

Interview mit Peter Doyle,  
Supervising Digital Colorist & Creative Director bei »Der Herr der Ringe«



# Herr der Farben und Lichtstimmungen

»Der Herr der Ringe« bricht Rekorde in vielen Kategorien: Rund 300 Millionen Dollar Budget, mehr als 350 Drehorte, 32 Terabyte Speicherplatz in der Nachbearbeitung, drei Spielfilme auf einen Streich. [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) sprach mit Peter Doyle, der als Supervising Digital Colorist & Creative Director maßgeblich den Look von Mittelerde gestaltete, der Welt, durch die der Held Frodo Beutlin mit seinen Gefährten in diesem Film zieht.

TEXT: C. GEBHARD, G. VOIGT-MÜLLER • BILDER: WARNER BROS.

**D**er Originaltitel des ersten Teils dieses in Neuseeland produzierten Mammut-Filmprojekts lautet »The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring«. Letztlich sollen drei Spielfilme entstehen, die auf dem dreibändigen Werk von J. R. R. Tolkien basieren, das eine riesige internationale Fangemeinde hat. Die Dreharbeiten für alle Teile wurden am Stück durchgeführt und sind abgeschlossen.

[www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) sprach mit Peter Doyle über seine Arbeit an »Der Herr der Ringe«, kurz nachdem er selbst zum ersten Mal Teil I der Trilogie in der Endfassung gesehen hatte und als er schon mit ersten Überlegungen für seinen Anteil an der Postproduktion von Teil 2 begann.

Neben Regisseur Peter Jackson, DoP Andrew Lesnie, den

Special-Effects-Spezialisten Richard Taylor und Tania Rodger von Weta, sowie Visual-Effects-Leiter Jim Rygiel und etlichen anderen, gibt es einen Mann, der in den Credits als Supervising Digital Colorist & Creative Director genannt wird und in dieser Funktion ganz wesentlich den Look dieses Films

auf der Leinwand mit geschaffen hat: Peter Doyle. Manch einer in Deutschland kennt den Australier noch aus seiner Zeit bei Arri in München. Doyle ist neben Jürgen Kantenwein und Jens Ekelöf, Mitgründer von The PostHouse AG, einer neuen Postproduction-Firma mit Hauptsitz in Hamburg und einer Niederlassung im neuseeländischen Wellington. Bei seinem letzten größeren Projekt vor »Der Herr der Ringe« war der schon mit zahlreichen Preisen



© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) kopiert. Der Artikel und Ausdrücke davon sind nur für den persönlichen Gebrauch von registrierten Nutzern des Online-Dienstes [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) bestimmt. Alle Nutzer haben bei der Registrierung den Nutzungsbedingungen von [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) zugestimmt, die das Kopieren und Weiterverbreiten untersagen.

ausgezeichnete Doyle als Executive Producer für die Visual Effects von »The Matrix« zuständig.

*? Worin bestand Ihre und die Aufgabe von The PostHouse AG insgesamt bei der Postproduktion von »Der Herr der Ringe«?*

**Peter Doyle:** Unsere Aufgabe war das Color Grading von »Der Herr der Ringe«. Zusätzlich haben wir etliche andere Jobs abgewickelt, etwa die Exposure Levels (Anmerkung der Redaktion: unterschiedliche Belichtung, die in unterschiedliche Helligkeitswiedergabe mündet) des unterschiedlichen Materials angeglichen, das Material sortiert und ganz generell das Material der verschiedenen Kameraeinstellungen aufeinander abgestimmt. Daneben mussten wir uns natürlich mit Continuity-Problemen auseinandersetzen, wie sie in einem so langen, umfangreichen Film zwangsläufig auftreten.

