

MACKEVISION

INTERVIEW MIT HEIKO BURKARDSMAIER



Mackevision steuert circa ein Drittel der visual effects der Kultserie Game of Thrones bei. Städte, Heere, Schiffe, und vieles mehr. Erzähle uns bitte, wie eure Zusammenarbeit mit HBO, bzw. eurer Produktionsfirma, aussieht.

Bei Game of Thrones bekommen wir besonders bei den komplexeren Shots eine Previs-Animation von HBO geliefert, an der wir die meisten Bestandteile des Shots schon einschätzen können. Außerdem gehören Concept-Zeichnungen und Referenz-Bilder zum Beispiel vom Drehort zum ersten Paket, sodass schon viele Fragen von An-

fang an geklärt werden. Dann beginnt die eigentliche Produktion. Bei jedem wichtigen Schritt im Ablauf sind wir im direkten Austausch mit dem VFX Supervisor von HBO, sodass Änderungen und Anpassungen effizient ablaufen. Diese Kommunikation läuft meist über E-Mail oder auch per Telefonat und Cinesync.

Was für einzelne Arbeitsschritte gibt es also, wenn ihr zB für eine Episode Braavos, oder eine Greyjoy-Arma-da animieren müsst?

Bei komplexen Shots wird zuerst ein Layout angefertigt, meist auf Basis der vom Kunden gelieferten Previs. Gleichzeitig werden die 3D-Assets erstellt (z.B. die Schiffe oder der Titan von Braavos). Sobald die Layout-Animation feststeht, werden alle Komponenten in einer 3D-Szene vereint und ausgeleuchtet. Dann kommen noch Simulationen wie Segel oder Wasser dazu, die dann im Compositing zu einem fertigen Bild vereint werden.

Wie viel Vorlauf bekommt ihr für eine Episode, bevor sie ausgestrahlt wird?





nach Komplexität der Shots sind 8-12 Wochen Bearbeitungszeit veranschlagt, wobei die ersten Folgen der Serie schon ausgestrahlt werden, während an den letzten Folgen noch fleißig gearbeitet wird.

Wieviel eurer eigenen Ideen könnt ihr in die Kreation der Game of Thrones Welt einbringen? Woher nehmt ihr die Inspiration dafür?

Die Shots werden von HBO schon recht ausführlich designed, sodass die Bestandteile und Erfordernisse eindeutig sind. Es kommt aber immer mal wieder vor, dass einer unserer Artists einen Vorschlag einbringt, der den Shot verbessert, was HBO natürlich zu schätzen weiß.

Wie sieht es einen spezifischen Game of Thrones look?

Obwohl Game of Thrones in einer Fantasy-Welt

spielt, wird besonderer Wert auf eine realistische Umwelt gelegt. Die Burgen und Städte sollen immer wie eine bewohnte Welt wirken mit Ecken, Kanten, Schmutz und Einwohnern.

Was war die schwerste Aufgabe bisher? Was hat euch am meisten Schweiß auf die Stirn getrieben?

Ganz klar die letzten zwei Minuten der sechsten Staffel. Die Armada-Sequenz mit über 400 Schiffen auf offener See war in allen Belangen eine Herausforderung.

Ihr habt mehrere awards gewonnen für eure Arbeit an GoT. Welchen Impact hat GoT auf Mackevision und Mackevisions Zukunft?

Durch die Beteiligung an solch einer prestigeträchtigen Serie wie „Game of Thrones“ wird eine beachtliche Awareness für das Unternehmen ge-

neriert, die auch in anderen Bereichen, in denen Mackevision tätig ist, spürbar ist. Durch die gute Qualität der Arbeit an GoT sind wir guten Mutes, dass auch nach Abschluss der letzten Staffel unsere Reise noch lange nicht beendet ist...

Mackevision auf den Dragon Days:

30.10.2016, 20 Uhr, Museum am Löwentor

GAME OF THRONES

LESUNG, LIVE-ZEICHNUNG, VFX PRÄSENTATION

mit Erik Kriek, Götz Schneyder und Jörn Grosshans

