

Thors sagenhafte Heldentaten in 3D

Ulysses und Magma produzieren Stereo-Animationsfilm mit isländischem Partnerstudio.

Nach dem großen Erfolg des Animationsfilms „Niko – Ein Rentier hebt ab“, der in Deutschland von über 700 000 Besuchern im Kino gesehen und weltweit in 120 Länder verkauft wurde, produziert die Ulysses Filmproduktion gemeinsam mit der irischen Magma Productions und Caoz Film aus Island den animierten Kinofilm „Legends of Valhalla – Thor“. Die Heldentaten des nordischen Donnergottes, der sich hier als junger Schmied in seinem ersten Kinoabenteuer bewähren muss, werden in Stereo 3D produziert. Die Animation erfolgt in Hamburg, Bremen, Island und in Irland.

Das Budget von 8,2 Millionen Euro wird von insgesamt 18 Partnern aus Europa finanziert, darunter die Förderungen Hamburg Schleswig-Holstein, DFFF, Nordmedia, Eurimages und Media. Der Stammsitz von Ulysses Filmproduktion sowie dem Partnerstudio Pictorion Magma Animation ist in Hamburg. In Bremen wurde nun ein zweiter Produktionsstandort eröffnet, um dieses Projekt wie auch künftige Stereo-3D-Animationsfilme realisieren zu können.

Rund 1,5 Jahre wird die Produktion in Anspruch nehmen bis zum geplanten Kinostart September 2011 (3Rosen). „Unser Ziel ist regelmäßig animierte Spielfilme zu produzieren und auch in Bremen für Kontinuität zu sorgen, um die Animatoren hier langfristig beschäftigen zu können“, kündigte Ralph Christians an, der Magma Films vor 30 Jahren mit Hauptsitz in Irland gegründet hat. Als nächstes Projekt ist der Film „Oops! Noah ist weg...“ vorgesehen.

Thor, der bekannte Donnergott aus der nordischen Sagenwelt, wird hier als junger Schmied eingeführt, der seinen Heldenmut unter Beweis stellt. Der Legende zufolge ist er der Sohn von Odin, dem König der Götter. Deshalb wännen sich die

Bewohner des Dorfes auch in Sicherheit vor den Riesen. Die überfallen das Dorf dennoch und entführen einige Bewohner sowie Thors beste Freundin Edda. Nun muss sich Thor auf

eine Reise begeben und versuchen, die Freunde mit Hilfe seines magischen Hammers befreien.

Auf der Berlinale im Februar fiel die Entscheidung, den Film im Stereo 3D zu produzieren, da der Weltvertriebspartner Telepool bei den Verkäufen festgestellt hat, dass der Trend weltweit klar zu Stereo3D-Animation geht. Die Finanzierung für die Stereoproduktion brachte rund eine Million Euro Mehrkosten (15 Prozent) mit sich, die binnen sechs Wochen finanziert waren. „So schnell hatten wir noch nie eine Millionen für eine Produktion zusammen“, bekannte Produzentin Emely Christians von Ulysses Film. Die Produktionszeit verlängert



sich um rund fünf Monate. Auch für die beteiligten Förderer ist eine Stereoproduktion durchaus attraktiv. Hamburg-Schleswig-Holstein hat seine Förderung von 450 000 Euro um 250 000 Euro auf insgesamt 700 000 Euro aufgestockt.

Die 18 Finanzierungs-Partner aus Europa haben alle zur Absicherung die Fertigstellungsgarantie durch den Completion Bond unterschrieben. „Dies gibt uns Planungssicherheit. Die Finanzierung des CGI-Animationsfilmes fiel glücklicherweise in die Phase der erfolgreichen Auswertung von ‚Niko‘. Das hat es uns erleichtert, die Partner zu überzeugen“, erklärt Christians, die auch die nächsten animierten Kinofilme in 3D produzieren will.

Im Bremer Studio im Speicher 1 sind derzeit sieben Animatoren am Werk, die insgesamt 15 Minuten von Thors Abenteuern animieren.

In Hamburg werde neben der Animation auch das Compositing, SFX sowie die komplette Postproduktion durchgeführt. Caoz Film in Island ist ebenfalls für Animation zuständig und hat in enger Zusammenarbeit mit den Partnern die komplette Vorproduktion geleistet, also die Figuren und das Setdesign entwickelt.

Für den kreativen Part sind die drei Regisseure Oskar Jonasson, Toby Genkel und Gunnar Karlsson verantwortlich. Die Animation an mehreren Standorten stellt für Toby Genkel kein Problem dar. Er spricht von einem flüssigen Workflow, der vor allem durch den Datentransfer übers Internet gewährleistet sei. Ein bis zwei Stunden Zeitverschiebung (Sommerzeit) zwischen Island und Deutschland seien kein Hindernis für einen normalen Tagesablauf.