Ein wichtiger Part unseres Jobs bestand darin, ganz bestimmte Looks zu schaffen. Das Licht in Neuseeland ist bedingt durch die südliche Hemisphäre extrem klar und auch ein wenig hart. Der Regisseur Peter Jackson wollte aber einen magischen und weichen Look für den Film. Ich war der Auffassung, dass dies auf chemischem Weg (Anmerkung der Redaktion: durch Eingriffe in der Filmentwicklung) nur sehr schwer umsetzbar war. Gemeinsam kamen Peter Jackson, der DoP Andrew Lesnie und ich zu der Überzeugung, dass man auf digitalem Weg diesen Look schaffen könnte. So haben wir dann viele Passagen des Films in der digitalen Welt entsättigt und all die Tricks angewandt, die man beim Color Grading eben zur Verfügung hat, um diesen Look zu erzielen.



**Es galt bei »Der Herr der Ringe« auf digitalem Weg einen Look und eine Stimmung zu schaffen, die dem Sujet entspricht.**

Im Laufe der Entwicklung des Films freunden sich Peter und Andrew dann immer mehr mit den digitalen Nachbearbeitungsmöglichkeiten an und die von uns zusammengestellte Technologie war erfolgreicher, als anfangs angenommen. Im Ergebnis haben wir einen viel größeren Teil des Films digital bearbeitet, als ursprünglich geplant: beinahe 80 %. Das ist für einen Film von 3 Stunden Länge enorm, am Ende waren es 3.000 digital bearbeitete Shots.

**Mehr als 3.000 Szenen wurden beim ersten Teil von »Der Herr der Ringe« digital bearbeitet, natürlich auch solche, bei denen die meisten Kinobesucher das gar nicht wahrnehmen werden.**



*? Welches Filmmaterial wurde bei »Der Herr der Ringe« verwendet?*

**Peter Doyle:** Ich habe mit dem DoP Andrew Lesnie umfangreiche Tests durchgeführt, in denen wir unterschiedlichstes Filmmaterial per digitalem Color Grading bearbeiteten. Wenn man das tut, darf man nie vergessen, dass man auf Filmmaterial dreht und der Film am Ende der Bearbeitung auch wieder auf Film ausgegeben und vorgeführt wird. Das muss man bei den

Tests berücksichtigen und jeweils das Material auswählen, das am besten mit der digitalen Nachbearbeitung harmoniert. Als Andrew ein bestimmtes Filmmaterial für den Originaldreh ausgesucht hatte, führten wir eine Reihe weiterer Tests durch, um auch das richtige Print-Material für die Vorführkopien zu ermitteln. Mit der Auswahl des Kamera- und des



**Bei der Produktion von »Der Herr der Ringe« wurde vom Anfang bis zum Ende der Produktionskette in allen Arbeitsschritten viel Wert auf Detailarbeit gelegt: Von der Bildgestaltung beim Dreh und in der Nachbearbeitung, über die Special- und Visual-Effects bis zur Herstellung der Kinokopien.**

Print-Materials haben wir uns sehr eingehend beschäftigt.

Was das Drehmaterial betrifft: Als wir in die Produktion gingen, war Kodak noch mit der Entwicklung des neuen Intermediate-Filmmaterials beschäftigt. Wir hatten einen engen Kontakt mit Kodak und konnten somit eine Vorversion dieses Filmmaterials verwenden, so dass wir nun bei allen drei Filmen bei einem Material bleiben können.

Genau so konnten wir auch mit Fuji, dem Hersteller des Materials der Vorführkopien arbeiten: Dort wurden in Tokio im Labor noch etliche Modifikationen an dem Filmmaterial vorgenommen, das wir nun für die Release Prints verwenden.

*? Welches Abtast- und Belichtungssystem wurde eingesetzt?*

**Peter Doyle:** Wir haben mit dem neuseeländischen Postproduktionshaus Weta zusammengearbeitet, die unter anderem fürs Scannen und Belichten zuständig waren. Dabei wurde mit zwei Imagic-Scannern und zwei Laser-Recordern von Arri gearbeitet.

