

DIVA

AVID <> HOLLYWOOD



Die Geisha

ENTHÜLLUNG EINER
UNERZÄHLTEN GESCHICHTE

Die Chroniken von Narnia

ENTSTEHUNG EINER MÄRCHENHAFTEN WELT

Brokeback Mountain

VERBOTENE LIEBE UNTER COWBOYS



●	Brokeback Mountain	2
●	Die Chroniken von Narnia	4
●	Die Geisha	7
●	King Kong	10
○	Syriana	14

Avid
www.avid.de



Brokeback Mountain

Vom Herzschmerz zum Triumph

Frei nach einer Kurzgeschichte der mit dem Pulitzer Preis ausgezeichneten Autorin Annie Proulx lässt sich Ang Lee's Brokeback Mountain als die ergreifende Geschichte einer verbotenen Liebe umschreiben. Zwei junge Männer namens Ennis Del Mar (Heath Ledger) und Jack Twist (Jake Gyllenhaal) treffen sich beim Schafehüten in der Hochebene Wyomings während der 1960er Jahre. Daraus entwickelt sich eine vielschichtige und herzerreißende Beziehung, die mehr als 20 Jahre andauert.

Dylan Tichenor, der Editor von Brokeback Mountain, beschreibt den emotionalen Kern des Filmes: "Ang versuchte eine amerikanische Liebesgeschichte ohne jegliche Einschränkung zu kreieren. Klar, es ist eine Liebesgeschichte über Homosexuelle. Die Charaktere sind Cowboys. Aber die Dinge verhalten sich ganz anders, als man denken mag. Dieser Film ist umfassend allgemeingültig. Man vergisst, dass es sich um zwei Männer dreht, denn die Geschichte handelt vielmehr vom Schicksal zweier Herzen. Bloße Geschlechtlichkeit wird hier überwunden."

Peroni hatte ein Avid Film Composer XL System benutzt, so dass sich Tichenor, der 12 Jahre Erfahrung im Umgang mit Avid Editing-Systemen hat, sehr schnell zurecht fand, als er kurz nach Beendigung der Produktion in das Projekt ein-

stieg. Die Aufzeichnungen und Materialsammlungen waren nach einer bekannten Ablagestruktur organisiert, was ihm den schnellen Zugang zu allen Quellmaterialien und ersten Schnittsequenzen ermöglichte. Die Erste Assistentin Kimberly Tomes wie auch die Assistentin Beth Moran benutzten ebenfalls ein Film Composer XL System und beide spielten, zusammen mit den Assistenten Kate Abernathy und Geoff Sledge, eine entscheidende Rolle während des Editingvorgangs.

Aufgrund des vergleichsweise geringen Budgets von \$ 13 Millionen, vermieden die Macher des Films filmische Aufzeichnungen und Vorauswahlen. Stattdessen wurden alle Aufzeichnungen auf einem Film Composer System ausgewertet. Die Studio Screening Tapes wurden dann vom Film

„Wir müssen es als Editoren schaffen, dass jeder Zuschauer im Kino einen speziellen Moment spürbar miterleben kann.“

Composer System direkt an DVCAM weitergeleitet. Die Darstellungs- und Output-Qualität des Film Composer Systems ermöglichte den Filmemachern, so detailgetreu zu arbeiten, wie nötig, um einen optisch beeindruckenden Film herzustellen, dessen szenische Einstellungen von ruhigen, privaten Sequenzen bis hin zu mitreißenden Landschaftsperspektiven reichen. Einige Outdoorszenen erforderten spezielle Effekte, um eine spezielle Landschaftsatmosphäre entstehen zu lassen – beispielsweise um die Farbgebung der Wolken zu unterstreichen oder um Hagel hinzuzufügen.

Die Fähigkeit des Film Composer Systems, solche Effektsequenzen problemlos umzusetzen, war entscheidend für das Gelingen. Gerne lobt Tichenor die von der Buzz Image Group kunstvoll mit SOFTIMAGE|XSI 3D kreierten Visual Effects. Er erklärt, "Buzz bewältigte einen ungeheuren Berg an Arbeit: den Austausch verschiedener Himmel, das Löschen vieler Details, und vieles mehr. Doch die größte Aufgabe bestand in der Vervielfältigung von Schafen. 700 Schafe hatten wir am Set, aber für einige Szenen benötigten wir 2500."

Ebenso entscheidend für den emotionalen Hintergrund der Story waren die Sounds des amerikanischen Westens. "Die kritische Geräuschkomponente des Films war der Wind,"



sagt der leitende Soundeditor Eugene Gearty, der bei dem Film auch als Sounddesigner, Soundeditor und Re-Recording Mixer fungierte. "Wir arbeiteten während des gesamten Films mit äußerst interessanten, stellenweise dramatischen Sounds. Die Gegensätzlichkeiten des Films, von der Intimität zweier Personen bis hin zur Weite der natürlichen Landschaft, werden durch den Wind betont. Wir wollten die Geschichte durch die Kraft des Windes erzählen - durch die Gewalten der Natur."

Gearty verließ sich auf ein Digidesign Pro Tools|HD System und dessen 5.1 Surround Sound Fähigkeit, um alle Sounds, vom Bäume entwurzelnden Sturm bis hin zu kurzen, heulenden Böen, wirklichkeitsgetreu zu realisieren. C5 war auch für Foley, ADR, das Dialog Editing und Pre-Mixing verantwortlich und setzte hierfür verschiedene Digidesign Pro Tools Produkte ein, wie multiple Pro Tools|HD und Pro Tools LE Systeme. Genauso wie die SOFTIMAGE|XSI Dateien für die 3D-Animationen, konnten die Audio-Dateien des Pro Tools Systems problemlos an das Film Composer System für einen einfachen, kollaborativen Workflow weitergegeben werden.

Tichenor sagt, "Avid ist ein fantastisches Programm. Es hat unsere Form der Kunst revolutioniert. Ich hoffe, dass man erkennt, dass wir als Resultat daraus erheblich mehr Dinge machen können; nicht nur schneller, sondern tatsächlich mehr."

„Ich bin wirklich stolz auf diesen Film! Er bedeutet mir selbst sehr viel.“



Die Chroniken von Narnia

Modernste Technologie unterstützt zeitloses Geschichtenerzählen

610 Kilometer Filmmaterial und 1.500 Visual Effect Aufnahmen. Drei Terabyte (TB) Speicherplatz für High Definition Dateien, 2,5 TB Speicher für Standard Definition Dateien sowie weit über 12 TB Speicher für Visual Effects.

