

2013

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 17. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by **ATEC**

Deutschland € 14,95

Österreich € 17,-

Schweiz sfr 23,-

6

DIGITAL
PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

SEPTEMBER | OKTOBER 06|13



Prozedurales

Clever arbeiten mit Scripts, Nodes und Expressions

Sony F55 CineAlta

Wie warm müssen sich Red und Arri anziehen?

Cinema 4D R15

Die neue Version des Maxon-Alleskönners



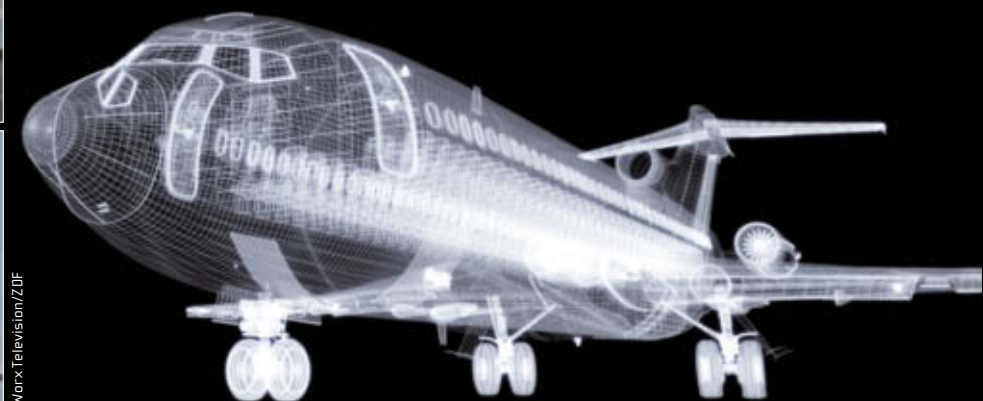
4 194336 214951

06

Arri



Für das TV-Drama „München 72“, über den Terrorangriff auf die israelische Mannschaft bei den Olympischen Spielen stellte Arri VFX alle Helikopter und Flugzeuge aus dieser Zeit her. Hier die Boeing 727.



Bilder: teamWorx Television/ZDF

Arri – bei diesem Namen bekommen viele Artists glänzende Augen und denken dabei an Alexas und gute, deutsche VFX-Arbeit. In Sachen Innovation kombiniert mit Langlebigkeit gibt es in Deutschland in der Branche kein vergleichbares Pendant zu Arnold & Richter Cine Technik. Die Digital Production stellt das Unternehmen, das wirklich ausnahmslos jeder in der VFX-Branche kennt, in diesem Studioporträt genauer vor.

von Mirja Fürst

Ein Unternehmen, das es seit 1917 gibt und mit dessen Kameras schon Kubrick gefilmt hat, darf sich mit Fug und Recht als Traditionsunternehmen bezeichnen. Den Wandel von analogem zu digitalem Filmschaffen inklusive Stereo-3D-Hype hat Arri während der 95-jährigen Unternehmensgeschichte in der Praxis miterlebt – die Technologien der Arri Cine Technik haben insgesamt 17 Technik-Oscars erhalten und Entwicklungen wie der ArriScan und der ArriLaser die Branche wesentlich geprägt.

Das Unternehmen Arri Media Services gliedert sich in verschiedene Departments, die alle Bereiche der Film- und Tonbearbeitung abdecken. Angefangen bei der Kamera, dem Licht und der Bühne, die man bei Arri Rental leihen kann, über die Postproduktion bei Arri Film & TV bis hin zur internationalen Vermarktung durch die Abteilung Arri Worldsales – bei einer Produktion kann Arri alles aus einer Hand anbieten. Die digital Postpro-

duktion gehört zu der Abteilung Arri Film & TV Services und existiert seit 25 Jahren. Arri Visual Effects berät lange vor dem Dreh die Produktionen, damit die Umsetzung auch tatsächlich ins Budget passt. Neben dem Hauptsitz in München verfügt Arri Film & TV Services in Deutschland über Standorte in Berlin, Köln, Ludwigsburg und ist seit neuestem auch in Halle sowie Frankfurt vertreten.

Mit mehr als 1.200 Mitarbeitern und Standorten weltweit hat sich das Unternehmen ein globales Workflow-Netz gespannt. In Sachen Filmprojekte ist Arri besonders stark auf dem nationalen Markt vertreten, aber auch internationale Projekte wie „Der Gott des Gemetzels“ oder „Cloud Atlas“ gehören zum umfangreichen Portfolio.

