

2014

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 18. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by ATEC

Deutschland

€ 14,95

Österreich

€ 17,-

Schweiz

sfr 23,-

3

DIGITAL
PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIEN

MAI | JUNI 03|14

**Fokus Bildung**Die neun besten Schulen
für Animation und Film**Die Bücherdiebin**Versteckte Effekte – Rise bringt
den LIDAR-Scanner zum Kochen**V-Ray**Render-Standards für
Cinema 4D und 3ds Max

Trixter



Bilder: Trixter

Von deutscher Gespenster-Animation zur Hollywood-Produktion – das ist die Geschichte des deutschen Animations- und VFX-Studios Trixter. Das Interesse an dem Unternehmen war auch bei der Mappenschau auf dem letztjährigen animago Trade Floor groß. Und das nicht nur, weil jeder Interessent eine Gratis-Schultertasche erhielt, sondern Aussichten auf internationale Projekte wie „Iron Man“ oder „Avengers“ für VFX-Artists sehr reizvoll sind. Die DP stellt das Studio vor.

von Mirja Fürst

Ursprünglich begann Trixter (www.trixter.de) als reines Animationsstudio mit klassischem Zeichentrick und Computeranimation und wurde 1998 von Simone Kraus und Michael Coldewey gegründet. Schnell entwickelte sich das Portfolio des Studios hin zu Werbespots und Kinofilmen. Der Durchbruch im VFX-Bereich gelang 2004 mit dem Sat.1-Movie „Das Gespenst von Canterville“ für Roxy Film (www.roxyfilm.de). Hier musste neben den normalen VFX-Arbeiten ein animierter Character als Hauptfigur erstellt werden.

Als dann im Jahr 2005 eine 25-minütige Character Animation des Geistes von Michael Bully Herbig in „Hui Buh“ für Ratpack (www.ratpack-film.de) anstand, war Trixter endgültig in der Realfilm-Welt angekommen. Dennoch blieb Trixter dem Animationsfilm treu, was das Studio 2007 mit der europäischen Koproduktion „Die Drachenjäger“ bewies. 2008 wurden die VFX-Arbeiten an „Das

Wunder von Loch Ness“ mit dem Deutschen Fernsehpreis und dem Bayerischen Fernsehpreis ausgezeichnet. Fortan entwickelte sich der Schwerpunkt mehr und mehr in Richtung VFX, ohne dass das Studio die klassische Animation völlig aus den Augen verlor. Letztendlich war es dann auch die hohe Qualität der Animation, die Trixter bei US-Studios auf den Radarschirm brachte. Das erste Hollywood-Projekt war 2009 „Ninja Assassin“. Für dieses Projekt musste eine Eisenkette samt Schwertklinge animiert werden, welche den Gegenspielern übel zusetzt – real unmöglich zu drehen ohne Verletzungen. Trixters Hollywood-Karriere begann mit wenigen Einstellungen und führte schließlich zum Hauptjob mit über 200 Shots.

Es folgten Projekte wie „Percy Jackson“, „Iron Man 2“, „Captain America“, „Avengers“, „Cloud Atlas“, „Iron Man 3“, „White House Down“ und vieles mehr. Zu Trixters Kunden gehören inzwischen Produktionsfirmen wie

Warner Bros., Fox, Marvel, Universal und BBC. Neben dem Hauptsitz in München ist Trixter mit Locations in Berlin und Los Angeles vertreten, seit einiger Zeit besteht außerdem eine gute Zusammenarbeit mit Studios in China, Ungarn, Malaysia und Kanada. Trixter ist sowohl als Dienstleister als auch als Filmproduzent tätig – so kann das Unternehmen dazu beitragen, dass durch Koproduktionen die Finanzierung von Filmen gewährleistet wird.

Wir sprachen mit Geschäftsführer Michael Coldewey, um mehr über das Unternehmen, seinen Workflow und seine Pläne zu erfahren.

DP: Warum sind Sie kürzlich in München in neue Räume gezogen?

