

2012

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 16. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by **ATEC**

Deutschland € 14,95

Österreich € 17,-

Schweiz sfr 23,-

**D**

**DIGITAL  
PRODUCTION**

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR POSTPRODUKTION & VISUALISIERUNG

MÄRZ | APRIL 02|12



## Hugo Cabret

Martin Scorseses  
3D-Meisterstück

## Tools und Toys

IKinema, Pro Tools, BCC 8  
und Sony Vegas Pro 11

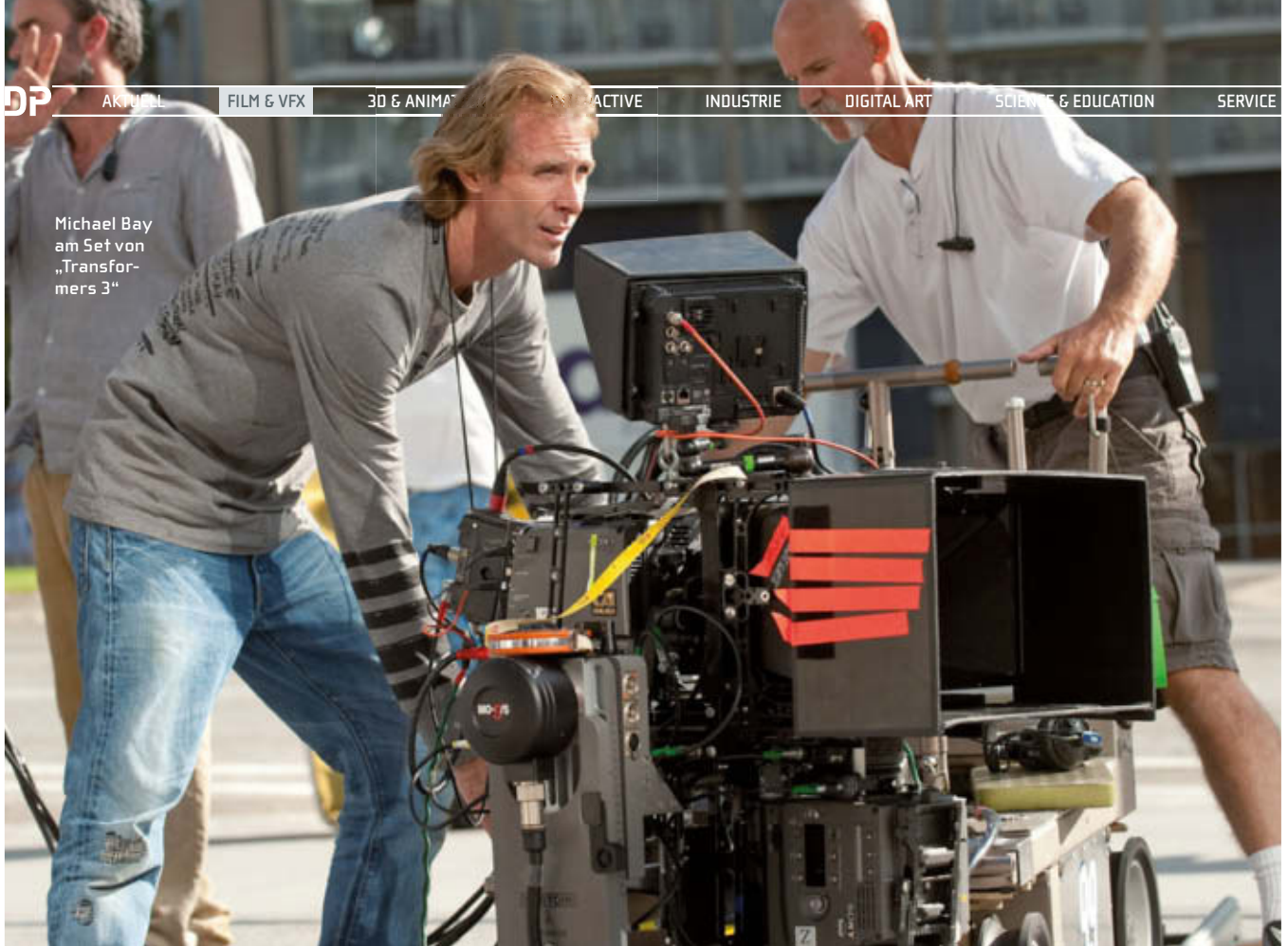
## Nuke

Features und Einsatz  
der neuen Version



4 194336 214951 02

Michael Bay  
am Set von  
„Transformers 3“



# „Mach einfach coole Aufnahmen“

Ende vergangenen Jahres tourte Oscar-Gewinner Scott Farrar von ILM durch Europa. Nach Zwischenstopps in Turin auf der VFX Conference und der Edit in Frankfurt, machte der VFX-Supervisor auch in München bei Paramount Halt und stand nach seinem „Transformers“-Vortrag auch für ein Interview zur Verfügung.

von Sabine Hatzfeld

Farrar ist für die visuellen Effekte aller drei „Transformers“-Filme verantwortlich. Für den dritten Teil der Reihe, „Transformers: Dark of the Moon“ wurde der ILM-VFX-Supervisor gerade für einen Academy Award nominiert. Farrar blickt auf eine lange Karriere zurück und arbeitete unter anderem an Filmen wie „Die Chroniken von Narnia – Der König von Narnia“, „Minority Report“, „A.I. – Künstliche Intelligenz“, „Star Wars“, „Men in Black“, „Jurassic Park“ oder „Star Trek“. Seinen ersten Academy Award erhielt er 1985 für seine VFX-Arbeit in „Cocoon“. Ob er dieses Jahr erneut ausgezeichnet wird, stand bei Redaktionsschluss leider noch nicht fest.