Regisseur Toby Genkel sieht die Stereoskopie vor allem als ein zusätzliches Werkzeug an. Das 3D-Konzept werde in der Storyboard-Phase mit erarbeitet. Die Tiefe und die daraus resultierenden Effekte bieten neue Möglichkeiten des Erzählens. Doch dürfe man es nicht übertreiben mit den Effekten,



Emely Christians

weil dies den Zuschauer sonst zu sehr ermüde. „Wir haben daher ge-

Thor's legendary deeds in 3D

Ulysses and Magma to produce a stereo animation feature with a partner studio in Iceland

After the huge success of the animation film "Niko & The Way to the Stars" with 700,000 viewers in German theatres and global sales to 120 countries, Ulysses Filmproduktion, along with Magma Productions from Ireland and Caoz Film from Iceland produce the animated feature "Legends of Valhalla – Thor" The heroic feats of the Norse thunder god Thor who, as a young blacksmith, sets out to prove himself in his first cinema adventure, are produced in Stereo 3D. The animation is carried out in Hamburg, Bremen, Iceland, and Ireland.

The 8.2 million Euro budget will be financed by a total of 18 European partners, among them the Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein, DFFF, Nordmedia, Eurimages and Media. The headquarters of Ulysses Filmproduktion and Pictorion Magma are based in Hamburg. A second production site was opened in Bremen in order to realize this project as well as future 3D animation films.

The production will take about one and a half years to complete before the start date in September 2011 (3 Rosen distributes). „Our goal is to produce animated features on a regular basis and to create a continuity in Bremen in order to create long-term jobs for the animators here,“ announced Ralph Christians, CEO of Magma Films, who founded the company in Ireland 30 years ago. The next scheduled project is „Oops! Noah is Gone!“.

Thor, the well-known thunder god

naue Überlegungen angestellt, wo wir es einsetzen.“ Im Unterschied zum Realfilm, bei dem bereits bei der Aufnahme zwei Kameras benötigt werden, die exakt auf der stereoskopischen Basis justiert sein müssen, wird 3D beim Animationsfilm in der Compositingphase produziert.

Insgesamt werden bis zur Fertigstellung rund 60 Kräfte mit der Animation dieses Films beschäftigt sein. Zwei Technical Directors sowie zwei Systemadministratoren sind für die Speicherung und Server-

of Norse mythology is introduced as a young blacksmith who proves his valiance. Legend has it that he is the son of Odin, King of the gods, which is why the villagers feel they are safe from the giants. The giants raid their village nonetheless and kidnap some of the villagers along with Thor's best friend Edda. Now, Thor has to set out and rescue his friends wielding his magic hammer.

At the Berlinale in February it was decided to produce the film in Stereo 3D as world distribution partner Telepool noticed a clear global trend towards Stereo 3D animation during the sales. Producing the film in Stereo 3D required an additional 1 million Euro (15 percent) which was raised in just six weeks. „We've never had an extra million for a production this fast,“ declares Emely Christians, producer at Ulysses Film. The production will take five months longer to complete, but a stereo production is attractive for the funding partners as well. Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein has increased the amount of their subsidy by 250,000 Euro to 700,000 Euro.

All 18 European financing partners signed the completion bond. „This way, we have planning reliability. Fortunately, the financing of this CGI animation film coincided with the successful exploitation of ‚Niko,‘ which made it easier for us to get the partners on board,“ declares Emely Christians, who wants to produce the next animated features in 3D as well.

Currently, seven animators are working on a total of 15 minutes of Thor's adventures at the Bremen studio in the Speicher 1 building. The Hamburg studio also handles some of the animation as well as compositing, SFX and the entire post production. Caoz Film in Iceland will also animate some of the sequences and has carried

administration verantwortlich. Das Asset-Management-Programm „Alienbrain“ sorgt für die eindeutige Zugriffsberechtigung, so dass nichts doppelt produziert und stets nur die letzte Version gespeichert werde. Emely Christians zum Produktionsprozess: „Wir haben am Ende nur eine kurze Schnittphase. Wenn die Animatoren eine Sequenz von 2,5 Sekunden fertig haben, geht die sofort ins Storyboard und ersetzt die ältere Version. So haben wir dort immer den letzten Stand.“

Bernd Jetschin ■

out the complete pre-production, i.e. the character development and the set design, in close collaboration with the partners.

The three directors Oskar Jonasson, Toby Genkel, and Gunnar Karlsson are responsible for the creative part. The fact that the film is animated in separate locations poses no problem for Toby Genkel. He talks of a smooth work flow, facilitated by data transfer via the internet. A time difference of one or two hours (daylight saving time) between Iceland and Germany is no hindrance for a normal working day, says Genkel.

To Genkel, stereoscopy is basically an additional tool. The stereoscopic concept is developed parallel to the storyboard. The depth and the resulting effects facilitate new ways of storytelling. However, he says that one mustn't use these effects too often as it wears out the audience. „We have considered the use of [these effects] very carefully.“ Unlike in live action 3D films, which require a second camera during the shoot, stereoscopy in animation films is generated in the compositing phase.

A total of 60 people will be involved in the animation of this feature until it is completed. Two technical directors and two system administrators are in charge of data storage and server administration. The asset management software Alienbrain is used to insure unambiguous access control, handle the production schedules and make sure that the latest version of the film is always available. Emely Christians explains: „We have a very short editing phase. Whenever the animators have completed a sequence of 2,5 seconds, it goes straight to the storyboard and replaces the older version. This way, we are always up-to-date.“

Bernd Jetschin ■