*? Welche Postproduktions-Systeme haben Sie verwendet? War der Prozess komplett digital ausgerichtet? Welches Format haben Sie für die Dreharbeiten verwendet?*

**Peter Doyle:** Generell empfiehlt es sich, vor jedem Projekt genau zu ermitteln,

welche Technologie überhaupt verfügbar ist. Das ist bei einem Projekt, das über drei Jahre läuft, extrem wichtig. Letztlich entscheidet man sich ja bereits in einer sehr frühen Planungsphase dafür, ob man mit Technologie arbeiten will, die zu diesem Zeitpunkt schon verfügbar ist oder ob man auf das warten will, was es vielleicht erst in einem Jahr geben wird. Zusätzlich muss man davon ausgehen, dass die Technologie, für die man sich entscheidet, ohnehin nach drei Jahren überholt ist. Mit diesen Überlegungen im Hinterkopf habe ich mit dem Regisseur Peter Jackson und dem DoP Andrew Lesnie in einer ganzen Reihe von Meetings ermittelt, was in dieser Produktion am wichtigsten war. Es wurde deutlich, dass Interaktivität eine zentrale Rolle einnehmen sollte: Die beiden wollten im Prinzip ins Studio kommen, sich hinsetzen und mit dem Color Grading beginnen.

Die zweite wichtige Überlegung war: Aufgrund der enormen Menge an digitalen Effekten und aufgrund des drei Jahre langen Produktionszeitraums war es überaus wichtig, an jeder Sequenz jederzeit und vor allem mit einer nonlinearen Vorgehensweise arbeiten zu können. Wir benötigten also sehr schnelle Workstations, mit denen wir interaktiv arbeiten konnten – Workstations, die lange Sequenzen in Echtzeit und bei vollem Farbraum wiedergeben konnten und die zudem auch einigermaßen investitionssicher waren. Wir entschieden uns schließlich für Octane 2-Workstations von SGI, denn dies waren die einzigen Workstations mit voller 16-Bit-Wiedergabemöglichkeit. Wir konnten also mit den 24-Zoll-Flachbildschirmen von Sony das Material im Cineon-10-Bit-File-Format mit vollem Farbraum und in Echtzeit wiedergeben und begutachten. Ein weiterer Grund für unser Hardware-Entscheidung: Unsere Online-Editing-Anforderungen waren extrem hoch und die SGI-Workstations waren im Zusammenspiel mit dem Betriebssystem Irix 6.5.9 und 6.5.11 vor einem Jahr die einzigen Workstations auf dem Markt, die technisch gesehen überhaupt unsere Anforderungen erfüllen konnten. >>

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) kopiert.



**Interaktives Arbeiten mit detailreichen Bildern in voller Farbtiefe, war eine der Grundanforderungen beim digitalen Color Grading von »Der Herr der Ringe«.**



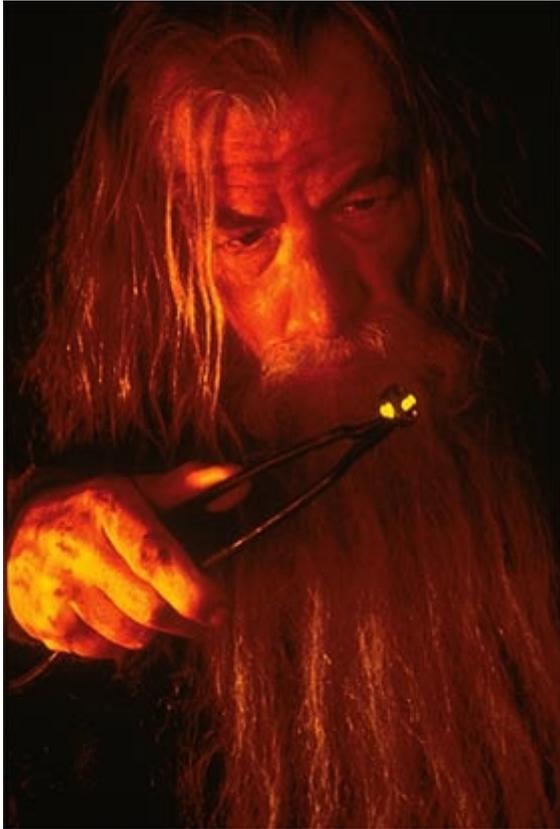
Nachdem wir uns also für die SGI-Plattform entschieden hatten, begannen wir, uns die Software-Pakete anzusehen, die es zu dieser Zeit für diese Plattform auf dem Markt gab. Ich habe daneben sämtliche Hardware-Hersteller von Color-Grading-Systemen darauf angesprochen, ob sie Interesse hätten, entweder eine Software-Emulation ihrer Hardware-Lösungen oder ein Color-Grading-System zu entwickeln, das genau auf unsere Bedürfnisse zugeschnitten war. Es wurde sehr schnell klar, dass die Hardware-Anbieter das nicht leisten konnten und dass auch die Software-Pakete, die es zu dieser Zeit gab, ganz einfach nicht gut genug waren. Also habe ich einen Software-Hersteller in Ungarn namens Colorfront angesprochen. Diese Firma verfügte über einschlägige Software-Erfahrung in unserem Bereich, und wir einigten uns darauf, dass Colorfront für uns eine Software entwickeln würde, die unsere Spezifikationen erfüllen würde. Wir haben also eine maßgeschneiderte Software-Lösung fürs Color Grading von »Der Herr der Ringe« entwickeln lassen. Diese