**DP: Herr Farrar, Sie sind sechs Wochen lang in einem Helikopter über Chicago geflogen. War es schwierig, sich in den Häuserschluchten die später eingefügten Roboter vorzustellen?**

Scott Farrar: Michael (Bay) und ich stimmen in Folgendem völlig überein: Mach einfach coole Aufnahmen! Man weiß ja nicht, wie sie später verwendet werden. Also nehmen Sie einfach alles aus jeder Perspektive auf. Es hat aber auch deshalb so lange gedauert, weil die Straßen abgesperrt werden mussten. Wir hatten zeitweise bis zu 200 Production Assistants vor Ort, die den Verkehr inklusive Fuß-

gänger gestoppt hatten. Das war eine Vorgabe der Federal Aviation Agency (FAA), die niemanden am Boden haben wollten, solange ein Helikopter fliegt. Das hat dazu geführt, dass ein Flug manchmal nur 10 Minuten gedauert hat. Vieles hat auch mit der Tageszeit zu tun. Die Wahrheit ist: Mitten am Tag haben Sie einfach scheußliches Licht. Sie müssen immer am frühen Morgen oder am späten Nachmittag drehen.



»Zerstöre Chicago,  
das ist einfacher«

Scott Farrar  
VFX-Supervisor ILM

**DP: Warum wird bei einem HD-Film immer noch der Film-Look imitiert?**

Scott Farrar: Das ist eine gute Frage, denn ironischerweise bewegen wir uns ja von Film in Richtung HD. Dennoch legen einige Filmemacher immer noch viel Wert auf diesen Look, genauso wie die Zuschauer. Von uns wird erwartet, dass wir das Filmkorn nachempfinden, denn sonst würde es zu „sauber“ aussehen. Wir fügen auch kleine Fehler ein wie Flares. Oder wenn Sie auf einer Film-

kamera drehen, dann wird das Bildfenster manchmal einen Lichtschimmer einfangen, diesen reflektieren und somit einen Streifen erzeugen. Sogar das berücksichtigen wir. Wir befinden uns zwar im digitalen Zeitalter, aber wir versuchen immer noch Film zu kopieren! Es ist eine ästhetische Entscheidung, und die hängt vom Regisseur ab.

