

**Doppelleben** Iron Man war Teil des S3D-Nachkonvertierungstestlaufs von Trixter. Viele Major-Projekte sind nun in der Mache

# Wir inszenieren neu

Das Münchner Studio Trixter arbeitet seit geraumer Zeit an Hollywood-Blockbustern mit und agiert zunehmend im Bereich 2D/3D-Konvertierung. Aktuell werden in München-Schwabing Shots aus dem dritten Teil der Narnia-Reihe umgewandelt. DP sprach mit Trixter-Gründer Michael Coldewey über gute und schlechte Konvertierung und wie sich das Unternehmen mit der neuen 3D Boutique für das 3D-Home-Entertainment von morgen rüstet. von Sabine Hatzfeld

**E**rstes S3D-Projekt dieses Jahr war der amerikanische Thriller „Hybrid“, den Trixter komplett in drei Monaten konvertiert hat. Es folgen weitere eindrucksvolle Konvertierungstestläufe von mehreren Szenen aus „Iron Man“, „Predator“ und vielen anderen Filmprojekten. Nun setzt das Trixter-Team gekonnt sein Wissen und seine Erfahrung für den Family-Entertainment-Movie „Die Chroniken von Narnia: Die Reise auf der Morgenröte“ und Joseph Vilsmeiers „Nanga Parbat“ ein.

**DP: Hallo Michael, hat sich Trixter auf 2D/3D-Konvertierung spezialisiert?**

**Michael Coldewey:** Nun, wir bieten das zwar an, aber Trixter ist ja keine Konvertierungsfirma. Dafür ist der Markt einfach noch viel zu klein. Trixter steht nach wie vor für animierte Charaktere und VFX.

**DP: Das Thema gewinnt doch an Bedeutung?**

**Michael Coldewey:** Tatsächlich ist die Auftragslage so, dass weniger Aufträge für reine Animation da sind als für VFX. Bei VFX sehen wir es als einen Teil der Aufgabe an, 2D- in 3D-Bilder umzuwandeln. Künftig wird Family Entertainment ja praktisch nur noch S3D sein. Wobei die Situation momentan als Dienstleister sehr unbefriedigend ist.

**DP: Aber S3D ist da, die Kinos sind umgerüstet.**

**Michael Coldewey:** Nein, dadurch, dass die deutschen Kinobetreiber viele Jahre die Digitalisierung abgelehnt haben, sind nicht ge-

nug Kinos digitalisiert. Das Unverhältnis in Deutschland liegt bei knapp 4.000 Leinwänden, von denen bis jetzt nur 600 auf 3D umgestellt sind, bis Jahresende sind es vielleicht 850. Und ein Blockbuster startet in etwa mit 1.000 Kopien. Für 2011 sollen die gesamten S3D-Leinwände bereits ausgebucht sein.

Stellt man die Kosten dagegen, wie viel mehr Zuschauer man in den wenigen S3D-Kinos erreichen kann, um den Aufwand einer Konvertierung wieder reinzufahren, entscheiden sich Produzenten oft dagegen. Unser Budget ist gut, die Technik ausgereift – aber die Aufträge kommen trotzdem nicht, weil der Vertrieb kein Kino bekommt. Dabei sind die S3D-Vorstellungen ausgebucht. Zudem kommen immer mehr S3D-Filme, während kommerzielle 2D-Filme nicht mehr so gut laufen, sogar tendenziell nach unten gehen.

**DP: Worauf kommt es beim Konvertieren an?**

**Michael Coldewey:** Die eigentliche Technik, dass man aus einem Bild zwei macht, ist nicht das Problem. Aber einen ganzen Film allein

**Marvel-Test** Um richtig zu konvertieren braucht man ein Technikhändchen

von der Datenmenge her zu bearbeiten, wie den S3D-Film „Hybrid“ schon. Wenn man 2.000 Einstellungen in so kurzer Zeit durch ein System pumpen muss, bedarf es einer immensen Organisation, damit kein Shot und keine Arbeitsversion verloren geht. Das Wichtigste ist aber Erfahrung. Wir müssen eine besondere Dramaturgie der Stereoskopie entwickeln und durchhalten. Ich inszeniere einen Film in S3D neu, darf ihn aber nicht neu erzählen. Dazu muss man genau mit Auftraggebern und Filmemachern zusammen herausfinden, worum es in dem Film geht und was sie wollen. Also kein Automatismus.