Zwei Avid Unity MediaNetwork Shared-Storage Lösungen und zehn Film Composer XL Systeme in Los Angeles. Eine Avid Unity LANshare Lösung und zwei Film Composer XL Systeme in Prag. Zwei Media Composer Adrenaline HD Systeme und unzählige mit Avid Xpress Pro ausgestattete Laptops.

Das ist nur eine Auswahl des Postproduktionsmaterials für die Herstellung von *Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia*, die filmische Erzählung des beliebten Romans von C.S. Lewis. Trotz der neuesten, hoch entwickelten Technologie, die Editor Sim Evan-Jones zur Verfügung stand, blieb das Hauptaugenmerk, wo es seit der Erfindung dieser Kunstform immer war: auf dem Geschichtenerzählen.

"Wir standen vor einer riesigen, kreativen Herausforderung, aber die größten Schwierigkeiten bestanden darin, sich nicht zu weit von der Buchvorlage zu entfernen und in der Umsetzung der Performance der Kinder," sagt Evan-Jones (Shrek, Shrek 2), der beim Editing des Filmes mit Jim May (Van Helsing, Kangaroo Jack) zusammen arbeitete. "Die Darsteller der Kinder mussten häufig vor Greenscreens, neben virtuellen Charakteren und Handpuppen agieren. Wir wollten, dass die Kids realistisch spielten und wirkliche Kinder darstellten."

Der Autor C.S. Lewis beabsichtigte zu keiner Zeit eine Verfilmung seiner Bücher, da er befürchtete, dass seine Tiercharaktere "zu Possen oder Alpträumen verkommen könnten." Diese Sorge war umsonst. Wie Robert Ebert in seiner Filmkritik schreibt, "sind die Effekte so kunstvoll gefertigt,

dass die Tiere genauso real aussehen wie jeder andere Charakter auch."

Dies ist vor allem Dean Wright zu verdanken, dem Visual Effects Supervisor für das Narnia Projekt. "Für diesen Film habe ich erheblich mehr Avid Equipment eingesetzt als für jedes vorangegangene Projekt," sagt er. "Wir hatten Avid Xpress Pro auf den Systemen in unseren Büros installiert. Nach dem groben Schnitt teilten wir diese Systeme mit den Redakteuren. Der Projekt-Master lag auf dem Avid Unity System, aber wir waren alle untereinander vernetzt. Also zog ich mir jeden Morgen als Erstes eine aktuelle Kopie des Projektes auf unseren Computer, sodass mir sofort die neuesten Updates zur Verfügung standen."

"Avid Xpress Pro in Verbindung mit Avid Unity vereinfachte meine Arbeit deutlich."

Avid Xpress Pro bot ihm eine schnelle und bequeme Plattform zur Darstellung verschiedener Cuts und zum Experimentieren. "Dadurch hatte ich einen separaten und sicheren Platz, um verschiedene Dinge auszuprobieren," erklärt er. "Ich konnte verschiedene Hintergrundvarianten für die Green-screen-Elemente ausprobieren, die neuesten Schnitte betrachten und anfallende Arbeiten ohne Verzögerung bewältigen. Avid Xpress Pro in Verbindung mit Avid Unity ermöglichte mir den optimalen Zugang zu allem, was bisher an Aufnahmen vorlag. Das vereinfachte meine Arbeit deutlich."



Wright benutzte die Avid Xpress Pro Software auch auf seinem Notebook bei der Arbeit vor Ort mit dem Regisseur Andrew Adamson (Shrek, Shrek 2). "Es war einfach erstaunlich," meint Wright. "Wir befanden uns draußen im Wald, irgendwo



im Niemandsland. Wenn nun Andrew auf irgendeine Szene im Film Bezug nehmen wollte, konnte ich ihm diese innerhalb von Sekunden liefern, noch vor der Aufnahme der neuen Szene, die wir gerade einspielten."

Auch der leitende Sound Editor Richard Beggs (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban; Apocalypse Now) sah sich bei der Soundkreation für Narnia mit einer interessanten Herausforderung konfrontiert. Der Film ist als Phantasiebild konzipiert, aber Adamson beabsichtige keineswegs, dass er auch so klingen sollte.

"Der Regisseur bestand auf einen sehr organischen und realen Sound," sagt Beggs, der beim Sound Editing mit einem Digidesign Pro Tools|HD System arbeitete. "Er wollte keinesfalls, dass der Film nach Science Fiction oder Fantasy klang, er wollte eine Art akustische Wirklichkeit als Basis erschaffen. Daher konnten wir nicht ausschließlich mit imaginären Sounds arbeiten."

"Wir mussten die Welt von Narnia als etwas real Existierendes begreifen.", fügt er hinzu. "In gewisser Hinsicht ist dies schwieriger als die Erschaffung von Fantasy-Figuren. Denn, niemand weiß, wie eine Fantasy-Figur klingt. Es gibt jedoch jede Menge Vorstellungen davon, wie ein Löwe zu klingen hat. Das bedeutete für uns wirklich harte Arbeit, um natürliche Grenzen nicht zu überschreiten und gleichzeitig überzeugend zu wirken und so dramatische Spannung aufzubauen."

Der First Assistant Editor Josh Campbell musste für den Film viele Grenzen überschreiten. "Er transportierte unsere Laufwerke in einer dieser coolen, leuchtend gelben DJ Boxen, die zur Aufbewahrung von Vinylscheiben verwendet werden. Er sah aus wie 'Mr. Digital' als er den Nachtflug nach Prag bestieg.," sagt Evan-Jones während er Campbells Anblick beschreibt, wie dieser um die Welt flog, um Editing-Suiten zu organisieren und die Updates der digitalen Dateien auf 500 GB Laufwerken zu überbringen.



"Ich konnte die Dateien auf ein Avid LANshare System übertragen, egal wo wir uns befanden, und die Arbeit sofort wieder aufnehmen," sagt Campbell.

So konnte das Editing Team Daten zwischen mindestens sechs Schneiderräumen austauschen - zu unterschiedlichen Zeiten und an verschiedenen Orten, überall auf der Welt. "Die Verschiebung all dieser Daten funktionierte überraschend gut," sagt Campbell.