**DP: Wird HD im Grunde also etwas überschätzt?**

Scott Farrar: Wissen Sie, wenn Sie mit Leuten aus der Branche reden, zum Beispiel mit Directors of Photography, – jeder benutzt Filter, gerade für die Schauspieler. Denn die wollen immer wunderschöne Bilder haben. Also hat jeder Kameramann einen Packen Filter dabei, um die Darsteller abzuweichen, auch wenn das der Schärfe von HD zuwiderläuft. Das ist ein weites Feld ...

**DP: Nicht zuletzt die Ausführung in 3D hat bei „Transformers 3“ die Datenmenge explodieren lassen. Einige Shots wurden ja auch zu ILM Singapur ausgelagert. Würden Sie sagen, dass hinsichtlich der zu bewältigenden Daten ein Limit erreicht war?**

Scott Farrar: Abgesehen von uns war zwar noch Digital Domain beteiligt, aber der Zeit-



**„Transformers 3: Dark of the Moon“**

Der vorerst dritte Teil der „Transformers“-Reihe ist am 9. Februar als 3D Blu-ray Disc Combo mit 3D Blu-ray, 2D Blu-ray und einer 2D Blu-ray mit Bonusmaterial und Digital Copy erschienen.

plan war insgesamt sehr eng. Wir konnten bei uns nur eine bestimmte Zahl an Stereo-Shots übernehmen. Wenn die Firma, die die Konvertierung umgesetzt hat, auch nicht mehr Shots hätte bearbeiten können, dann hätten wir wirklich ein Problem gehabt. Es hat glaube ich dazu geführt, dass einige Shots wieder an eine andere Firma vergeben wurden. Also wir waren schon ziemlich am Limit.

**DP: Sie haben halb Chicago von Robotern in Schutt und Asche legen lassen, und das auch noch in 3D. Gibt es überhaupt ein technisches Limit?**

Scott Farrar: Ach, ich mag kein Wasser. Obwohl die Software stets besser wird und wir wirklich gute Leute haben. Tatsächlich haben wir einen großen „Wasserfilm“ in der Pipeline: „Battleship“. Da wurde eine Menge Arbeit investiert. Aber was Spaß macht ist, Roboter cool aussehen, sie schauspielern zu lassen und sie perfekt auszuleuchten. Wenn jemand zu mir sagt „Hey, du hast als nächstes Projekt einen großen ‚Wasserfilm‘“ würde ich sagen: „Oh nein! Zerstöre Chicago, das ist einfacher.“

**DP: Besteht eine Zusammenarbeit mit der Gamebranche?**

Scott Farrar: Wir haben tatsächlich in unserem Gebäude in San Francisco auch eine Game-Abteilung. Ich war dort und wir haben eine ganze Zeit lang überlegt, was wir verwenden können. Letztendlich waren das einige der Tools, die das Lighting oder das Rendering betreffen. Allerdings ist die Herangehensweise sehr verschieden. Die Auflösung für ein Game muss ja geringer sein und wir brauchen es ja fotorealistisch. Die Problematik liegt in der unterschiedlichen Zielsetzung. Dennoch, wenn man die Looks von Games heutzutage und das High-Speed Rendering betrachtet, leihen wir uns Dinge aus wie GPUs, beschleunigte Chips und so weiter. Ich denke, dass wir in diese Richtung gehen müssen. Es muss schneller werden und smarter. Kennen Sie das Spiel „Red Dead Redemption“? Es zeichnet sich durch eine fabelhafte Beleuchtung aus. Es ist natürlich nicht super High-res wie ein Film, aber es hat mich sehr beeindruckt. Und es ist wie ein Real Timer! Unsere Lighting Tools sind immer noch nicht da, wo ich sie eigentlich haben möchte. Da müssen wir noch dran arbeiten.