**DP: Ist ein S3D-Dreh nicht grundsätzlich besser?**

**Michael Coldewey:** Nun, ein Kinofilm ist nur ein Abbild der Wirklichkeit, mit Emotionen



Iron-Man-Bilder: Concorde Home Entertainment

Bild: Warner-Bros. Pictures



**Etwas flach** Die Götterboten in „Kampf der Titanen“ vollbrachten leider keine 3D-Wunder

nicht gibt und versuchen es so zu zeigen, dass er denkt, so sieht's oder sah es wirklich aus. Wir müssen ein Bild für jedes Auge liefern, damit das Gehirn beim Zusammensetzen

der beiden Bilder ein räumliches Bild erstellen kann. Das ist alles. Ob es stimmt oder nicht, ist vollkommen egal. Genauso egal, wie es immer schon ist, war und auch sein wird, dass sich etwa die Berge im Hintergrund nicht hinter den Schauspielern beim Dreh befanden, sondern nachträglich im Photoshop gemalt und eingesetzt werden. Diese S3D-Konvertierung ist genauso ein Fake wie alles andere auch, weil der Zuschauer in Wirklichkeit sowieso anders wahrnimmt.

krieg. Die höchste Konvertierungskunst sind „Narnia 3“ und der Marvel-Testlauf von „Iron Man“ und „Predator“. Für eine komplette Konvertierung von „Iron Man“ hätte der Auftraggeber um die 10 Millionen Euro ausgegeben. Ein Budget, mit dem wir in Deutschland komplette Filme, wie Hexe Lilli oder Hui BUH herstellen. Und dann geht das Schritt für Schritt nach unten bis zum Fernseher, der auf einem Chip eine automatische Konvertierung eingebaut hat. Die meisten 3D-Fernseher haben das ja, zum Beispiel Hyundais Programm Virtual 3D. Ich drück auf einen Knopf und der Fernseher macht in Echtzeit aus einem 2D ein 3D-Bild. Das kostet gar nichts.

**DP: US-Budgets sind ganz schön hoch ...**

**Michael Coldewey:** Der Anspruch der US Major-Studios ist viel höher als in Deutschland, weil sie es sich immer leisten konnten und können. Nicht das Budget spielt eine Rolle, sondern die Qualität. Das wird aber nicht abgewälzt auf den Dienstleister, wie hierzulande. Ein amerikanischer Kunde bezahlt für jede Änderung automatisch. Man bekommt erst einen relativ kleinen Auftrag, der am Ende groß ist – solange man gut war. Sie stoppen das sofort, wenn es nicht läuft, und nehmen jemand anderen.

**DP: Welches System bevorzugst du?**

**Michael Coldewey:** In Deutschland wird erst mal ewig gefeilscht und dann hat man kein Geld, wenn es zu Änderungen kommt wird es oft nicht bezahlt. Als Dienstleister schluckt man das, weil man ja den Kunden nicht verlieren will. Das ist unprofessionell. In Amerika ist das eine knallharte Industrie und da muss für jede Leistung bezahlt werden. Allerdings fliegt man dort auch schneller aus der Kurve als hier. Nichts wird verziehen. Man kann nicht sagen, das System ist besser, aber was die reine VFX-Dienstleistung anbelangt, ist es drüben professioneller als bei uns. Der Anspruch ist höher, die Berufsgruppe an sich angesehener. Es gibt sogar Oscars – gibt es hier etwa eine Lola für VFX/Animation?

angereichert. Wir sitzen im Kino und sehen laufende Bilder in diesem Kasten vorne. Das hat nichts mit der Realität zu tun. S3D gaukelt uns etwas mehr Nähe zu den Darstellern und den Szenen vor. Tatsächlich sehen wir aber unsere Umgebung völlig anders. Wir hören, riechen, ertasten, schmecken sie. Auch selektieren wir alle diese Eindrücke in echt stark, weil wir sonst nicht mehr herfiltern

zen der beiden Bilder ein räumliches Bild erstellen kann. Das ist alles. Ob es stimmt oder nicht, ist vollkommen egal. Genauso egal, wie es immer schon ist, war und auch sein wird, dass sich etwa die Berge im Hintergrund nicht hinter den Schauspielern beim Dreh befanden, sondern nachträglich im Photoshop gemalt und eingesetzt werden. Diese S3D-Konvertierung ist genauso ein Fake wie alles andere auch, weil der Zuschauer in Wirklichkeit sowieso anders wahrnimmt.

