams-family-costume-designer-secrets/ [abgerufen am 09.07.2023].

geschicktem Make-up eine glaubwürdige Darstellung des Charakters in verschiedenen Altersstufen erreichte.[66]

Digitales Maskieren und Bearbeiten ist eine andere fortschrittliche Methode von Masken-Spezialeffekten in Spielfilmen. Mithilfe computergenerierter Bilder (CGI) können digitale Effekte in das Maskenbild integriert werden. Dadurch ist es den Filmemachern möglich, das Aussehen von Charakteren zu verändern, ihre Eigenschaften zu verbessern oder ungewöhnliche Kreaturen zu erschaffen. Ein Beispiel für den Einsatz digitaler Masken und Retuschen in Spielfilmen in Kombination mit prothetischen Masken ist die Darstellung der Figur "Gollum“ in der “Herr der Ringe“-Trilogie (seit 2001), die das Schauspiel von Andy Serkis mit CGI-Techniken kombiniert.[67]

Es zeigt sich, dass auch im Bereich der Masken-Spezialeffekte vielerlei Techniken existieren, um dem Zuschauer den Inhalt der zugrundeliegenden Geschichte künstlerisch zu vermitteln. Viele dieser Methoden funktionieren sowohl alleine als auch in Kombination mit CGI, um noch interessantere Bildwelten für den Zuschauer zu erschaffen.

5.4 Gründe für den Einsatz von SFX-Maskeneffekten in Spielfilmen

Spezialeffekt-Make-up spielt in der heutigen Filmindustrie eine bedeutende Rolle. Es eröffnet Filmemachern und Maskenbildnern unzählige Möglichkeiten, fesselnde visuelle Erlebnisse zu schaffen und die künstlerische Vision des Films anhand realer Effekte zu verwirklichen. Daher sollen im Folgenden die Gründe für den Einsatz jener SFX-Maskeneffekte näher untersucht werden.

---

[66] Abraham, S. (2013, 17. Juni). Forrest Gump (Make Up Artist). [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Un-FJODlCu4 [abgerufen am 09.07.2023].

[67] Kehrer, S. (2015). Das große Buch vom Schminken. Frech Verlag. 75.

Zum Einen ermöglicht die Verwendung von Spezialeffekten innerhalb des Maskenbilds den Maskenbildnern sowie Filmemachern, ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und damit besondere Wesen zu erschaffen.
Die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten praktischer Prothetik eröffnen dabei ein großes Potenzial, einzigartige Charaktere und großartige Geschichten zu entwerfen, die sonst in der realen Welt nicht existieren würden. Rick Baker, legendärer Maskenbildner, der vor allem für Filme wie “Men in Black“ (1997) und “Planet der Affen“ (2001) bekannt ist, sagte einmal: “Spezialeffekte im Maskenbild erlauben es uns, unserer Fantasie Ausdruck zu verleihen und die Welt der Zuschauer in eine magische Umgebung zu verwandeln“.[68] Weiterhin ermöglicht SFX-Make-up die Transformation von Schauspielern in Charaktere, die weit von ihrer eigenen Erscheinung entfernt sind. Dies kann eine tiefgründigere Darstellung von Charakteren und eine stärkere Identifikation des Publikums mit der jeweiligen Filmhandlung zur Folge haben. Ein bekanntes Beispiel dafür ist die Verwandlung von Heath Ledger in den “Joker“ in “The Dark Knight“ (2008). Der Maskenbildner John Caglione wandte dabei eine Make-up-Technik an, bei der Ledger sein Gesicht in Falten legte und die Augenbrauen hochzog, während dieser Bereich anschließend mit weißer Farbe übermalt wurde. Sobald Ledger sein Gesicht entspannte, entstandenen Risse und Texturen auf seiner Haut, die im Weiteren mit Schichten von Weiß und Grau ergänzt wurden.[69] Auch seine schwarz geschminkte Augenpartie und der rotverschmierte Lippenstift waren Teil des Schminkprozesses. Ledgers beeindruckendes SFX-Make-up half ihm, einen der ikonischsten und furchterregendsten Schurken der Filmgeschichte zu verkörpern und verlieh der Darstellung eine unvergleichliche Intensität, die vielen Zuschauern bis heute in Erinnerung bleibt.

Ein weiterer wesentlicher Vorteil von Spezialeffekten im Make-up ist die Schaffung von Realismus in der Darstellung und der Erhöhung der Immersion des Publikums. Innovative Prothetik ermöglicht es, Charaktere weitestgehend

---

[68] Rinzler, J. W. (2019). Rick Baker: Metamorphosis. Titan Books. 145.

[69] Jesser, D., & Pourroy, J. (2012). The Art And Making Of The Dark Knight Trilogy. Abrams Books. 119.

realistisch darzustellen, sodass sie für den Betrachter lebensecht und greifbar erscheinen. Durch den gezielten Einsatz von Prothesen, Masken und Make-up können Maskenbildner realistische Verletzungen, Narben und Alterungseffekte erzeugen, die die Glaubwürdigkeit der Charaktere sowie der Filmhandlung steigern. Dies ist besonders nützlich bei Filmen, in denen außergewöhnliche Kreaturen vorkommen, aber auch bei historischen Filmen oder dramatischen Inszenierungen, die einen authentischen visuellen Eindruck erzeugen möchten.
Der renommierte Make-up-Künstler Stan Winston sagte einst: „Spezialeffekte im Maskenbild ermöglichen es uns, die Grenzen des Vorstellbaren zu überschreiten und den Zuschauern ein unvergessliches und emotionsgeladenes Erlebnis zu bieten“.[70] Durch den geschickten Einsatz von Spezialeffekten können sich die Zuschauer somit besser mit den Charakteren identifizieren und vollständig in die Welt des Films eintauchen. Sie können sich grundlegend besser in die Emotionen und Geschichten der Charaktere einfühlen.
Jene Steigerung des Realismus und der Immersion beim Zuschauer wird ebenfalls durch den Aspekt erzielt, dass SFX im Maskenbild die Möglichkeit schaffen, einzigartige und unvergessliche Charaktere zu entwickeln, die einen bleibenden Eindruck beim Publikum hinterlassen. Von furchterregenden Monstern bis hin zu liebenswerten Fantasiewesen können SFX-Maskeneffekte jegliche Charaktere zum Leben erwecken, die in der Pop-Kultur letztlich unsterblich werden. Die Identifikation des Publikums mit diesen Charakteren wird durch die Glaubwürdigkeit und emotionale Tiefe, die SFX-Make-up bietet, verstärkt. Wenn Schauspieler sich durch Make-up-Transformationen in Charaktere verwandeln, die das Publikum beeindrucken und berühren, entsteht eine tiefere emotionale Bindung. Dies fördert letztlich eine intensivere Beziehung zwischen Zuschauer und Film und trägt dazu bei, dass der Film und vor allem die Figur nachhaltig im Gedächtnis bleiben.

---

[70] Perry, L. (2022, 8. Oktober). *Why Stan Winston is a Pioneer of Modern Special Effects*. MovieWeb. https://movieweb.com/stan-winston-pioneer-modern-special-effects/ [abgerufen am 10.07.2023].

Doch neben den kreativen Aspekten bietet der Einsatz von SFX im Maskenbild auch praktische Vorteile. Der Einsatz von Spezialeffekten zieht nicht nur ein breites Publikum an, sondern kann dem Film auch dabei helfen, auf dem internationalen Markt Fuß zu fassen. Sie haben eine starke visuelle Wirkung auf die Zuschauer und tragen wesentlich zur Ästhetik und zum Erlebnis eines Films bei. Visuell beeindruckende und realistische SFX-Maskeneffekte sprechen Zuschauer vieler Altersklassen und Kulturen an. Ob realistische Verletzungen und Verwandlungen oder Übernatürliches und Außerirdisches, das SFX-Make-up beeindruckt und fesselt die Zuschauer gleichermaßen.
Damit können Filme bereits durch die Nutzung von Masken-Spezialeffekten zu weltweiten Blockbustern werden und einen kommerziellen Erfolg erzielen. Blockbuster-Franchises wie “Transformers“ (2007) oder “Jurassic World“ (2015) sind dabei nur wenige Beispiele dafür, wie SFX-Effekte dazu beitragen, internationale Zuschauer zu gewinnen.

Die Gründe für den Einsatz von Spezialeffekten im Maskenbild bringen grundlegend zahlreiche Vorteile in der Filmindustrie mit sich. Zum Einen ermöglichen sie eine grenzenlose kreative Gestaltung, schaffen einen hohen Realismus und bieten dem Publikum die Möglichkeit, in faszinierende Welten einzutauchen. Gleichzeitig können sie den Produktionsprozess effizienter gestalten. Der gezielte Einsatz von Spezialeffekten im Maskenbild erfordert dazu jedoch im Voraus eine sorgfältige Planung und Integration, um eine nahtlose und überzeugende Darstellung für den Zuschauer zu gewährleisten.
Außerdem bringt der Einsatz von SFX im Make-up auch Herausforderungen und ethische Fragen mit sich, die es zu berücksichtigen gilt. Insbesondere bei der Darstellung realistischer Verletzungen und Gewalt müssen Filmemacher darauf achten, sensibel vorzugehen, um das Publikum nicht unangemessen zu schockieren. Die Verantwortung für den bewussten Einsatz von Spezialeffekten im Make-up liegt daher sowohl bei den Filmemachern als auch bei den Maskenbildnern. Wenn die Problematik der Sicherheit jedoch keine Gefahr darstellt, ermöglicht SFX-Make-up es, einzigartige Charaktere zu kreieren.

Insgesamt hat sich durch das Anführen der Gründe für die Nutzung von Masken-Spezialeffekten gezeigt, dass der Einsatz von SFX im Make-up einen signifikanten Mehrwert für die Filmindustrie bringt und eine unverzichtbare Rolle in der Schaffung faszinierender und beeindruckender Film spielt. Unter der Voraussetzung kontinuierlicher Weiterentwicklung sowie einer Zusammenarbeit zwischen den Experten werden weiterhin eindrucksvolle Spezialeffekte entwickelt werden, die das Publikum ins Staunen zu versetzen und die Filmkunst auf eine neue Ebene zu heben vermögen. Auch ist davon auszugehen, dass der Fortschritt in der Technologie ebenfalls neue Möglichkeiten eröffnet, um die kreative Gestaltung der Spezialeffekte im Maskenbild fortlaufend voranzutreiben.

6. Analyse: Effekteinsatz am eigenen Bachelor-Projekt “Kamera Head“

Da sich die Spezialeffekte im Bereich des Maskenbilds im 21. Jahrhundert zu einer hoch entwickelten und beeindruckenden Kunstform entwickelt haben, und ich bereits seit einigen Jahren interessiert an dem Berufsbild des Maskenbildners und dessen Entwicklungen in der Filmbranche bin, habe ich es mir zur Aufgabe gemacht, meine Bachelorarbeit mit Fokus auf die Spezialeffekte im Maskenbild zu verfassen.

Ein Bereich in dem sich Spezialeffekte im Maskenbild stark weiterentwickelt haben, ist die Verwendung von Prothesen und Masken. Schnell stand daher fest, dass ich, gerade durch den praktischen Aspekt im Beruf des Maskenbildners, einen praktischen Bestandteil innerhalb meiner Bachelorarbeit einfließen lassen würde, welcher die Herstellung solcher Prothesen bzw. Masken beinhaltet. So konnte ich das Filmprojekt von Max Laux mit dem Titel “Kamera Head“ (KH), welches im April 2023 über einen 14-tägigen Drehzeitraum gedreht wurde, für meine Arbeit nutzbar machen. Ein halbes Jahr im Vorlauf habe ich mich mit Kostüm, Licht und Kamera zusammengesetzt und wir haben durch monatelange Planung ein gemeinsames und stimmiges

Filmkonzept erstellt. Ich fungierte dabei als “Head of“ des Maskendepartments und meine Hauptaufgabe bestand vor allem darin, das fantastische Wesen des “Kamera Heads“ vollständig in der Maske zu entwickeln und umzusetzen. Da bisher lediglich das Schminken einzelner Körperteile zu meinen Maskenerfahrungen zählten, war es eine neue Herausforderung für mich, ein maskenbildnerisches Konzept an dem gesamten Körper eines Schauspielers umzusetzen und dabei ein stimmiges Gesamtprodukt zu erhalten, das dem Stil des Films gerecht wird. Dennoch habe ich das Wesen des KH als eine Möglichkeit gesehen, mich maskenbildnerisch auszuprobieren und über meine Grenzen hinaus zu gehen. Zusammengefasst war das Projekt eine willkommene Möglichkeit, meine gesammelte praktische Erfahrung durch den Film und das Projekt in meiner Bachelorarbeit theoretisch aufzugreifen.

Im Folgenden soll der gesamte Entwicklungs- und Planungsprozess für die Maske des “Kamera Head“ vor Drehbeginn bis zur tatsächlichen Umsetzung des maskenbildnerischen Konzeptes in Form des KH im SFX dargestellt werden. Weiterhin wird im Anschluss daran der Entwicklungsprozess des KH im VFX näher beleuchtet und erläutert. Letztlich sollen beide finalen Ergebnisse, der im SFX erstellte KH und der im VFX realisierte KH, miteinander verglichen werden, um zu einem abschließenden Fazit zu kommen.

6.1 Inhaltsangabe zum Film “Kamera Head“

“Kamera Head“ ist ein 70er-Jahre Horrordrama über die zerstörerische Reise eines Fotografen zu seinem neuen Ich. Es handelt sich um einen Abschlussfilm im Bachelorstudiengang Medienproduktion, welcher im Frühjahr 2023 an der Technischen Hochschule Ostwestfalen-Lippe in Detmold gedreht wurde.
Stefano ist ein erfolgloser Fotograf in den 70er-Jahren, der nicht nur mit Beziehungsproblemen zu kämpfen hat, sondern auch seine eigene Identitätskrise durchlebt. Als er nach seiner Trennung in der Kneipe “Der Strahlende Engel“ ein Angebot für eine mysteriöse Kamera bekommt, beginnt

seine toxische Reise zu einem neuen Ich. Nachdem Stefano die Kamera an sich nimmt, taucht der "Kamera Head“ auf. Dieser ist ein Dämon, der durch die mysteriöse Kamera seinen Weg in Stefanos Bewusstsein erlangt und ihn so durch eine gefährliche Reise leitet, die sein Leben für immer verändern soll. Das Wesen dient während des Films als Abbild der dunklen Seite von Stefano, die zunehmend Überhand von ihm und seiner Persönlichkeit nimmt.
Der Kurzfilm thematisiert die Gefahren der toxischen Männlichkeit und beschäftigt sich mit den Fragen vieler junger Menschen. Wer bin ich? Wer will ich sein? Wer muss ich sein?