Die DP sprach für dieses Studio-Porträt mit dem Head of Commercial Philipp Bartel und Dominik Trimborn, dem Head of Visual Effects von Arri.

DP: Warum hat Arri Film & TV sich diese Standorte in Deutschland ausgesucht?

Dominik Trimborn: Dass Arri an den wichtigen Filmstandorten in Deutschland, München und Berlin vertreten sein muss, versteht sich von selbst. An beiden Standorten werden visuelle Effekte für Langfilm und Werbung angeboten.

Schnell war klar, dass – durch die ansässigen TV-Sender und die aktive NRW-Filmförderung – Köln für uns ebenfalls ein sehr wichtiger Standort ist. Da in Frankfurt immer mehr Filme produziert werden, ist der Standort dort Ende 2012 hinzugekommen.

An den Standorten München, Berlin, Köln, Halle sowie Frankfurt bieten wir nicht nur die visuellen Effekte an, sondern das komplette Paket der digitalen Postproduktion.

DP: Wie groß sind die Räumlichkeiten an den verschiedenen Standorten?

Dominik Trimborn: Der Arri Film & TV stehen

in München rund 4.000 qm an Büro-, Studio- und Arbeitsflächen zur Verfügung. An den Berliner Standorten sind es zusammen rund 2.500 qm. Köln, Frankfurt und Halle sind die kleineren Standorte und mit jeweils circa 300 qm ausgestattet.

DP: Wie ist Arri strukturiert?

Philipp Bartel: Der VFX- und Commercial-Bereich sind Business Units von Arri Film & TV, dem Postproduktionshaus, das neben Arri Rental, Arri Productions und Arri Worldsales eine der vier Säulen der Arri Media Services darstellt. Von den rund 250 Arri-Mitarbeitern, die an allen Standorten im Postproduktionsbereich tätig sind, entfallen 55 Fest-Angestellte auf den VFX-Bereich. Dieses Team können wir projektbezogen durch Freelancer erheblich verstärken.

DP: Arbeiten Sie generell mehr mit Festangestellten oder Freelancern?

Philipp Bartel: Der Hauptanteil unserer Mitarbeiter ist fest angestellt. Das war schon immer Bestandteil der Arri-Unternehmensphilosophie: So bleibt das Wissen, das gemeinsam erarbeitet wird, im Haus und hilft die Workflows zu optimieren. Je nach Projekt stocken wir aber unserer Teams durch bewährte Freelancer auf. Zu diesem Zweck konnten wir in den letzten Jahren ein zusätzliches Netzwerk an freien Spezialisten aufbauen, mit deren Unterstützung wir termingerecht komplexe Aufträge abwickeln können.

DP: Wie ist der VFX-Workflow organisiert?

Dominik Trimborn: Ein speziell gestalteter Workflow verknüpft die Arri-VFX-Abteilungen sowie die Postproduktionsleistungen wie Scanning, Recording und Color Grading des Arri DI an allen Arri-Standorten, um einen reibungslosen Ablauf der Projekte zu gewährleisten. Zentral koordiniert wird das durch eine eigens entwickelte Datenbank, die es erlaubt, unsere Kunden in kürzester Zeit über Kosten und Status der VFX-Shots zu informieren.

DP: Wie heißt die Datenbank und wie arbeiten Sie im Detail damit?

Dominik Trimborn: Die Datenbank bei Arri heißt FX Manager. Wir haben einen Programmierer, der die Datenbank stets weiterentwickelt. Mit dieser Datenbank kalkulieren wir die Projekte und wenn es zu einem Auftrag kommt, werden die kalkulierten Shots für das interne Management freigegeben.

Alle VFX-Leute, die bei Arri in Deutschland arbeiten, können die Shots sehen, sofern sie für dieses Projekt eine Rechtfreigabe haben. Die Operators tragen nur ihre Zeiten pro Shot ein und können den Shot-Status verändern. Alles andere wird vom VFX-Supervisor und vom VFX-Producer gehandelt. Der Kunde kann jederzeit den Kostenstand oder den



Bilder: Arri

Einblick in den Berliner Standort von Arri

Shot-Status bei uns abfragen, so weiß er schnell, ob er noch im Budget ist und fristgerecht liefern kann. Auch unsere DI-Abteilung kann einsehen, ob der Shot schon final oder noch in der Bearbeitung ist. Dies ist wichtig, da die letzten VFX-Shots meistens noch in der Grading-Phase nachträglich eingesetzt werden.



DP: Welche Erweiterungen der Datenbank sind geplant?

