

Ken Barthelmey

„Ich begeistere mich für Filmmonster seit meiner Kindheit“

Ein Interview mit Ken Barthelmey, *Concept*- und *Creature* Designer aus Luxemburg, über das Design von Monstern und seine Arbeit in Hollywood.

Sie sind „Concept Designer“, was kann man sich unter dieser Berufsbezeichnung vorstellen?

Ken Barthelmey: Alles was man in Filmen, Videospielen oder anderen Medien sieht, muss zuerst, in Form von Zeichnungen, Illustrationen oder auch 3D Modellen entworfen werden damit sie realisiert werden können. Dies ist die Arbeit eines Concept Designers. Besonders im Science Fiction und Fantasybereich gibt es viele Charaktere, Umgebungen und Gegenstände, die es in der realen Welt nicht gibt und somit vom Grund auf gestaltet werden müssen.

Ich habe mich auf *Creature*- und *Character* Design spezialisiert, da dieser Bereich mir am meisten Spaß macht. Ich arbeite meistens mit dem Regisseur des jeweiligen Filmes oder mit dem *Production Designer* zusammen. Alle bekannten Filmmonster wie Godzilla, Alien oder King Kong wurden von *Creature* Designern entworfen.

Die 3D Technik ermöglicht es mir, ganze 3D Modelle am Computer zu erstellen, um so ein dreidimensionales Design präsentieren zu können. Dieses Modell wird dann meistens zu dem jeweiligen VFX Studio geschickt und weiter verarbeitet. Als *Creature* Designer bin ich also sozusagen der Architekt der Monster, die man in Filmen sieht.

Was und wer inspiriert Sie? Warum?

KB: Alles kann eine Inspiration sein, als *Creature* Designer ist die Natur und Tierwelt jedoch die größte. Besonders Insekten und einige Fischarten sehen so aus, als kämen sie direkt aus einer anderen Welt.

Die Arbeit von Ralph McQuarrie hat mich schon seit meiner Kindheit an sehr geprägt. Die Illustrationen und Designs, die er für die Star Wars Filme gemacht hat, sind und bleiben ikonisch.

„Als *Creature* Designer bin ich also sozusagen der Architekt der Monster, die man in Filmen sieht.“

Im Filmbereich gibt es ebenfalls sehr viele Inspirationsquellen. Der Regisseur James Cameron zählt zu meinen größten Vorbildern. Sein Stil, *Production Design* und die Art, wie er Geschichten in seinen Filmen erzählt, ist jedes Mal von höchster Qualität. Auch er begann einst als *Concept* und VFX Artist zu arbeiten, bevor er seinen Erfolg als Regisseur erlangte. Seine Filme gehören zu meinen größten Inspirationen.

2012 hatten Sie die Gelegenheit, bei der Produktion The Maze Runner (20th Century Fox) mitzuwirken. Was war Ihre Aufgabe?

KB: Meine Hauptaufgabe war unter anderem, die unheimlichen Grierer Wesen, welche sich nachts im Labyrinth auf Menschenjagd begeben, zu entwerfen. Der Film basiert auf einem Buch von James Dashner, und es war mir sehr wichtig, dass das Design so weit wie möglich der Buchvorlage entspricht. Der Regisseur Wes Ball hatte jedoch ebenfalls einige Ideen, die er ins Design einbringen wollte.

Ich begann mit einigen Skizzen und arbeitete mich mit 2D Illustrationen voran. Nachdem der Entwurf von dem Regisseur und dem Filmstudio bewilligt wurde, arbeitete ich noch an einem 3D Modell, um das Design zu verfeinern. Anschließend erschuf ich noch einige Labyrinth und Requisiten für den Film.

Wie haben Sie den Sprung in die amerikanische Filmindustrie geschafft?

KB: Nach meinem Schulabschluss wollte ich mich sofort auf mein Portfolio konzentrieren und entschied mich daraufhin, nicht studieren zu gehen. Mein Plan war es, meine Techniken und meinen Stil zu verfeinern, um so schnell wie möglich eine professionelle Qualität in meiner Arbeit zu erreichen. Ich malte jeden Tag und lernte neue Dinge. Nach und nach hatten sich meine Bilder im Internet verbreitet, worauf ich meine ersten kleineren Aufträge bekam. Der erste richtig große



„Es ist ebenfalls sehr hilfreich wenn man schnell arbeiten kann, daher beginne ich normalerweise mit Skizzen und arbeite anschließend mit 3D weiter.“ © Ken Barthelmey 2013

Auftrag war *The Maze Runner*. Regisseur Wes Ball entdeckte ein paar meiner Designs auf einer Webseite und kontaktierte mich daraufhin. Er sagte, er wäre ein großer Fan meiner Arbeit, und wolle wissen, ob ich Interesse hätte, die Monster für seinen neuen Film zu entwerfen. Seit meiner Kindheit träume ich davon, an solchen Filmen zu arbeiten, und dann bekomme ich einfach so eine E-Mail aus Hollywood... ich musste natürlich nicht lange überlegen. Wenn man an einem solchen Film arbeitet, ist die Chance sehr groß, neue Kontakte zu knüpfen. Erst vor kurzem habe ich z.B. mit jemandem zusammen gearbeitet, der an den originalen *Alien*-Filmen mitgewirkt hatte. Das war toll.

Woher kommt die Begeisterung für diese teils sogar angsteinflößenden Kreaturen?