6.2 Vorbereitungen in der Maske für den “Kamera Head“

Bevor der Maskenbildner seine Arbeit tatsächlich beginnen kann, braucht er bestimmte Vorgaben und Anweisungen durch den Regisseur. Jene sind meist als Zeichnungen (Figurinen) dargestellt und bilden die Arbeitsgrundlage.
Nachdem ich dem Projekt zugestimmt hatte, begann für mich bereits die Umsetzung eines ersten Maskenkonzeptes, bei dem ich mich intensiv damit auseinandergesetzt habe, welche Wirkung der KH laut der ersten Drehbuchversion erzeugen sollte. Arbeitsskizzen, Maskenentwürfe und eine Materialauswahl gehören dabei ebenso in das Konzept wie eine erste grobe Zeit- und Kostenplanung.

Schnell ist mir bewusst geworden, dass der KH, ein dunkles und dämonenartiges Wesen werden würde, das den ganzen Raum mit einer negativen und einengenden Energie erfüllen soll. Diese Zielsetzungen habe ich mir während des gesamten Entwicklungsprozesses in der Maske stetig vor Augen geführt.
Auch wurde ich mit Überlegungen dazu konfrontiert, wie ich eine ganzheitliche Maske erschaffe, die proportional perfekt auf den jeweiligen Schauspieler angepasst ist. Da eine erste Casting-Phase für Schauspieler im Film erst nach einigen Monaten stattfinden konnte, war mir bewusst, dass ich anfänglich ohne

jegliche Maße eines Schauspielers arbeiten musste, rein mit meiner Vorstellungskraft. Ich stand daher vor einer ganz neuen Herausforderung.

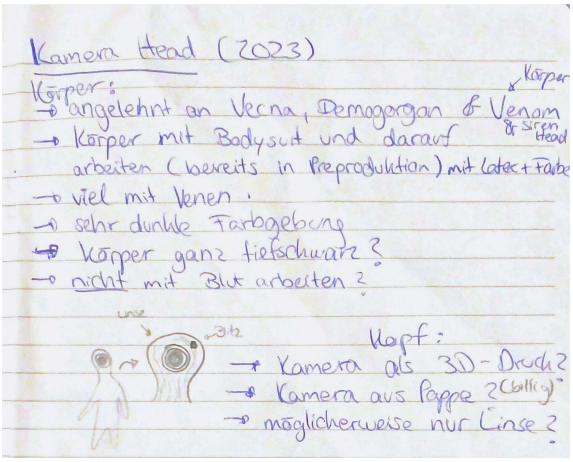

Abb. 1: Erste Arbeitsskizze zum KH, Darstellung von Maike Schreckenberg

Hierbei handelt es sich um die ersten Arbeitsskizzen, die ich mir bezüglich des Filmdrehs zu dem Wesen KH gemacht habe, kurz bevor die Planungsphase im Team tatsächlich begann (vgl. Abb. 1). Erkennbar ist dabei überwiegend, dass ich mich optisch an der Serie “Stranger Things“ und dessen Wesen “Vecna“ und auch des “Demogorgons“ bedient habe. Beide sollten durchweg als Inspiration für mich dienen, was ebenfalls aus meinem ersten Moodboard hervorgeht (vgl. Abb. 2, unten rechts).



Abb. 2: Erstes Moodboard für den KH, Darstellung von Maike Schreckenberg

Nachdem die Planungsphase des Films begann, konnte das erste Meeting innerhalb des Head-of-Teams stattfinden. Da ich Head-of der gesamten Maske für den Film war, bestand meine Aufgabe nun nicht mehr darin, mir eine Maske für einzelne Charaktere zu überlegen, sondern auch darin, die gesamte Planung in der Maskenabteilung vor Drehbeginn in die Hand zu nehmen.
Da es sich bei diesem Studentenprojekt um ein vergleichsweise großes Projekt mit vielen Charakteren und damit Schauspielern handelte, stand neben der Planung des KH auch eine Menge weiterer Planung für mich bevor, die die anderen Charaktere des Films betraf. Damit weiterhin der Fokus auf den KH gelegt werden konnte, stellte ich ein Maskenteam mit drei Assistentinnen zusammen, welche einzelne Charaktere realisieren sollten. Gemeinsam teilten wir daher die 13 verschiedenen Charaktere des Films auf unsere Interessen und Spezialgebiete im Maskenbild auf. Da mein Fokus weiterhin auf den Spezialeffekten lag, nicht zuletzt wegen des KH, habe ich mich während des Drehs und in der Vorplanung auf dieses Gebiet fokussiert.

In den Meetings innerhalb des Head-of-Teams habe ich bewusst versucht, meinen ersten Eindruck des KH mit den Ideen und Vorstellungen des Regisseurs zu kombinieren und zu erweitern. Nach Vorstellungen von Maximilian Laux wurde daher eine erste Illustration vom KH entwickelt, indem dieser erstmals als ganzes Wesen zu sehen ist (vgl. Abb. 3).
Gezeichnet wurde diese von Robin Klein in den anfänglichen Wochen der Planungsphase, nachdem die erste Version des Drehbuchs veröffentlicht wurde. Die Illustration sollte der erste Anhaltspunkt für mein Schaffen sein und hat mich demnach über den gesamten Entwicklungsprozess der Maske begleitet. Auch erkennbar aus der Illustration ist die Ähnlichkeit mit dem Masken-Stil innerhalb von “Stranger Things“ und dessen Wesen.



Abb. 3: Erste Illustration des KH, Darstellung von Robin Klein

Nachdem einige Wochen vergangen und bereits mehrere Meetings für uns als Head-ofs stattgefunden haben, wurden auch immer weitere Drehbuchversionen erstellt. Mithilfe dieser Meetings und der Drehbuchversionen hatte ich ein zunehmend deutlicheres Bild des KH vor Augen, als noch einige Wochen zuvor. Nachdem das Drehbuch und die gesamte Story beschlossen wurden, wusste ich, dass die Planung nun einen Schritt weitergehen konnte.

Ich setzte mich mit dem Regisseur zusammen und sammelte nochmals Eindrücke und Wünsche bezüglich des KH. Dabei ist eine finale Skizze entstanden, die nun als Vorreiter für den weiteren Entwicklungsprozess des KH dienen sollte (vgl. Abb. 4).

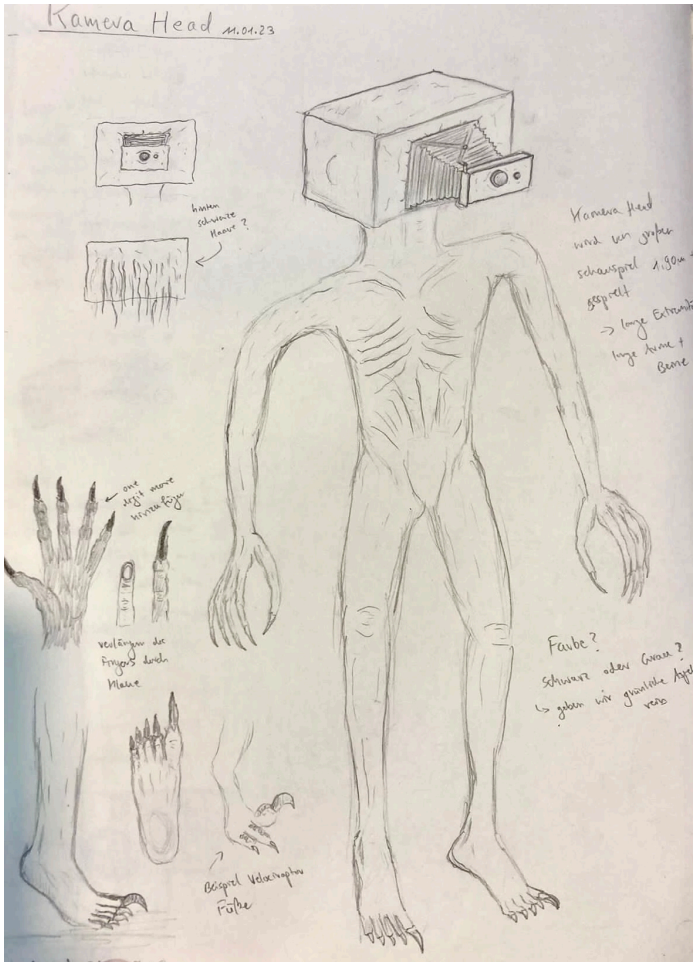

Abb. 4: Finaler Maskenentwurf zum KH, Darstellung von Maike Schreckenberg

6.3 Kostenkalkulation der Maske für den Filmdreh

Aufgrund dessen, dass es sich um ein Studentenprojekt handelte, gab es nur begrenzte finanzielle Möglichkeiten, was es unumgänglich machte, die Materialkosten möglichst gering zu halten. Viele Materialien aus dem SFX-Maskenbereich sind zumindest im deutschen Raum noch ziemlich kostspielig. Zudem galt es als Head-of der Maske im Hinterkopf zu behalten, dass neben dem KH auch zwölf weitere Charaktere maskentechnisch versorgt werden mussten, damit der Dreh problemlos und ohne Umkosten verlaufen kann. Ich stellte daher bereits zu Beginn der Planung eine erste grobe Kalkulation der Kosten auf (vgl. Abb.5).

Nr.	Bezeichnung	Erläuterung	Betrag
1	Quittung von maskworld: Nummer MCD1439151	Artikel für Maskenbild	32,89
2	Quittung von Theatermakeup: Nummer DE322481	Artikel für Maskenbild	21,73
3	Quittung von WHC GmbH: Nummer 2601344R	Glycerin für Kostüm des Kamera Head	26,90
4	Quittung von Zentralmarkt E. Friedhoff: Nummer 4200772	Gelatine für Kostüm des Kamera Head	67,73
5	Belege von TEDI GmbH	Bastelartikel für das Maskenbild	13,00 + 21,00 = 34,00
6	Beleg von Marien-Apotheke Paderborn	Glycerin für Kostüm des Kamera Head	8,45
	Es geht weiter auf Seite zwei!	**Gesamtbetrag:**	191,70

Abb. 5: Ausschnitt aus der Kostenübersicht für die Maske bei dem Film KH, Darstellung von Maike Schreckenberg

Das gesamte verfügbare Budget für die Maske lag bei 250€. Dementsprechend habe ich mit verschiedenen Materialien experimentiert und mich informiert, um das kostengünstigste Material für den Filmdreh zu besorgen und dennoch gezielt damit arbeiten zu können. Dabei stellte sich heraus, dass einige Materialien durchaus schwieriger zu verarbeiten sind als andere.
Anfänglich bin ich davon ausgegangen das gesamte Wesen des KH rein aus Latexmilch herzustellen, da ich bisher in meinen anderen SFX-Maskenarbeiten lediglich mit Latex gearbeitet habe und dessen Wertigkeit mich immer wieder überzeugt hat. Schnell bin ich jedoch zu der Erkenntnis gekommen, dass dieses Vorhaben zu kostspielig für einen Studentenfilm ist. Auch die Tatsache, dass ein ganzer Körper mithilfe des jeweiligen Materials “geschminkt“ werden sollte, trug dazu bei, dass ich mich dazu entschieden habe, ein anderes, kostengünstigeres Material zu verwenden.

Demnach galt es, mir eine Alternative zu überlegen, die auch definitiv in das Budget des Films passt. Durch Recherche und Experimentieren bin ich letztlich zu der Erkenntnis gekommen, dass ich als Hauptprodukt Gelatine verwenden möchte. Bis zu diesem Zeitpunkt brachte ich Gelatine mit der Lebensmittelindustrie oder der Medikamentenherstellung in Verbindung. Daher habe ich mich genauer mit dessen Zusammensetzung sowie Nützlichkeit im Sinne des Maskenbilds beschäftigt.

Gelatine ist ein Eiweißgemisch, welches durch Verkochen aus tierischem Kollagen (Knorpel, Haut, Sehnen) gewonnen wird.[71] Doch Gelatine wird nicht nur als Bestandteil von Lebensmitteln und Kosmetika verwendet, sondern ist neben Schaumlatex und Silikon auch eines der wichtigsten Materialien in der Maskenbildnerei für die Herstellung von Prothesen.

Aufgrund ihrer vielen vorteilhaften Eigenschaften wird Gelatine bereits seit den 1920er-Jahren zur Herstellung von Make-up Effekten verwendet.[72] Sie ist kostengünstig, wiederverwendbar und ein transparentes Produkt. Tatsächlich handelt es sich bei Gelatine um das preiswerteste der für Make-up Effekte verwendeten prothetischen Materialien. Sie ist lichtdurchlässiger und lässt sich besser bearbeiten als andere Komponenten. Gelatine hat ein sehr realistisches Aussehen und erfordert nicht viel Make-up, um eine gute Deckung zu erzielen.[73] Auch ihre leichte Verarbeitung ermöglicht es den Maskenbildnern, sich künstlerisch zu entfalten. Weiterhin unterscheidet man verschiedene Verwendungsbereiche der Gelatine. Sie wird unterteilt in Gelatine für den Formbau, für die Außenhaut, für Gesichtsteile, für Plastiken und zuletzt direkt auftragbare Gelatine.[74]

Erwähnenswert ist, dass sich Gelatine bei Hitze und Schweiß zersetzt, das bedeutet sie schmilzt bzw. löst sich auf. Da mir die Drehorte bereits vor Drehbeginn bekannt waren und in diesem Drehzeitraum keine besonders hohe Hitze zu erwarten war, stellte dies für mich kein Problem dar. Aus kostentechnischen Gründen entschied ich mich letztlich für die direkt auftragbare Gelatine, da hierbei die Masse ausschließlich aus hautverträglichen Komponenten hergestellt wird. Zudem kann im flüssigen Zustand bereits Farbe hinzugegeben werden, was den Entwicklungsprozess für mich als Maskenbildner enorm erleichterte.

