



Das Grading der Titanen

Nachdem Teil eins von „Kampf der Titanen“ nach wie vor als das Negativbeispiel für Stereo-3D-Konvertierung gilt, waren viele auf den zweiten Teil gespannt, und ob man es diesmal geschafft hat. Die Meinung dazu kann sich jeder selber bilden – aber im Zuge der Recherche hatte die DIGITAL PRODUCTION die Gelegenheit, mit Colour Grader Adam Glasman zu sprechen.

von Bela Beier

Adam Glasman, Colour Grader beim Studio „Deluxe 142“, arbeitete zwölf Jahre bei Framestore, zuletzt als Chef des Digital Grading. Nach einem Studium an der Westminster University graduierte er in „Photographic and Digital Imaging Sciences“. Vor „Zorn der Titanen“ arbeitete Glasman an einer Bob-Marley-Dokumentation von Kevin Macdonald, am „Best Exotic Marigold Hotel“ sowie an „Arthur Christmas“.

DP: Herr Glasman, ab wann waren Sie bei „Zorn der Titanen“ involviert?

Adam Glasman: Bereits bei der Testphase der Kameras – wir haben die Bildqualität einer RED Epic mit klassischem Film verglichen. In dieser Phase war ich noch am Grading von „Best Exotic Marigold Hotel“ beteiligt, dem vorherigen Projekt des Directors of Photography (DoP) Ben Davis. So konnten wir die Pipeline bereits lange vor dem Projekt durchsprechen und entwickeln.

DP: Bringt Film heutzutage überhaupt noch Vorteile?

Adam Glasman: Also mir fällt kein Vorteil mehr ein, den die „Film/Digital“-Vorgehensweise noch hätte. Viele Directors of Photography finden zwar das „Zelluloid“-Feeling noch sehr charmant, aber meistens legt man dieses sowieso in der Postproduktion noch drüber, zumindest bei digitalem Material.

DP: Was war Ihre Aufgabe bei diesem Film?

Adam Glasman: Ich war der DI Colour Grader und habe sowohl die 2D-Variante (DCP und Print) gradet als auch die Stereo-3D-Versionen und die Video Deliveries (2D/3D). Also eigentlich alles bis auf die Dailies, welche Darren Rae aus unserem Team gradet hat.

Dazu hatten wir einige Look-Development-Sessions während der Dreharbeiten, um den VFX-Studios gleich eine Farbreferenz geben zu können.

DP: Welche Erwartungen hatte die Regie?