Software-Lösung wird mittlerweile unter dem Produktnamen Colossus als Mastering System vom englischen Anbieter 5D vertrieben.

Ausgehend von diesem grundlegenden Color-Grading-Paket haben wir eine große Menge weiterer Software selbst geschrieben: für die Bearbeitung aller Aufnahmen, das Color-Management und die digitale Emulation von Filmprints. Außerdem sämtliche Tools, die man für das Managements eines solch umfangreichen Projekts braucht.

*? Können Sie uns einen kurzen Überblick über den Workflow in der Postproduktion diese Projekts geben? Wer waren Ihre direkten Partner und wie lief die Koordination mit den anderen Abteilungen ab?*

**Peter Doyle:** Was die Hardware angeht, so waren wir mit der Postproduktion bei Weta per Gigabit-Glasfaserkabel verbunden, das wir buchstäblich zwischen unseren Produktionsräumen und denen unserer für das Scannen und Recording zuständigen Partner verlegt haben. Obwohl wir also in getrennten Gebäuden saßen, erschien das gescannte Material direkt auf unseren Schirmen, und wir konnten unser Material über die Glasfaserleitung wieder problemlos zum Recording geben. Was das System-Management und die Software angeht: Am Anfang sind wir den gesamten Film durchgegangen und haben eine Color-Bible erstellt. Zu diesem Zweck haben wir die Hauptaufnahmen von jeder Sequenz ausgewählt, und zwar von sämtlichen Darstellern. So hatten wir einen sehr guten Eindruck davon, wie diese Sequenz und die verschiedenen Darsteller im unterschiedlichen Licht dieser Aufnahmen aussehen würden. Wir haben diese Color-Bible dann für den gesamten Film zusammengestellt, was zur Folge hatte, dass wir am Ende eine kleine Zusammenfassung des Filmes von etwa einer Stunde Länge hatten. Auf diese Weise konnten wir die Looks des gesamten Films im Überblick sehen und stets beurteilen, wie die einzelnen Szenen miteinander harmonierten. Das war enorm wichtig für uns, denn der erste Film der Trilogie sollte



**Extreme Farbstimmungen unterstützen die Handlung und verstärken die Wirkung der einzelnen Szenen. Die Color-Bible sorgte dabei für Stringenz und Kontinuität.**



sehr warm wirken - eben genau wie ein Ort, an dem man gerne sein möchte. Wir wollten alles komplett realistisch und natürlich haben. Im Laufe des Films, und im Laufe der Hobbit-Reise, sollten sich die Bilder »verdunkeln«, so dass das Gefühl eines farb- und lichtleeren Raums entsteht. Diesen Look haben wir erreicht, indem wir den Film fast vollkommen entsättigt haben. Natürlich konnten wir den Film nicht in schwarzweiß produzieren, also haben wir die Hauttöne entsättigt, so dass die Aufnahmen wirken, als hätte man die