Evan-Jones stimmt zu, dass der weltumspannende Produktionsablauf fast problemlos ablief – auch dank der Interoperabilität des digitalen Editing und Shared-Storage Setups. "Das ist ein entscheidender Pluspunkt bei der Entscheidung für den Einsatz von Avid-Lösungen. Sie sind der Standard – besonders wenn dein Schneiderraum aus vier großen Flight Cases besteht."

***"Mit Avid DNxHD hatten wir
sechs bis zehnmahl mehr
Speicherplatz zur Verfügung."***

Campbell war auch an der Aufbereitung der digitalen, High-Definition Aufnahmen beteiligt. Der Film wurde im Super 35mm Filmformat aufgenommen, was noch reichlich Möglichkeiten zur Nachbereitung offen ließ – eine entscheidende Anforderung bezüglich der CG Effekte, die später hinzu gefügt werden sollten. Das Negativ wurde sowohl auf HDCAM als auch gleichzeitig auf Beta SP Tape übertragen, welches nach Standard Definition konvertiert und in die Avid Film Composer Systeme importiert wurde.

Campbell und sein Assistant Editor Blake Manequis verwendeten die HDCAM Tapes zur Erstellung von drei HD Screen-

ings unter Zuhilfenahme von Avid Media Composer Adrenaline HD Systemen. Durch die Verwendung der Avid DNxHD Encoding Technologie konnten sie die Dateigröße stark reduzieren und trotzdem eine Bildqualität erzielen, die auch dann phänomenal war, wenn man den Film auf eine 18 Meter große Leinwand projizierte.

Campbell schätzt, dass der Einsatz von Avid DNxHD Encoding dem Editing Team effektiv sechs bis zehn Mal mehr Speicherplatz zur Verfügung stellte. Bei 3 TB Speicherkapazität auf ihren HD Systemen wären sie in der Lage gewesen, vier bis fünf Stunden unkomprimiertes HD Filmmaterial zu speichern. Im Vergleich hatten sie durch den Einsatz des Avid DNxHD Codecs die Möglichkeit, mehr als 20 Stunden HD Material zu speichern. "Die bildliche HD-Darstellung war erstaunlich und die Einsparungen enorm," sagt Campbell. "Wir sind begeistert!"

Für das Narnia Team waren für den erfolgreichen Post-Workflow die Zuverlässigkeit und die Interoperabilität von entscheidender Wichtigkeit. "Die Systeme arbeiteten unglaublich flexibel und kommunikativ. Alle waren in der Lage, miteinander zu kommunizieren. Das war für uns von immenssem Wert und das ist der Grund, weshalb es für uns nicht zuträglich gewesen wäre, beispielsweise mit einer Apple Final Cut Lösung zu arbeiten," erklärt Campbell.





Die Geisha

Enthüllung einer unerzählten Geschichte

“Eine Geschichte, wie die meine sollte niemals erzählt werden.” Mit diesen Worten beginnt der Film *Die Geisha* und damit wird der Vorhang des Schweigens gelüftet und eine seltene Innenansicht einer japanischen Geisha erzählt. Der Film basiert auf dem 1997 erschienenen Bestseller von Arthur Golden und wurde von dem Oskar-Gewinner Rob Marshall (Chicago) verfilmt. Die Story erzählt das Leben von Nitta, einem jungen Mädchen aus einem Fischerdorf, das an ein Geisha-Haus in Kyoto im Alter von neun Jahren verkauft und dazu ausgebildet wurde, eine der Frauen zu werden, die japanische Gentlemen durch ihre exzellenten Umgangsformen und ihr gutes Auftreten über Jahrhunderte hinweg unterhielten.

Um einen exotischen Schauplatz für diesen Film zu inszenieren, wurde ein ganzer Geisha Distrikt mit altertümlichen Strassen und einem sich durchschlängelnden Fluss in Ventura County, California, für die Außenaufnahmen gebaut. 15 Tage wurde vor Ort in Japan an verschiedenen Schauplätzen gedreht, während die Innenwelt des Films akribisch genau auf drei Sound Stages auf dem Sony Pictures Gelände in Los Angeles erschaffen wurde. Die ganz anders verlaufende Postproduktion half, die extrem detaillierte Welt in visueller und tontechnischer Hinsicht zu realisieren und die Zuschauer in diese Subkultur hineinzuziehen. Die Zuschauer können hinter Vorhänge schauen, sich durch Gassen bewegen, entfernte Tempelglocken hören oder das Rascheln der Kimonos und das Schlurfen der Füße auf

Tatamimatten. Um die Ästhetik auf gesamter Filmlänge aufrecht zu erhalten, war eine enge Zusammenarbeit zwischen Regisseur, Bild-Editoren und dem Soundteam erforderlich. Editor und Oskar-Gewinner Pietro Scalia (Gladiator, Black Hawk Down, JFK) arbeitete mit einem der drei Avid Film Composer XL, die alle mit einem Avid Unity MediaNetwork Shared Storage verbunden waren, und gibt Einblick in seine erfolgreiche Arbeit. “Der Look ist sehr exquisit. Die Schönheit zeigt sich in den bestens handwerklich zusammengesetzten Elementen, die harmonisch so sehr zusammenwirken” sagt er. “Ich wollte einen poetischen und lyrischen Film in derselben Tradition der klassischen japanischen Filme von Kenji Mizoguchi und Yasujiro Ozu machen. Das waren meine Vorbilder und meine Inspiration.”

Zusammen mit Scalia arbeitete der Associate Editor Valerio Bonelli an seinem eigenen Film Composer XL und Assistent Seth Clark benutzte ein drittes System. Alle Schnitte, Farbkorrekturen, Vorschauen der visuellen Effekte sowie vorläufige Sound-Arbeiten wurden mit den Avid-Editing-Systemen und dem Shared Storage Setup gemacht. Das ermöglichte dem gesamten Team, schnell und umfassend alle vorstellbaren kreativen Möglichkeiten von visuellen bis hin zu Audio-Elementen auszuschöpfen. Besonders die Möglichkeit, gleichzeitig an denselben Projekten und Mediadaten mittels dem Avid Unity MediaNetwork zu arbeiten, ermöglichte dem gesamten Film-Editing-Team mehr Zeit für die künstlerische Arbeit zu haben.

