

2014

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 18. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by ATEC

Deutschland € 14,95

Österreich € 17,-

Schweiz sfr 23,-

1

DIGITAL PRODUCTION

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JANUAR | FEBRUAR 01|14



## Motion Capture

Von der Kinect bis zum Königsweg bei Weta Digital

## Desolation of Smaug

Peter Jackson gönnt dem Kleinen keine Ruhe

## Farbecht

Kalibrierung im Test, von günstig bis großartig



# Futuristisches Grading aus Vancouver

Die DP hat sich mit Andrea Chlebak, der Coloristin des Blockbusters „Elysium“ unterhalten. Bis zu dem Millionenprojekt „Elysium“ wurden bei Andreas Firma Digital Film Central hauptsächlich Dokus und Independent-Filme bearbeitet. Wie kam der Regisseur Neill Blomkamp auf die kleine Firma und welche Herausforderungen bedeuteten das für die Coloristin?

von Andreas Brückl

**G**ute vier Jahre sind vergangen, bis der südafrikanische Regisseur Neill Blomkamp nach dem viel gelobten „District 9“ ein weiteres düsteres Zukunftsszenario zeichnen konnte. Im Science-Fiction-Blockbuster „Elysium“ sind die gesellschaftlichen Zustände auf der Erde erneut nicht die besten. Die Schere zwischen Arm und Reich klappt in dieser filmischen Vision soweit wie es nur irgend geht auseinander: Während die Armen ohne medizinische Versorgung auf der Erde schufteten, schwelgen die Reichen auf der Raumstation Elysium in paradiesischen Zuständen. Auch das Grading war ein Mittel der Wahl, diesen Kontrast scharf herauszuarbeiten. Verantwortlich für diesen Film zeichnete allerdings nicht eine der großen Firmen wie zum Beispiel Company 3, sondern ein kleiner Zehn-Mann-Betrieb in Vancouver, die das Ganze auch noch mit dem neuen ACES-Workflow umsetzten. DP-Autor und Colorist Andreas Brückl sprach mit Grader-Kollegin Andrea Chlebak über dieses ambitionierte Projekt.

**DP: Hallo Andrea, vielen Dank, dass du Zeit für das Interview gefunden hast. Kannst du uns etwas zu deinem Background erzählen?**

**Andrea Chlebak:** Eigentlich habe ich als Fotografin und später als Set-Fotografin angefangen und bin dann irgendwie in den Videoschnitt gerutscht. Meist waren es Kurz- und Independentfilme. Einige Zeit später habe ich in einer Firma gearbeitet, die hauptsächlich Animationsfilme gemacht hat. Meine Aufgabe war es, die Colorpaletten zusammenzustellen. Ein Zweig der Firma hat sich auch mit Ausbelichtungen auf Film beschäftigt. Diese Firma wurde zur jetzigen Digital Film Central. Ich war gleich fasziniert von der Möglichkeit, mit richtigem Film zu arbeiten, und habe bei der richtigen Gelegenheit in diese Abteilung gewechselt. Dort wurde mir alles über Film und den Filmprozess beigebracht. Das war vor ungefähr acht Jahren.

**DP: Wie ging es dann weiter?**

**Andrea Chlebak:** Nun, irgendwann haben wir

uns entschieden, auch in den digitalen DI-Prozess, also das Color Grading zu investieren. Ich habe zu mir selbst gesagt: „Schau, das ist genau das, was du machen willst.“ Wir hatten anfangs einige freiberufliche Coloristen, die für Projekte bei uns engagiert wurde. Ich selbst schließlich bin langsam vom Ausbelichtungsprozess in das digitale Grading gewechselt.

**DP: Für welches Color-Grading-System habt ihr euch entschieden und warum?**

**Andrea Chlebak:** Wir hatten so ziemlich jedes Grading-System in unseren Räumen stehen. Ein Lustre, Nucoda, Baselight, Quantel Pablo. Das war schon cool, die Systeme alle in einem Raum zu haben. Das ermöglicht natürlich einen einfachen und unverblendeten Vergleich. Baselight hat uns ihr System gleich acht Wochen zum Testen gegeben, was wir auch ausgiebig getan haben. Die Jungs von FilmLight waren wirklich unglaublich entspannt und selbstsicher, sowie auch offen mit Informati-



onen über ihr Baselight, was uns letztendlich die Entscheidung leicht gemacht hat. Für mich persönlich ist die Baselight UI auch ziemlich komfortabel, da ich viele Gemeinsamkeiten zu meiner Arbeit als Fotografin und Photoshop erkenne.