Dominik Trimborn: Wir planen noch dieses Jahr unsere Datenbank mit Shotgun zu erweitern, beziehungsweise zu synchronisieren, da Shotgun einige gute Features hat, die für unsere Datenbank zu programmieren ein zu großer Aufwand wäre. Da Shotgun aber noch keine Kalkulationsfunktion beinhaltet, werden wir zum Kalkulieren erst mal mit unseren eigenen Datenbank weitermachen und freuen uns schon, wenn noch dieses Jahr die kom-

plett auf dem neuesten Stand programmierte Datenbank an den Start geht. Diese neue Datenbank wird sich dann schon mit Shotgun synchronisieren können. Sie dient auch dazu,

»Wir haben bei Arri eine geringe Personal-Fluktuation.«

Philipp Bartel
Head of Commercial, Arri

die Ressourcen optimal an allen Standorten auszunutzen, da wir von allen Standorten sehen können, wie ausgelastet sie gerade sind.

DP: Wie halten Sie bei einem so großen Unternehmen mit vielen Standorten alles immer auf dem gleichen Technik-Stand?

Dominik Trimborn: Wir haben ein fünfköpfiges IT-Team, das sich um die Hardware und um die Software kümmert und schaut, dass alle



Bilder: nrf/DF



Für den TV-Film „Deckname Luna“ wurde ein CG-Raketentstart eingefügt.

Rechner auf dem gleichen Stand sind. Da sich alle Standorte hinsichtlich ihrer technischen Ausstattung so auf dem gleichen Niveau bewegen, ist es problemlos möglich, Jobs an einen anderen Standort zu übergeben. Zwei TDs, die sich um die Pipelines und Workflows kümmern, sind auch verantwortlich dafür, dass dieser Austausch ohne Probleme gelingt. Gesteuert wird dies alles aus München.

DP: Mit welcher Software und Hardware arbeiten Sie?

Dominik Trimborn: Für 2D-Compositing und 3D-Animation im Langfilmbereich setzen wir auf internationale Standards wie Nuke und 3ds Max inklusive zahlreicher Plug-ins. Die

Titel-Animationsabteilung arbeitet mit After Effects und Cinema 4D. Zusätzliche Programme, die auch in der Abteilung Arri Commercial zum Einsatz kommen sind: Flame 2013, Baselight, Lustre oder Resolve für das Grading, After Effects, Cinema 4D, 3ds Max oder Avid und Final Cut.

DP: Welche Software sollten Bewerber beherrschen, um bei Ihnen arbeiten zu können?

Dominik Trimborn: Bewerber müssen mindestens eines, nach Möglichkeit mehrere, der erwähnten Software-Systeme in den Grundlagen sicher beherrschen. Neue Mitarbeiter werden bei uns gewöhnlich schnell an konkrete Jobs herangeführt. Ein Learning by

Doing gibt es also in diesem Rahmen nur auf der Basis solider Vorkenntnisse.

DP: Welche anderen Kompetenzen sollten Bewerber darüber hinaus optimalerweise vorweisen können?

Philipp Bartel: Teamfähigkeit, Motivation und Kreativität. Gefragt sind zudem Persönlichkeiten, die über die entsprechenden sozialen Kompetenzen verfügen, um auch im Kundenkontakt zu bestehen. Ein Bewerber sollte Spaß daran haben, mit Menschen umzugehen, und über die Überzeugungskraft verfügen, um seine Meinung zu vertreten sowie selbst kreative Vorschläge machen und Alternativen anbieten zu können. Und vor allem natürlich – schließlich geht es um visuelle Effekte – sollte er das Auge und die Fähigkeit haben, um beurteilen zu können, dass die Arbeitsergebnisse exakt so realistisch und perfekt ausfallen, wie es vom Kunden gewünscht wird.

DP: Was würden Sie sagen, können Sie Arbeitnehmern bei Arri bieten?

Philipp Bartel: Vor allem eine ausgezeichnete Firmenkultur mit Kollegen, die hochqualifiziert sind, durchweg starke Persönlichkeiten haben sowie oft schon recht lange im Unternehmen tätig sind. Die geringe Personalfluktuation bei uns ist ein Beleg dafür, dass sich die Mitarbeiter bei Arri offensichtlich wohlfühlen, nicht zuletzt, weil sie mit dem Unternehmen wachsen und ihre Ideen sinnvoll einbringen können.

Hinzu kommt, dass es kaum einen anderen Ort gibt, an dem man über das Filmbusiness so viel lernen kann wie bei Arri, das als Weltmarktführer für Kinokameras und Lichtequipment seit fast einem Jahrhundert technisch das Filmschaffen prägt und durch ständige Innovationen bis heute vorantreibt.