Scalia benutzt absichtlich die japanische Schlichtheit und einfache Designstruktur und verband sie mit Regisseur Marshalls choreographischen und musikalischen Talenten, um eine moderne visuelle Interpretation einer klassischen Geschichte zu geben.

“Ich benutzte das AniMatte-Tool, mit dem ich jeden Frame in eine Moving Matte verwandeln konnte, um eine Art Wassereffekt im Bild zu erzeugen”

“Das Ganze hat seinen ganz eigenen Fluss,” sagt Scalia. “Ich versuchte die Übergänge von einer Szene oder von einer Zeitspanne zur anderen so flüssig wie möglich zu gestalten. Sogar die Augen der Schauspielerin erinnerten an Wasser; dort hat



alles seinen Anfang. Sie stammt aus einem Fischerdorf und ihre Augen sind wie Wasser. So wie wir das zu Beginn sehen, zieht es sich durch den ganzen Film.”

In der Auseinandersetzung mit diesem Thema, konnte Bonelli Farb-Ströme für verschiedene Szenen kreieren. “Es war sehr hilfreich, mit Avid Multi-Tracks zu arbeiten,” sagt er. “Ich hatte 14 Videospuren mit Layern und ich benutzte das AniMatte-Tool, mit dem ich jeden Frame in eine Moving Matte verwandeln konnte, um eine Art Wassereffekt bei den im Bild wandernden Farb-Strömen zu erstellen.”

“Es gab viele Farbkorrektur-Arbeiten und der Film Composer verfügt über diese großartigen Farbkorrektur-Tools, die ich sehr hilfreich fand, um visuelle Effekte zu erzeugen und diese zu korrigieren,” fügt Bonelli hinzu.

Das Wasser-Thema zog sich auch in das Sounddesign hinein. “Zweidrittel des zweiten Show-Reels ist Regen,” sagt Sounddesigner Harry Cohen. “Wir benutzten hunderte von Texturen, damit der Regen sich alle paar Sekunden änderte und niemals monoton wurde.”

Die ganze Musik, Sounddesign, ADR und Sound-Effekte wurden bei Soundelux in Hollywood mittels Digidesign Pro Tools digitaler Audio-Workstations erstellt. Die abschließende Mischung wurde bei der Cary Grant Stage von Sony Pictures mittels mehrerer Pro Tools|HD Systeme gemacht.

“Wir waren bei Sony in Culver City und die Sound-Crew war um die Ecke in Hollywood,” sagt Bonelli. “Sobald wir neue

Sequenzen hatten, haben wir diese als OMF-Files aus dem Film Composer ausgegeben und sie an Soundelux gesendet. Sie konnten sie automatisch öffnen, weil alle Metadaten von Anfang an in ihrem Pro Tools waren. Wenn sie also irgendwas vermissten, konnten wir es sofort senden. Zum Beispiel acht Rollen in fünf Sekunden über das Internet. Wir machten Änderungen bis zur letzten Minute. Alles was wir in unserem Avid-System eindigitalisierten, musste nicht konvertiert werden; es konnte sofort im Pro Tools ohne Probleme geöffnet werden."



„Wenn Du es schaffst, die Zuschauer vom ersten Moment an zu packen und ihre Aufmerksamkeit über den ganzen Film hin fesseln kannst, dann kannst du vielleicht beeinflussen, wie sie sich am Ende fühlen.“

Die Kombination der akribisch gestalteten Geräuschkulisse und dem exakten Schnitt zeigt, wie eng dies alles zusammenwirkt. "Wir hatten im Avid wunderbare Tools zur Verfügung," sagt Scalia. "Wir konnten Sound und Bilder erzeugen, um Emotionen im Publikum und Dramatik hervorzurufen. Es ist wichtig, von der ersten Einstellung an das Publikum zu erreichen - wie zum Beispiel in der ersten Szene in Gladiator, bei der eine Hand durch ein Kornfeld streicht und so das Publikum an einen bestimmten Ort und in eine andere Zeit bringt. Oder wie der Beginn von Die Geisha: ein Sturm zieht auf, mit gigantischen Wellen auf einem gigantischen Ozean. Das Element Wasser ist Bestandteil der ersten Einstellung."



Impressum

DIVA ist eine Informationszeitschrift für alle Avid-Anwender. Die Verwendung des Inhalts ist nur nach Absprache mit der Redaktion erlaubt.

Herausgeber: Avid Technology GmbH, Zeppelinstr. 1, 85399 Hallbergmoos, Tel. +49 (0)8 11 55 20-0

Verantwortlich im Sinne des Pressegesetzes: Mathias Eckert

Redaktion: Veronika Lode, Tel. +49 (0)8 11 55 20-373, Schlussredaktion: Michael Dalock-Schmidt, Tel. +49 (0)8 11 55 20-371

Anzeigenannahme: Veronika Lode, Tel. +49 (0)8 11 55 20-373

Gestaltung: Schindler's Werbung, Salzbergweg 8, 85368 Wang a.d. Isar, Tel. +49 (0)8761 60 80 7, Fax +49 (0)69 79 12 14 473

Produktion: Pinsker Druck, Pinskerstr. 1, 84048 Mainburg, Tel. +49 (0)8751 86 19-0, Fax +49 (0)8751 86 19-20

King Kong

Monsterpower für Heldenkino

King Kong ist wirklich ein Biest! Und es war eine wahrlich große Herausforderung in der Postproduktion mit seinen mehr als 3.200 Final-Shots, die aus dem Live-Action Footage herausgefiltert wurden und unzähligen Visual Effects Shots: Dreh und Editing dauerten trotzdem nur 18 Monate.

“Ein Projekt dieser Größe hätte kein anderes System geschafft,” sagt Avid Editor Jabez Olssen über die vielen Avid Editing und Shared-Storage Systeme, die eingesetzt wurden, um das von Regisseur Peter Jackson produzierte dreistündige Remake des Klassikers von 1933 zu schneiden. Olssen arbeitete mit Editor Jamie Selkirk (*Lord of the Rings: Return of the King*) und einem zehnköpfigen Team von Assistenten zusammen und setzte sein volles Vertrauen in Avid-Lösungen.

