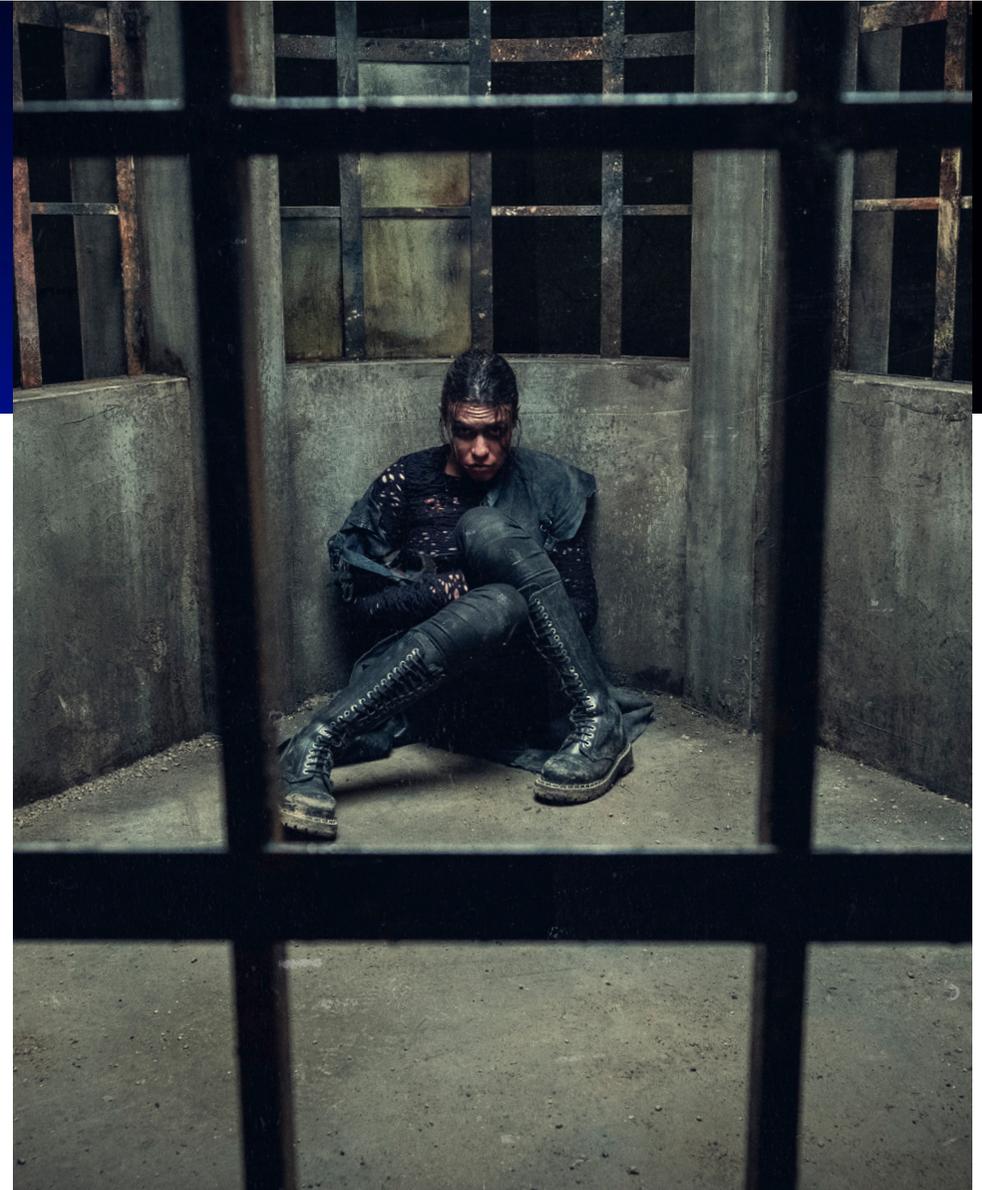




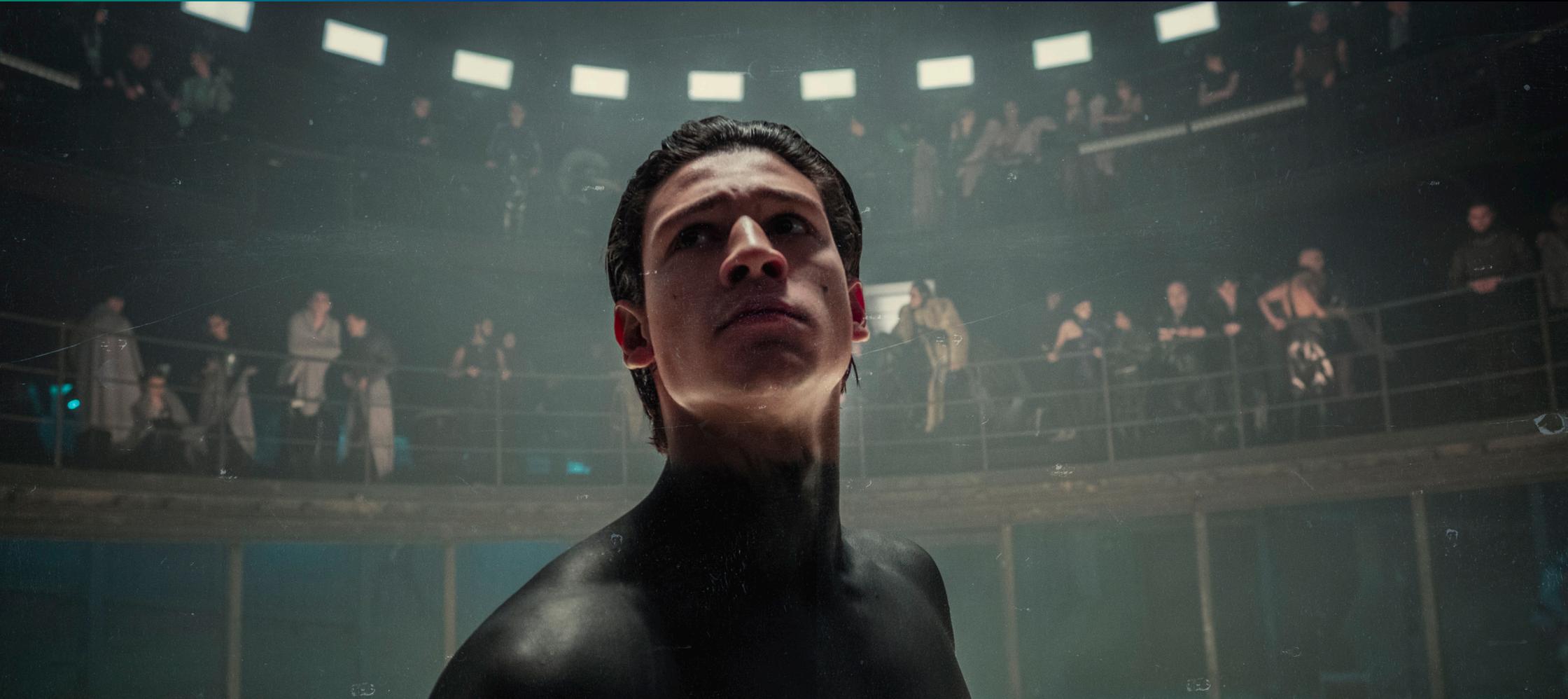
Die Netflix-Serie 'Tribes of Europa' zeigt mit Dolby Vision eine düstere Zukunft in beeindruckenden Bildern

Das 2021 erstmals ausgestrahlte Netflix-Epos *Tribes of Europa* ist eine futuristische Saga im Europa des Jahres 2074. Die Kamera bei diesem Projekt von Wiedemann & Berg führte Christian Rein, Colorist war sein langjähriger Arbeitspartner Stephan Kuch von der Postproduktionsfirma Panoptimo. Sie hatten die Aufgabe, die Designsprache dieser Welt der Zukunft auf dem Bildschirm zum Leben zu erwecken.



„Mit Dolby Vision erstellt man wirklich zukunftsfähige Inhalte. Die sehen einfach richtig gut auf allen Wiedergabegeräten aus, vom großen HDR-fähigen Fernseher bis hin zum iPad. Wenn man also maximale Reichweite mit maximaler Wirkung verbinden will, ist das die erste Wahl.“

Stephan Kuch, Colorist





„Wenn es in SDR okay aussah, wusste ich, dass es in HDR mit seinem zusätzlichen Spielraum kein Problem sein würde.“

Christian Rein, Kameramann

Wie haben Sie entschieden, Dolby Vision HDR zu verwenden? Was hat Sie gereizt?

Christian Rein (CR): Ich habe schon 2016 bei *Girlboss* mitgearbeitet, einer der ersten Netflix-Produktionen, die Dolby Vision verwendet haben. Damals war alles noch ganz neu, und man war versucht, HDR voll aufzudrehen, superpoppig und so hell und grell, dass es ehrlich gesagt nur schwer anzusehen war. Vier Jahre später waren sowohl ich selbst als auch das Format gereift, und daher hatte ich große Lust, dieses Projekt in HDR zu machen. Der Unterschied im Endprodukt entspricht ungefähr dem zwischen einer Blu-ray und VHS. Und es war einfach, denn Netflix wollte es auch.