**DP: Bist du gleich ins kalte Wasser gesprungen oder hattest du noch eine Color-Grading-Ausbildung?**

Andrea Chlebak: Ich hatte einige Mentoren. Zur gleichen Zeit hat die deutsche Firma „Das Werk“ eine Dependence in Vancouver eröffnet und ein kleines Color-Grading-Team aufgebaut. Wir haben am Anfang eng zusammengearbeitet. Ich erinnere mich an Jan Kruse, der für sechs Monate vor Ort war und mich wirklich inspirierte. Er hat so etwas gesagt wie: Jeder kann das technische Zeug lernen, aber du brauchst deine Augen, um auch wirklich Artist zu werden. Da hat es bei mir Klick gemacht.

**DP: Lass uns zu „Elysium“ kommen. Zwischen dem ersten Meeting zu dem Film und dem allerletzten Grading-Tag – wie viel Zeit ist da verstrichen?**

Andrea Chlebak: Im Prinzip haben wir zwei Jahre vorher, also 2011, mit verschiedenen

Looks angefangen. Zuerst haben wir mit dem Look von „Elysium“ begonnen und etwas später, so Anfang 2012, mit den Looks für die Mexiko-Shots weiter gemacht. Die Filmarbeiten waren wirklich noch in einer sehr frühen Phase, aber wir mussten so früh mit den Looks anfangen, weil die visuellen Effekte für diesen Film unglaublich groß waren. Wir waren ja relativ früh involviert. Das VFX-Studio liegt nur zwei Blocks von uns entfernt, also haben wir uns entschieden, für das Color-Management und die Projektionen zusammenzuarbeiten.

**DP: Ihr habt euch ja dafür entschieden, den Workflow auf den neuen Farbraum ACES auszurichten. Wie kam es dazu? ACES muss ja zu dem Zeitpunkt noch ziemlich in den Kinderschuhen gesteckt haben?**

Andrea Chlebak: Wir haben uns am Anfang der Produktion für ACES entschieden. Unser technischer Direktor Chris Davis war durch die Academy bereits in ACES involviert und auch Filmlight hat uns gesagt, dass sie vorhaben, ACES in der neuen Version in Baselight zu integrieren. Das war natürlich ein Plus und wir haben mit den ersten Tests begonnen. Wir hatten ein paar TV-Serien, bei denen wir den ACES-Workflow integrierten, um das Ganze vor „Elysium“ zu testen. Aber es gab einen

Hauptgrund, dass wir auch so früh in den ganzen Prozess eingebunden waren. Image Engine, die Haupt-VFX-Firma, hatte sich recht früh als Betatester für ACES gemeldet und wollte eben auch in der DI-Schiene den Workflow etablieren, sodass sie sich nicht sorgen müssen, dass letztendlich der Look an den verschiedenen Standorten und Firmen auseinander driftet. Viele Firmen haben ja interne Grading-Möglichkeiten. Für „Elysium“ sind wir von Central diesbezüglich schon fast mit Image Engine verschmolzen.

**DP: ACES ist ja im Moment in aller Munde und es gibt genügend technische Definitionen. Kannst du mit deinen eigenen Worten beschreiben, was ACES ist?**