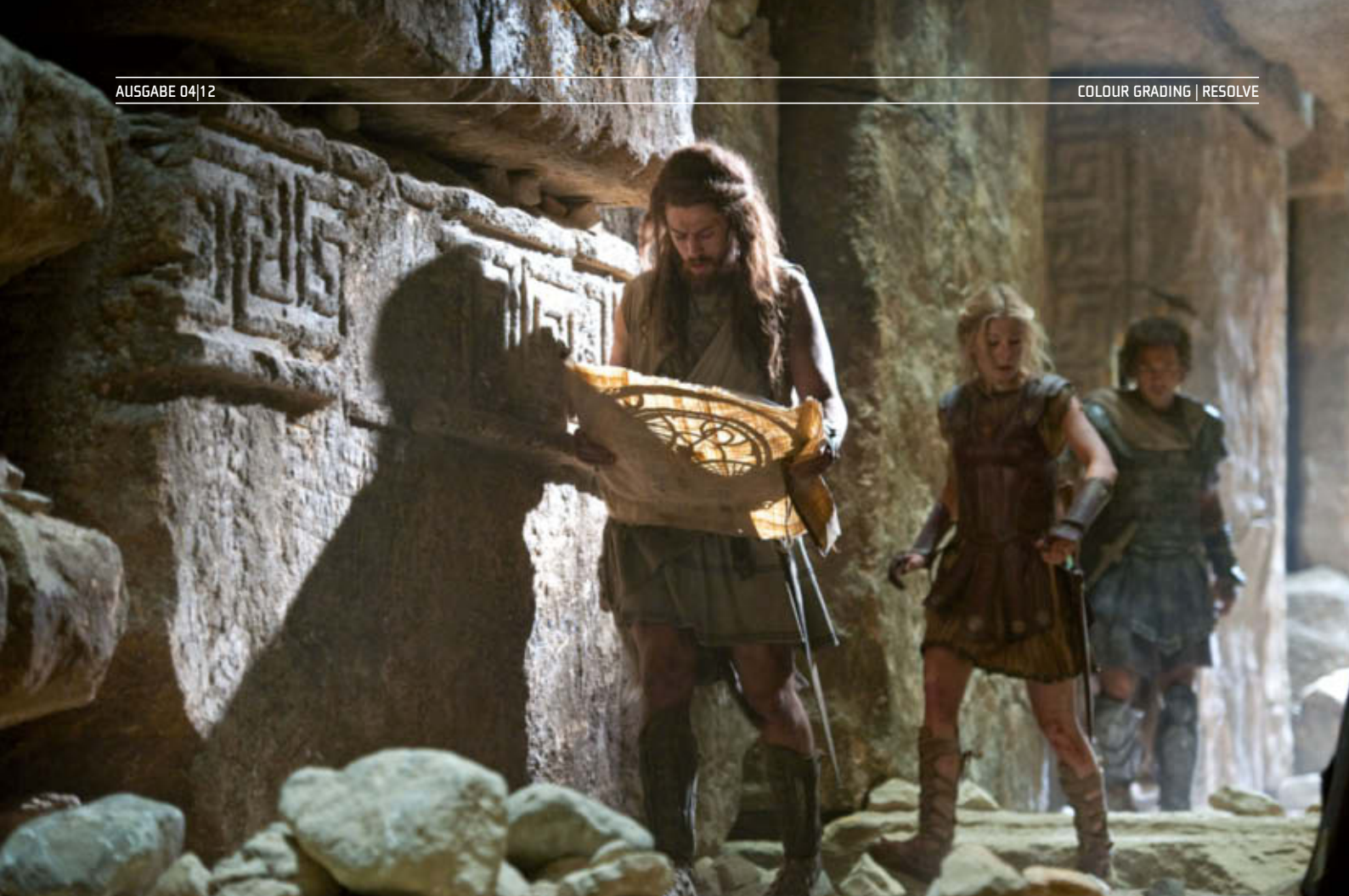
Adam Glasman: Ben Davis hatte schon eine weit entwickelte Vorstellung, wie die Bilder aussehen sollten – schon vor dem Dreh. Und der Regisseur Jonathan Liebesman war experimentierfreudig genug, um darauf einzugehen.

DP: Was war Ihr Setup?

Adam Glasman: Ich habe auf Davinci Resolve gradet, mit dem Impresario Panel und einem Barco-DP100-Projektor auf einem Fünf-Meter-Screen. Das ist unser standardisiertes Setup, welches wir in allen Dependancen weltweit verwenden.

DP: Was halten Sie von den neuen Touchscreen-Eingabegeräten, zum Beispiel Resolve Lite?

Adam Glasman: Ich bin der Meinung, dass das haptische Feedback eines echten Panels momentan noch nicht zu ersetzen ist. Ein Panel hat für die meisten Operationen ei-



nen eigenen Knopf – mit einem Druck ist es fertig. Das ist zwar theoretisch auch auf einem Touchscreen möglich, aber die Geschwindigkeit würde bei den aktuellen Screens noch sehr darunter leiden.

DP: Wie viele von den Dailies haben es in den finalen Grade geschafft?