Farbe teilweise herausgesogen. Dennoch erscheinen diese Sequenzen immer noch realistisch. Das Material wirkt also filmisch, aber definitiv nicht wie ein Film aus dieser Welt, da wir eben die Farbe weitgehend herausgenommen haben. Im Verlauf der weiteren Reise entsteht eine ziemlich magische Atmosphäre, die wir mit einer ganz bestimmten Lichtstimmung verdeutlichen wollten: In dieser Welt schimmert vieles und die Farben Lavendel und eine Art Magenta Der Herrschen vor. Wir behalten diesen Look dann bei, doch gegen Ende des Films wollten wir alles wieder extrem realistisch haben, damit der Zuschauer Teil dieser gesamten Szene wird. Hier kehrt die Farbe quasi zurück. Die Farben sind nun extrem brillant und es wurde eine Vielzahl von Farben verwendet, die durchweg sehr stark gesättigt sind. Wir haben bei dem Film also ein sehr großes Spektrum an Stimmungen und Farben verwendet, und das war nur möglich, in dem wir unsere Color-Bible als Referenz aufgebaut haben.

**Von Dunkelheit umgeben: Erst im engen Dialog zwischen Regisseur, DoP und Colorist wird bei der Bildgestaltung das Optimum erreicht.**



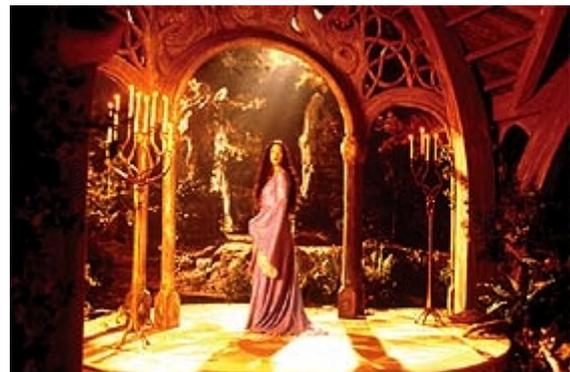
Was das System-Management angeht, so haben wir in Anbetracht der unglaublichen Datenmengen sehr eng mit dem Editing-Department zusammengearbeitet. Aber wir haben dennoch unser eigenes Daten-Management-System aufgebaut, um genau nachvollziehen zu können, wann sich welcher Shot zu welcher Zeit in welchem Bearbeitungsstadium befindet.

*? Mit welcher Auflösung haben Sie gearbeitet?*

**Peter Doyle:** Üblicherweise haben wir mit 4K gescannt und dann für die Bearbeitung auf 2K reduziert und auch mit 2K ausgegeben. Für den Bereich der visuellen Effekte ist es derzeit schon allein aus finanzieller Sicht sehr schwierig, durchweg mit 4K-Auflösung zu arbeiten. Aber natürlich hoffen wir, dass wir bei Film 3 der Trilogie mit 4K-Auflösung arbeiten können. Aber in sämtlichen Tests, die für Film 1 durchgeführt wurden, hat sich gezeigt, dass es wirklich keinen Sinn ergibt, mit 4K-Auflösung zu arbeiten. Viele der Bilder in diesem ersten Teil sind weichgezeichnet, so dass es keinen Bedarf gibt, mit 4K zu arbeiten. Nichtsdestotrotz haben wir in einem vollen 10-Bit-Log-File-Format (Anmerkung der Redaktion: die logarithmische Arbeitsweise dieses File-Formats erlaubt die Abbildung wesentlich größerer Kontrast- und Farbdifferenzierungen). Das ist meiner Meinung nach extrem wichtig und hat für eine enorme dynamische Reichweite und Intensität gesorgt. Es ist etwas völlig anderes, als in HD zu arbeiten. Wir haben die volle Bandbreite an Farben und volle Bit-Tiefe verwendet. Im Vergleich mit dem üblichen HD-Datamodelle schneidet diese Arbeitsweise um Klassen besser ab.