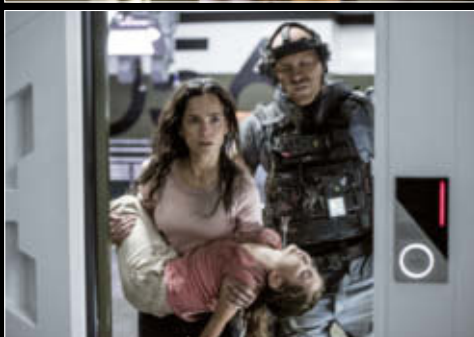
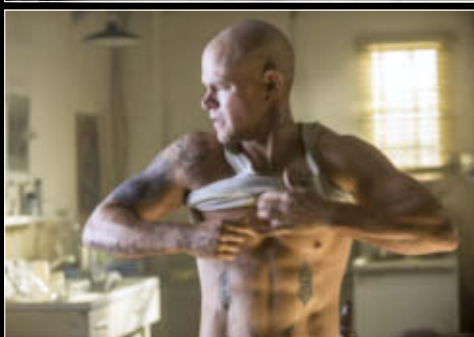
Andrea Chlebak: Wow, das ist jetzt wirklich schwierig. Okay, für einen Coloristen ist es ein recht robustes System von verschiedenen LUTs. Im Prinzip ist es egal, welches Kameraformat reinkommt. Nehmen wir die Red-Kamera mit den Settings RedGamma3 oder Redlog. Dann Filmmaterial und Alexa-Footage. Ich wende die ACES-LUT für die jeweilige Kamera oder das Footage an, und alles wird in den gleichen Farbraum, eben ACES, übersetzt. Ich bringe also praktisch alles in dieselbe Welt und muss mir nicht mehr den Kopf mit den ver-



Bilder: © 2013 Sony Pictures Releasing GmbH



Bilder links: Jodie Foster („Secretary Delacourt“) tut alles, um Elysium vor Erdflüchtlingen zu schützen. Matt Damon („Max“) mit großer Wumme in verschiedenen Action-Sequenzen. Die beiden Welten – Erde und Elysium – sind auch farblich intensiv voneinander abgegrenzt.



schiedenen Farbräumen zerbrechen. Das ist schon praktisch. Beim Grading fühlt sich alles gleich und natürlich an. Das ist einfach das Geniale beim Arbeiten. Letztendlich sage ich fürs Rendern lediglich, wie es ausgegeben werden soll und wähle die richtige Output-LUT. Das kann Rec. 709, SRGB, P3 für DCPs usw. sein. Man macht noch kleine Anpassungen für das jeweilige Format, aber das sind vielleicht fünf Prozent. So waren wir auch ziemlich schnell mit der IMAX-Version fertig. Nur kleine Anpassungen und eben kein neues Grading. Den VFX-Leuten haben wir ebenfalls gesagt, dass sie die ACES-LUT anwenden sollen. So hat jeder überall das Gleiche gesehen. Die LUTs für die VFX mussten natürlich ziemlich früh fertig sein, damit an den Effekten gearbeitet werden konnte. Anfänglich gab es auch nur den Rohschnitt oder besser gesagt eine Anreihung von Szenen. Einen durchgehenden Look konnte ich damit nicht generieren, aber man bekam eine ungefähre Ahnung wie die Szenen später aussehen würden. Danach haben wir auch die LUTs für die VFX-Departments erstellt. Damit hatten sie ein Werkzeug, um die einzelnen Elemente zum Beispiel im Kontrast und der Sättigung richtig zu erstellen.

