

lienähnlichen Zusammenhalt völlig autark leben. Anführer der Freundesclique ist der fünfzehnjährige Scipio, den der britische Kinderstar Rollo Weeks verkörpert, der bereits fünf Jahre zuvor mit Claus als Produzent in »Der kleine Vampir« seinen schauspielerischen Durchbruch feierte.

Neben anderen hervorragenden britischen Erwachsenenardarstellern gelang es Claus, Vanessa Redgrave für die Schlüsselrolle der Schwester Antonia zu gewinnen. Für die Verwirklichung des anspruchsvollen Kinovorhabens stützte er sich auch auf ein Produktionsteam von hochkarätigen Mitarbeitern, allesamt langjährige vertraute Teammitglieder und Weggefährten seiner bisherigen Produktionen: darunter Executive Producer Alexander Buchman (»Der kleinen Vampir«), Cutter Peter R. Adam (»Comedian Harmonists«, »Männerpension«, »Goodbye Lenin«), Setdesigner Matthias Kammermeier (»14 Tage lebenslänglich«, »American Werewolf in Paris«), Kameramann David Slama bvk (»Jede Menge Kohle«, »Roy Black Story«) sowie den amerikanischen Visual-Effects-Guru John Grower (»Tron«, »Star Trek«, »American Werewolf«).

Abenteuer-Location

Wie in der Buchvorlage Cornelia Funke ihre Geschichte in Venedig ansiedelte, gab es für Regisseur Richard Claus keine Alternative, die Verfilmung in der realen Kulisse der Lagune spielen zu lassen. Auch

wenn man es hier mit einem der kompliziertesten Drehorte Europas zu tun hat, bildet die Stadt mit ihrem besonderen Zauber und ihrem Labyrinth von Kanälen einen der atemberaubendsten Schauplätze. Hier sind die Drehbedingungen eine echte Herausforderung für jedes Filmteam: Was gewöhnlich per Lkw transportiert wird, muss hier auf Boote verladen werden, die sich durch überfüllte Wasserstraßen zwingen. »Dreharbeiten an einem Originalschauplatz wie Venedig sind reine Nervensache«, sagt Regisseur Richard Claus.

Viele der schönsten Szenen in »Herr der Diebe« spielen auf dem Wasser, wo der Wellengang jede Kameraarbeit zur Qual macht und dem Regisseur und seinem Team unendliche Geduld abverlangt. Es ist einfach nicht möglich, den gesamten Verkehr im Blickfeld oder in Hörweite auszusperrten. Ein beträchtlicher Teil der Aufnahmen wurde später unter erleichterten, studioähnlichen Bedingungen in einer gebauten Außenkulisse in Luxemburg ergänzt. An den echten Schauplätzen gelang es David Slama immer wieder mit der Kamera (Arriflex 535, Arricam ST/LT) der labyrinthischen Schönheit und dem Zauber der Stadt gerecht zu werden. Bei einer der dramatischen Wasserszenen, einer Bootsverfolgungsjagd auf dem Canale Grande, flüht der Herr der Diebe mit seinen Freunden auf der Flucht vor der Polizei in haarsträubendem Zickzackkurs durch die engen Kanäle. Bei einer Actionszene, in der die Kids mit ihrem kleinen

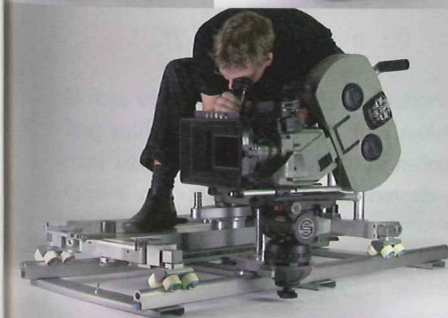
Motorboot aus einem Seitenkanal in den Canale Grande hinauspreschen, begleiteten sie drei Kameras in Booten. Beim Dreh im Herzen der Lagunen-Stadt bildete man eine lebende Kette aus Komparsen als natürliche Abgrenzung vor Schaulustigen, als sich die Kinder einen Weg durch die aufflatternden Tauben des Markusplatzes bahnen mussten und dabei von der Steadicam verfolgt wurden.