---

[71] Staatz, B.-U. (2006). Die Kaschierwerkstatt: Handbuch für den Maskenbildner. Theater der Zeit. 120f.

[72] Debreceni, T. (2013). Special makeup effects for stage and screen: Making and applying prosthetics (2. Aufl.). Focal Press. 251ff.

[73] Vgl. ebd.

[74] Staatz, B.-U. (2006). Die Kaschierwerkstatt: Handbuch für den Maskenbildner. Theater der Zeit. 120f.

Die Aufbereitung und Herstellung der Maske für den KH war rückblickend innerhalb des gesamten Films das kostspieligste und auch das zeitaufwändigste Element.

6.4 Entstehungsprozess des “Kamera Head“ in SFX

Nachdem der finale Maskenentwurf durch den Regisseur abgesegnet wurde und auch die Materialauswahl feststand, galt es im Hinblick auf das Material für die anzufertigenden Teile und Prothesen folgende Fragen zu klären:

1. Wie viel Aktion, also Belastung, wird die Maske ausgesetzt?
2. Soll sich die Maske während des Stückes verändern?
3. Hält die Gelatine den gesamten Drehzeitraum über stand?

Da bekannt war, dass die Mimik des Darstellers keine Rolle spielen würde, kam die Anfertigung einer “starren“ Maske in Betracht. Bei solch starren Masken ist lediglich der gefertigte Maskencharakter sichtbar. Weiterhin ging aus den Drehbüchern hervor, dass sich die Maske innerhalb des Stückes nicht verändern würde, somit also durchweg unverändert bleibt.
Eine weitere wichtige Überlegung betraf die Art der Maske: Hier unterscheidet man grob zwischen tragbaren Masken und Deko-Masken.[75] Die tragbaren Masken sind proportionsgerecht angefertigt, damit der Darsteller diese problemlos tragen kann. Bei besonders proportionsgerechten und komplizierten Maskenanfertigungen ist vor allem darauf zu achten, dass die Maske gute Hör-, Atem-, und Sehmöglichkeiten bietet. Es sollte immer drauf geachtet werden, dass im Augen-, Ohren- sowie Mundbereich die Maske bestmöglich am Gesicht des Darstellers anliegt. Deko-Masken hingegen werden als hohle und unausgefüllte Masken identifiziert, die nicht zum Aufsetzen gedacht sind,

[75] Staatz, B.-U. (2006). Die Kaschierwerkstatt: Handbuch für den Maskenbildner. Theater der Zeit. 21.

sondern beispielsweise als Requisiten oder Deko für die Szenenausstattung dienen.[76]
Schnell ist mir auf dieser Grundlage bewusst geworden, dass ich eine tragbare Maske erstellen würde, da diese optimal auf den Schauspieler angepasst werden kann. Zudem entschied ich mich für eine Vollmaske. Eine Vollmaske bedeckt den gesamten Kopf des Darstellers, wobei die Ausführung proportionsgerecht oder auch vergrößert (hyperplastisch) ausfallen kann. Da im Fall des KH der Kopf einem nicht naturalistischen, typischen Menschenkopf entsprach, habe ich mich für die hyperplastische Ausführung der Maske entschieden, weil der Darsteller damit die Möglichkeit hat, durch gewisse Öffnungen “durch“ die Maske zu schauen. Auch ist damit eine Luftzufuhr definitiv gewährleistet. Bei Vollmasken, wie es bei dem KH der Fall ist, sollte bereits zu Beginn auch eine Öffnung für den Kopf eingeplant werden.

Nachdem ich eine erste grobe Liste mit Materialien erstellte, ging es nun an die tatsächliche Umsetzung der Maske, beginnend mit dem Kopf des KH, da dieser für mich der prägnanteste Teil des gesamten Wesens war:

Kopf

Als Grundlage für den Kopf des KH entschied ich mich für einen gewöhnlichen Pappkarton (41cm x 38cm). Damit ich dessen glatte Oberfläche optimal auf die Gelatine vorbereiten kann, färbte ich diesen zunächst mit dunkelgrauer Acrylfarbe vollständig ein. Auch war damit gewährleistet, dass die lichtdurchlässige Gelatine keine Löcher innerhalb der Maske aufweist.
Danach ging es an die Vorbereitung für die Gelatine. Diese muss erhitzt werden und kann im Anschluss direkt auf die Haut (den Karton) aufgetragen werden. Dies ist eine geeignete Technik, um weiche Objekte mit realistischer Hautoptik darzustellen.

[76] Staatz, B.-U. (2006). Die Kaschierwerkstatt: Handbuch für den Maskenbildner. Theater der Zeit. 21.

Ich stellte hierbei jedoch auch eine erste Schwierigkeit während meines Schaffens fest: Wenn Gelatine zu stark erhitzt wird, verbrennt sie. Sie sollte daher nur so weit erwärmt werden, dass sie schmilzt.
Nachdem die Gelatine vollständig geschmolzen war, gab ich zwei Teile 99% pflanzliches Glycerin sowie einen Teil Wasser hinzu. Das Glycerin dient hauptsächlich als Weichmacher und als feucht haltender Zusatz. Es befindet sich in allen Fetten und entsteht bei der alkoholischen Gärung von Zucker.[77]
Da der Gelatine im flüssigen Zustand Farbpigmente zugesetzt werden können, gab ich zudem auch etwas dunkelgraue Acrylfarbe zu der Masse hinzu. Werden nun alle Komponenten miteinander vermischt, bis sich das Granulat vollständig aufgelöst hat, zeigt sich eine geschäumte Plastik mit einer fleischähnlichen Außenhaut aus Gelatine.
Nun galt es besonders schnell zu arbeiten, da diese ziemlich schnell wieder aushärtet. Ich trug daher die noch warme Gelatinemasse nach und nach auf den Pappkarton auf. Mithilfe eines Malerpinsels sowie eines Schwammes arbeitete ich durch Tupfen, Streichen und Ziehen eine monsterartige Hautstruktur in die aufgetragene “Gelatinehaut“ ein.
Diesen Prozess habe ich so oft wiederholt, bis der gesamte Karton mit einer ersten Schicht Gelatinehaut umhüllt war. Wenn die Gelatine ausgehärtet ist, sollte diese letztlich abgepudert werden, um die Klebrigkeit zu entfernen. Da mir eine einzige Schicht der Haut zu ausdruckslos war, entschied ich mich für eine zweite, die ich nach gleichem Prinzip auf die erste auftrug. Damit war eine erste dämonenartige Hautstruktur erkennbar, die als Vorreiter für den bevorstehenden Körper des KH dienen sollte (vgl. Abb. 6).

Nachdem die Haut des Kopfes fertiggestellt war, ging es nun daran, die Polaroid-Kamera, also das wichtigste Merkmal des KH, dem Kopf hinzuzufügen. Ich baute die Polaroid-Kamera weitestgehend auseinander, sodass nur noch der vordere Teil der Linse übrig war und die Kamera möglichst wenig wog. Danach schnitt ich in die Vorderseite des KH-Kopfes entsprechend der Maße der Polaroid-Kamera ein quadratisches Loch. In dieses steckte ich

[77] Staatz, B.-U. (2006). Die Kaschierwerkstatt: Handbuch für den Maskenbildner. Theater der Zeit. 124.



Abb. 6: Hautstruktur des KH-Kopfes, Darstellung von Maike Schreckenberg

die Kamera und befestigte sie von innen mit Schrauben. Um die Kamera herum klebte ich stufenweise Schwämme, um eine Art dreidimensionale Erhöhung für den Zuschauer zu erzeugen. Mir war besonders wichtig, dass die Kamera nicht bloß wie aufgesetzt erscheint. Sie sollte als Teil des Kopfes gesehen werden. Die Schwämme überklebte ich mit Kreppband und umhüllte sie letztlich mit einigen Schichten der Gelatinehaut, bis das gesamte Hautbild des Kopfes wieder ebenmäßig aussah. Um zwischen Kamera und Kopf eine Einheit zu bilden, fügte ich auch auf der Kamera eine Teilstruktur der Gelatinehaut hinzu (vgl. Abb. 7).



Abb. 7: KH-Kopf mit Kamera (Vorderseite), Darstellung von Maike Schreckenberg

Die nächste Schwierigkeit bestand darin herauszufinden, wie der Pappkarton, der durch die Gelatine und die eingebaute Kamera nun auch deutlich schwerer geworden ist, auf dem Kopf des Darstellers halten sollte. Auch musste berücksichtigt werden, dass der Schauspieler sich während des Drehs bewegen wird. Nach intensivem Überlegen entschied ich mich für eine sehr simple Lösung. Innerhalb des Pappkartons setzte ich genau mittig einen gewöhnlichen Fahrradhelm ein, den ich rundherum mit Bauschaum befestigte (vgl. Abb. 8). Damit war ein stabiles Tragen des KH-Kopfes für den Schauspieler gewährleistet.



Abb. 8: KH-Kopf von Innen, Darstellung von Maike Schreckenberg

Zuletzt fügte ich dem KH-Kopf mithilfe von einzelnen schwarzen Strähnen Haare am Hinterkopf hinzu. Diese schmierte ich bei Drehbeginn mit Gel ein, um ein noch ekelerregenderes Gefühl bei dem Zuschauer auszulösen.

Körper

Den Körper des KH erstellte ich nach einem ähnlichen Prinzip wie bereits bei dem Kopf. Ich besorgte mir dafür zu Beginn als Grundlage einen schwarzen Einteiler, auf dem ich nun weiter arbeitete. Grund für diesen Einteiler war die Tatsache, dass bei dem Filmdreh die Maske möglichst schnell an- und ausgezogen werden musste. Hätte ich auf der bloßen Haut des Schauspielers gearbeitet, wäre dies nicht möglich gewesen und der gesamte Prozess hätte zu lange gedauert. Demnach war die Idee, eine Maske zu erstellen, die vor Drehbeginn weitestgehend fertiggestellt ist.

Weiterhin habe ich vor allem im Schulter- und Brustkorbbereich Schwämme benutzt, welche ich in verschiedenen Höhenlagen auf dem Oberkörper des KH befestigte, um diesem eine gewisse Dreidimensionalität und Tiefe zu geben. Diese wurden mit Tape befestigt (vgl. Abb. 9).



Abb. 9: Oberkörper des KH vor Auftrag der Gelatinehaut, Darstellung von Maike Schreckenberg

Anschließend stellte sich heraus, dass sich Gelatine auf Stoff weniger gut verarbeiten lässt als auf Karton oder Haut.
Um eine ähnliche Deckungsgleichheit wie bei dem Kopf zu erzeugen, waren drei bis vier Schichten der Gelatinehaut notwendig. Dies hatte zur Folge, dass der Einteiler immer schwerer in seinem Gewicht wurde. Auch eine zunehmend dickere Haut bedeutete im Umkehrschluss, dass es schwieriger für den Schauspieler sein würde, in den Einteiler hineinzusteigen. Dennoch war der wichtigste Punkt bei dem Körper, dass ein nahtloser Übergang zu dem Kopf des KH entsteht. Dies wurde im Nachhinein durch ein dünnes Halstuch gewährleistet, welches ich in den Kopf geklebt und mit Gelatine bearbeitet habe. Innerhalb dieses Halstuches waren Luftlöcher, die eine Luftzufuhr für den Schauspiel ermöglicht haben.
Bevor die Gelatine auf den Einteiler aufgetragen wurde, färbte ich diese bereits wie bei dem Kopf vorher mithilfe von dunkelgrauer Acrylfarbe ein. Der Vorteil von Acrylfarbe ist es, dass diese eine besonders schnelle Trocknung aufweist, denn ihre Farbpigmente sind in synthetischen Harzen gebunden.[78]



Abb. 10: Rippen des KH auf Oberkörper liegend, Darstellung von Maike Schreckenberg



Abb. 11: Rippen des KH eingefärbt mit schwarzer Sprühfarbe, Darstellung von Maike Schreckenberg

[78] Staatz, B.-U. (2006). Die Kaschierwerkstatt: Handbuch für den Maskenbildner. Theater der Zeit. 143.

Ein weiterer, prägnanter Schritt, der dem KH eine besondere Optik verliehen hat, war das Hinzufügen seiner Rippen. Von Beginn an stand im Fokus, ein möglichst abgemagertes und schlaksiges Wesen zu erstellen, weshalb Rippen nicht wegzudenken waren. Diese Rippen erstellte ich mithilfe von Aluminiumfolie und einer Klebepistole. Die fertigen Rippen wurden dann auf den bereits hervorstehenden Brustkorb geklebt (vgl. Abb. 10 und 11). Aufgrund der Tatsache, dass die Gelatinehaut keine ebene Fläche darstellt, war es eine große Schwierigkeit, die Rippen überhaupt zum Halten zu bringen. Auch musste beachtet werden, dass die Rippen während des Aus- und Anziehens sowie während des Drehs konstant halten mussten.

Hände & Füße

Besonders aufwendig war auch die Herstellung der Hände und Füße. Da der KH lediglich ein menschenähnliches Wesen sein sollte, musste es auch Körperregionen geben, die diesen von einem typischen Menschen abgrenzen und sein düsteres Auftreten unterstreichen. Daher stand schnell fest, dass Hände und Füße überproportional werden würden. Ich entschied mich für lange, knochige Finger, die fast schon skelettartig wirkten.

Ich begann mit der Entwicklung der Hände. Diese bestanden lediglich aus einem gewöhnlichen Gartenhandschuh, der im Weiteren um viele Materialien ergänzt wurde. Um eine Verlängerung der Finger darzustellen, ermöglichte ich mithilfe von Bindedraht und Holzstäben eine Verlängerung der Knochen und somit Veränderung der menschlichen Anatomie (vgl. Abb. 12 und 13). Nachdem die Länge meinen Vorstellungen entsprach, ging es daran, die Hände in eine realistische Form zu bringen. Ich beklebte diese daher mit Schwammteilen, um Höhen und Tiefen und somit Dynamik in die Optik zu bringen (vgl. Abb. 14). Damit stand das Grundgerüst für die KH-Hände (vgl. Abb. 15).