DP: Gibt es auch etwas, dass dir an ACES ganz

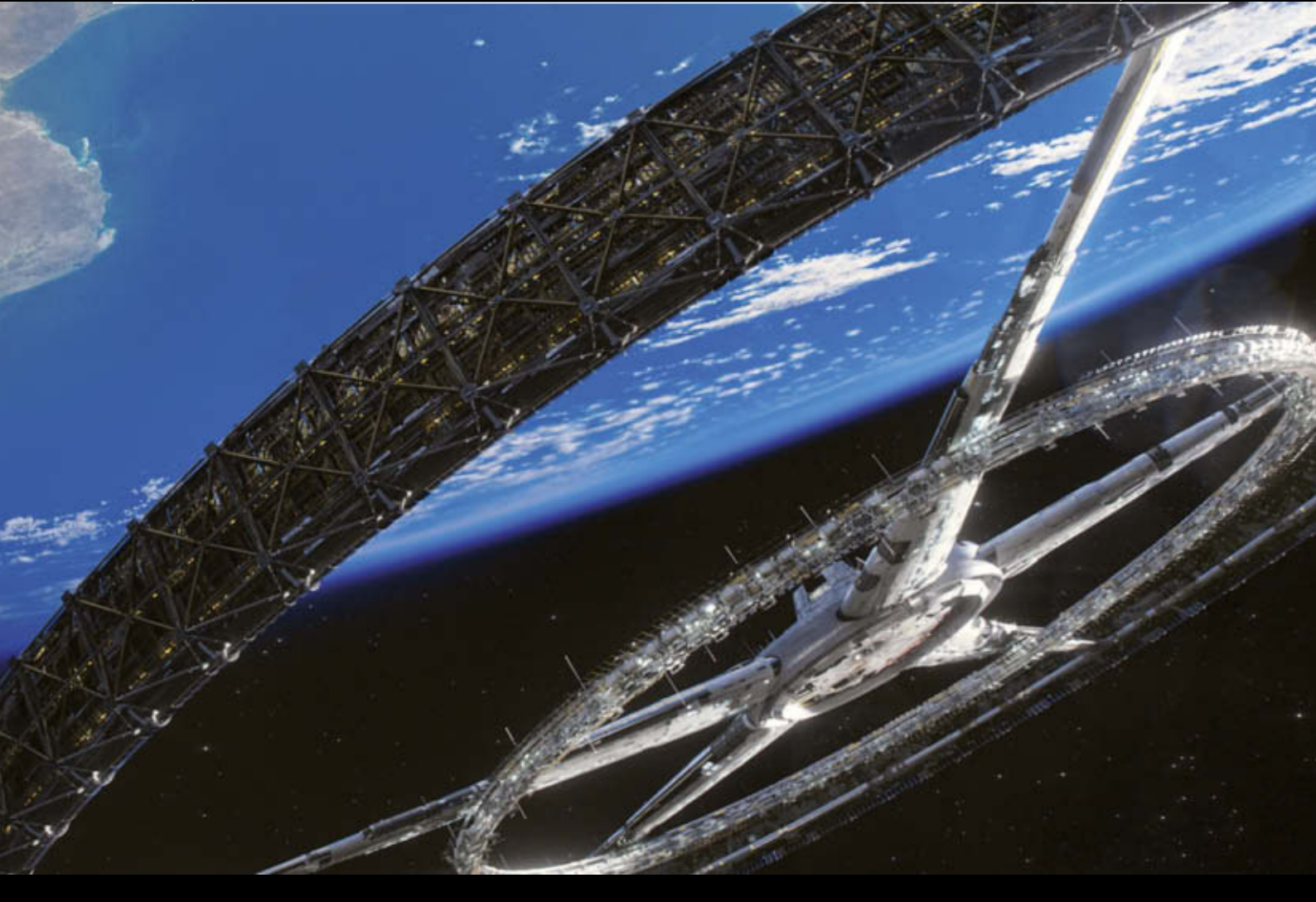
und gar nicht gefällt?

Andrea Chlebak: Durchaus, und zwar den Startpunkt. Die LUT ist für meinen Geschmack viel zu gesättigt, vor allem in den Rottönen. Das führt dazu, dass man vielleicht zu stark gegensteuert und eventuell dann zu sehr entsättigt. Ich glaube, der technische Grund für diese starke Sättigung ist leichtere Farbtrennung. Gesättigte Farben sieht man besser und muss sie eben einzeln zurückdrehen.

DP: Wie lief das Grading der VFX-Shots genau ab?

Andrea Chlebak: Zuerst wurden die R3D-Files am Baselight in EXR-Files umgewandelt und mit den Metadaten in eine Datenbank geschrieben. Wir haben eigens eine kleine Software geschrieben, die uns diesen Teil erleichtert hat, aber dennoch hat es schon einige Zeit in Anspruch genommen, alles umzurendern. Danach haben wir es ziemlich einfach gehalten.

Sobald wieder eine Ladung an VFX-Plates abgedreht waren, bekamen sie ein simples Pregrading. In dem Stadium macht es ja keinen Sinn zu viel Feinarbeit zu investieren. Ich habe also alles bestmöglich vorgegradet, und der VFX-Supervisor kam einmal die Woche für zwei Stunden zu uns



rüber, und wir haben 100 bis 200 Plates auf einmal durchgegradet. Da er wusste, welche Elemente im VFX dazukommen, musste ich im Falle hauptsächlich Kontrast und Sättigung verändern. Insgesamt waren es wohl so um die 4.000 VFX-Plates.