KB: Die Begeisterung für Filmmonster habe ich schon seit meiner Kindheit. Jedes Mal, wenn ich einen Film sah, begann ich kurz darauf, die Monster aufzuzeichnen. Ich glaube, ich war sechs oder sieben Jahre alt, als ich *Jurassic Park* zum ersten Mal sah, und dieser Film hat mich am meisten geprägt. Ab diesem Moment wusste ich, dass ich später etwas im Film-

bereich machen wollte. Allerdings wusste ich damals noch nicht, dass es Künstler gibt, die diese Wesen designen und erschaffen. Dass es sich um einen Beruf handelt, fand ich erst viel später heraus.

„Nach und nach hatten sich meine Bilder im Internet verbreitet, worauf ich meine ersten kleineren Aufträge bekam.“

Gibt es bei all den Kreaturen, die Sie entworfen haben, eine die Ihnen besonders gefällt?

KB: Ich bin sehr zufrieden mit dem Griever Design, das ich für *The Maze Runner* gemacht habe. Ein Hybridwesen, in Kombination mit mechanischen und organischen Teilen, hat man in dieser Art in Filmen noch nicht oft gesehen. Ein anderes Design, mit dem ich sehr zufrieden bin, habe ich für einen, bis jetzt nicht produzierten, Science-Fiction-Film gemacht. Die Anatomie dieses Wesens ist komplett neuartig. Es ist leider noch nicht bestimmt, ob dieser Film produziert wird, und daher verweilt diese Arbeit

wohl noch für die nächste Zeit hinter dem Vorhang.

Gibt es eine Arbeit, die Sie bis jetzt noch nicht realisieren konnten, davon aber träumen?

KB: Am liebsten arbeite ich an neuen „originalen“ Filmen, das heißt, Filme, die weder eine Fortsetzung noch eine Neuverfilmung sind. Ich möchte ein komplett neues Design erschaffen, das jeder Filmfan kennen wird. Trotzdem wäre es toll, an einem *Star Wars* Film arbeiten zu können. *Avatar* wäre auch klasse. Allerdings hatte ich bereits das Vergnügen, an Fortsetzungen einiger meiner Lieblingsfilme zu arbeiten.

Momentan konzentriere und fokussiere ich mich jedoch auf meine eigenen Projekte. Es macht mir Spaß, Geschichten zu entwickeln und ganze Welten zu designen. Mein Ziel ist es, mein eigenes unabhängiges Projekt zu realisieren. Es ist extrem viel Arbeit, jedoch bin ich mir sicher, dass sich die Mühe irgendwann lohnen wird.

Sie haben eine wunderbare Facebook-Seite und seit diesem Jahr sogar ein Instagram-Konto. Sind Sie selbst Ihr bester Werbepartner oder ist es sinnvoller,

eine Agentur für die Kommunikation einzustellen?

KB: Ich mache alles selbst. Das Internet gibt einem die wunderbare Möglichkeit, sehr viele Menschen zu erreichen, und das alles ohne Kosten. Ich glaube nicht, dass es deswegen sehr sinnvoll wäre, eine Agentur für die Kommunikation zu beauftragen.

Was gehört zu den wichtigsten Lektionen, die Sie als Künstler gelernt haben?

KB: Ich habe gelernt, dass es besser ist, seine Ideen den Kunden zu zeigen statt nur zu erläutern. Es ist ebenfalls sehr hilfreich wenn man schnell arbeiten kann, daher beginne ich normalerweise mit Skizzen und arbeite anschließend mit 3D weiter. Es ist einem sehr unbewusst, aber Ideen vergisst man innerhalb von wenigen Minuten. Deshalb ist es sehr ratsam, sich seine Ideen sofort aufzuschreiben oder zu skizzieren. Manchmal wenn ich an einem

neuen Projekt arbeite und keine Idee habe, blättere ich schnell durch meine alten Skizzenbücher.

„Alles kann eine Inspiration sein. Besonders Insekten und einige Fischarten sehen so aus, als kämen sie direkt aus einer anderen Welt.“

Wenn ich in die Vergangenheit zurückgehen könnte, dann hätte ich mich wahrscheinlich eher auf das Geschäftliche konzentriert. Besonders am Anfang hatte ich Probleme, da ich nicht wusste, wieviel Honorar ich für meine Arbeit fragen sollte bzw. konnte. Aber das lernt man mit der Zeit.

An welchen Projekten arbeiten Sie im Moment?

KB: Da gibt es einige große Filmproduktionen, über die ich zurzeit noch nicht sprechen darf. Vor ein paar Monaten habe ich die Arbeit an *The death cure*, dem dritten Teil vom *The Maze Runner* beendet. Es bedeutet mir sehr viel, an der gesamten Filmtrilogie gearbeitet zu haben, denn eine solche Möglichkeit bekommt man extrem selten. Letztens habe ich ein Monster für einen Volkswagen TV Spot designt und habe außerdem an dem kommenden *Predator* Film (2018) von Regisseur Shane Black gearbeitet. Der erste Teil mit Arnold Schwarzenegger ist einer meiner Lieblingsfilme, das war sehr aufregend. Zurzeit nutze ich jede Gelegenheit, die ich kriegen kann, um an meinen eigenen Projekten zu arbeiten. ♦

Danke für das Interview!

Das Interview wurde im Januar 2017 per E-Mail geführt. (BM)

„Die Begeisterung für Filmmonster habe ich schon seit meiner Kindheit. Jedes Mal, wenn ich einen Film sah, begann ich kurz darauf, die Monster aufzuzeichnen.“

© Ken Barthelmey 2013



© 2017 KEN BARTHELMLEY
WWW.THEARTOFKEN.COM



© 2014 KEN BARTHELMLEY
WWW.THEARTOFKEN.COM