

Rubinrote ACES

Bei „Rubinrot“ (DP 03:2013) kamen nicht nur die VFXler von Arri zum Zug – das Grading kam von der CinePostproduktion. Die ließ es sich nicht nehmen, als eines der ersten Produktionshäuser ACES auszuprobieren. von Bela Beier

Nach einem ersten Looktest vor dem Drehbeginn im Februar 2012 wollten Kamerafrau Sonja Rom und Regisseur Felix Fuchssteiner für dieses Projekt moderne und wertige Bilder kreieren, abseits des vom Kino gewohnten „Film“-Looks. Obwohl ACES sich derzeit noch in der Entwicklung vor allem hinsichtlich des Color-Renderings befindet – siehe Seite 24 – entschied sich das CinePost-Team, die Postproduktion im neuen digitalen Farbraum ACES durchzuführen.

Zur Erinnerung: Die Printsimulation-LUT, Grundlage des technischen Color-Renderings für die Auswertung auf Filmmaterial, simuliert einen Look, der über Jahrzehnte von den großen Filmherstellern optimiert wurde. Dieser „Filmlook“ stellt heutzutage eine ästhetische Referenz für das Kino dar. Die LUT schränkt den Farbraum des digitalen Projektors in der Kino-Gradingsuite auf die Möglichkeiten von analogem Film ein, so dass nur in der Schnittmenge beider Farbräume gearbeitet wird. Der naive Ansatz für einen modernen Look wäre somit einfach, die LUT wegzulassen und überhaupt kein Color-Rendering zu verwenden.

„Das führt auf den ersten Blick zu einem ansehbaren Bild, aber wir raten davon ab“, erklärt Daniele Siragusano, verantwortlich für die technischen Workflows in München. „Denn die Bilder verlieren dadurch an ästhetischer Wertigkeit. Manche Farben erscheinen zu bunt, Hauttöne im Vergleich zu entsättigt. Dazu kommt das Handling in den Schatten und Highlights, das überhaupt nicht überzeugt.“

Dadurch, dass die CinePost im regen Austausch mit Filmtight stand und zusammen mit Arri VFX das Thema ACES schon mehr als ein Jahr wissenschaftlich untersuchte, bevor sie den Service den Kunden überhaupt anbot, waren alle gut auf das Projekt vorbereitet.

Der ACES-Workflow

Während der Drehphase erhielt das Team die Zeit, den ACES-Workflow für ein derart komplexes Kinoprojekt mit vielen VFX-Shots vorzubereiten, und bearbeitete zwischenzeitlich ein erstes TV-Projekt mit vielversprechenden Ergebnissen. Für das VFX-Pregrading im Juni 2012 stand dann der Entschluss: grünes Licht für ACES. Aufgrund der Vorarbeit zu dem Thema ACES musste das Team beim Grading keine zu-



Bilder: © 2013 / Concorde Filmverleih GmbH

sätzliche Zeit einplanen – eher im Gegenteil. Der ACES-Farbraum führt bei Projekten mit vielen Kameras eher zu einer Verkürzung der Bearbeitungszeit im Grading.

„Mit ACES werden deutlich mehr Farbnuancen aus dem Material herausgearbeitet, zudem kann ich den Kontrast des digitalen Projektors voll ausreizen“, schildert Colorist Andreas Minuth. „Andererseits gab es Szenen, da waren uns manche Farben doch zu modern und bunt. Diesen Effekt haben wir in einer weiteren Grading-Ebene, welche die Anmutung von Filmmaterial für sehr gesättigte Farben simuliert, reduziert, ohne den Rest des Bildes zu beeinträchtigen.“ Als Tool kam Truelight von Baselight zum Einsatz – sonst würden keine anderen Tools benötigt, um einen ACES-Workflow umzusetzen.

Die neuen, leuchtenden Farben wurden gezielt sparsam eingesetzt, zum Beispiel ist ein extrem gesättigtes und helles Rot nur als Blitzen zu sehen, wenn Gwendolyn durch die Zeit gerissen wird. Minuth dazu: „Dieses Rot wirkt auf den Kinozuschauer leicht artifiziell, deshalb haben wir es nur für die Zeitreise-Effekte eingesetzt, die in der realen Welt ja nicht existieren“.

Besonderes Augenmerk wurde beim Grading auf die Darsteller gelegt, die immer angenehm lebendig und niemals zu künstlich oder abstrakt wirken sollten. Es war daher nach Colorist Minuth auch sehr anspruchsvoll und ein Balanceakt zwischen einer zu starken abstrakten Entsättigung, die es unbedingt zu vermeiden galt, und einem zu bunten „Videolook“. > ei