Abb. 12: Verlängerung der Anatomie vom KH durch Draht, Darstellung von Maike Schreckenberg



Abb. 13: Verlängerte Hand des KH, Darstellung von Maike Schreckenberg



Abb. 14: Modellierte Hand des KH, Darstellung von Maike Schreckenberg



Abb. 15: Modellierte und unmodellierte Hand im Vergleich, Darstellung von Maike Schreckenberg

Nachdem ich mit der Fertigstellung der Form zufrieden war, ging es an die Vorbereitung der Haut und im weiteren Schritt an die Detailarbeit der Hände und Füße. Um diese möglichst anschaulich gestalten zu können, entschied ich mich dazu, diese nicht mit Gelatine zu bearbeiten, sondern klassisch auf Latex (Gummimilch) zurückzugreifen. Latex ist eine Art Gummi, das flüssig in Form gebracht und anschließend gehärtet wird.[79] Es kann mit einem Schwamm aufgetupft oder mit einem Pinsel aufgestrichen werden. Diese Prozedur kann nach einem leichten Antrocknen so oft wiederholt werden, bis die gewünschte Stärke der Haut erreicht ist.

Dazu entwickelte ich mit flüssiger Latexmilch in Kombination mit Papiertüchern eine Struktur auf der Haut der Hände und Füße, die jener Struktur des Körpers ähnlich sah. Um die Hände noch dürrer darzustellen, nutzte ich zudem kleine Holzelemente, um die Knochen weiter hervorzuheben (vgl. Abb. 16). In einem weiteren Schritt formte ich aus Latex kleine Adern, welche ich auf die Vorderseite der Hände und Füße klebte (vgl. Abb. 17). Anschließend wurden die Hände und Füße mit Acryl erneut eingefärbt.



Abb. 16: Holzelemente unterstützen die knochige Optik und Anatomie der Hände, Darstellung von Maike Schreckenberg



Abb. 17: Adern aus Latex auf der KH-Haut, Darstellung von Maike Schreckenberg

[79] Staatz, B.-U. (2006). Die Kaschierwerkstatt: Handbuch für den Maskenbildner. Theater der Zeit. 116.

Die Füße stellte ich nach einem ganz ähnlichen Prinzip her. Anfänglich habe ich dazu Schuhe ausfindig gemacht, die einen leichten Absatz haben, um das Bein des KH zu strecken und das Wesen somit noch größer wirken zu lassen. Auf diesen Schuhen arbeitete ich dann gleichermaßen mit Latex (vgl. Abb. 18). Auch hier fügte ich im Anschluss Knochen und Adern hinzu (vgl. Abb. 19).



Abb. 18: Linker KH-Fuß (seitlich), Darstellung von Maike Schreckenberg



Abb. 19: KH-Fuß mit Adern und Knochen von vorne, Darstellung von Maike Schreckenberg

Danach ging es an die Nägel. Aufgrund der übergroßen Finger stand fest, dass auch die Nägel überproportional werden mussten. Daher formte ich aus verschiedenen kleineren Plastiknägeln jeweils große Nägel für Hände und Füße und lackierte diese schwarz. Weiterhin trug ich mithilfe von Lidschatten in Kombination mit Latexmilch eine raue Struktur auf die Nägel auf (vgl. Abb. 20). Die Nägel gaben den Händen und Füßen insgesamt einen ganz besonderen Look und verstärkten diese in ihrem Ausdruck.



Abb. 20: Befestigte Nägel an rechtem Fuß des KH, Darstellung von Maike Schreckenberg

Die größte Schwierigkeit war es, bei diesem Schaffensprozess zu bedenken, dass, je mehr Materialien ich auf die Hände und Füße klebe, desto fester und unbeweglicher werden diese an sich, und desto schwieriger wird es für den Schauspieler sein, diese aus- und anzuziehen.
Aufgrund der Kameraeinstellungen während des Drehs waren die Füße weniger relevant. Die Hände hingegen standen daher umso mehr im Fokus und mussten problemlos den Anforderungen entsprechen. Ich konnte letztlich nur schätzen, ob die Hände des Schauspielers formgerecht in die Handschuhe passen und das Wichtigste: ob der Schauspieler die einzelnen Finger auch dynamisch bewegen kann. Um diesem Problem entgegen zu wirken, ließ ich während der Entwicklungsphase die Handschuhe immer wieder von Dritten anziehen. Außerdem schnitt ich am unteren Teil der Handschuhe sowie der Schuhe jeweils eine kleine Öffnung herein, die während des Drehs erneut mit Gelatine und Latex versiegelt wurde. Diese Art der Problemlösung kostete während des Drehs etwas Zeit, ermöglichte jedoch ein gelungenes An- und Ausziehen des gesamten KH-Kostüms.

6.5 Entstehungsprozess des “Kamera Head“ in VFX

Ein weiterer praktischer Bestandteil meiner Bachelorarbeit bestand darin, von dem Wesen des KH nicht bloß ein SFX-Modell im Sinne des Maskenbilds zu erstellen, sondern auch ein VFX-Modell mithilfe von Programmen der Computeranimation. Gerade weil es, wie in den vorherigen Kapiteln dieser Arbeit ausgeführt, einen sehr schmalen Grad zwischen Masken-Spezialeffekten und visuellen Effekten in der Filmbranche gibt und mit der zunehmenden Digitalisierung immer mehr in Frage steht, ob das eine vielleicht das andere ablösen könnte, empfinde ich es als besonders spannend, diese Thematik in meiner Bachelorarbeit zu untersuchen. Um diese Untersuchung jedoch weitestgehend belegen zu können, holte ich mir Unterstützung von Jennifer Meier (B.A.), welche mir im Bereich VFX zur Seite stand. Jennifer hat während des Filmdrehs den KH mithilfe von Computerprogrammen digital entwickelt, was im späteren Verlauf meiner Bachelorarbeit mit meinem eigens konzeptionierten KH (SFX) verglichen wird.

Angefangen haben wir beim Prototyping des VFX-KH mit einem ersten Testdurchlauf einer Photogrammetrie (vgl. Abb. 21). Hierbei handelt es sich um ein Verfahren, bei dem anhand von anhand von Kameraaufnahmen zuverlässige Messungen vorgenommen werden.[80] Dabei werden aus mehreren sich überschneidenden Bildern, die aus unterschiedlichen Positionen und Winkeln aufgenommen wurden, die Dimensionen einer Szene abgeleitet und später im Programm zusammengesetzt. Diese Messungen ermöglichen es durch das Betrachten der 2D-Darstellung relativ einfach, 3D-Modelle anhand von Hinweisen auf den Bildern zu konstruieren.[81]
Bei dem ersten Testdurchlauf bedienten wir uns lediglich an zwei Apps, die das 3D-Scanning ermöglichen (“RealityScan“ und “Scaniverse“). Mit den Ergebnissen dieser Apps waren wir jedoch unzufrieden, da die Erstellung eines

---

[80] Mubanga, K. (2022, 5. Mai.). *Was ist Photogrammetrie? Professionelle Lösungen für 3D-Scanning.* Artec3D. https://www.artec3d.com/de/learning-center/what-is-photogrammetry. [abgerufen am 02.08.2023].

[81] Vgl. ebd.

3D-Modells mithilfe dieser zwar vergleichsweise schnell ist, die Ergebnisse jedoch ziemlich ungenau sind (vgl. Abb. 22).



Abb. 21: Erste Photogrammetrie, Darstellung von Maike Schreckenberg

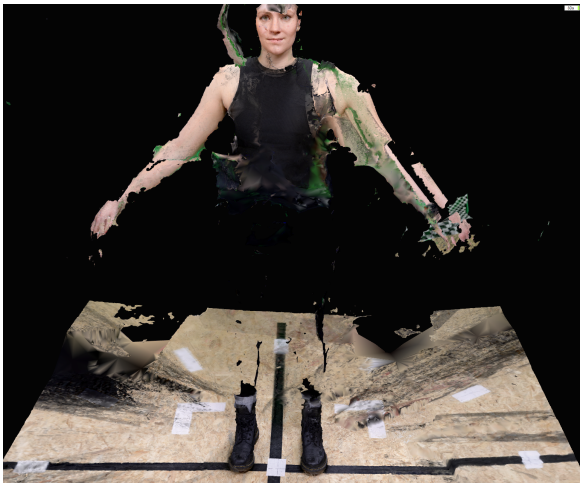

Abb. 22: Erster Photogrammetrie-Versuch mit Apps, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

Daher entschieden wir uns für einen weiteren Testdurchlauf der Photogrammetrie, bei dem wir eine klassische Kamera nutzten. Weiterhin stellten wir fest, dass das 3D-Modell noch genauer werden kann, wenn die Photogrammetrie nicht aus einzelnen Bildern besteht, die aufgenommen werden, sondern aus einem Videofeed, während man das Objekt umschreitet. Das bedeutet, dass wir bei unserem zweiten Testdurchlauf lediglich einen Video Clip aufnahmen, aus dem verschiedene Frames benutzt wurden. Aus denen ist letztlich das 3D-Modell entstanden. Bei diesem Video war es besonders wichtig, dass die Person, von der das 3D-Modell aufgenommen wird, möglichst still hält in Form einer A-Pose für besonders detaillierte Ergebnisse (vgl. Abb. 23).

Danach luden wir die Ergebnisse erstmals in die Desktop-App “RealityCapture“ (vgl. Abb. 24). Dies ist eine spezielle Software, die anhand der Photogrammetrie mit einer Reihe von Bildern (oder Videoclips) gefüttert wird, welche ein Objekt oder eine Person aus verschiedenen Perspektiven zeigt. Auf Knopfdruck erhält man im Anschluss ein 3D-Datenmodell dieses Objekts, welches man im nächsten Schritt mit farbigen Texturen belegen kann. Die 3D-Datei kann anschließend in 3D gedruckt oder in weitere virtuelle Welten

eingebaut werden. Da wir mit dem entstandenen 3D-Modell sehr zufrieden waren, haben wir uns im Weiteren für diese Technik entschieden, da die für uns qualitativ hochwertigsten Resultate gewährleistet werden konnten.



Abb. 23: A-Pose der zweiten Photogrammetrie, Darstellung von Maike Schreckenberg



Abb. 24: Zweiter Photogrammetrie-Versuch in “RealityCapture“ umgesetzt, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

Im nächsten Schritt ging es nun zur tatsächlichen Photogrammetrie mit dem Schauspieler des KH. Zunächst galt es für uns, im Studio der Hochschule einen realen 3D-Scan von dem Körper des Schauspielers zu erstellen, damit alle Körperteile stimmig mit dem “realen“ KH-Körper sind, der in der Maske umsetzt wird. Diesen 3D-Scan nahmen wir lediglich mit einer gewöhnlichen Kamera auf. Der Schauspieler bekam dabei bereits eine erste grobe Form des Kopfes und die erste Version der Hände vom KH aufgesetzt, damit die Gliedmassen und dessen Längen stimmig sind, sowohl im SFX-Modell als auch im VFX-Modell (vgl. Abb. 25 und 26). Wir nahmen jedoch auch eine Version ohne Kopf und Hände auf.

Beide Versionen luden wir nach erfolgreich aufgenommener Photogrammetrie in Form eines Videos erneut in die Software (vgl. Abb. 27). Anschließend wurde das 3D-Modell als OBJ-Datei exportiert, dabei handelt es sich um ein gängiges 3D-Format.



Abb. 25: 3D-Scan mit Schauspieler und ersten Maskenobjekten, Darstellung von Maike Schreckenberg



Abb. 26: Vorbereitung der KH-Hände auf Photogrammetrie, Darstellung von Maike Schreckenberg

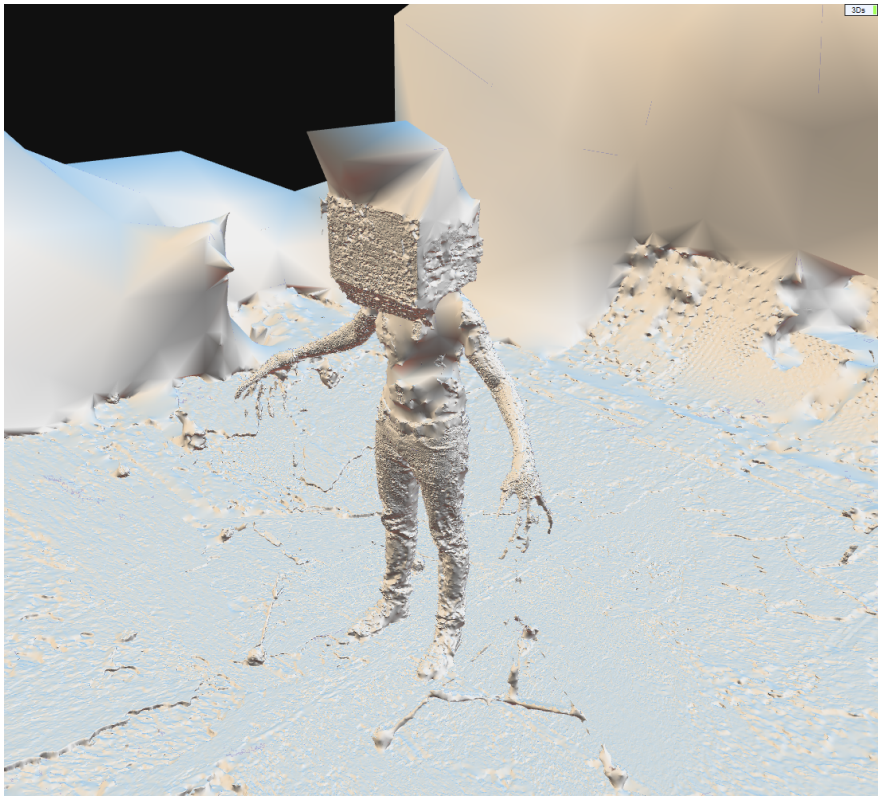

Abb. 27: Photogrammetrie in “RealityCapture“ geladen, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

Im nächsten Schritt stand nun die Deformation zum KH-Wesen bevor. Dies war für mich persönlich der spannendste Schritt, da mir erstmals die Möglichkeiten von VFX bewusst wurden.
Zunächst ging es mithilfe des Programmes an das Formen und Modellieren (Sculpting) des gesamten 3D-Modells des Schauspielers. Im “Sculp-Mode“ wurden Rippen und andere Körperform definiert (vgl. Abb. 28).