**DP: Wie lange lief diese Phase?**

**Andrea Chlebak:** Das ging dann einige Monate so. Ehrlich gesagt war das schon etwas langweilig. Man möchte ja mal den ganzen Film am Stück sehen, aber ich hatte monatelang nur Greenscreen-Plates vor der Nase – oder den Augen. Irgendwann im Sommer wollte das Studio für die Comic-Con einen Trailer machen. Einer von diesen 10-Minuten-Trailern. Sie waren auch schon ziemlich weit mit dem gesamten Schnitt, aber eben alles noch in der Rohfassung.

Dennoch war das wirklich das erste Mal, dass ich einen groben Einblick bekam, wie die Shots zusammenpassen. Bisher hatte ich ja nur einzelne, nicht zusammenhängende Szenen oder VFX-Plates. Auf jeden Fall war das sehr aufschlussreich für mich, mehrere Szenen an einem Stück graden zu dürfen. Und das war auch der Zeitpunkt an dem ich wirklich an dem Look der Erde und Elysium arbeiten konnte.

**DP: Wie ist das Conforming abgelaufen? Du hast ja wahrscheinlich deine verschiedenen Szenen nur häppchenweise bekommen.**

**Andrea Chlebak:** Das war am Anfang wirklich sehr zäh, da der Schnitt sehr lange gedauert hat. Irgendwann bekamen wir die ersten EDLs vom Schnittstudio und konnten so die Reels (Akte) anlegen. Natürlich zuerst noch im Rohschnitt, aber dann immer feiner. Das Ganze nennt sich Shadow-Conforming oder auch Rolling-DI. In der Praxis sah das so aus, dass wir eine vollständige Timeline hatten, die aber zu vielleicht 90 Prozent mit Greenscreenshots oder Dummies gefüllt war. Und mit der Zeit wurden diese Shots dann durch die fertigen VFX-Shots ausgetauscht und der Schnitt eben verfeinert. Bei unserer ersten Timeline hatten wir vielleicht zwanzig halbfertige VFX-Shots, aber die ganze Timeline war voll mit Plates.

**DP: Zuvor hast du hauptsächlich an Dokumentationen und TV-Shows gearbeitet. Die Dokumentation „The Good Son“ war beeindruckend. Wie hast du den riesigen Sprung zu einem Hollywood Blockbuster geschafft?**

**Andrea Chlebak:** Danke. Ich habe übrigens auch noch viele Independent-Science-Fiction-Filme in meiner Vita (lacht). In Vancouver

bekommen wir wirklich nicht oft große Filme zum Finishen. Meistens eben Dokumentationen oder kleinere Filme von hiesigen Regisseuren. Das Lustige ist, dass der Regisseur Neill Blomkamp eigentlich Südafrikaner ist, aber die letzten zehn Jahre mehr oder weniger in Vancouver gelebt hat. „District 9“ musste er in Neuseeland machen, weil Peter Jacksons Weta dort angesiedelt ist. Aber er ist sehr mit Vancouver verbunden, und bei diesem Projekt war er, was die Post betrifft, unabhängiger. Und ich war wahrscheinlich zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort. Neill wollte eben nicht um die halbe Welt reisen, um die Post für seinen Film zu machen, sondern seine Vertrauenspersonen in der Nähe haben. Dazu kam, dass wir exakt auf der anderen Straßenseite von Image Engine sitzen, und so hat er uns praktisch eine Chance gegeben.

**DP: Wie war das erste Treffen mit Blomkamp?**

**Andrea Chlebak:** Als wir uns getroffen haben und er mir von seinem Film und seiner Vision erzählt hat, war ich sofort Feuer und Flamme. Es war auch wichtig für ihn zu sehen, dass ich seine Vorstellung begreife. Umgekehrt hat er verstanden, dass ich in der Lage bin, „Elysium“ zu bewältigen. Manchmal dachte ich mir schon: „Oh Gott, das ist jetzt mal ein wirklich



Oben: Regisseur Neill Blomkamp (links) mit Matt Damon (rechts) während der Dreharbeiten am Set von „Elysium“. Unten: Sharlto Copley (links) und Regisseur Neill Blomkamp (rechts) proben eine Szene.

Bilder: © 2013 Sony Pictures Releasing GmbH

großer Film.“ Aber letztendlich wird er auch nicht viel anders behandelt als ein kleiner Film. Man muss nur einfach selbstsicher genug sein, dann geht das schon. Solange man mit der Vision der Filmemacher und auch persönlich mit ihnen klarkommt, ist alles kein Problem. Egal, wie groß jemand ist und wie viele Filme er schon gemacht hat.

