

Künstliche Menschenwesen

Englisch: Artificial Humans

VFX

Digital oder praktisch erzeugte menschliche Figuren — Androiden, Roboter, Clone — für Szenen, die echte Darsteller nicht spielen können. Motion Capture oder reine CGI.

Szenen, in denen ein Charakter aus einem Fenster fällt, eine Explosion übersteht oder schlicht nicht altern darf, erfordern künstliche Menschenwesen. Das sind digital oder praktisch konstruierte Figuren, die entweder vollständig synthetisch entstehen oder auf Motion-Capture-Daten von echten Schauspielern basieren. Der Unterschied liegt in der Authentizität und dem Budget: Motion Capture kostet, liefert aber Bewegungen mit echter organischer Qualität. Pure CGI-Charaktere ermöglichen absolute Kontrolle, wirken aber schneller plastisch, wenn die Animation nicht obsessiv verfeinert wird. In der Praxis lassen sich drei Ansätze unterscheiden. Digital Doubles — exakte 3D-Scans von Schauspielern — sind das Mittel der Wahl, wenn derselbe Charakter in extremen Action-Szenen gezeigt werden soll. Der DoP dreht die echte Darsteller-Performance, der VFX-Supervisor erstellt ein hochauflösendes Gesichtsmodell, und in der Post wird der Double nahtlos eingesetzt. Androiden und Roboter bieten mehr Spielraum: Oberflächen wie Silikon oder Metall verzeihen kleinere Animationsfehler leichter als Haut. Vollständig synthetische Charaktere — fremdartigen Wesen oder Science-Fiction-Settings — funktionieren oft besser, weil das Publikum weniger Vergleichsmaterial hat und die Animation nicht gegen das Uncanny Valley ankämpfen muss. Am Set sind klare Vorgaben nötig: Wo wird gescreened? Welche Brennweite nutzt die Kamera für den Digital Double? Wenn Motion Capture involviert ist, brauchen die Marker genaue Platzierung, und der Schauspieler muss in einem sauberen Anzug performen — ohne Gewand, das später kompositiert wird. Das führt zu Problemen bei Faltenwurf und Kontakt. Ein häufiger Fehler: zu wenig Bewegungs-Overhead filmen. Die VFX-Abteilung braucht mehr Frames mit Variation, um natürliche Unregelmäßigkeit zu schaffen. Die Beleuchtung ist kritisch. Künstliche Menschenwesen sind unforgiving bei falschen Shadows und Specular-Reflexionen — jede kleine Inkongruenz zum Licht-Setup wird sichtbar. Höhere Bitrate, wo möglich, sowie konsistente Licht-Richtung und -Temperatur sind unerlässlich. Im Schnitt zeigt sich schnell, ob der Character sich vom Rest der Szene abhebt. Die beste CGI funktioniert, weil sie vergessen lässt, dass es keine echte Person ist.