Die Produktionsfirma Big Primate Pictures nutzte für das Editing neun Avid Media Composer Adrenaline Systeme, zwei Avid Unity MediaNetwork Shared-Storage Lösungen mit je 9,6 Terabyte (TB) und ein Avid Xpress Pro. Die für Visual Effects zuständige Firma Weta Digital arbeitete mit zwei Media Composer Adrenaline, verbunden mit 4 TB der Avid Unity LANshare Shared-Storage Lösung. Zu all dem ermöglichten 20 Digidesign Pro Tools|HD Workstations eine enge Zusammenarbeit mit dem Sound Editing Team: ein perfekter Postproduktionsworkflow.

Nicht nur King Kong selbst ist riesig, auch alles andere wurde gigantisch angelegt. Das Media Management war dabei keine Ausnahme. “Peter löscht ungern Daten,” erklärt Olssen. “Am liebsten behält er alle Daten im Avid Unity, für den Fall, dass er sie doch noch einmal benötigt. Es kann sein, dass er zu einer Szene zurückgehen möchte, die bereits vor einer Woche bearbeitet wurde, und wir müssen dann die Möglichkeit haben, diese sofort abzurufen.”

Die Postproduktionsteams mussten um die 100.000 Shots speichern, verwalten und nutzen ohne dabei auch nur einen File zu löschen. Um all diese Daten zu organisieren, legte das Editing-Team fünf getrennte Shared Projects mit der Avid Unity Lösung an: für Input (Film Dailies, Sound, Motion Capture und Visual Effects), geschnittene Sequenzen, fertige Visual Effects, Ausgabe und Archivierung. First Assistant Editor Dave Birrell war für die Verwaltung der endlosen Mediamengen zuständig, die in der Editing-Abteilung ankamen oder von dieser abgingen. Dazu gehörte auch das Handling von Pre-

vis-Sequenzen, Sequenzen, die vorab visualisiert wurden bevor das Shooting selbst erfolgte, das Loggen der Live-action Dailies, das Bearbeiten von ausgewählten Szenen für das 2k Scanning, das Importieren der Computer Graphics Animationen und der Effekt Shots in verschiedenen Bearbeitungsphasen und die Ausgabe der Sequenzen an andere während der Entstehung des Films. "Es war ein ständiger Wechsel," sagt Birrell. "Wir bildeten sozusagen das Durchgangstor aller Bild- und Sound-Medien."

Zwei weitere Avid Unity MediaNetwork Shared-Storage Systeme ermöglichten den gleichzeitigen Zugriff auf Medien und Dateien. Ein System war im Picture Editorial Department von Big Primate in Wellington, Neuseeland, installiert und das andere als mobile Station stets mit Jackson unterwegs, der den Fortschritt der bearbeiteten Cuts stets verfolgen wollte: am Set, während der Bearbeitung selbst oder zu Hause. "Ohne Shared Projects und ohne die Möglichkeit von einem zum anderen Avid Unity zu laden und Medien zu verschieben, hätten wir dieses Projekt nie stemmen können. Vor allem nicht gegen Ende des Projekts. Wir bekamen circa fünfmal täglich bis zu 200 Visual Effect Shots. Gewöhnlich wurden diese Shots sofort im Schneiderraum benötigt und in dem Moment, in dem die Shots im Schnitt waren, benötigten wir sie auch gleich wieder bei den Assistenten und im Sound, weil das Band am selben Tag geschnitten wurde," sagt Birrell.



Der Film ist sehr Effekt-lastig und daher konnten komplette Computer Graphics Szenen sogar schon vor dem Shooting selbst erstellt werden. Das Editingteam musste also mit konventionellen Produktions- und Postproduktions Workflows und gleichzeitig mit integrierten digitalen Editing und Shared-Storage Workflows jonglieren. "Durch das Überlappen aller Produktions- und Postproduktionsphasen konnten wir jedoch weitaus effizienter arbeiten," fügt er hinzu. "Wenn wir mit der Bearbeitung der Szenen gewartet hätten bis das gesamte Footage im Kasten war, hätte es sicherlich ein weiteres halbes Jahr oder sogar noch länger gedauert bis der Film fertig gewesen wäre."

Die Fähigkeiten des Media Composer Adrenaline Systems, verschiedene Ausgangsformate und Auflösungen einfach in einer Timeline zu verwenden, war ein unentbehrliche Unterstützung für uns in diesem komplexen Workflow, da die Editoren egal welches Material einfach importieren konnten – Standard Definition Dailies als Avid Media (mit Sicherungskopie auf Betacam SP) oder High Definition Dailies auf HDCAM SR aus der Telecine, QuickTime Dateien vom Visual Effects Team oder 24-bit Broadcast WAV Dateien von der Sound-Abteilung. Und wir konnten sofort mit der kreativen Arbeit des Schnitts zu beginnen. Das Editingteam nutzte die 24 Video- und Audio Spuren des Systems, um das Projekt zu organisieren und zu verwalten. Zum Einsatz kam vor allem das Clip Colors Feature, um schnell verschiedene Typen der Shots erkennen zu können: Dailies wurden zum Beispiel Grau gekennzeichnet, temporäre Effect Shots Gelb und finale Effect Shots Zyan.

Der Locator des Media Composer Adrenaline Systems wurde aufgrund der riesigen Menge an Visual Effects Shots eingesetzt. "Wir nahmen das Daily, das der Visual Effect Shot werden sollte, legten einen Locator darauf und gaben diesem eine Visual Effect Nummer. So hatten wir die Möglichkeit, anhand des Locators und der Visual Effect Nummer, den Shot das ganze Projekt hindurch wiederzufinden," sagt Birrell. "Ein sehr beliebtes Feature im Locator-Fenster war die Möglichkeit, alle Locator der Dailies mit Hilfe einer 'tab-delimited' Textdatei in den aktuellen Track der Visual Effekte zu transferieren, bevor der Track versendet wurde. Sobald diese Shots als EDL oder AAF rausgingen, hatten sie also einen Locator, der die Szene und den Shot kennzeichnete. Früher hätte man das manuell machen müssen. Dadurch, dass wir uns das manuelle Kennzeichnen ersparten, konnten wir alles viel schneller bearbeiten."

Das Media Composer Adrenaline System arbeitete während des gesamten Editingprozesses mit frame-genauen 24p Material einfach und effizient. "Avid ist die absolute sichere und



zuverlässige Lösung im Umgang mit Film-Informationen," sagt Birrell.