**DP: Konvertierung an sich ist nicht schlechter?**

**Michael Coldewey:** Meiner Erfahrung nach empfinden Leute, die nichts davon verstehen und durch eine 3D-Brille sehen, konvertierte angenehmer als S3D-Bilder. Abgesehen davon ist die Technik so ausgereift, dass oft Spezialisten nicht sehen, dass ein Film vorher 2D war. Auch beim großen Vorbild Avatar sind viele Teile konvertiert worden. Da redet ja auch niemand drüber, dass das schlecht sei.

**DP: Es gab aber auch schlechte Konvertierung.**

**Michael Coldewey:** Ich rede nur von unserer Konvertierung. Wir konvertieren zurzeit einige Shots für den dritten Teil von „Narnia“ von Walden Media. Und die Macher wissen genau, wer „Clash of the Titans“ konvertiert hatte. Dieser Film hat der S3D-Branche geschadet, weil dadurch erst diese Diskussion so entbrannt ist. Aber das zeigt auch, dass die Qualität unserer Konvertierung mit zu den besten der Welt gehört, sonst würden wir „Narnia 3“ nicht bearbeiten.

**DP: Es gibt verschiedene Qualitätsstufen?**

**Michael Coldewey:** Die Konvertierungsqualität ist ja regelbar. Das liegt an der Zeit, die man dafür hat, und die ist genau bestimmt durch das Geld, was man dafür



**Michael Coldewey** „Ich inszeniere einen Film neu, darf ihn aber nicht neu erzählen“

können, was wir sehen oder hören. Beispielsweise hören wir in einem Café alles gleich laut um uns herum. Trotzdem verstehen wir unser Gegenüber noch, weil wir die anderen Laute „herausfiltern“. Im Film muss dies durch die Tonmischung künstlich hergestellt werden. Es darf nicht unnatürlich sein, aber es ist nicht die Realität. Beim flachen Bild ist die Räumlichkeit verloren gegangen, was man versucht durch Tiefenunschärfe und Kamerabewegungen zu faken. Beim S3D-Bild suggeriere ich Räumlichkeit, aber das hat auch nichts mit der Wirklichkeit zu tun. Dreht man etwas in Stereo 3D mit zwei Kameras oder konvertiert man ein Bild hinterher? Ich sage: Es ist völlig egal, wenn die Wirkung für die Zuschauer die gleiche ist und sie sich wohl fühlen: Der Zuschauer glaubt er sähe die Realität.

**DP: Es macht also keinen Unterschied?**

**Michael Coldewey:** Wir zeigen dem Publikum etwas, was es in der Wirklichkeit eigentlich



Bild: Trixter GmbH



Bild: Senator Film Verleih

**Höhenangst?** Auch Vislmeiers Nanga Parbat soll nachträglich mit Tiefe versorgt werden

**DP: Wenn ein Film nicht für S3D gedreht wird, ist eine Konvertierung doch sehr erschwert?**  
**Michael Coldewey:** Es gibt Konvertierungen für Filme, die nicht für S3D und Konvertierungen für Filme, die für S3D gedreht worden sind. Das ist ein großer Unterschied. Beispiel: Jemand fällt ins Wasser und das Wasser spritzt hoch. In 2D würde man, wenn das Wasser hochspritzt, auf den nächsten Shot schneiden. Drehe ich den Shot für 3D würde ich länger draufhalten, weil die Wassertropfen auch zur Kamera hinfliegen, und nicht nur links und rechts aus dem Bild. Konvertiert empfinde ich diese Einstellung als zu kurz, zu schnell weggeschnitten.