DP: Welche Qualifikationen von Artists suchen Sie am dringlichsten und meisten?

Dominik Trimborn: Neue Kräfte aus den Bereichen 3D- und 2D-Compositing und Motion Graphics sind für uns immer interessant, sofern sie unseren Maßstäben hinsichtlich fachlicher Qualifikation und persönlicher Motivation entsprechen.

Dazumüssen die jeweiligen Bewerber nicht zwingend von einer Hochschule kommen. Wir sind durchaus auch offen für Personen, die ihr Wissen als Autodidakten erworben haben, wenn sie uns von ihren Fähigkeiten überzeugen können.

DP: Wohin sollte man eine Bewerbung an Ihr Unternehmen richten?

Philipp Bartel: Seriöse Bewerbungen können an die Leiter der Fachabteilungen Commercial und Visual Effects bei Arri Film & TV gerichtet werden. Die Kontaktdaten finden sich



Der Arri-Kinosaal in München wird auch für interne Probevorführungen genutzt.

auf den entsprechenden Webseiten (www.arricommercial.de bzw. www.arrivfx.de).

DP: Gibt es eine Hochschule, von der Sie besonders gerne Leute rekrutieren?

Philipp Bartel: Interessant sind für uns alle Hoch- und Fachhochschulen, in deren Lehrangebot der digitalen Bildbearbeitung ein angemessener Raum gegeben wird. Da der Arri Creative Director VFX, Prof. Jürgen Schopper, selbst einen Lehrstuhl für Film & Animation an der Georg-Simon-Ohm-Hochschule in Nürnberg innehat, ist der Kontakt dorthin traditionell besonders eng. Unsere Aufmerksamkeit gilt aber ebenso den Absolventen anderer Filmhochschulen wie der Filmakademie in Ludwigsburg, der HFF Potsdam-Babelsberg, der Deutschen Film- und Fernsehakademie Berlin oder der Internationalen Filmschule Köln.

DP: Hat Arri sich auf eine bestimmte Art von Projekten spezialisiert?

Dominik Trimborn: Wir decken eine große Bandbreite ab. Unser Programm umfasst visuelle Effekte für Spielfilm im TV und im Kino ebenso wie für Commercials, Event und Medienbespielungen, Imagefilme, und

Content-Erstellung jeglicher Art. Bedient wird im 3D- und 2D-Bereich alles, was sich der Kunde wünscht, sofern das Budget es erlaubt. Alle VFX-Shots können natürlich auch in Stereo-3D erstellt werden. Zusätzlich verfügen wir über eine eigene Titel-Abteilung für Intros und Abspanne sowie über ein eigenes VFX-Texture-Studio mit 130 qm für Packshots, Material-Texturen und Hintergründe. Im Motion-Graphics-Bereich entwickeln wir komplette Konzepte für Eventagenturen vom Infoscreen bis zur Gebäude-, Messe- oder Eventbespielung. Kurz, überall dort, wo digitaler Content für den Bewegtbildbereich hergestellt werden muss, sind wir zuhause.



DP: Welches war bis jetzt das – aus Ihrer persönlichen Sicht heraus – größte, tollste oder anspruchsvollste Projekt bei Arri?

Philipp Bartel: Jedes Projekt, das uns aktuell anvertraut wird, fordert unsere ganze Aufmerksamkeit, unser Engagement und unser Know-how; das sind wir unseren Kunden schuldig. Dabei nehmen wir jede Herausforderung gerne an. Allein im letzten

Jahr wurden so bei Arri an die 250 Commercials und 20 Medienbespielungen für Messen und Events erstellt.

Dominik Trimborn: Mit unserem kreativen VFX-Team durften wir im vergangenen Jahr an fast 50 Spielfilmen mitwirken. Zu den besonderen Herausforderungen gehörte „Wickie auf großer Fahrt“, da es das erste Stereo-3D-Projekt in Deutschland war. Auch

»Wir sind offen für Autodidakten, die überzeugen können.«

Dominik Trimborn
Head of Visual Effects, Arri

die Kinoproduktionen „Sams in Gefahr“, „Rubinrot“ und „Ludwig II.“ sowie der TV-Zweiteler „Deckname Luna“ sind im letzten Jahr unsere größten Projekte gewesen. International hat uns „Cloud Atlas“ unter der Regie der Wachowski-Geschwister mit Tom Tykwer besonders stolz gemacht, da die komplette Postproduktion (Kopierwerk, Dailies, DI, Ton, Deliveries und ein Teil der VFX-Arbeiten) für diesen Film bei Arri erstellt wurde. > mf