Unweit der Editing Suiten standen bei Weta Digital zwei Media Composer Adrenaline Systeme, angebunden an ein Avid Unity LANshare Shared-Storage System, um die Erstellung der Visual Effect Sequenzen zu unterstützen. "Ich glaube, dass es von den meisten Shots 20 oder 30 Versionen gab. Manche hatten sogar 150," sagt Visual Effects Editor Matt Holmes.

Ein aufregender Shot zeigt das Ufer von Skull Island und schwenkt dann über die Insel, um den gigantischen Schutzwall, die Einheimischen und den Dschungel zu zeigen.

"Avid ist die absolut sichere und zuverlässige Lösung im Umgang mit Film-Informationen."

Dann wurde wieder Ann Darrow (Naomi Watts) gezeigt, wie sie dem Monster geopfert werden soll. "Der Shot wurde in einzelnen Miniatur-Sets erstellt; davon gab es insgesamt neun," sagt Visual Effects Editor Lucas Putnam.

"Die Real-Time Leistung ist wirklich beeindruckend," fügt er hinzu. "Das Adrenaline so viel schneller als die älteren Avid Systeme, die wir einsetzten – man kann gar nicht genug betonen, wie wichtig schnelles Arbeiten bei diesem Projekt war."

Die verschiedensten Daten wurden dem Effects Editor täglich auf Festplatten geliefert, während alle Avid Media Files und Effect Shots, die noch im Gange waren, mit den Bild-Editoren über das Internet ausgetauscht wurden. Der Effects Editor startete seine Arbeit mit 2,5 TB Speicher, doch wurde schnell klar, dass dies nicht reichte. "Wir benötigten weitere 2,5 TB für das LANshare," sagt Holmes.

Speicher umzuverteilen war sehr einfach, fügt er hinzu, "Das LANshare selbst stand einige Stockwerke entfernt, aber mit dem Administration Tool konnte ich die komplette Verwaltung direkt von meinem Arbeitstisch aus erledigen."

Um das Sound Editing, Sound Design, ADR, Foley, Music Editing und Mixing zu bewerkstelligen, wurden 20 Pro Tools|HD Audio Workstations eingesetzt. "King Kong war ein unglaublich komplexes Projekt, mit sehr vielen Locations, Figuren, Effekten und das meiste davon wurde extra für

den Film aufgenommen," sagt Supervising Sound Editor Mike Hopkins.

"Wir mussten die Originalsounds von New York im Jahre 1933 mit den damaligen Auto- und Flugzeugmotoren, wie auch alle Figuren- und Umgebungsgeräusche auf Skull Island erstellen. Das Soundteam verbrachte für die Aufnahmen acht Tage in fünf Nationalparks in Borneo und reiste dafür tief in den Dschungel, um Sounds ohne Boots- und Generatorengeräusche aufzunehmen. Diese Inselgeräusche wurden mit 96k aufgenommen, damit das Soundteam die Möglichkeit hat, den Pitch runter zu regeln, damit sie zu der unheilvollen Stimmung des Films passten."

Es wurde auch sehr viel Zeit darauf verwendet, Kongs Stimme zu erstellen, die der Supervising Sound Editor und Sound Designer Ethan Van der Ryn als "das Herz und die Seele des Charakters" beschreibt. Menschliche und Elemente aus der Tierwelt wurden von Sound Designer Brent Burge miteinander kombiniert, um Kong sein charakteristisches Brüllen und Schreien zu geben. "Die emotionale Tragweite von Kongs Stimme ist die Leistung von Andy Serkis," sagt Van der Ryn über den Schauspieler, der alle Szenen Kongs während der Produktion spielte. "Wir haben ihn in das ADR-Studio gebracht und er musste jede Szene stimmlich vervollständigen. Wir haben das direkt in das Pro Tools System mit 192k aufgezeichnet, so hatten wir wieder die Möglichkeit, den Pitch maßgeblich runter zu regeln. Brent fügte all dem verschiedene aufgezeichnete Tierlaute hinzu – Löwen, Tiger, ein kleiner Elefant, ein Bär und Gorillageräusche. All das in einer einzigen Stimme."

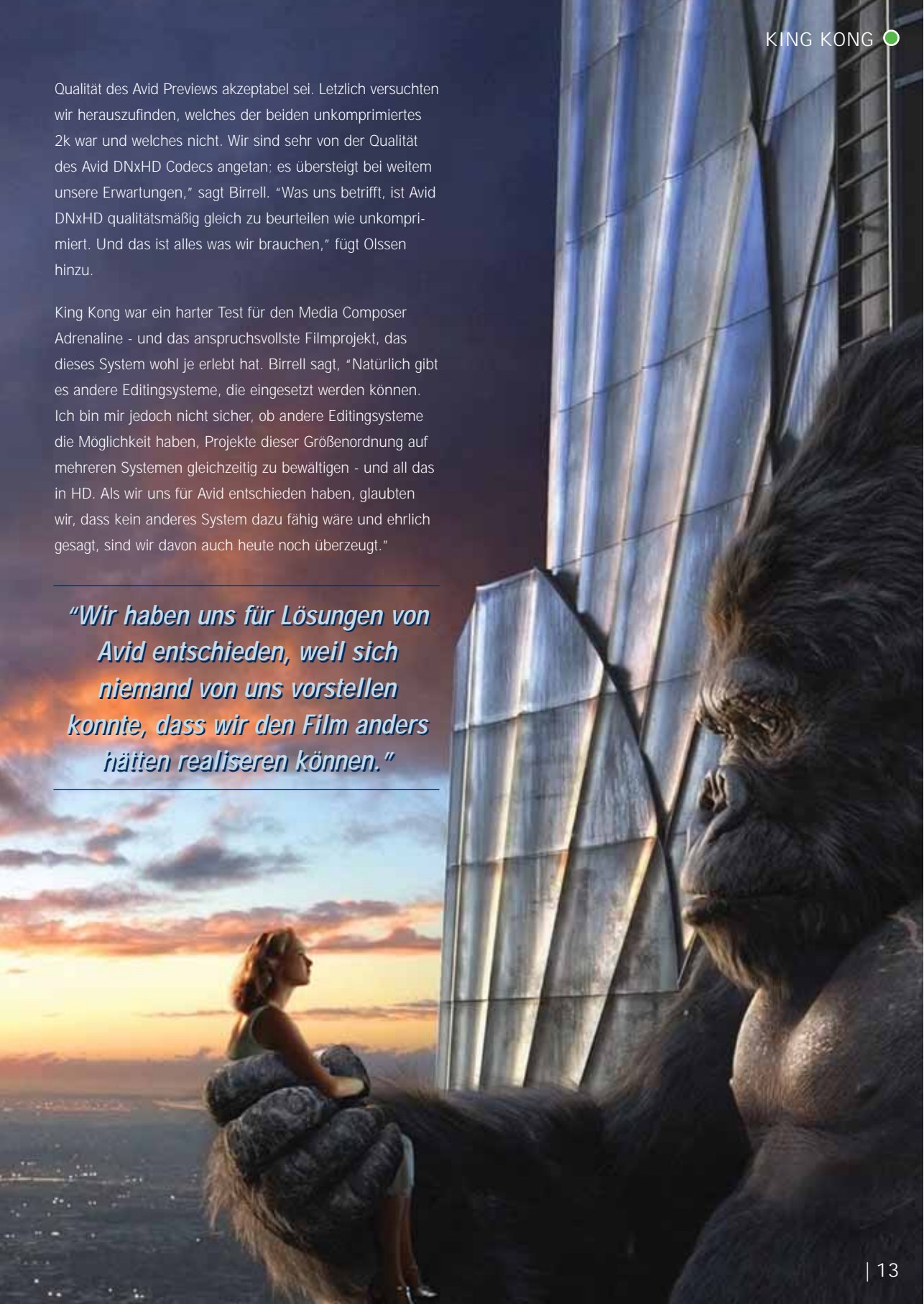
Die Macher des Films erwarteten bei King Kong alle paar Tage neue Schnitte und neu bearbeitete Visual Effects. Um das Erstellen neuer Workprints für jede Version zu beschleunigen, entschied Jackson HD Screenings einzusetzen. Das Editingteam stattete daher eines der Media Composer Adrenaline Systeme mit einer HD-Card aus für HD Previews.

