

3D-Artist Manuel Corletto

# Seine Digitale Welt

**Manuel Corletto arbeitete bei Werbespots mit F1-Star Sebastian Vettel oder bei einem Til-Schweiger-Film mit. Seiner Liebsten machte der Bozner einen Heiratsantrag in 3D.**



Er ist in Postproduktionen von Werbefilmen, Imagefilmen und Spielfilmen tätig und erstellt visuelle Effekte sowie 3D-Computeranimationen: der 30-jährige Manuel Corletto. Zurzeit lebt und arbeitet der gebürtige Bozner in München, wo er an einem noch geheimen Projekt im Automobilssektor arbeitet. Nach sechs Jahren im Ausland zieht es ihn aber nach Südtirol zurück. Aus diesem Grund ist er heute hier in der Filmwerkstatt in Meran, um eine zukünftige Zusammenarbeit mit **ammira**, einer Südtiroler Filmproduktionsfirma, zu besprechen. „Damit würde ein Traum in Erfüllung gehen. Ich könnte hier in Südtirol meine Leidenschaft ausleben“, sagt Corletto. Er sitzt auf einem der Sofas und denkt kurz über die Frage, wo er sich in zehn Jahren sehe, nach. „Im besten Fall immer noch hier in Südtirol und mit ganz viel Arbeit“, antwortet er. Er komme schließlich zurück, um hier zu bleiben. Seine ehemaligen Pläne, einmal nach Amerika zu gehen, hat er über Bord geworfen. Mittlerweile denkt er daran, irgendwann vielleicht mit seiner Frau, die er im August geheiratet hat, eine Familie zu gründen.

### **Wie wird man denn 3D-Artist?**

Ich habe die Gewerbeoberschule mit Fachrichtung Bauwesen besucht und nachher eine Zeit lang im Architektursektor mit meinem Onkel zusammengearbeitet. Dort habe ich das erste mal in die Welt des 3D hineingeschnuppert. Da ich immer schon eine Leidenschaft für das Zeichnen und für Cartoons hatte, wurde mir die Arbeit irgendwann zu langweilig, ich wollte was Kreativeres machen. Deswegen habe ich mich auf Foren nach weiteren Möglichkeiten umgesehen und „Big Rock“ entdeckt – eine Privatschule in Roncade (zwischen Jesolo und Treviso). Ich besuchte das Intensivstudium „Master in Computer Grafica“. Ein halbes Jahr machte ich in 40 bis 50 Stunden pro Woche den ganzen Produktionsprozess von Charakterdesign bis Animation durch.

Danach habe ich mich Europaweit beworben und in einem Postproduktionshaus für Werbung und Film in München zu arbeiten angefangen. Ich wuchs vom einfachen Praktikanten bis zum Senior 3D-Artisten. 2011 habe ich zu einer Firma für Produktentwicklung gewechselt.

### **Welches war dein allererstes Projekt?**

Das war ein IKEA-Glas, das ich mit dem Computer modellieren, also bauen, und dann rendern musste. Das war am ersten Arbeitstag.

### **Bei welchen hast du noch mitgewirkt?**

Ich habe bei Werbungen von Media Markt und Loreal mitgearbeitet. Beim „Head and Shoulders“-Werbespot mit Sebastian Vettel und beim „Wellaflex“-Werbespot mit Barbara Schöneberger. Für den Film Zweiohrküken habe ich für eine Szene einen 3D-Hintergrund und digitale Gebäude erstellt. Mein zweites Projekt war für den Film „Deuce of Spades“. Dort habe ich für eine Slowmotion-Unfallszene einen Hot Rod generiert.

01:34

| HD

### **Wie lange arbeitest du für so ein Projekt wie dieser Hot-Rod-Unfallszene?**

Für die Szene die im Film fünf Sekunden dauert, brauchte ich eineinhalb Monate. Ich modellierte das Auto, machte die Konstruktion für die Animation, dann die Animation und das Matchen der Lichtsituation. Auch die Effekte wie Staub, Rauch und die Steine, die wegspringen gehörten zu meinen Aufgaben. Es steckt viel Arbeit dahinter. Ich arbeitete zwischen acht und 15 Stunden pro Tag.