**DP: Wie löst ihr so etwas?**  
**Michael Coldewey:** Indem man den räumlichen Effekt erst gar nicht so stark macht. Das ist schade, weil man nicht das aus dem Bild herausholt, was möglich wäre. Aber das hängt am Film und nicht an der Konvertierung. Bei manchen Einstellungen kann man Elemente, die auf den Zuschauer zufliegen aber auch über den Schnitt hinausziehen. Mir fliegen zum Beispiel noch die Holzteile um die Ohren, während vorne auf der Leinwand bereits das Bild der nächsten Einstellung startet. Das ist ein unglaublicher Effekt.

**DP: Eine Stigmatisierung wäre also falsch.**  
**Michael Coldewey:** Genau. Die Konvertierung als Technik zu bekämpfen und abzulehnen ist Unsinn. Wir können viele Dinge technisch gar nicht sinnvoll mit Stereo 3D Rigs drehen, etwa eine Totale. Denn hinterher wäre das Bild nicht räumlich, also so wie der Mensch eigentlich wirklich sieht. Ab circa 10 Metern kann ein Mensch nicht mehr räumlich sehen. Klassisches Beispiel: Vom Aussichtsturm, die Stadt ist platt, zu weit weg. Wenn man will, dass das trotzdem räumlich wirkt, rücken wir an und konvertieren das, weil wir hinterher frei künstlich die Lage der Bildelemente justieren können.

**DP: Wie respektive mit welchem Tool gelangt euch das?**  
**Michael Coldewey:** Wir haben ein spezielles

Tool entwickelt, wir nennen es Black Box. Es ist eine Oberfläche, mit der unsere Stereographic Artists die Räume anhand von Reglern beeinflussen können – und zwar wesentlich besser und freier als beim Dreh. Wir können die Elemente innerhalb eines Bildes frei verschieben. Wenn zwei Schauspieler vor einer Wand stehen und sich unterhalten, können wir nicht nur die Wand weiter weg schieben oder näher ranholen, wir können auch die Schauspieler näher an die Kamera holen und umgekehrt, oder nur einen Schauspieler verschieben. Aber Konvertieren kostet viel Geld. Bei Nahaufnahmen von Gesichtern dreht man einfacher und besser mit Stereo 3D Rigs. Künftig wird man genau entscheiden, was man mit nur einer Kamera dreht und konvertiert, und was sich mehr für einen wirklichen 3D-Dreh eignet.

**DP: Stichwort 3D Home Entertainment – welche Entwicklung erwartest du?**



**Michael Coldewey:** Man sagt ja, dass Weihnachten 2013 der Home-Entertainment-Markt definitiv zwar nicht gesättigt, aber zumindest voll mit 3D-Bildschirmen ist. Deshalb bauen wir gerade eine weitere Firma im Norden von Bayern auf, die nur Konvertierungen macht: Die 3D Boutique. Wir bereiten uns für die Massenkonzertierung vor, was wir nicht bei Trixter machen können. Zudem werden die Preise massiv fallen, auch durch die Konkurrenz aus dem Ausland. Wir möchten dem Ganzen wieder einen Schritt voraus sein, indem wir das selber anbieten. Wir investieren, indem wir jetzt Leute ausbilden. Geplant sind 100 bis 150 Mitarbeiter. Schwierige und aufwendige Konvertierungen und natürlich die VFX-Shots bleiben aber nach wie vor bei Trixter.

DON'T JUST EDIT. FINISH.



Autodesk  
Smoke on Mac OS X

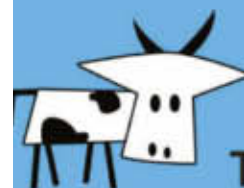
editing - grading - finishing  
www.smokeonmac.de

Autodesk  
Gold Partner  
Media & Entertainment

Dreamwalks  
www.dreamwalks.com

Dust & Dirt Removal  
Restaurierung  
Dailies Workflow

PFClean  
PFPprep  
PFSilo



The Pixel Farm.

info@dreamwalks.com  
+49 (0)89 489566-40

www.dreamwalks.com  
www.smokeonmac.de