Michael Coldewey: Erforderlich war es, weil wir aus allen Nähten geplatzt sind, sowohl die technischen als auch die räumlichen Kapazitäten waren erschöpft. Jetzt sind wir

im Universitätsviertel zwei Häuser weiter gezogen. Dort haben wir in einem alten, denkmalgeschützten Haus inmitten von Studentenkneipen und Cafés nicht nur wieder genügend Platz, sondern mit einem großzügigem Dachgeschoss unter freigelegten Dachbalken mit Natursteinwänden und antiken Filmprojektoren auch ein starkes Ambiente für Mitarbeiter und Kunden. Außerdem bieten die neuen Räumlichkeiten ein Kino mit rund 25 Sitzen, eine schöne große Küche für unsere Crew und einen ausbaufähigen Serverraum. Bei schönem Wetter kann man im Hof draußen sitzen.

DP: Wie konnte der Umzug realisiert werden, während Projekte liefen?

Michael Coldewey: In der Tat war es eine unglaublich schwierige Aufgabe, die man wirklich nicht oft machen möchte. Für den technischen Umzug haben wir uns Unterstützung von der Firma ProgX geholt. Ohne diese Dienstleistung hätte das niemals geklappt. Viel zu viel muss da geplant, aus- und eingebaut werden, als dass man das mit der eigenen IT-Abteilung hätte leisten können. Den echten Stecker gezogen und wieder eingesteckt haben wir zwischen Weihnachten und Neujahr, also in der Zeit, in der fast alle Mitarbeiter weg sind. Dadurch konnten wir den Betrieb quasi unbemerkt umziehen. Wir sind sehr froh, dass unsere Kunden das in dem Moment auch mitgemacht haben, schließlich hatten wir währenddessen Projekte aus USA, UK und Deutschland. Für die Producer und Coordinator war es eine schwere Aufgabe, die Projekte während der Übergangsphase weiter am Laufen zu halten.

DP: Für wie viele Mitarbeiter hat die Münchner Location Platz?

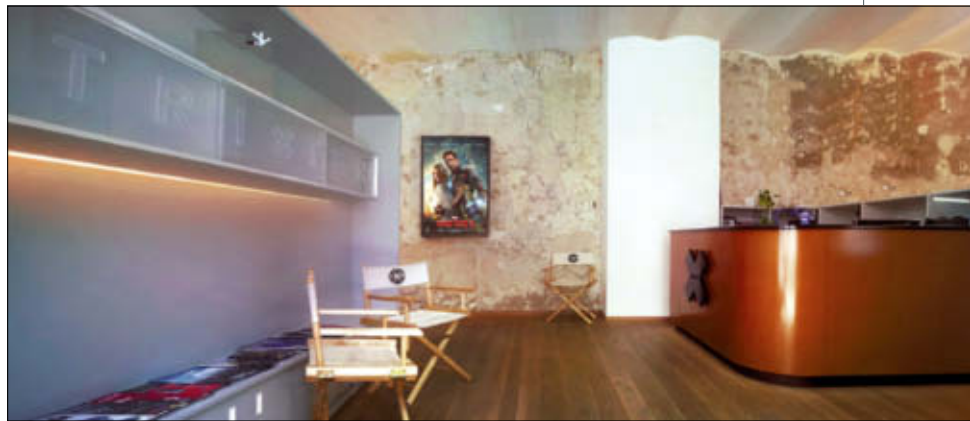
Michael Coldewey: Wir haben eine Kapazität von bis zu 100 Arbeitsplätzen. Zurzeit sind es um die 80 Mitarbeiter, im ersten Halbjahr waren wir voll besetzt.

DP: Wie würden Sie das Trixter-Team beschreiben?

Michael Coldewey: Wir haben zeitweise bis zu 17 verschiedene Nationalitäten, somit ist die Studiosprache fast immer Englisch. Deutsche Projekte werden aber von unseren deutschsprachigen Producern und Supervisors betreut. Die meisten vom Team kommen direkt aus der VFX- und Animationsbranche, allerdings nehmen wir auch gerne Quereinsteiger, die Leidenschaft und Talent mitbringen. Uns ist es auch wichtig, jungen Talenten die Möglichkeit zu geben, in der Branche Erfahrungen zu sammeln, und so geben wir Praktikanten schon während ihres Studiums die Chance, an Projekten mitzuarbeiten und anschließend ihre Karriere bei Trixter fortzuführen.



„Der 7bte Zwerg“ ist das bisher größte Projekt für Trixter.