Stephan Kuch (SK): Bei HDR sind der Dynamikumfang und der Farbraum so viel größer. Mit Dolby Vision erstellt man wirklich zukunftsfähige Inhalte. Die sehen einfach richtig gut auf allen Wiedergabegeräten aus, vom großen HDR-fähigen Fernseher bis hin zum iPad. Wenn man also maximale Reichweite mit maximaler Wirkung verbinden will, ist das die erste Wahl.

Traditionelle Einflüsse, Technik von heute

Wie haben Sie den visuellen Stil für die Serie festgelegt?

Wie hat Dolby Vision HDR Sie bei der Umsetzung unterstützt?

CR: Mit dem Regisseur Philip Koch hatte ich bis dahin noch nicht zusammengearbeitet. Ich habe das Drehbuch bekommen und sofort an den Rückkehrer gedacht. Das habe ich im Gespräch mit dem Regisseur erwähnt und direkt ins Schwarze getroffen: Genau das hatte er auch gedacht. Also habe ich mir den Film 20-mal angesehen und dazu noch weitere wie *Children of Men* und auch *Blade Runner*. Auch das war ein Film, dessen Bildsprache wir unbedingt nachbilden wollten. HDR gab uns die Sicherheit, dass wir sowohl die Kontraste und die Schärfe dieses Films als auch die Tiefen der dunklen Partien erreichen konnten.

Eine der ganz wichtigen Ideen, die wir vom Rückkehrer übernommen haben, waren die durchgängigen Weitwinkelaufnahmen. Ich habe meistens eine ARRI



„Irgendwann muss bei der Entwicklung von Dolby Vision etwas Wunderbares geschehen sein. Deshalb sieht eine SDR-Kopie, die aus der HDR-Aufnahme erstellt wird, heute besser aus, als wenn sie direkt in SDR gemastert worden wäre. Die Atmosphäre kommt so gut rüber, wie man es direkt in SDR kaum hätte erreichen können.“

Christian Rein, Kameramann

Alexa 65 mit dem großen 65-mm-Sensor verwendet, einem der größten, die man kriegen kann. Wir haben 25 unterschiedliche Objektive und Objektivsätze ausprobiert, aber wir haben uns in das alte ARRI-Prime-Objektiv mit 28 mm verliebt, und das haben wir dann auch 80 Prozent der Zeit verwendet. Es war nicht so sehr ein Ein-Kamera-Film, sondern vielmehr ein Ein-Objektiv-Film. Am Set haben wir SDR-Monitore verwendet. HDR ist für das Monitoring noch nicht ganz praxistauglich, wegen der Kosten und weil es keine Standardisierung gibt. Das wird sich in der Zukunft aber beides noch bessern. Aber das ist OK. Stephan hatte im Wohnwagen einen HDR-Monitor zur Überprüfung, und ich habe das Set genau so ausgeleuchtet, wie ich das auch für einen Film getan hätte. Ich habe meinen alten Belichtungsmesser benutzt und auf 400 ASA belichtet. Damit habe ich eine Blende überbelichtet, was ich anschließend im Grading wieder ausgeglichen habe. Wenn es in SDR okay aussah, wusste ich, dass es in HDR mit seinem zusätzlichen Spielraum kein Problem sein würde. Wir haben das für jeden Schritt geprüft, deshalb war ich sicher, dass es funktionieren würde. Und das hat es.

Wie gut hat der Ablauf für die Probekopien funktioniert? Gab es da Überraschungen?

SK: Für die Probekopien hatte ich neben meinem Sony-SDR-Monitor auch einen HDR-Monitor von LG im Wagen, bloß für den Fall, dass es Fragen gäbe oder etwas geprüft werden müsste. Aber wir haben uns bemüht, nicht zu viel in HDR zu gucken, weil die Probekopien in SDR waren und auch die redaktionellen Entscheidungen anhand der SDR-Aufnahmen getroffen wurden. Was Überraschungen angeht, wussten wir ja, dass es einige Dinge gab, auf die wir aufpassen mussten. Wenn man in einer HDR-Aufnahme durch die Fenster leuchtet, kann man manchmal die Lichtquelle sehen. Aber wenn man weiß, dass man darauf achten muss, kann man das einfach unscharf machen und so verschwinden lassen. Wir wussten, dass das passieren würde, wir kannten unsere Werkzeuge, und es gab nur etwa 30 Shots in der ganzen Serie, wo so etwas notwendig war.