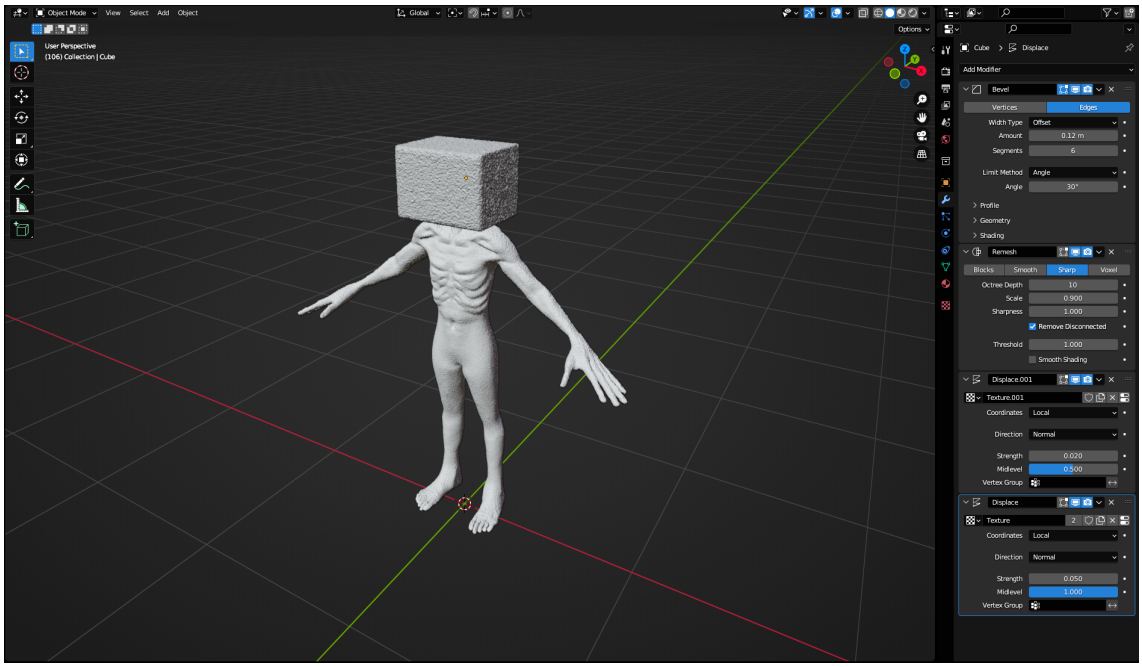

Abb. 28: Sculpting des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

Zur Texturierung der Haut verwendeten wir einen “Surface-Modifier“. Anschließend fügten wir an Händen und Füßen die Nägel in Form von “Shapes“ ein, das bedeutet, sie wurden jeweils aus Boxen modelliert (vgl. Abb. 29 und 30). Auch die Kamera auf der Vorderseite des Kopfes vom KH wurde nach diesem Prinzip der “Shapes“ modelliert (vgl. Abb. 31). Letztlich erstellten wir eine sogenannte “Plane“, auf welcher die Haare gemalt wurden (vgl. Abb. 32).

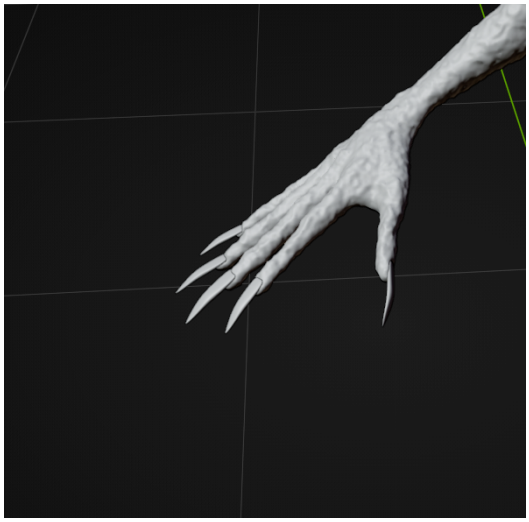

Abb. 29: Hände des KH mit Nägeln, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

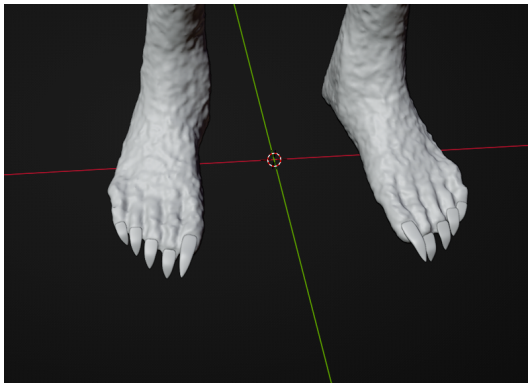

Abb. 30: Füße des KH mit Nägeln, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

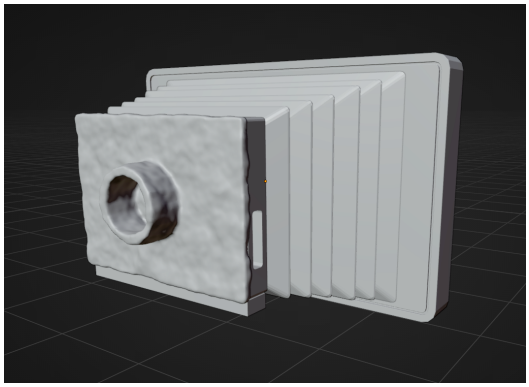

Abb. 31: Kamera des KH-Kopfes, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

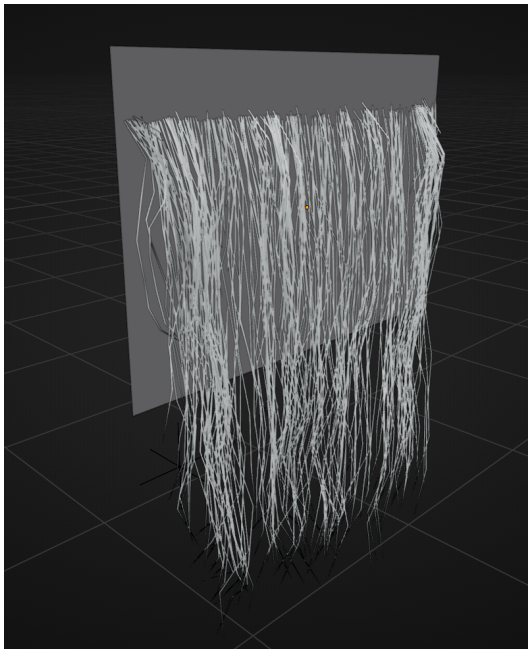

Abb. 32: Haare des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

Danach kam es zu einem weiteren prägnanten Schritt, dem “Rigging“ in dem Programm “Blender“. Unter “Rigging“ versteht man eine Animationstechnik, bei der eine Kontrollstruktur (Skelett) zur Animation von 2D- oder 3D-Modellen erstellt wird. Mithilfe von spezieller Animations-Softwares lassen sich dann Position, Größe und Drehung bestimmter Punkte im Skelett (Rig) ändern, um Bewegung zu erzeugen.[82] Bei 3D-Animationen wird die Rigging-Technik ziemlich häufig angewendet. Hier kann das ganze Modell mit Rigs versehen und in der Szene animiert werden.[83]

Nachdem wir ein Skelett für die Figur des KH erstellten (vgl. Abb. 33), wurden die zugehörigen Gewichtungen festgelegt. Dies wird als “Weight-Painting“ bezeichnet (vgl. Abb. 34). Damit wird definiert, wie stark sich die Bewegung eines “Bones“ auf einen bestimmten Bereich des Skeletts auswirkt, d.h. die Bewegung wird an die jeweilige Geometrie des Skeletts angepasst.

Weight-Painting trägt zudem zu noch realistischeren Bewegungsabläufen bei, indem es das Zusammenwirken von Rig und Mesh präziser definiert.

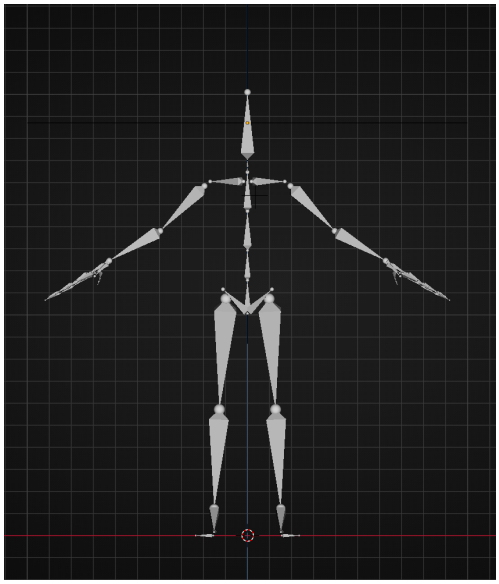

Abb. 33: Skelett des KH durch Rigging, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

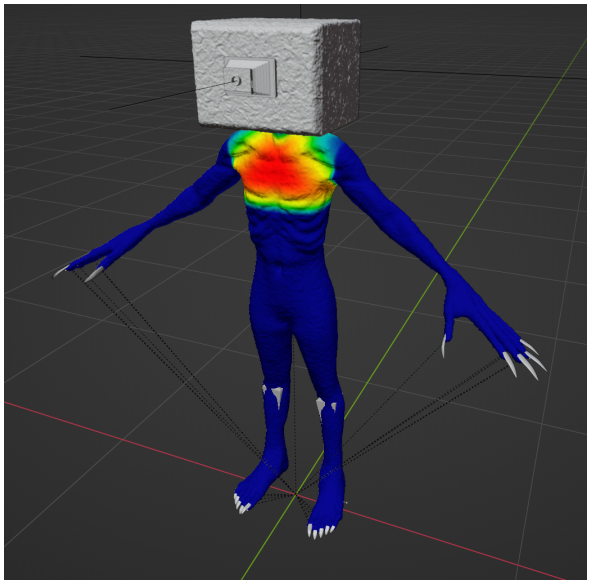

Abb. 34: Weight-Painting anhand des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

[82] o.V. (2023, 24. Mai). *Arbeiten mit Figuren-Rigging in Animate*. Adobe.com. https://helpx.adobe.com/de/animate/using/character-rigging-in-animate.html. [abgerufen am 07.08.2023].

[83] Vgl. ebd.

Dann wurden die “Bones“ mit der Animationssoftware transformiert, um deren Position, Größe und Drehung optimal anzupassen. Damit Ellbogen und Knie richtig ausgerichtet sind und Bewegungen realistisch aussehen, ist es erforderlich, inverse Kinematik auf die “Bones“ anzuwenden, hauptsächlich bei Armen und Beinen.
In einem vorletzten Schritt des VFX-Modells vom KH ging es nun um die Texturierung und die Beleuchtung des Wesens (vgl. Abb. 35).

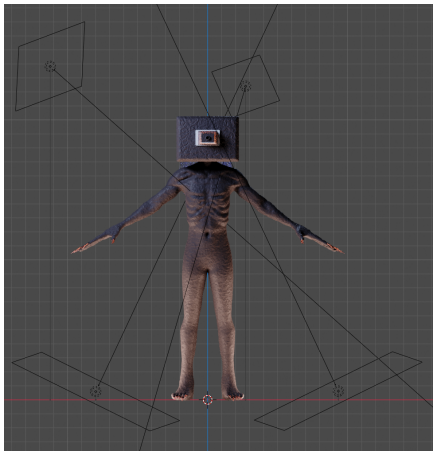

Abb. 35: Beleuchtung des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

Das Texturieren selbst erfolgte mit einfachen Farben innerhalb des Programms. Die Textur auf der Haut war bereits durch die Geometrie gegeben. Auch hier wird die fleischige Optik deutlich (vgl. Abb. 36).

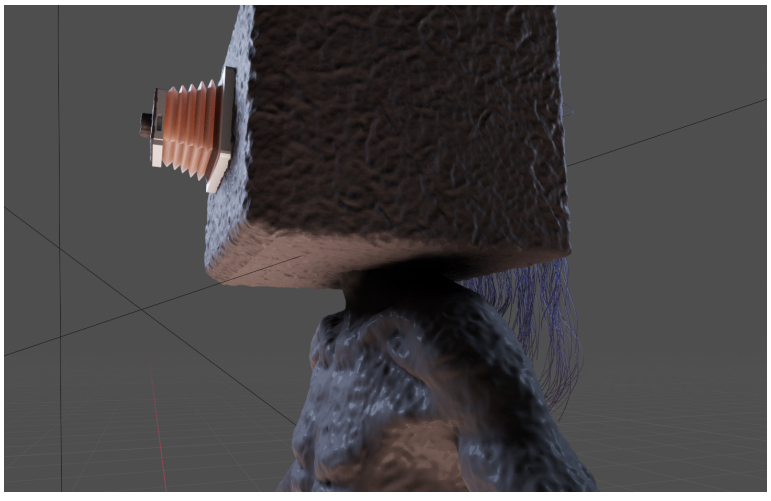

Abb. 36: Texturieren der Haut des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

Abschließend wurde bei den Nägeln des KH ein Material mit “Subsurface Scattering“ benutzt (vgl. Abb. 37). Dies ist ein Mechanismus, bei dem halbtransparente Objekte simuliert werden, in die Lichtstrahlen eindringen.