Adam Glasman: Die Dailies waren ja in HD, also haben wir die Metadaten und Color Decision Lists nicht durch den kompletten Workflow gezogen, wie wir das bei anderen Projekten machen. Es kommt da immer sehr auf das individuelle Projekt an, ob man den Look schon auf den Daily überhaupt anwenden kann.

DP: Haben Sie das Master Grading vor oder nach der 3D-Konvertierung vorgenommen?

Adam Glasman: Das Master Grading hatten wir schon vor der Konvertierung nach 3D erledigt. Da die 2D-Version nicht durch die Probleme von 3D eingeschränkt ist, macht das einfach Sinn, weil man sonst die Helligkeit überall anpassen müsste.





DP: Wo liegt der Unterschied im Grading eines 2D- und eines 3D-Films?

Adam Glasman: Der offensichtlichste Unterschied ist die Helligkeit – so ungefähr 48 Candela bei 2D im Gegensatz zu ungefähr 14 Candela bei 3D. Generell würde ich raten, allgemein die Beleuchtung eine halbe Blendstufe heraufzusetzen und die Sättigung um circa 10 bis 15 Prozent hochzuschrauben. Aber bei dem Helligkeitsunterschied wird die 3D-Version immer nur eine Kompromisslösung sein.

DP: Graden Sie für die unterschiedlichen 3D-Systeme wie zum Beispiel Shutterbrillen und Pol-Brillen eigene Versionen?

Adam Glasman: Bis jetzt habe ich mit XpandD, RealD und Dolby gearbeitet, und da diese unterschiedliche Charakteristika haben, kann man die nicht verallgemeinern – und man sollte deswegen nicht für

jedes einzeln graden. Das meistverwendete System ist momentan ein Silver Screen von RealD – und man sollte darauf graden bis zur Abnahme. Nur für manche Projekte, die auf hellen Schirmen gezeigt werden, die bis zu 20 Candela gehen, lohnt sich eine eigene Version.

DP: Wie kann man im Grading Fehler der 3D-Umsetzung beheben?

Adam Glasman: Eine sehr einfache und wirksame Möglichkeit sind Vignettierungen, die problematische Zonen verschwinden lassen. Das habe ich im 3D-Grading zusammen mit dem Stereographen Marcus Alexander auch einige Male eingesetzt.

DP: Wie konten Sie dem Film seinen „Gritty“-

Look verpassen?

Adam Glasman: Dazu haben wir einfach den Kontrast im gesamten Material hochgeschraubt – das ergibt einen fast comic-

»Bei dem Helligkeitsunterschied wird die 3D-Version immer nur eine Kompromisslösung sein.«