### **Für deinen Heiratsantrag hast du dir ja etwas ganz Besonderes ausgedacht. Erzähl mal!**

Es ist eine lustige Geschichte. Ich habe mich dafür immer nach Feierabend im Büro an die Arbeit gemacht. So lange, bis meine Freundin von meinen „Überstunden“ genervt war und ich die Überraschung doch zu Hause versteckt planen musste. *(lacht)*

Den Antrag machte ich dann in einem Kino. Dadurch, dass mir das Kino lediglich einen bestimmten Termin zur Verfügung stellen konnte, um die 3D-Animation zu zeigen, war ich gezwungen, einen romantischen Liebesfilm anzusehen, den ich normalerweise im Kino nie anschauen würde. Um eventuellen Fragereien seitens meiner Freundin aus dem Weg zu gehen, involvierte ich einen Arbeitskollegen, welcher uns aufgrund eines erfundenen Gefallens als Dankeschön die Tickets schenken sollte. Der Film war am Ende recht traurig, sodass meine Freundin weinte und gleich rausgehen wollte. Nach reichlicher Überredungskünste meinerseits blieb sie trotzdem bis zum Abspann des Films sitzen und konnte somit am Ende meinen Film sehen. Ich fiel auf die Knie und machte ihr den Antrag während Celine Dion lief. *(lächelt)*

00:48

| HD

### **Und was machst du, wenn du mal nicht vor dem Computer sitzt?**

Ich spiele gerne Beachvolleyball und Fußball. Wenn es möglich ist, gehe ich auch gerne spazieren, aber das mache ich in letzter Zeit weniger. Meine Frau beschwert sich schon immer und sagt: „Wir gehen nie raus.“ (*lacht*) Ich sehe mir auch gerne Filme an, auch Animationen, weil man davon viel lernen kann.

### **Was gefällt dir an deinem Beruf am besten?**

Mir gefällt Charaktere zu modellieren ganz gut. Privat mache ich zum Beispiel gerne Zwergen-Krieger und Mittelaltergeschichten. Geplant wäre irgendwann mal ein Kurzfilm daraus, aber ich glaube nicht, dass ich dafür noch die Zeit habe. (*lacht*) Das Tolle ist die ständige Abwechslung. Mal bastelt man ein Fell von einem Hasen, ein anderes mal eine Explosion eines Hauses oder animierte Leute. Es sind unbegrenzte Möglichkeiten in 3D. Viele Arbeitsschritte sind sehr komplex und funktionieren meistens nicht gleich am Anfang. Manchmal nervt es auch, aber das ist auch der Reiz. (*lächelt*)

### **Gibt es auch etwas, worauf du verzichten könntest?**

Rigging. Das ist die gesamte Konstruktion, die man machen muss, damit man animieren kann. Zum Beispiel das Bauen des Knochensystems für einen Charakter. Man legt sich ein Hintergrundbild in die 3D-Software und kann es genau nachbauen. Man weiß, dass der Ellenbogen so macht (*hebt den Arm*) und die Hand so (öffnet und schließt seine Hand). Dann baut man sich sogenannte Controller, damit sich das „tote“ 3D-Objekt bewegen kann. Erst durch ein animiertes Knochensystem erwachen die Objekte zum Leben. Auch Skripting (Programmieren) gefällt mir nicht so gut. Das bringt mich manchmal ins Schwitzen. Ich muss mich ständig weiterentwickeln. Um auf dem Laufenden zu sein, sehe ich mir viele Tutorials an.

## Was ist am schwierigsten umzusetzen?

Feuer- oder Wassersimulationen sind recht schwierig. Es gibt fast keinen Film oder Werbespot, der auf Digitaleffekte verzichtet, aber im besten Fall fällt es dem Zuschauer nicht auf, dass das Gesehene digital entstanden ist.

## Gibt es ein Projekt, an dem du unbedingt mitarbeiten möchtest?

Ja, bei einer größeren Filmproduktion, vielleicht sogar bei einem Hollywoodfilm. Das kann ja im besten Fall auch in Südtirol passieren. *(lächelt)*

veröffentlicht am 9. Dezember 2014

---

### PETRA SCHWIENBACHER

mag große Hunde, ihre rote Rostlaube und Mamas Lasagne. Sie ist laut ihren Freunden immer lustig und labert gerne Blödsinn. Beim Schreiben kann sie aber auch ernst bleiben.

---

# BARFUSS-Tipp

---



**FULL TENSION IS BACK!**