Abb. 37: Lichtdurchlässigkeit der Nägel durch “Subsurface Scattering“, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg

Letztlich konnte das fertige VFX-Modell in dem Programm “Blender“ gerendert werden. Diese Renderings erfolgten nach Vorlage von realen Bildern vom SFX-KH, um anschließend im Folgenden einen präzisen Vergleich beider Varianten anstellen zu können. Ich stellte dabei bewusst Bilder nach, aus denen der KH aus verschiedenen Winkeln und Positionen zu sehen ist, sowie Detailansichten seiner wichtigsten Merkmale (Hände und Kopf). Damit war die Entwicklung des KH im VFX abgeschlossen.

6.6 Wirkung und Vergleich von “SFX-KH“ & “VFX-KH“

Nachdem nun sowohl der KH im SFX als auch der KH Im VFX fertiggestellt wurden, lassen sich einige Aussagen bezüglich deren Wirkungsweise im Vergleich anführen.

Der in der Maske konzeptionierte KH hat bereits während des Filmdrehs für eine dunkle und einnehmende Atmosphäre gesorgt (vgl. Abb. 38). Obwohl ich diesen eigens entwickelt habe, war ich begeistert davon, was für eine Präsenz der KH ausstrahlt. Der Entwicklungsprozess des SFX-KH war für mich letztendlich ein langer und aufwendiger Prozess mit Höhen und Tiefen. Trotz der Tatsache, dass ich anfänglich schnell ein ziemlich konkretes Konzept zu dem Wesen entwickelt hatte, musste ich während des tatsächlichen Herstellungsprozesses an einigen Stellen umplanen. Der Kostenfaktor für mich persönlich ein großes Hindernis, die Maske so umzusetzen, wie ich sie mir anfänglich ausgemalt habe. Ich hätte die Figur gerne weitestgehend aus Latex



Abb. 38: KH in Halbtotale, Darstellung von Felix Müller

und vor allem Silikon hergestellt, da dies langfristig gewährleistet hätte, dass die Maske auch wirklich standhält.

Die für mich größte Problematik bei der Gelatine bestand darin, dass sie durch ihre klebrige und weiche Konsistenz nicht zu 100% an dem Kostüm gehalten hat. Mit zunehmenden Drehtagen enstanden daher oftmals kleine Risse (vgl. Abb. 39) oder es fiel teilweise etwas Gelatinemasse ab, was ebenfalls durch die Bewegungen des Schauspielers herbeigeführt wurde. Es wurden daher am Set regelmäßige Reparaturen von mir durchgeführt. Gerade bei sehr vollen und stressigen Drehtagen können diese Kleinigkeiten enorm viel Zeit in Anspruch nehmen, für die normalerweise keine Zeit eingeplant wurde. Aufgrund dessen, dass Gelatine wiederverwendbar ist, war jedoch positiv, dass ich jedes Mal die selbe Gelatine verwenden konnte, die ich wieder auf das Kostüm aufgetragen habe.



Abb. 39: KH-Hand im Close-Up, Darstellung von Felix Müller

Auch wenn ich abschließend sagen würde, dass ich in Zukunft keine Vollmaske mehr lediglich aus Gelatine anfertigen würde, bin ich dennoch dankbar für die Erkenntnisse, die ich durch die Arbeit mit diesem Material machen durfte. Bei zukünftigen Drehs würde ich nur noch Teilbereiche oder kleinere Wunden wie Verbrennungen mithilfe von Gelatine umwandeln.
Es war das erste Mal, dass ich mit Gelatine in der Maske gearbeitet habe, und ich weiß jetzt, worauf ich in Zukunft besser achten sollte. Gerade weil es ein Studenten-Projekt war, bei dem nicht viel Geld zur Verfügung stand, bestand in der Arbeit mit Gelatine eine Möglichkeit zu einer kostengünstigen Umsetzung. Auch muss ich sagen, dass die fleischartige Textur, welche durch die Gelatine entstand, besonders einprägsam ist und eine abstoßende Wirkung erzeugt, was wiederum die schaurige Optik des KH-Wesens hervorhebt (vgl. Abb. 40 und 41).



Abb. 40: KH-Kopf im Close-Up, Darstellung von Felix Müller

Auch die Haare verliehen dem Wesen letztlich einen Look mit besonderem Wiedererkennungswert (vgl. Abb. 41).



Abb. 41: KH-Haare im Close-Up, Darstellung von Felix Müller

Doch auch die Konzeptionierung des KH in VFX wies an einigen Stellen Probleme auf. Besonders durch das “Rigging“ zeigte sich, dass die volle Komplexität der Bewegungen vom KH nicht präzise nachgebildet werden konnte. Es ist und bleibt eine computeranimierte Figur, die ziemlich starr wirkt (vgl. Abb. 42). Auch damit einhergehen unrealistische Muskel- und Hautbewegungen, denn allein durch das Zusammenwirken von Mesh und Rig lassen sich keine realistischen Muskel- und Hautbewegungen erzielen. Hierzu sind spezielle Funktionen innerhalb des Programmes, z.B. zur Verformung oder Muskelsteuerung, nötig.



Abb. 42: KH-in Halbtotale, Darstellung von Jennifer Meier

Wenn der zeitliche Faktor keine Rolle spielt, würde ich in Zukunft außerdem noch komplexere Texturen verwenden, um dem tatsächlichen KH in seiner theoretischen Konzeption zu entsprechen. Die jetzige Textur wirkt fleischartig, jedoch für den Betrachter noch ziemlich surreal (vgl. Abb. 43). Gleiches gilt ebenfalls für die Nägel (vgl. Abb. 44). Dennoch würde ich sagen, dass der VFX-KH ebenfalls eine düstere und unangenehme Wirkung auf den Betrachter hat, die einen ganzen Raum für sich einnimmt. Ich kann mir vorstellen, dass diese Wirkung durch das Hinzufügen von Bewegungsabläufen weiter verstärkt werden würde.



Abb. 43: KH-Kopf im Close-Up, Darstellung von Jennifer Meier



Abb. 44: KH-Hand im Close-Up, Darstellung von Jennifer Meier

Vergleiche ich nun beide Varianten miteinander, komme ich zu dem Entschluss, dass beide Versionen des KH ihre Vor- und Nachteile haben. Während der SFX-KH deutlich zeitaufwendiger in der Herstellung gewesen ist, war die Umsetzung des VFX-KH abgesehen von den Photogrammetrien weniger zeitaufwendig. Obwohl der im Maskenbild entwickelte KH teurer in der Herstellung war als der (kostenlose) VFX-KH, ist anzumerken, dass in der tatsächlichen Filmbranche die Herstellung in der Maske auch günstiger sein kann, als die Umsetzung im VFX. Grund dafür ist die Tatsache, dass zur Umsetzung eines VFX-Modells Unmengen an Technik und Programmen gebraucht werden. Diese Technik sowie die Programme waren glücklicherweise durch unsere Hochschule hinsichtlich des Filmdrehs kostenlos.

Auch sollte angemerkt werden, dass eine Figur, bei welcher der Zuschauer den Wahrheitsgehalt kaum bis gar nicht anzweifelt, eine ganz andere Wirkungsweise auf diesen hat, als eine Figur, die auf Anhieb animiert wirkt. Das bedeutet nicht, dass animierte Figuren “schlechter“ sind. Ich bin allerdings der Meinung, dass je mehr Realität dem Zuschauer geboten wird, desto besser ist die Wirkungsweise auf ihn. Gerade bei einem so düsteren Wesen wie dem KH, bei dem der Zuschauer bereits bei dem ersten Anblick ein unangenehmes Gefühl erhalten soll, trägt ein hoher Wahrheitsgehalt der Figur nochmals zu solch einem einengendem Gefühl bei. Der Zuschauer soll sich fühlen, als wäre er mitten im Geschehen. Bewegungsabläufe und dynamisches Auftreten sind dabei Schlüsselaspekte, die von einem echten Schauspieler realer herübergebracht werden können.

Auch durch VFX-Figuren kann ein solches Gefühl bei dem Zuschauer ausgelöst werden, das steht außer Frage. Doch, wenn es um Bewegungsabläufe und Gestiken geht, gibt es für VFX an einigen Stellen Grenzen, die das Ganze unecht erscheinen lassen. Auch sollte erwähnt werden, dass es manchmal zudem eine gute Option sein kann, wenn der Zuschauer ganz bewusst erkennt, dass es sich bei einer Figur um eine animierte Figur handelt, die nicht real ist. Besonders Kinder können Fiktion und Realität oftmals nicht unterscheiden, wodurch eine Abgrenzung durch Animationen möglich ist. Bei Erwachsenen jedoch entsteht diese Abgrenzung meist auf ganz natürliche Weise. Ich persönlich habe festgestellt, dass Filme, bei denen ich nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden kann, letztlich die Filme sind, die mir im Kopf bleiben. Daher ist es meiner Meinung nach schlussendlich legitim, dass dieser Effekt mithilfe von SFX oder VFX, vielleicht sogar in Kombination mit beiden, entstanden ist. Am Ende sollte die Wirkung auf den Zuschauer und wie diese erzielt wird im Vordergrund stehen. Denn ein guter Film bleibt im Kopf.

7. Ausblick von SFX-Maskeneffekten in Spielfilmen

Diese Arbeit zeigt auf, dass SFX immer wieder das Potenzial haben, die Welt des Films zu revolutionieren und die Grenzen des Möglichen zu erweitern. Gleiches gilt für die Entwicklung der visuellen Effekte. In diesem Zusammenhang wird anhand eines Experteninterviews sowie wissenschaftlicher Forschung der Ausblick der Spezialeffekte im Maskenbild in Spielfilmen näher untersucht. Die damit einhergehenden neuesten Entwicklungen und Möglichkeiten im Rahmen der VFX, die moderne Technologien für die zukünftigen Jahre bereithalten könnten, werden ebenfalls beurteilt.

7.1 Experteninterview über das Berufsbild des Maskenbilds

Um das zentrale Thema diese Arbeit zu illustrieren und ein tieferes Verständnis des künstlerischen Prozesses von dem Beruf des Maskenbildners zu erhalten, wurde ein Experteninterview mit der renommierten Maskenbildnerin Julia Baumann durchgeführt. Die Geschäftsführerin der “Make Up Artistry Berlin“ ist für ihre einzigartigen Fähigkeiten im Bereich der Masken-Spezialeffekte sowie Perücken bekannt. In der deutschen TV-Serie “Dark“ (2018) sind einige ihrer bisherigen Arbeiten im SFX-Bereich sichtbar.
Als Profi mit langjähriger Erfahrung und Leidenschaft für ihre Arbeit gibt sie uns einen Einblick in die wesentlichen Aspekte von Make-up und Spezialeffekten in Spielfilmen. Dabei werden nicht nur die technischen und kreativen Aspekte des Berufs beleuchtet, sondern auch die ethischen und verantwortungsvollen Überlegungen von Filmemachern beim Einsatz kreativer visueller Effekte. Der Austausch von Ratschlägen für zukünftige Maskenbildner und die Bedeutung einer kontinuierlichen beruflichen Weiterentwicklung dieses Berufsbilds stehen ebenfalls im Mittelpunkt des Interviews. Letztlich soll auch mithilfe des Experteninterviews die These der möglichen Zusammenwirkung von Masken-Spezialeffekten und visuellen Effekten beleuchtet werden:

Experteninterview mit der Maskenbildnerin Julia Baumann

1. Kurze Vorstellung und Vorstellung des Werdeganges zum Beruf des Maskenbildners.

Nach meinem Schulabschluss und einer Ausbildung als Friseurin, habe ich mein Studium im Fach Maskenbild an der Bayerischen Theaterakademie August Everding in München absolviert.

2. Als Maskenbildnerin erschaffen Sie neue Gestalten und schminken blutige Wunden. Was fasziniert Sie am meisten an Ihrem Beruf?

Die Möglichkeit, Menschen optisch in alle Richtungen zu verändern und den Schauspielern dabei zu helfen, in ihre Rollen zu schlüpfen und sich besser mit ihnen identifizieren zu können.

3. Wollten Sie schon immer Maskenbildnerin werden?

Nein, eigentlich wollte ich immer Tänzerin werden, doch während meiner Tanzausbildung hat sich gezeigt, dass das Talent nicht ganz ausreichte. Aber zum Theater und zumindest hinter die Bühne wollte ich trotzdem.

4. Wie sehr haben Sie bei ihrem Schaffensprozess freie Hand und in welchem Ausmaß reden Auftraggeber, Regisseur und Schauspieler bei dem Ganzen mit?

Wir schlagen nach dem Lesen des Drehbuchs dem Regisseur oder der Regisseurin erstmal vor, was wir uns maskentechnisch für die verschiedenen Rollen vorstellen können und was technisch machbar ist. Danach entscheidet die Regie, was gemacht wird.

5. Was war das Wichtigste, das Sie in Ihrer Ausbildung/ Ihrem Studium gezeigt bekommen haben?

Wie vielseitig unser Handwerk ist und was man durch sein erworbenes Können für Möglichkeiten in seinem Beruf hat. Und, dass man nie aufhören darf, sich weiter zu bilden.

6. Was haben Sie in den vielen Jahren Ihrer Berufserfahrung noch dazu gelernt?

Seinem eigenen Können zu vertrauen. Außerdem habe ich 2008 noch eine zusätzliche, einjährige Ausbildung im Bereich SFX-Make-up gemacht, um auch diesen Bereich mit abdecken zu können.

7. Sind die Spezialeffekte im Bereich des Maskenbilds ein anerkanntes Berufsbild?

SFX-Make-up-Artist ist im Gegensatz zu einem Maskenbildner, kein anerkanntes Berufsbild.

8. Die zunehmende Entwicklung der Computertechnik in der Filmindustrie lässt allmählich auch einen Einfluss im Maskenbild erkennen. Was sagen Sie zu der Co-Existenz beider Komponenten in Spielfilmen? Welchen Einfluss hat dies auf Ihre Arbeit?

Es hat sich gezeigt, dass die moderne CGI-Technik auch nicht ohne die klassische Arbeit der Maskenbildner auskommt. Außerdem muss ja auch der Look erstmal von irgendwem kreiert werden, was letztlich Aufgabe des Maskenbildners ist.

9. Wenn Sie hinsichtlich der Spezialeffekte an all Ihre Projekte zurückdenken, was hat Sie am stärksten gefordert? Bei welchem Dreh dachten Sie sich, dass das eigentlich nicht machbar ist, was von Ihnen erwartet wird?