**DP: Hattest du eigentlich während des gesamten „Elysium“-Projekts auch noch Zeit, an anderen Projekten zu arbeiten?**

Andrea Chlebak: Aber klar. Eigentlich waren es effektiv nur vier richtig harte Monate, die wir wirklich für „Elysium“ ins Schwitzen kamen. Ungefähr von November bis Februar. Das bedeutete rund 10 Stunden Grading am Tag. Aber auch da gab es immer wieder Tage, an denen ich an anderen Projekten gearbeitet habe. Es gab auch teils mehrwöchige Pausen oder sehr ruhige Zeiten, in denen wir einfach auf fertige Shots warten mussten. Wir haben also parallel an ein paar TV-Serien, kleineren Filmen und Dokumentationen gearbeitet.

**DP: Zu deinem Grading-Stil. Kannst du uns erzählen, wie du deine Gradings generell aufbaust?**

Andrea Chlebak: Ich benutze niemals fertige Looks oder Plug-ins, sondern baue mir meine Looks immer selbst. Das gibt mir im Endeffekt viel mehr Freiheiten. Zuerst kommt immer das Base Grading und dann baue ich meine einzelnen Layer auf. Zugegeben, ich versuche meine Stacks (A. d. R. Baselight-Layer) ordentlich zu halten, aber irgend-

wann sind sie dann doch kreuz und quer. Im Baselight benutze ich maßgeblich das Filmgrade-Tool (Exposure, Contrast, Saturation) und dann zusätzlich das Videograde-Tool (3-Wege-Farbkorrektur). Das ermöglicht es mir, unglaublich schnell meine Szenen zu balancieren. Dann habe ich mir einige Keys für die Shadows und Highlights gebaut, die ich je nach Szene härter oder weicher einstelle, um die jeweiligen Bereiche zu entsättigen oder auch einzufärben. In der Regel kommen da ganz schnell um die zwölf Layer zusammen. Dadurch kann ich auch rasch ein paar Stufen zurückgehen, wenn nötig.

**DP: Wie hast du dich an die Looks selbst herangetastet?**

Andrea Chlebak: Wir haben gerade bei der Erde einiges ausprobiert. Elysium war einfacher, weil es ein sehr sauberer Look ist. Bei der Erde, also Mexiko, hatten wir ziemlich schnell das Gefühl, dass wir nicht zu kontrastig werden dürfen. Also die Schwärzen nicht zu dicht. Es ist bei Spielfilmen immer schwierig, weil man sich irgendwann in einen Look festbeißt. Die Lösung ist, genügend Pausen zu machen und die Augen zu resetten. Vor allem muss man den Augen Zeit geben, wieder in den Look zu finden, nachdem man erneut in den Film eingetaucht ist. Letztendlich haben wir an der Erde einige Korrekturen vorgenommen und sind etwas „leichter“ geworden.

**DP: Hat sich nach „Elysium“ irgendetwas für dich verändert? Im Positiven wie im Negativen?**

Andrea Chlebak: Nun, Im Moment schaut irgendwie immer noch jeder kopfschüttelnd auf uns und fragt sich, wie diese kleine Firma in Vancouver dieses Multimillionen-Dollar-Projekt fertig stellen konnte. Ich habe einen Bekannten bei Company3, der es immer noch nicht glauben kann, wie wir diesen Auftrag bekommen konnten. Man bringt uns viel Respekt entgegen. Ich glaube auch, dass es gezeigt hat, dass auch ein gut organisiertes kleines Team tolle Arbeit leisten kann und nicht immer alles aufgeblasen sein muss.

**DP: Wie groß ist eigentlich Digital Film Central?**

Andrea Chlebak: Wir sind relativ klein. Rund zehn Leute arbeiten fest bei uns und bei Bedarf stocken wir mit Freelancern auf. Ich habe auch keinen eigenen Assistenten. Das Editing und ich teilen uns praktisch einen Assistenten, wobei der für „Elysium“ natürlich mehr von mir fürs Conforming eingespannt wurde. Manchmal engagieren wir auch einen freiberuflichen Coloristen, der das Conforming und eventuell sogar ein Basic Grading für mich übernimmt. Aber meistens mache ich das auch selbst.