*„Wir brauchten nur den HDR-Master zu rendern,
anhand der Metadaten lassen sich dann alle anderen
Versionen daraus produzieren. Es ist nicht notwendig,
einen SDR-Master zu erstellen.“*

Stephan Kuch, Colorist





„Dolby Vision HDR hat wirklich dabei geholfen, die emotionale Geschichte der Darsteller zu erzählen. Damit lassen sich die schauspielerischen Leistungen intensiver rüberbringen, ohne aufdringlich zu werden.“

Christian Rein, Kameramann

Wie einfach sind der Workflow und das Erstellen des Auslieferungsformats?

CR: Noch eine Sache, die sich im Laufe der letzten vier Jahre enorm verbessert hat, ist die SDR-Erstellung. Irgendwann muss bei der Entwicklung von Dolby Vision etwas Wunderbares geschehen sein. Deshalb sieht eine SDR-Kopie, die aus der HDR-Aufnahme erstellt wird, heute besser aus, als wenn sie direkt in SDR gemastert worden wäre. Die Atmosphäre kommt so gut rüber, wie man es direkt in SDR kaum hätte erreichen können.

SK: Die Analyse von Dolby Vision SDR ist heute sehr gut, und der ganze Workflow in Dolby Vision ist erheblich besser. Man kann mit einer guten Idee

an die Arbeit gehen und sich voll auf die HDR-Version konzentrieren. Man muss nicht die ganze Zeit daran denken, was man alles in der SDR-Version verändern muss und ob das überhaupt funktioniert. Das Analysewerkzeug konvertiert den gesamten Farbraum wirklich gut. Man kann natürlich noch etwas daran drehen, aber die Vorstellung, die man beim HDR-Grading im Kopf hat, funktioniert auch in SDR gut. Wir brauchten nur den HDR-Master zu rendern, anhand der Metadaten lassen sich dann alle anderen Versionen daraus produzieren. Es ist nicht notwendig, einen SDR-Master zu erstellen. Wir liefern einfach unseren Dolby Vision Master mit allen Metadaten an Netflix, und dort erstellen sie dann daraus die HDR- und die SDR-Streams für ihre Kunden, und alles sieht hervorragend aus.



„Es waren anspruchsvolle Aufnahmen. Wir haben hart gearbeitet, aber mit Dolby Vision HDR war es viel leichter, das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Die Produzenten waren äußerst zufrieden damit. Der Produzent hat uns geschrieben: „Das hat sich angefühlt wie Kino, wie ein Film für die große Leinwand auf einem kleinen Bildschirm.“

Christian Rein, Kameramann

„Wie ein Kinofilm für kleine Bildschirme“

Sie haben mittlerweile einige Jahre Erfahrung mit Dolby Vision HDR – was ist Ihr Gesamteindruck von dem Format?

CR: Es ist eine tolle Möglichkeit, die eigenen Vorstellungen für den Bildschirm umzusetzen. Bei diesem Projekt haben wir einige Dinge, etwa die Weitwinkelaufnahmen, ziemlich viel eingesetzt. Das waren Sachen die Produzenten und Schauspieler nicht immer mögen, aber niemand hatte auch nur ein schlechtes Wort zu sagen. Dolby Vision HDR hat wirklich dabei geholfen, die emotionale Geschichte der Darsteller zu erzählen. Damit lassen sich die schauspielerischen Leistungen intensiver rüberbringen, ohne aufdringlich zu werden.

SK: Es gab einige tolle Stellen: Die Szene in einer Bar, wo wir die *Blade-Runner-Atmosphäre* mit den langen Lichtstrahlen perfekt getroffen haben, oder die Strandszene, in der man Sonne und Hitze richtig spürt, tragen alle zur emotionalen Dichte der Serie bei.

CR: Oder diese Nachtszene, wo wir kein Mondlicht verwendet haben, sondern nur Nebel von hinten und ein paar Scheinwerfer. Dunkelheit bietet so viele Möglichkeiten, und wenn man eine Figur aus tiefstem Schatten ins Sonnenlicht treten lässt, kann man das Publikum praktisch blenden. Wirklich dramatisch. Es waren anspruchsvolle Aufnahmen. Wir haben hart gearbeitet, aber mit Dolby Vision HDR war es viel leichter, das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Die Produzenten waren äußerst zufrieden damit. Als wir mit dem Grading fertig waren und ich schon am nächsten Projekt gearbeitet habe, hat der Produzent uns nochmal geschrieben: „Das hat sich angefühlt wie Kino, wie ein Film für die große Leinwand auf einem kleinen Bildschirm“, was ein sehr schönes Kompliment war.