**DP: Haben Sie bei einer Produktion dieser Größenordnung eigentlich auch einmal schlaflose Nächte?**

Scott Farrar: Nein, ich lasse mich da eigentlich nicht stressen. Aber es gibt da diese Situation, wenn eine Art Pop-up-Fenster in meinem Kopf erscheint, auf dem steht: „Ich muss darauf achten! Tromme alle zusammen, wir müssen reden.“ Ich denke, ich bin ziemlich gut darin, ein Problem schon lange

im Voraus zu erkennen. Das ist im Grunde der Schlüssel zu dem Ganzen. Man darf ein Problem nicht herankommen lassen, denn dann steckt man in richtig großen Schwierigkeiten. Was passieren kann, ist, dass Sie manchmal mit zu wenig Leuten dastehen. Wir haben ja nicht nur eine Show am Laufen, sondern bis zu fünf weitere, so dass Ihre Crew für ein anderes Projekt abgezogen werden kann. Sie haben mit den Ressourcen zu kämpfen und Sie müssen rechtzeitig auf einen möglichen Engpass hinweisen.

**DP: Haben Sie auch Einfluss auf das Budget?**

Scott Farrar: Ja, zusammen mit Wayne (Billheimer), meinem Produzenten. Ich habe Kenntnis über das Budget, und manchmal wünscht er sich, dass ich von dieser Kenntnis mehr Gebrauch machen würde (lacht). Für diesen Film wollte ich jede Menge Roboterspuce und -sabber haben, diese ganzen Flüssigkeiten, wenn sie Verletzungen erleiden. Doch was für eine Art von Flüssigkeit sollte es sein – Öl, vielleicht Frostschutzmittel? Die Farbe konnte also grün, gelb, pink oder lila sein. Und wir mussten Flüssigkeitssimulationen durchführen. Zum einen sind diese unvorhersehbar und zum anderen können das nur sehr wenige Leute machen. Sie machen eine Einstellung und die schaut nach nichts aus. Also müssen sie die nächste angehen, und es dauert eine Weile bis das Set-up steht und es gerendert ist. Und die ganze Zeit kommt Wayne herein und sagt: „Hör mit dem Roboter-Sabber auf. Du musst deine Mitarbeiter die anderen Shots

bearbeiten lassen.“ Es gibt da eine Einstellung, in der das Raumschiff abstürzt und eine große Welle auslöst. Ach ja, das Thema Wasser ... Ich hatte also zwei Jungs, die am Sabber gearbeitet haben, aber an der Welle sitzen sollten. Über solche Dinge diskutieren wir.

**DP: Hat die Vorproduktion für „Transformers 4“ schon begonnen?**

Scott Farrar: Nein, aber wir haben bereits darüber gesprochen. „Transformers“ war bislang sehr erfolgreich und im Transformers-Universum ist es wie in dem Cartoon oder wie mit anderen berühmten Charakteren – nehmen Sie etwa die griechische Mythologie: Sie können immer weitermachen. Ein paar Jungs bei ILM kennen die gesamte Geschichte. Wir hatten sogar Seminare, in denen uns die Transformers-Welt erklärt wurde, und ich dachte mir: Mein Gott, wir können ohne Schwierigkeiten 50 weitere Geschichten erzählen. Aber ob wir das tatsächlich machen? Ich weiß es nicht. „Die Abenteuer von Tim und Struppi“ wären auch so ein Fall, die bestehen ja auch nicht nur aus einer Geschichte. Sagen wir es so, wenn es dem Publikum gefallen hat, denke ich schon, dass Paramount auch Gefallen an einer Weiterführung des Themas findet.

DP: Herr Farrar, vielen Dank für das Gespräch.

› sha



Die mutigen Stuntmänner der „Birdmen“ stürzen sich furchtlos mit ihren Spezialanzügen aus höchster Höhe (oben). Transformers in Chicago (unten).