**DP: Welche Projekte stehen demnächst an?**

Andrea Chlebak: Im Moment sind das einige TV-Serien und Independent-Filme. Vieles mussten wir wegen „Elysium“ aufschieben, weswegen wir gerade einiges zu tun haben. Dann steht schon Neill Blomkamps nächster Film in den Startlöchern. Er wird demnächst mit den Dreharbeiten beginnen. Dann gehen wir auch etwas auf Tour und präsentieren unsere Arbeit an „Elysium“ auf diversen Veranstaltungen und Messen. Nach unserem Abstecher in die Science-Fiction-Welt erhalten wir schon einige Anrufe von Leuten, die Ähnliches wie „Elysium“ produzieren möchten. Es gibt noch nichts Offizielles, über das ich reden kann, aber es steht schon einiges an.

**DP: Welchen Tipp möchtest du jungen Menschen geben, die gerne Colorist werden möchten?**

Andrea Chlebak: Ich denke, dass man schon von seiner Persönlichkeit und auch von den Interessen jemand sein muss, der wirklich Bilder studiert und in die ganze Materie eintauchen will. Halbherzig geht einfach nicht. Das fängt mit dem technischen Background an, den man sich bereits als Assistent einfach erarbeiten und ständig auffrischen muss, weil sich die Technik ja auch rasend schnell weiter entwickelt. Wenn man eine gesunde technische Basis hat, kommt es auf die persönliche Eignung an: Wie nehme ich Farben wahr und wie setze ich sie im Grading um? Ehrlich gesagt ist der einzige Weg, ein guter Colorist zu werden, einfach einen wirklich guten Geschmack zu besitzen. Um den wiederum zu trainieren, muss man möglichst viele Filme und Fotos ansehen, um zu verstehen, wo die Unterschiede in Licht und Farbgebung liegen und was einem gefällt. Zuletzt muss man einfach selbst ausprobieren und Looks generieren beziehungsweise diese auch halten können.

»Es gibt nichts Wichtigeres, als von einem Meister zu lernen.«

Andrea Chlebak  
Coloristin Digital Film Central

**DP: Was ist noch ausschlaggebend?**

Andrea Chlebak: Die jungen Leute sind irgendwie alle unglaublich ungeduldig und möchten sofort an das Grading Panel, ohne erstmal die Grundlagen gelernt zu haben. Das ist heute mit Sicherheit schwieriger, weil es keine Filmabtastungen mehr gibt und somit praktisch die Haupttrainingsmöglichkeit wegfällt. Umso wichtiger ist es, selbstkritisch zu sein und bei seinen ersten Gehversuchen noch härter zu arbeiten. In Zukunft wird es vielleicht Filme geben, die gar kein Grading haben. Also muss man sich praktisch selbst trainieren. Wenn man es aber wirklich möchte, kann man auch das schaffen. Ich



Hinter dem etwas spröden 70er-Jahre-Beton-Look der Nummer 177 verbirgt sich das Studio Digital Film Central, dahinter die Skyline von Vancouver.



Der Eingangsbereich von Central. Links sind Chris Davies, Director of Operations, und rechts DI Producer Sam Trounce zu sehen, die gerade über den aufgeschriebelten Workflow sprechen.



Andrea Chlebak leitet eine Color-Grading-Session in der Haupt-Color-Suite bei Central.

Senior-Coloristin Andrea Chlebak an ihrem Baselight-Grading-System



Die Haupt-Color-Suite von Central



rate jedem Frischling, sich einen erfahrenen Mentor zu suchen. Es gibt nichts Wichtigeres, als von einem Meister zu lernen, selbst wenn sein Stil Old School ist. Natürlich muss man auch offen genug sein, um das kostbare

Wissen und die Erfahrung anzunehmen. Ich hatte leider nie das Glück, einen Mentor zu haben, und das hat mir meinen Weg wirklich steinig gemacht. Aber irgendwie hat es dann doch geklappt. > sha



Andreas Brückl ist Lead-Colorist in Istanbul's Posthaus 1000Volt. Mit über 200 Werbespots und diversen Kinofilmen jährlich gehört er zu den erfolgreichsten Coloristen der Welt.