Qualität stand immer an höchster Stelle. Bevor man also das erste Preview in Händen hielt, wurden diese einem Test unterzogen, um sicherzugehen, dass die mit dem Avid DNxHD Codec auf dem Media Composer Adrenaline HD System erstellten HD Previews mit einem Film Print mithalten können. "Wir haben den Trailer mit einem Avid erstellt, exakt so wie ein anderer, der in 2k erstellt und ausbelichtet wurde. Wir haben Demo-Screenings laufen lassen, um zu sehen ob die

Qualität des Avid Previews akzeptabel sei. Letzlich versuchten wir herauszufinden, welches der beiden unkomprimiertes 2k war und welches nicht. Wir sind sehr von der Qualität des Avid DNxHD Codecs angetan; es übersteigt bei weitem unsere Erwartungen," sagt Birrell. "Was uns betrifft, ist Avid DNxHD qualitätsmäßig gleich zu beurteilen wie unkomprimiert. Und das ist alles was wir brauchen," fügt Olssen hinzu.

King Kong war ein harter Test für den Media Composer Adrenaline - und das anspruchsvollste Filmprojekt, das dieses System wohl je erlebt hat. Birrell sagt, "Natürlich gibt es andere Editingsysteme, die eingesetzt werden können. Ich bin mir jedoch nicht sicher, ob andere Editingsysteme die Möglichkeit haben, Projekte dieser Größenordnung auf mehreren Systemen gleichzeitig zu bewältigen - und all das in HD. Als wir uns für Avid entschieden haben, glaubten wir, dass kein anderes System dazu fähig wäre und ehrlich gesagt, sind wir davon auch heute noch überzeugt."

"Wir haben uns für Lösungen von Avid entschieden, weil sich niemand von uns vorstellen konnte, dass wir den Film anders hätten realisieren können."





Syriana

Die Alchemie des Editing: Wissenschaft trifft Kunst

Das mit dem Academy Award ausgezeichnete Skript für *Traffic* von Stephen Gaghan beinhaltet drei Handlungsstränge, die sich alle im Umfeld von Drogenkriegen entwickeln. Gaghan richtete sein Hauptaugenmerk in seinem neuesten, durch Robert Baers 2002 veröffentlichten Roman *See No Evil: The True Story of a Ground Soldier in the CIA's War on Terrorism*, inspirierten Drehbuch, auf die Kontroversen der Ölindustrie.

Während sich der Film mit einer Vielzahl von Themen zu Macht und Überleben auseinandersetzt, werden die verschiedenen Handlungsschemata durch sehr persönliche Geschichten angetrieben: ein CIA-Agent (George Clooney) entdeckt die versteckte Wahrheit unter dem selbst gewählten Beruf; ein junger Börsenmakler (Matt Damon) wird mit einer familiären Tragödie konfrontiert und entwickelt dadurch die Bereitschaft zu einem gefährlichen Bündnis.

Gaghan, der in diesem Polit-Thriller auch Regie führte, arbeitete mit Steven Soderbergh, Clooney und deren Produktionsfirma "Section Eight" zusammen. Wirft man einen Blick auf die Drehorte oder auf die Editing Studios in New York und Los Angeles, so ist dieser \$50 Mio. Film wahrlich eine weltweite Produktion - auch, weil er auf freche Art und Weise Amerikas Motivationen und Handlungsweisen aus der Perspektive eines Außenseiters beleuchtet. Assistant-Editor Ryan Murphy sagt, "US-Bürger haben nicht immer eine klare Vorstellung davon, wie sie in anderen Ländern gesehen werden. Dieser Film stellt einige dieser Standpunkte dar, die uns in der Regel nicht nahe gebracht werden."

Editor Tim Squyres, dessen ausgezeichnete Reputation auch auf seiner erfolgreichen Zusammenarbeit mit Regisseur Ang Lee basiert, ist in der internationalen Szene aufgrund seiner Cutting-Tätigkeiten in fremden Sprachen als auch wegen seiner von Schauspielern und der Crew unabhängigen Arbeitsweise kein Unbekannter. Squyres Interesse an diesem Projekt wurde durch das mehrdimensionale Skript für *Syriana* geweckt. Er infiltrierte eine ausgeklügelte Methodik in den Schneiderraum, indem er mehrere Handlungsstränge einer komplexen Story zu einem straff gestalteten Thriller zusammenführt.