Wir haben bei uns in der Make Up Artistry Berlin mal zwei lebensgroße Dummies gebaut, von denen die Häute dann im Museum ausgestellt werden

sollten (inklusive Füße, Fingernägeln, Wimpern usw.). Auch hatten wir damals ein echtes Platzproblem.

10. Sehen Sie den Beruf als Maskenbildner durch digitale Bildbearbeitungstechniken sowie Computertechniken zukünftig als gefährdet?

Nein. Außer es soll irgendwann ganz auf das Mitwirken von echten Schauspielern verzichtet werden.

11. Wenn Sie in die Vergangenheit blicken: Bei welchen Filmklassikern hätten Sie gerne mitgearbeitet? Und wenn Sie in die Zukunft blicken: Bei welchen Filmen würden Sie gerne mitwirken?

Bei einer solch aufwändigen Produktion wie bei "Herr der Ringe" oder "Game of Thrones" dabei gewesen zu sein, ist bestimmt toll. Ich schätze aber auch den direkten Kontakt zur Regie und dem Team bei kleineren Produktionen, hier kann man selbst mehr mitbestimmen und kreativ sein.

12. Wenn Sie an all Ihre Projekte zurückdenken, was hat Sie am stärksten gefordert? Bei welchem Dreh dachten Sie sich, dass das eigentlich nicht machbar ist, was von Ihnen erwartet wird?

Das habe ich schon häufiger mal gedacht, aber dank meines tollen Teams, konnte man bisher alle schwierigen Situationen gemeinsam lösen. Kämpft also nicht alleine, sondern für Euch zusammen!

13. Was würden Sie zukünftigen Maskenbildnern mit auf Ihren Weg geben?

Ich würde raten, erstmal in alle Bereiche, in denen man später arbeiten könnte, mal reinzuschauen, um die dafür notwendige Ausbildung auswählen zu können. D.h. Praktika absolvieren beim Film, im Theater, beim Fernsehen oder in der Werbung. Alle Bereiche erfordern andere Fähigkeiten und haben verschiedene Schwerpunkte. Auch gibt es inzwischen Mentoring-Programme von erfahrenen

Kolleginnen, die einen an die Hand nehmen und gute Tipps für die richtige Vorgehensweise geben können. Infos dazu gibt es bei der Bundesvereinigung Maskenbild e.V..

Es ist zu betonen, dass bedeutende Erkenntnisse über den Einsatz von Spezialeffekten (SFX) beim Make-up in Spielfilmen durch das Experteninterview mit Frau Baumann gewonnen wurden.
Die Antworten legten den Fokus auf die verschiedenen Gründe, aus denen SFX im Make-up einen signifikanten Beitrag zur Filmkunst leisten. Dabei wurde betont, dass SFX die Möglichkeit bieten, realistische Charaktere zu erschaffen, die über das bloße Schauspiel hinausgehen. Die Bedeutung der technologischen Fortschritte, die es Maskenbildnern ermöglichen, beeindruckende und detaillierte Effekte zu erzeugen, wurde von der Expertin ebenfalls unterstrichen. Dies kann von subtilen Veränderungen der Gesichtszüge bis hin zu radikalen Transformationen reichen.
Das Interview beinhaltete jedoch auch ethische Fragen, wie die Verantwortung der Maskenbildner, die Wahrung der Balance zwischen kreativer Freiheit und Vermeidung negativer Auswirkungen. Die Expertin betonte, dass die Integrität der Charaktere und des Drehbuchs weiterhin bewahrt werden sollte, während innovative visuelle Effekte in Kombination mit Masken-Spezialeffekten genutzt werden können.
Auch die Bedeutung der Ausbildung und des Wissensaustauschs hinsichtlich des Berufsfelds des Maskenbildners wurde betont. Insbesondere wurde auf die Förderung von Talenten im Bereich der Spezialeffekte und des Make-up hingewiesen, um die Zukunft der Filmindustrie zu sichern. Durch die kontinuierliche Weiterentwicklung von Techniken sowie den Austausch von Erfahrungen kann eine höhere Qualität und Effektivität in der Umsetzung von Spezialeffekten im Make-up gewährleistet werden.
Laut Baumann ist es letztlich unabdingbar, dass die visuellen Effekte nachhaltig Einfluss auf das Dasein der Masken-Spezialeffekte haben werden. Dennoch

schätzt sie den Beruf des Maskenbildners auch in der Zukunft als unverzichtbar ein.
Zusammenfassend wurde im Interview deutlich, dass der Einsatz von Spezialeffekten im Make-up in Spielfilmen nicht nur aus ästhetischen Gründen erfolgt, sondern auch eine kreative Ausdrucksform der Maskenbildner darstellt, um die narrativen und visuellen Möglichkeiten zu erweitern. Die Ausgewogenheit zwischen künstlerischem Ausdruck und ethischer Verantwortung sowie die kontinuierliche Weiterentwicklung von VFX-Techniken spielen eine Schlüsselrolle bei der Gestaltung der Zukunft von SFX-Make-up in der Filmbranche.
Die Ergebnisse dieses Gesprächs liefern wichtige Erkenntnisse über den Beruf des Maskenbildners und verdeutlichen, dass Innovation und Kreativität in Zukunft gemeinsam dazu beitragen können und werden, visuelle Meisterwerke zu erschaffen. Die Fusion von traditionellem Maskenbild und modernen VFX kann demnach zu einem Zusammenwirken führen, das die filmische Darstellung auf ein neues Level hebt.

7.2 Zusammenspiel von SFX und VFX im filmischen Maskenbild

Die Fortschritte in der digitalen Technologie haben auch die Welt der Spezialeffekte im Maskenbild revolutioniert, oder sind weiterhin dabei, dies zu tun. Nicht bloß die Filmindustrie entwickelt sich seit ihrer Entstehung stetig weiter, auch die damit einhergehenden Erweiterungen im Bereich des Maskenbilds haben damit rasante Innovationen durchlaufen, was sich aus dem Experteninterview erkennen lässt. Langfristig gesehen stellt sich jedoch die Frage, wie der zukünftige Einfluss von SFX die Filmindustrie prägen wird und welche neuen Möglichkeiten und Herausforderungen sich dadurch ergeben könnten.

Die aktuellen Entwicklungen im Bereich SFX und VFX zeigen, dass beide Techniken weiterhin eine wichtige Rolle in der Filmindustrie spielen. Während Spezialeffekte immer noch für praktische Effekte eingesetzt werden wie

beispielsweise Prothesen-Make-up, praktische Maskenbildnerei und Animatronik, ermöglichen es VFX hingegen, erstaunliche digitale Welten zu erschaffen, die mit praktischen Mitteln nicht realisierbar wären. Es ist anzunehmen, dass besonders der globale Markt für die visuellen Effekte zukünftig weiterhin stark ansteigen wird. Die zunehmende Nachfrage nach spektakulären visuellen Erlebnissen sowie die kontinuierliche Weiterentwicklung jener Technologien sind maßgebliche Faktoren für dieses Wachstum.

Doch obgleich hinsichtlich der visuellen Effekte von einem starken Wachstum auszugehen ist, bedeutet dies nicht, dass SFX und VFX zwangsläufig konkurrierende Techniken sind. Vielmehr bedeutet es, dass beide Arten von Techniken synergistisch wirken können. Durch die geschickte Kombination von praktischen und digitalen Effekten können Filmemacher ein breites Spektrum an visuellen Möglichkeiten ausschöpfen und damit eine noch größere Zielgruppe ansprechen. Spezialeffekte können z.B. dazu beitragen, reale Schauspieler zu transformieren, in dem sie ihre Optik durch gezieltes Make-up und Prothesen ergänzen oder erweitern. Infolgedessen können visuelle Effekte beispielsweise CGI-Elemente verwenden, um die Größe eines Charakters zu verändern, ihm übernatürliche Kräfte zu verleihen oder bestimmte physische Merkmale zu betonen. Diese Zusammenarbeit eröffnet den Filmemachern eine enorme Bandbreite an Möglichkeiten, um Geschichten zu erzählen und die Zuschauer in faszinierende Welten zu entführen. Die nahtlose Integration von visuellen Effekten und Spezialeffekten im Maskenbild hat zu ikonischen Filmmomenten geführt, die uns noch lange in Erinnerung bleiben werden.

Beispielhaft dafür ist der Film “Mad Max: Fury Road“ (2015) von George Miller. In diesem Film wurden sowohl Spezialeffekte als auch visuelle Effekte genutzt, um spannende Verfolgungsjagden und spektakuläre Stunts mit Wunden zu inszenieren. Die dabei genutzte, nahtlose Verschmelzung beider Techniken trug dazu bei, dass der Film zu einem visuellen Meisterwerk und bei der Oscar-Verleihung mit zahlreichen Auszeichnungen prämiert wurde.

Trotz der vielen Möglichkeiten und Vorteile, die SFX mit sich bringen, gibt es auch Herausforderungen und ethische Aspekte, die berücksichtigt werden müssen. Eine der Hauptherausforderung besteht darin, dass der vermehrte Einsatz von visuellen Effekten dazu führen kann, dass traditionelle Handwerkskunst der Maskenbildner und somit die der Spezialeffekte vernachlässigt werden. Einige Filmemacher könnten sich dazu verleitet fühlen, vollständig auf CGI zu setzen, anstatt praktische und reale Effekte zu verwenden, die möglicherweise eine authentischere Filmerfahrung für den Zuschauer bieten.
Zudem stellt sich langfristig gesehen die Frage nach der Ethik und der Verantwortung beim Einsatz von SFX und VFX. Die Darstellung von Gewalt, Zerstörung und realistischen Effekten kann eine negative Wirkung auf das Publikum haben, insbesondere auf junge Zuschauer. Filmemacher müssen daher verantwortungsbewusst mit den Möglichkeiten von Spezialeffekten umgehen und sich bewusst sein, welche Auswirkung ihre Effekte haben könnten.

Letztlich bleibt festzuhalten, dass die Zukunft von Spezialeffekten in der Filmindustrie vielversprechend und dynamisch ist. Sie bieten zahlreiche Möglichkeiten zur Verbesserung des Realismus und der kreativen Gestaltung von Spielfilmen. Durch die kontinuierliche Weiterentwicklung zahlreicher Technologien, auch im Bereich der visuellen Effekte, können Filmemacher fantastische Welten erschaffen und das Publikum in beeindruckende Szenen entführen. Fest steht, dass das Zusammenwirken von visuellen Effekten und Spezialeffekten im Maskenbild im 21. Jahrhundert zu einer Synergie führte, bei der beide Elemente nahtlos ineinander übergehen, um die für den Zuschauer beeindruckendste visuelle Erfahrung zu schaffen.
Doch trotz ihrer vielfältigen Möglichkeiten haben die Spezialeffekte auch in Kombination mit den visuellen Effekten ihre Grenzen und Herausforderungen. Die Spezialeffekte können beispielsweise sehr kostspielig und zeitaufwendig sein, insbesondere aufwendige praktische Effekte. Die visuellen Effekte wiederum erfordern eine sorgfältige Planung und hochentwickelte digitale

Technologien, um realistische Ergebnisse zu erzielen. Eine unsachgemäße Integration von SFX und VFX könnte daher zu einem inkohärenten visuellen Erscheinungsbild führen und das Filmerlebnis für den Zuschauer beeinträchtigen.

Insofern die Herausforderungen und die ethischen Aspekte im Auge behalten und verantwortungsbewusst mit den Möglichkeiten von SFX umgegangen werden, können großartige Filmwelten entstehen. Es wird außerdem spannend zu sehen sein, wie die VFX-Technologien die Filmindustrie weiter revolutionieren werden und welchen Einfluss dies auf die Spezialeffekte haben wird. Es bleibt daher abzuwarten, welche bahnbrechenden Effekte und kreativen Gestaltungen uns in den kommenden Filmen erwarten werden.

8. Fazit

Im 21. Jahrhundert hat sich das Zusammenwirken von visuellen Effekten und Spezialeffekten im Maskenbild des Films zu einer beeindruckenden Kunstform entwickelt. Die Frage, ob Masken-Spezialeffekte zukünftig vollständig von visuellen Maskeneffekten abgelöst werden, ist komplex und kann nicht eindeutig beantwortet werden. Beide Techniken haben ihre eigenen Stärken und können in einer synergistischen Beziehung existieren. Fakt ist, die meisten Menschen haben eine hohe visuelle Wahrnehmungsfähigkeit und wenn Masken-Spezialeffekte schlecht umgesetzt wurden, werden sie dies bemerken. Gleiches gilt jedoch auch für die visuellen Effekte. Wenn jene Spezialeffekte jedoch sinnvoll, in ausgeglichenem Maße mit den stetig zunehmenden visuellen Effekten kombiniert werden, kann etwas Einzigartiges entstehen, das dem Zuschauer im Kopf bleibt.
Visuelle Effekte, die auf CGI basieren, bieten eine beispiellose Kontrolle über das Aussehen und Verhalten von Objekten und Charakteren im Film. CGI kann dazu beitragen, große und komplexe Szenen zu erstellen, die visuell beeindruckend sind und den Zuschauern ein immersives Erlebnis bieten.
Auf der anderen Seite bieten Masken-Spezialeffekte, die physisch am Set erzeugt werden, eine greifbare und authentische Präsenz. Sie verleihen den Szenen eine unmittelbare Realität und erzeugen eine physische Verbindung zwischen den Schauspielern und der Umgebung. Spezialeffekte können auch dazu beitragen, eine spezielle Stimmung oder Atmosphäre zu erzeugen, die digital schwer zu reproduzieren wäre.