*? Was war aus Ihrer Sicht der schwierigste Part Ihrer Arbeit an »Der Herr der Ringe«?*

**Peter Doyle:** Aus kreativer Sicht bestand die größte Herausforderung darin, die einzelnen Sequenzen für die verschiedenen Jobs aufzuteilen, denn nahezu jede Filmsequenz basiert auf Effekten, Matte Paintings und Miniatur-Modellen. Wenn es keinen detaillierten Arbeitsablauf gibt, stellt sich



**Beispiele für intensiv bearbeitete, ganz unterschiedliche Passagen des Films.**

manchmal die Frage »Wer fängt an? Werden erst die visuellen Effekte gestaltet und gehen diese dann ins Color Grading, oder

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) kopiert.

beginnen wir mit dem Color Grading und werden dann die visuellen Effekte entsprechend angepasst gestaltet?«. Und die nächste Frage: »Was soll überhaupt im Color Grading gemacht werden und was auf einem anderen Weg?« Ich denke, diese Aufteilung war einer der größten Herausforderungen während der ganzen Produktion. Glücklicherweise hat man bei so einer großen Produktion den Luxus eines großen Art Departments. Es gab also jemanden, der Entwürfe gezeichnet hat. Mit ihm haben wir sehr eng zusammengearbeitet.



**Farbintensität und Lichtstimmungen, wie sie an digitalen Systemen erzeugt werden können, stellen auch die Filmkopierwerke vor neue Herausforderungen.**



So haben wir nahezu alle unserer Looks entworfen und auch die Farbpaletten. Es gab also immer so etwas wie eine zentrale Anlaufstelle für alle Design- und Style-Fragen.

Die zweite Herausforderung dieses Projekts: Filme wie »Der Herr der Ringe« werden immer noch auf Film veröffentlicht und vorgeführt, und zwar mit Massenkopien. Ein Filmkopierwerk arbeitet üblicherweise aber nur mit Standard-Filmmaterial, was auch bei den meisten Filmprojekten vollkommen ausreichend ist. Wenn man jedoch mit digital nachbearbeitetem Material arbeitet, etwa mit Bildern, die stark entsättigt wurden oder die ganz spezielle Looks haben, sind diese typischen Standard-Kopien nicht mehr ausreichend. Wir haben deshalb sehr intensiv mit Filmkopierwerken in Neuseeland und in Los Angeles zusammengearbeitet. Die Filmkopierwerke haben fantastische Arbeit geleistet und sogar ihre chemischen Entwicklungsprozesse optimiert, damit die Ergebnisse besser reproduzierbar wurden. Digitale Filmnachbearbeitung ist auch für die Kopierwerke eine sehr große Herausforderung, und wenn man mit extrem farbkorrigiertem Material arbeitet, kann es leicht zu Problemen kommen. Das ist nicht weiter überraschend, wenn man zum Beispiel Schwarzweißfilme auf Farbprints veröffentlicht, hat man dasselbe Problem. In unserem Fall bin ich aber der Meinung, dass die Filmkopierwerke einen extrem guten Job gemacht haben.

*? Wie geht es mit dem Color Grading nun weiter? Arbeiten Sie schon am 2. Teil der Trilogie?*

**Peter Doyle:** Ja, wir werden nun direkt mit der Arbeit an Film 2 beginnen, der über die gesamte Länge per Color Grading digital nachbearbeitet werden soll. Wir sind schon jetzt dabei, neue Looks zu schaffen. Zudem möchten wir mit allen Herstellern die Qualität und die Abläufe nochmals verbessern: Gemeinsam mit Kodak arbeiten wir zum Beispiel daran, noch mehr aus dem Digital Intermediate herauszuholen, und mit Imagica und Arri werden wir in den Bereichen Scanning und

Recording weiterhin eng zusammenarbeiten. Mit Fuji werden wir versuchen, die Qualität der Vorführkopien nochmals zu verbessern.