Squyres und Murphy bauten ihre Editing Suites in der Post Factory in New York auf. Das Setup umfasste zwei Macintosh-basierte Avid Film Composer XL Systeme, die mit einem Avid Unity MediaNetwork Shared-Storage System mit einem gemeinsam nutzbaren Terabytespeicher verbunden waren. Die Aufnahmen wurden von 35mm Film digital auf Festplatte übertragen und an die Post Factory weitergegeben, wo das Material in das Shared-Storage Setup integriert wurde. Im Januar 2005 beendeten Squyres und Murphy bei Pivotal

Post in Santa Monica, Kalifornien, den Schnitt mit einer Laufzeit von zwei Stunden. Gaghan tat sich dort mit den beiden zusammen. Dort entwarfen sie mehr als ein Duzend zusätzlicher Versionen des Films, die sie alle mit Hilfe des Film Composer Systems organisierten und speicherten.

"Für den ersten Schnitt editierte ich die Szenen in der Reihenfolge des Originalskripts. Wir konzipierten jede Story in einer Reihenfolge, die in sich Sinn machte," sagt Sqyres. Diese erste Zusammenstellung dauerte dann drei Stunden und 50 Minuten. Nachdem viele Szenen bezüglich des Faktors Zeit nicht voneinander abhängig waren, warfen Sqyres und Murphy die Reihenfolge des Skripts über Bord und schufen sich so die Möglichkeit zu nahezu unzähligen, verschiedenen Anordnungen.

Sqyres war bereits 1992 bei Beta-Testläufen verschiedener Avid Systeme tätig und arbeitet schon seit mehr als einem Jahrzehnt mit dem Film Composer System. "Da Tim bereits seit so langer Zeit Erfahrungen gesammelt hatte, kam es immer wieder vor, dass er Kollegen von speziellen Features erzählte, von denen diese gar nichts wussten," berichtet Murphy. "Tim benutzt viel häufiger Pop-Up Fenster als irgendein anderer Editor, den ich kenne. Er arbeitet damit statt mit mehreren Monitoren und reduziert so den Umfang seiner Timeline. Dann öffnet er alle Takes einer Szene in Pop-Up Fenstern, stapelt diese visuell und sucht dann das Beste aus." Sqyres fügt hinzu, "Da für Syriana so viel Zeit auf die Auswertung verschiedener Sequenzen und Versionen einzelner Szenen investiert werden musste, war ich wirklich dankbar, dass ich die Reverse Frame Match Funktion des Film Composer Systems zur Verfügung hatte. Die Dupe Detection Funktion war eine große Erleichterung."

„Avid Xpress Pro ist einfach eine großartige Lösung, wenn man als Editor mobil sein muss.“

Gelegentlich besuchte er auch den Drehort und nahm sein Editing System mit sich: ein Macintosh G4 Notebook mit Avid Xpress Pro Software, Avid Mojo Hardware und einigen FireWire Laufwerken. "Der Einsatz von Avid Xpress Pro war wirklich aufregend," erklärt Murphy. "Immer wenn der Regisseur Tim am Drehort haben wollte, schnappte der sich sein Notebook, ein Avid Mojo, sowie einige Laufwerke, und nahm diese mit. So konnte er im Hotelzimmer arbeiten, während weitere Aufnahmen gemacht wurden. Der Regisseur kann dann zu ihm, um mit ihm zusammen an verschiedenen Szenen zu feilen."

Sqyres editierte eine ganze Reihe von Shows auf dem Avid Unity Shared-Storage System. "Ich bin begeistert. Es erleichtert uns beiden die Arbeit erheblich, wenn wir uns nicht sorgen müssen, dass wir zufällig an derselben Szene arbeiten und die Unterschiede dann abgleichen müssen. Wenn verschiedene Leute zur selben Zeit an ein und derselben Sache arbeiten, ist das Avid Unity die denkbar beste Lösung."

Murphy lobt auch die Anpassungsfähigkeit des Avid Unity Shared-Storage Systems. "Ich kann es konfigurieren, wie ich möchte. Momentan arbeiten wir mit 24 40-Gigabyte Medienpartitionen. Wir halten diese relativ klein, um die Kontrolle über die Sicherungskopien nicht zu verlieren. Wir haben zwei Render-Partitionen mit jeweils 20 GB Größe. Und es gibt eine Partition, auf der unser Projekt und die Benutzereinstellungen gespeichert sind." Speziell bei kleineren Projekten erstellt er an verschiedenen Orten ein permanentes Sicherheits-Backup auf verschiedenen FireWire Laufwerken, anstatt die Medien ständig zu überwachen.



Syriana ist eine komplette Avid Produktion: die Soundarbeit, inklusive der letzten Abmischung, wurde vom Sound Editor Larry Blake überwacht und mit Hilfe verschiedener DigiDesign Pro Tools Systeme durchgeführt, während ein Avid DS Nitris System von Pivotal Post zur Vorbereitung der HD Vorschau Screenings zur Verfügung gestellt wurde. "Ich habe Final Cut Pro mehrfach genutzt. Acht von zehn Mal ist man mit Final Cut Pro gezwungen, zusätzliche Arbeitsschritte einzubauen, um das auszuführen, was Avid in einem Schritt erledigt. Avid stellt für mich eine elegantere und gleichzeitig einfachere Oberfläche zur Verfügung," sagt Murphy.

„Editing ist schlicht und ergreifend Kunst.“



Crash
Syriana
Capote
Tsotsi
Brokeback Mountain
March of the Penguins
The Constant Gardener
Memoirs of a Geisha
Howl's Moving Castle
A History of Violence
Cinderella Man
Hustle & Flow
Batman Begins
King Kong
Match Point
Munich
Street Fight
Walk the Line
War of the Worlds
The New World
Pride & Prejudice
Tim Burton's Corpse Bride
Good Night, and Good Luck
The Chronicles of Narnia:
The Lion, the Witch and the Wardrobe
Harry Potter and the Goblet of Fire
Charlie and the Chocolate Factory
Enron: The Smartest Guys in the Room
Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith
Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit

Überall dort, wo Profis arbeiten, finden Sie auch Avid. Diese Filme wurden alle mit Lösungen von Avid, Digidesign oder Softimage erstellt. Wir gratulieren allen Nominierten der 78. Academy Awards®.

Avid

www.avid.com