Der Empfangsbereich der Trixter-Location in München

DP: Wie kann man sich bewerben und wen suchen Sie?

Michael Coldewey: Auf unserer Internetseite stehen alle Informationen, sowohl über aktuelle Stellenangebote als auch allgemeine Hinweise zu Initiativbewerbungen. Wir haben eine sehr gut organisierte Recruiting-Abteilung, die immer weiß, wer wo gerade verfügbar ist. Zurzeit suchen wir vor allem erfahrene Generalisten. Außerdem freuen wir uns neben den kreativen Abteilungen immer über Bewerbungen für die Bereiche Produktion, IT und Pipeline. Auch für das Art Department sind wir stets auf der Suche nach neuen Talenten.

DP: Wie ist Ihr Unternehmen aufgebaut?

Michael Coldewey: Vom Aufbau her gibt es die üblichen Departments wie Concept Art, Matchmoving, Previs, Modeling, Character Animation, Simulation, Shading/Lighting/Rendering, Compositing et cetera.

DP: Stichwort Concept Art: Warum haben Sie diesen Bereich in eine VFX-Firma integriert? Ist das nicht ein typisches Feld, um Freelancer anzuheuern?

Michael Coldewey: Wir haben ein festangestelltes Team, und nur wenn mehr Ar-

beit ansteht, helfen Freelancer mit. Unsere Concept Artists visualisieren oft schon sehr früh Projekte, die noch nicht finanziert sind. Gerade wenn es sich um VFX handelt, sind frühzeitige, realistisch aussehende Illustrationen sehr hilfreich für die Planung. Aber auch für die Präsentation von neuen Filmen bei Financiers sind Concept Arts gefordert.

DP: Also sind Concept Arts ein großer Vorteil bei der Akquise neuer Projekte?

»Wir setzen Katana für extrem große Environment-Szenen ein.«

Michael Coldewey
CEO, Trixter



Michael Coldewey: Eindeutig, es ist eine optimale Möglichkeit, von Anfang an bei einem Projekt dabei zu sein und sowohl die Entstehung mitzuverfolgen als auch später Teile für die VFX-Arbeit zu übernehmen. Aber leider werden die Entscheidungen dann doch oft zugunsten von Billiganbietern gefällt oder es geht an Firmen, die sich in besser geförderten Ländern befinden. Warum sollte es uns anders gehen als beispielsweise dem Schuhgeschäft oder dem Buchladen: Dort werden



„Iron Man“ und die BBC-Kinderserie „Wolfblood“ sind Projekte, an denen Trixter arbeitete.

die Kunden beraten und kaufen das Produkt dann im Internet vom Billigsten ...

DP: Mit welcher Software arbeiten Sie im Department Concept Art?

Michael Coldewey: Photoshop ist die wichtigste Software. Aber auch 3D-Software wie ZBrush, Modo und Maya werden eingesetzt und es wird auf großen Cintecs gemalt. Wir verfügen mittlerweile über eine enorm große Datenbank an Bildern, die immer wieder entweder als Vorlage, Inspiration oder sogar in Teilen Verwendung finden, um neue, realistische Darstellungen zu erzeugen. Oft möchte der Auftraggeber eine Drehbuchzeile so realistisch umgesetzt sehen, als wenn es den Film bereits gäbe.

DP: Welche Software wird bei VFX- und Animationsprojekten eingesetzt?

Michael Coldewey: Sehr gute Erfahrungen haben wir bis jetzt mit einer neuen Software gemacht: Katana. Seit einem Jahr hilft sie, komplexe, große Szenen zu rendern. Sie war besonders hilfreich während der Produktion von „Wolfblood 2“, wo wir zum zweiten Mal Wölfe entwickelt haben (siehe DP-Ausgabe 05/13). Unser Ziel war es, sie in der zweiten Staffel zu optimieren und das ist uns gelungen: Mithilfe unseres großartigen Teams und der neuen Software sind bei uns realistische Wölfe entstanden. Im Moment setzen wir Katana auch dafür ein, extrem große Environment-Szenen zu rendern, bei denen andere Pakete enorme Probleme hätten, diese Szenen überhaupt zu öffnen. Darüber hinaus sind wir ein Maya-, Nuke- und Renderman-Studio. Zusätzlich haben wir aber auch alle anderen bekannten Pakete im Haus: 3ds Max, V-Ray, Mental Ray und Houdini.