Nun, da Peter Jackson, der Regisseur, und Andrew Lesnie, der DoP, einen ganzen Film auf diese Weise farbkorrigiert haben, werden wir zudem auch die Abläufe im Color Grading optimieren, und zwar nicht nur in Bezug aufs Daten-Management beim Color Grading, sondern auch in Bezug aufs Farb-Management und die Abläufe dahinter.

*? Können Sie denn nach der intensiven Arbeit an diesem Projekt den Film überhaupt noch genießen?*

**Peter Doyle:** »Der Herr der Ringe« hat so viele Ebenen, dass man immer wieder neue Dinge entdeckt. Außerdem sind die Darsteller so beeindruckend, dass man immer wieder in den Bann gezogen wird, auch wenn man das Material schon sehr oft gesehen hat. »Der Herr der Ringe« ist auch für mich nicht irgendein Sommer-Sci-Fi-Streifen, sondern definitiv ein Film, der von seinen Darstellern lebt.

*? Was macht aus Ihrer Sicht den Unterschied dieses Projekts zu anderen Projekten aus, an denen Sie schon gearbeitet haben?*

**Peter Doyle:** Bei einem Projekt dieser Größenordnung gibt es natürlich mehrere Dinge, die anders laufen. Zum einen waren alle, die an »Der Herr der Ringe« gearbeitet haben, absolut engagiert und standen voll und ganz hinter dem Projekt. Zum anderen hatten wir auch einen großartigen Support durch unser Studio New Line Cinema. Das Studio war ein echter Partner und hat das Projekt auf der ganzen Linie unterstützt.

Was das Color Grading betrifft: Bisher gab es schlichtweg kaum Projekte, die in dieser Größenordnung per digitalem Color Grading bearbeitet wurden, allenfalls noch »Oh brother where art thou« oder einige Lars-von-Trier-Filme. Das bedeutete für unser Projekt, dass seitens der Produktion sehr viel Vertrauen notwendig war. Rund drei Monate vor der Premiere gab es dann auch eine extrem schwierige Phase, denn

in dieser Zeit befand sich der nahezu komplett fertig bearbeitete Film nur auf Disk und existierte im Prinzip nur in diesen Racks. Erst vier Wochen vor dem eigentlichen Starttermin wurde mit der Rückbelichtung und der Produktion von Vorführkopien begonnen. Das ist schon hart. Natürlich arbeitet man mit Backups, und das Studio kann in dieser Produktionsphase sehr viele Sicherheitsstufen verlangen und einbauen. Aber das Wichtigste ist letztlich, dass das Studio ein Projekt voll und ganz unterstützt und im Prinzip alles dafür tut – und das war bei uns der Fall.

Ich habe es bisher auch beispielsweise noch nie erlebt, dass für einen Film das Aufnahmematerial und das Material für die Vorführkopien vom Hersteller speziell modifiziert wurde. Ich habe es bisher auch nicht erlebt, dass ich während des kompletten Color-Grading-Prozesses immer wieder die Möglichkeit hatte, mich eine ganze Woche lang zusammen mit dem DoP Andrew Lesnie hinzusetzen und mit ihm die einzelnen Szenen durchzugehen und seine Sicht zu hören. Das war fürs Color Grading ein enorm wichtiger Prozess, und ich hoffe, dass alle erkannt haben, wie sinnvoll diese Arbeitsweise ist. Ein weiterer wichtiger Punkt: Die Produzenten haben versucht, bei diesem Projekt alles möglich zu machen. Barrie Osborne, der Produzent, ist technisch sehr versiert, und er scheute wirklich kein Risiko – das findet man sehr selten. Zu ihm konnte man wirklich sagen »Wir haben eine Idee und würden sie gerne so umsetzen und dazu bräuchten wir dies...« Und anstatt zu sagen, »nein, das ist zu umständlich und zu schwierig«, entgegnete Barry immer: »Ja, lass es uns so machen, das probieren wir«. Und das ist bei einer Produktion dieser Größenordnung wirklich ziemlich ungewöhnlich.

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) kopiert.