Die Zukunft der Spezialeffekte in der Filmindustrie hängt maßgeblich von der kreativen Vision der Filmemacher, den technologischen Innovationen und der geschickten Kombination von SFX und VFX ab. Neue Technologien wie Virtual Production, Motion Capture und Deepfake-Technologien könnten die Möglichkeiten von VFX erweitern und es Filmemachern ermöglichen, noch faszinierendere visuelle Welten zu erschaffen. Gleichzeitig werden die traditionellen SFX-Techniken stetig weiterentwickelt, um noch realistischere und

beeindruckendere praktische Effekte zu erzeugen. Es ist daher unwahrscheinlich, dass computergenerierte Effekte die Existenz von Maskenbildnern für Spezialeffekte vollständig ablösen, da einfache Wunden mit Wachs oder Latex und künstlichem Blut deutlich effektiver nachgeahmt werden können als mit Computergrafiken. Dieser Punkt der Dreidimensionalität oder an die Realität erinnernde Imperfektionen bei Figuren spricht für die Nutzung von SFX in der Maske. Die Expertise von Maskenbildnern und Spezialeffekt-Experten ist daher nach wie vor unersetzlich und kann einen einzigartigen Beitrag zur Filmproduktion leisten.

Spezialeffekte tragen dazu bei, einen Film oder ein Theaterstück visuell spektakulärer zu machen. Sie sind Ausdruck unserer Vorstellungskraft und können geistige Bilder vermitteln, die unsere Sicht der Welt bereichern. Aber egal wie gut die Spezialeffekte gemacht sind, sie allein können keinen guten Film oder kein gutes Theaterstück hervorbringen: Dazu braucht es eine gute Geschichte, fähige Schauspieler und eine sinnvolle Kombination mit visuellen Effekten. Spezialeffekte sind lediglich eine Ergänzung, die das visuelle Erlebnis erweitern. Somit ist anzunehmen, dass beide Techniken weiterhin eine entscheidende Rolle in der Filmproduktion spielen und gemeinsam neue Wege erschließen werden, um Zuschauer in faszinierende Welten zu entführen, die gleichzeitig ein gewisses Maß an Realismus bieten. Die Zusammenarbeit von kreativen Köpfen, Technologieexperten und visuellen Künstlern wird langfristig entscheidend sein, um das Potenzial von SFX und VFX ganzheitlich auszuschöpfen, die Filmindustrie weiter zu bereichern, und die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen.

Es besteht letztlich kein Zweifel daran, dass Monster und Wesen in den zukünftigen Filmen mit leistungsstarken Computern entworfen und visualisiert werden. Es ist jedoch grundlegend wahrscheinlicher, dass visuelle Effekte und Spezialeffekte in der Zukunft noch stärker zusammen integriert werden, da sich mit ihnen auch ihre Technologien weiterentwickeln und sich damit neue Möglichkeiten eröffnen. Vielleicht ist sogar anzunehmen, dass klassische

Spezialeffekt-Maskenbildner sich früher oder später ebenfalls mit der Digitalisierung dieser Technologien und den damit einhergehenden Techniken der VFX vertraut machen müssen.

Das Ziel wird und sollte es jedoch immer sein, die besten visuellen Ergebnisse für den Zuschauer zu erreichen und gleichzeitig die künstlerische Vision des Filmemachers zu unterstützen. Die Kombination von visuellen Effekten und Masken-Spezialeffekten ermöglicht es letztlich, die Grenzen der Vorstellungskraft zu erweitern und den Zuschauern einzigartige und unvergessliche Filmerlebnisse zu bieten. Denn am Ende muss das Publikum von dem überzeugt sein, was es sieht, egal, welcher Effekt dabei verwendet wurde. Die nie endende Entwicklung dieser Effekte stellt daher eine beständige Herausforderung für die Filmschaffenden dar, die immerzu im Auge des Betrachters liegen wird.

Literaturverzeichnis

Campbell, J. (2017). SuperStars: Spezialeffekte im Film (2. Aufl.). Mildenberger Verlag.

Corson, R. (2003). Fashions in Makeup: From Ancient to Modern Times. Peter Owen Publishers.

Debreceni, T. (2013). Special makeup effects for stage and screen: Making and applying prosthetics (2. Aufl.). Focal Press.

Duncan, J. (2006). The Winston Effect: The Art & History of Stan Winston Studio. National Geographic Books.

Elsaesser, T. & Hagener, M. (2015). Film Theory: An Introduction Through the Senses. Routledge.

Frank, A. G. (1982). The Horror Film Handbook. Barnes & Noble.

Frink, S. (2010). *Alle wollen schöner werden: HD-Fernsehen erhöht auch die ästhetischen Anforderungen an Maskenbildner.* Funk-Korrespondenz. 58(35).

Jesser, D., & Pourroy, J. (2012). The Art And Making Of The Dark Knight Trilogy. Abrams Books.

Kehoe, V. (1991). Special make-up effects. Focal Press.

Kehrer, S. (2015). Das große Buch vom Schminken. Frech Verlag.

Manthey, D., Bär, W., & Altendorf, J. (Hrsg.). (1989). Die Tricks: Die Superstars der Spezial- Effekte (2. Aufl.). Kino Vlg.

Manthey, D. (2000). Making of… Wie ein Film entsteht/2: Set-Team, Effekte & Tricks, Maske, Stop motion/Animation, digitale Effekte, Schnitt, Ton & Musik, Synchronisation, Zukunft des Kinos. Rowohlt Taschenbuch.

North, D., Rehak, B., & Duffy, M. (2015). Special effects: New histories, theories, contexts. BFI Publishing.

Rickitt, R. (2007). Special effects: The history and technique. Billboard Books.

Rinzler, J. W. (2019). Rick Baker: Metamorphosis. Titan Books.

Scherer, P. R. (2017). The Modern Mask: A Comprehensive Guide to Contemporary Masking Techniques. Thames & Hudson.

Siegel, I. & Siegel, C. (2004). Handbuch für Maskenbildner. Henschel Verlag.

Staatz, B.-U. (2006). Die Kaschierwerkstatt: Handbuch für den Maskenbildner. Theater der Zeit.

Vinther, J. (2016). Special effects make-up. Bloomsbury Methuen Drama.

Weaver, T. (2004). Science Fiction and Fantasy Film Flashbacks: Conversations with 24 Actors, Writers, Producers and Directors from the Golden Age. McFarland.

Wright, S. (2010). Digital Compositing for Film and Video. Taylor & Francis.

Quellenverzeichnis

Internetquellen

Abraham, S. (2013, 17. Juni). *Forrest Gump (Make Up Artist).* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Un-FJODlCu4

Baumann, E. (2008, 28. Dezember). *4.4 Leistungsmerkmale eines Films*. Elmar-baumann.de. https://www.elmar-baumann.de/fotografie/fotobuch/node26.html

Failes, I. (2014, 13. August). *The VFX of Guardians of the Galaxy.* fxguide. https://www.fxguide.com/fxfeatured/the-vfx-of-guardians-of-the-galaxy/

Gragert, A. (2020, 30. Oktober). *How The Addams Family made everyone want to dress like Morticia and Wednesday*. ELLE. https://www.elle.com/culture/movies-tv/a34526239/addams-family-costume-designer-secrets/

Heffernan, V. (2010, 25. Juni). *How HDTV scrambles beauty standards.* The New York Times. https://www.nytimes.com/2010/06/27/magazine/27FOB-Medium-t.html

Mubanga, K. (2022, 5. Mai.). *Was ist Photogrammetrie? Professionelle Lösungen für 3D-Scanning.* Artec3D. https://www.artec3d.com/de/learning-center/what-is-photogrammetry

Perry, L. (2022, 8. Oktober). *Why Stan Winston is a Pioneer of Modern Special Effects*. MovieWeb. https://movieweb.com/stan-winston-pioneer-modern-special-effects/

Mittell, J. (2006, 12. Oktober). *Narrative Complexity in Contemporary American Television.* Velvet Light Trap, *58*(1), 29–40. https://muse.jhu.edu/article/204769

Russell, S. (2023, 15. Januar). *Avengers: Infinity war without CGI makes Thanos A little less terrifying*. slashfilm. https://www.slashfilm.com/1167762/avengers-infinity-war-without-cgi-makes-thanos-a-little-less-terrifying/

Scherrer, P. (2017, 17. Januar). *Der Unterschied zwischen Special Effects und Visual Effects*. watson. https://www.watson.ch/wissen/film/557561876-warum-du-den-begriff-special-effects-vermutlich-falsch-verwendest

Seiler, M. (2020, 15. Januar). *Was bedeutet "CGI"? Erklärung und Verwendung*. Netzwelt. https://www.netzwelt.de/abkuerzung/173302-bedeutet-cgi-erklaerung-verwendung.html

Smit, R. (2015, 25. Februar). *Guardians of the galaxy VFX I Visual Effects Breakdown*. Pixelsmith Studios. https://pixelsmithstudios.com/animation-vfx-reviews/guardians-of-the-galaxy-vfx-visual-effects-breakdown/

Wiedemann, S. (2005, o.D.). *24/P HDTV and the decline of film-based movies*. Filmmaking-Careers. https://www.filmmaking-careers.com/film-production.html

o.V. (2023, o.D.). *Visual effects (VFX) market size, statistics, report 2023-28*. Imarcgroup.com. https://www.imarcgroup.com/visual-effects-market

o.V. (2023, 27. Juni). *Special effects vs visual effects: What's the difference?.* filmmaker.tools. https://www.filmmaker.tools/special-fx-vs-vfx

o.V. (2008, 15. September). *"Der Baader Meinhof Komplex" mit Starbesetzung.* Frankfurter Rundschau. https://www.fr.de/kultur/baader-meinhof-komplex-starbesetzung-11586037.html

o.V. (2023, 24. Mai). *Arbeiten mit Figuren-Rigging in Animate*. Adobe.com. https://helpx.adobe.com/de/animate/using/character-rigging-in-animate.html.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Erste Arbeitsskizze zum KH, Darstellung von Maike Schreckenberg……..43

Abbildung 2: Erstes Moodboard für den KH, Darstellung von Maike Schreckenberg……..43

Abbildung 3: Erste Illustration des KH, Darstellung von Robin Klein…….45

Abbildung 4: Finaler Maskenentwurf zum KH, Darstellung von Maike Schreckenberg……..46

Abbildung 5: Ausschnitt aus der Kostenübersicht für die Maske bei dem Film KH, Darstellung von Maike Schreckenberg…….47

Abbildung 6: Hautstruktur des KH-Kopfes, Darstellung von Maike Schreckenberg……..52

Abbildung 7: KH-Kopf mit Kamera (Vorderseite), Darstellung von Maike Schreckenberg……..52

Abbildung 8: KH-Kopf von Innen, Darstellung von Maike Schreckenberg……53

Abbildung 9: Oberkörper des KH vor Auftrag der Gelatinehaut, Darstellung von Maike Schreckenberg……..54

Abbildung 10: Rippen des KH auch Oberkörper liegend, Darstellung von Maike Schreckenberg……..55

Abbildung 11: Rippen des KH eingefärbt mit schwarzer Sprühfarbe, Darstellung von Maike Schreckenberg…….55

Abbildung 12: Verlängerung der Anatomie von KH durch Draht, Darstellung von Maike Schreckenberg……..57

Abbildung 13: Verlängerte Hand des KH, Darstellung von Maike Schreckenberg……..57

Abbildung 14: Modellierte Hand des KH, Darstellung von Maike Schreckenberg……..57

Abbildung 15: Modellierte und unmodellierte Hand im Vergleich, Darstellung von Maike Schreckenberg……..57

Abbildung 16: Holzelemente unterstützen die knochige Optik und Anatomie der Hände, Darstellung von Maike Schreckenberg……58

Abbildung 17: Adern aus Latex auf der KH-Haut, Darstellung von Maike Schreckenberg……58

Abbildung 18: Linker KH-Fuß (seitlich), Darstellung von Maike Schreckenberg……59

Abbildung 19: KH-Fuß mit Adern und Knochen von vorne, Darstellung von Maike Schreckenberg……59

Abbildung 20: Befestigte Nägel an rechtem Fuß des KH, Darstellung von Maike Schreckenberg……60

Abbildung 21: Erste Photogrammetrie, Darstellung von Maike Schreckenberg……62

Abbildung 22: Erster Photogrammetrie-Versuch mit Apps, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……62

Abbildung 23: A-Pose der zweiten Photogrammetrie, Darstellung von Maike Schreckenberg……..63

Abbildung 24: Zweiter Photogrammetrie-Versuch in “RealityCapture“ umgesetzt, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..63

Abbildung 25: 3D-Scan mit Schauspieler und ersten Maskenobjekten, Darstellung von Maike Schreckenberg…….64

Abbildung 26: Vorbereitung der KH-Hände auf Photogrammetrie, Darstellung von Maike Schreckenberg……..64

Abbildung 27: Photogrammetrie in “RealityCapture“ geladen, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……64

Abbildung 28: Sculpting des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..65

Abbildung 29: Hände des KH mit Nägeln, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..66

Abbildung 30: Füße des KH mit Nägeln, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..66

Abbildung 31: Kamera des KH-Kopfes, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..66

Abbildung 32: Haare des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..66

Abbildung 33: Skelett des KH durch Rigging, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..67

Abbildung 34: Weight-Painting anhand des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..67

Abbildung 35: Beleuchtung des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..68

Abbildung 36: Texturieren der Haut des KH, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..68

Abbildung 37: Lichtdurchlässigkeit der Nägel durch “Subsurface Scattering“, Darstellung von Jennifer Meier und Maike Schreckenberg……..69

Abbildung 38: KH in Halbtotale, Darstellung von Felix Müller……70

Abbildung 39: KH-Hand im Close-Up, Darstellung von Felix Müller…….71

Abbildung 40: KH-Kopf im Close-Up, Darstellung von Felix Müller……..72

Abbildung 41: KH-Haare im Close-Up, Darstellung von Felix Müller……73

Abbildung 42: KH in Halbtotale, Darstellung von Jennifer Meier……74

Abbildung 43: KH-Kopf im Close-Up, Darstellung von Jennifer Meier……..75

Abbildung 44: KH-Hand im Close-Up, Darstellung von Jennifer Meier…….75

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Fachbereich Medienproduktion

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel:

Das filmische Maskenbild im 21. Jahrhundert - Möglichkeiten des Zusammenwirkens von Masken-Spezialeffekten (SFX) und visuellen Effekten (VFX).

Selbstständig, ohne unerlaubte fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, wurden unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Unterschrift