DP: Als die Stereo-3D-Konvertierungswelle für Filme begann, gab es viel zu tun bei Trixter. Wird das immer noch gemacht?

Michael Coldewey: Nein. Wir haben recht schnell erkannt, dass das kein Geschäftsmodell sein kann. Dadurch, dass bei hochwertigen Konvertierungen von 2D auf 3D viel Handarbeit erforderlich ist, war klar, dass in diesem Bereich die asiatischen Studios uns preislich schnell unterbieten, insbesondere die riesigen Fabriken in Indien. Davon mal abgesehen ist es uns wichtig, den Fokus sowohl für uns als Studio als auch für unsere Mitarbeiter auf die kreative Arbeit zu legen.

DP: Wie kann man als deutsche Firma im US-Markt bestehen?

Michael Coldewey: Als wir 2010 entschieden, dass Simone Kraus die Filiale in Los Angeles aufmacht, waren wir sehr vorsichtig und haben nichts getan, wo wir zu viele Abhängigkeiten hätten eingehen müssen. Wir wollten die laufenden Kosten so gering wie möglich halten. Unser Vorteil gegenüber amerikanischen Mitbewerbern, kostengünstiger in Deutschland VFX zu produzieren, sollte erhalten bleiben. Trotzdem ist ein Büro in Los Angeles unbedingt nötig, um direkt vor Ort beim US-Kunden neue Aufträge zu akquirieren. Das Produzieren einiger Projekte geschieht oft von Los Angeles aus, sodass das deutsche Team nicht unmittelbar mit dem US-Kunden arbeitet. Bei neun Stunden Zeitunterschied ist dies komfortabler.

DP: Ist Deutschland als Standort global gesehen denn konkurrenzfähig gegenüber Kanada oder England?

Michael Coldewey: Nicht immer, aber wir tun unser Bestes, um mit der Qualität unserer Arbeit zu überzeugen und nicht mit staatlichen Förderungen. Aber auch in Deutschland sollte sich, mit Kanada und England als Vorbildern, etwas an der Politik ändern. Zurzeit begründet man es immer mit EU-Vorgaben, die

reine Subventionen verbieten, aber wir sind gespannt, was die Zukunft noch bringt.

DP: Welches Projekt war das größte und wichtigste für Trixter, aus Ihrer persönlichen Sicht?

Michael Coldewey: Eigentlich ist es gefühlt immer das Projekt, das man gerade abgeschlossen hat. Aber „Iron Man 3“ (siehe DP-Ausgabe 04/2013) war schon das aufregendste. Simone Kraus war bei den Dreharbeiten in Wilmington am Set, um mit Robert Downey Jr. die aufwendigen Szenen zu drehen, bei denen er den Anzug ausprobiert. Für mich persönlich waren es vor allem die Eigenproduktionen der Kinofilme „Hexe Lilli“, wo wir zum Beispiel in Indien gedreht und an die 450 VFX-Shots – ein Großteil davon mit animierten Characters – hergestellt haben. Das bisher größte Projekt bei Trixter ist „Der 7bte Zwerg“, die Fortsetzung der „7-Zwerge“-Reihe als abendfüllender 3D-Animationsfilm. Wir haben neben dem kompletten Modeling, Rigging und Previs auch 60 Prozent der Animation im Haus gemacht und arbeiten momentan an der Fertigstellung der visuellen Effekte.

DP: Woran hat Trixter aktuell gearbeitet und was steht demnächst an?

Michael Coldewey: An „Captain America 2“ und „Seelen im Feuer“. Weitere Filme, sowohl Marvels Superhelden als auch deutsche Projekte, sind in Vorbereitung.

DP: Wie sieht die Zukunft von Trixter aus?

Michael Coldewey: Sehr gut: Bei uns stehen spannende Projekte an und wir werden weiterhin versuchen, flexibel auf den Markt zu reagieren und durch Investitionen in Technologien an immer größeren Projekten teilzuhaben. Unser zweites Standbein, die Produktion von Filmen und TV-Serien, bleibt weiterhin unsere Leidenschaft und wird uns zudem immer den Rücken stärken. > mf