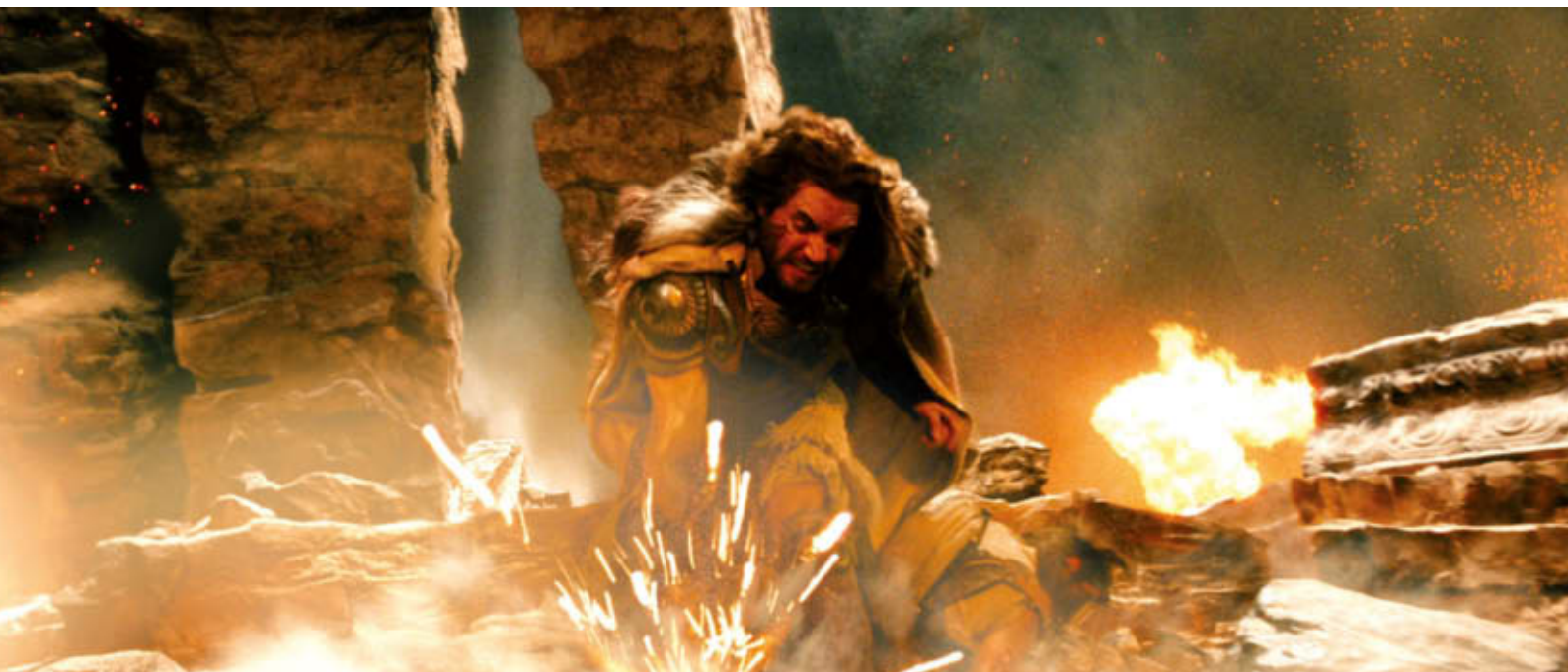
Adam Glasman

Colour Grader, Studio Deluxe 142



artigen, plakativen Look. Und der hat uns auch sehr geholfen, denn einige der größeren Kampfszenen wurden in Wales bei bedecktem Wetter gedreht.

DP: Haben Sie Lookup-Tables für die Locations in Wales oder Teneriffa?





men mit dem DoP Lol Crowley in der Grading Suite gestaltet und daraus Lookup-Tables für den Onset-Gebrauch gebaut. Das war insbesondere wichtig, weil in dem Film eine große Nachtszene tagsüber gedreht wurde – und das konnten wir so am Set schon per Lookup-Tables nachstellen.

DP: Was sind aus Ihrer persönlichen Sicht die besten Szenen bei den „Titanen“?

Adam Glasman: Das Grading des Endkampfes hat extrem Spaß gemacht – da konnte ich dem Look das „Verbrannte“ hinzufügen und die Hitze und Flammenwirkungen schön herausarbeiten. Die Zyklopen-Szene war eine richtige Herausforderung, weil sie sehr dunkel beginnt und dann immer heller wird. Die CG-Character in dieser Szene reagieren darauf sehr empfindlich, weswegen der Grad zwischen hell genug und zu hell äußerst schmal war.

Adam Glasman: Nein, die einzigen Lookup-Tables, die wir vorweg gemacht haben, waren die für die Print-Emulsion, damit die VFXen „wie auf der Kinoleinwand“ beurteilt werden konnten. Onset Lookup-Tables machen bei einem rein digitalen Dreh aber viel

Sinn – wir erstellen da gerne eine Anzahl von Looks für eine Preview am Set.

Ich komme zum Beispiel gerade aus dem Grading für Roger Michells „Hyde Park on Hudson“, welcher mit einer Alexa gefilmt wurde. Da haben wir ein paar Looks zusam-

> ei