Nach vier Wochen Originalaufnahmen in Venedig zog das Produktionsteam nach Luxemburg, wo man in einem extrem detailgetreuen Nachbau ein Venedig-Außenset mit Kanälen von mehreren hundert Metern Länge und über einem Dutzend Brücken vorfand. Hier sollten viele der nächtlichen Straßenszenen und eine Reihe von Stunts entstehen, darunter einige gefährliche Passagen einer Bootsjagd. Die Kunst für den DoP bestand darin, Venedigs magisches Ambiente am Set nachzubilden und diese Aufnahmen mit jenen aus der echten Stadt auch lichttechnisch nahtlos zu verbinden. Dabei leuchtete David Slama das Grundlicht fürs Set mittels Helium-Ballons: »Bei den Dreharbeiten in Venedig hatten die Straßenlaternen nachts ein ganz spezifisches Licht mit einer magischen grünen Aura«, erinnert sich der Kameramann. »Wir versuchten, diese Lichtstimmung am luxemburgischen Außenset nachzukreieren.« Als der Lichtbestimmer im Hamburger Atlantik Kopierwerk sich etwas wunderte, und zu glauben schien, dass man ihm immer noch Material aus Venedig schicken würde, wusste Slama, dass die



sprinter

Dolly



Das Wichtigste in Kürze

- Neue FWS-Lenkung
- Lenkbar in Zug- und Schiebeposition
- Extreme Tiefpositionierung der Kamera
- Variable Plattform
- Zwei Positionen für Drehkreuz
- Verschiedene Sitzpositionen auch bei Stativeinsatz
- Werkzeugfreie Umrüstung von Rad- auf Schienenbetrieb in Sekundenschnelle
- Lenkeinschlag arretierbar
- Automatische Radienkorrektur bei Kurvenfahrten
- Stützen für platzsparenden Senkrecht-Transport im LKW

...und vieles andere mehr



Der neue Dolly "sprinter" von Movie Tech begeistert mit zahlreichen Innovationen, die in dieser Klasse bisher nicht geboten wurden. Neben diesen Highlights weist er eine ganze Reihe von technischen Verbesserungen auf, die das Arbeiten mit ihm am Set ganz wesentlich vereinfachen. Sehen Sie alle Details im Internet unter www.movietech.de.

Movie Tech AG
Martin-Kollar-Str. 9
D-81829 München

Tel: +49 (0) 89/43 68 91 3
Fax: +49 (0) 89/43 68 91 55
e-mail: info@movietech.de



Movie Tech

www.movietech.de

Illusion gelungen war. Kurz zuvor hatte übrigens Michael Radford die Venedig-Kulisse für seine Verfilmung von »The Merchant of Venice« genutzt. Nur wenige Monate nach den Aufnahmen zu »Herr der Diebe« wurde die traumhafte Kulissenkonstruktion nach über fünfjährigem Einsatz abgerissen. Weiterhin führte Claus in den luxemburgischen Delux-Studios auch die Innendrehn durch, während sich Cutter Peter Adam, der dem Produktionsteam mit seinem Avid Adrenaline von Venedig nachreiste, an gleicher Stelle sein neues Editinglager aufschlug.

Als abenteuerliche Behausung der Kinderbande im stillgelegten »Kino Stella« diente die Grundkonstruktion einer elisabethanischen Theaterkulisse, die von einer abgedrehten Vorgängerproduktion übrig geblieben war, und die Productiondesigner Kammermeier als Kinosaal umgestaltete.

Das Zauberkarussell

Viel Mühe erforderten die Filmsequenzen mit dem Zeiten-Karussell, das sich in der Geschichte auf Venedigs »Isola secreta« (Geheimnisinsel) befindet und dessen Zauberkraft seine Passagiere altern lässt – oder verjüngen kann. Produktions-Designer Matthias

Kammermeier, bereits bei Anthony Wallers »An American Werewolf in Paris« an der Seite von Richard Claus, übernahm die knifflige Aufgabe, das Karussell in stattlicher Größe real zu konstruieren. Laut Drehbuch sollte das Gefährt samt der riesigen dekorativen Fabelgestalten die es bevölkern, zu fantastischem Leinwandleben erweckt werden und zum Schluss sogar in sich zusammenfallen. Von der Vorgehensweise her beschloss das Visual-Effects-Team unter Leitung des amerikanischen VFX-Experten John Grower (»Star Trek«) gemeinsam mit der Abteilung Regie, Kamera, Ausstattung eine Kombination von Realbau im Originalmaßstab und nachgebautem Computermodell für die animierten Parts. Für die Aufnahmen erforderte die gigantische Originalkonstruktion eine gewaltige Studiohalle von einer Grundfläche von drei bis vier Fußballfeldern, die in einem stillgelegten Stahlwerkshangar im Süden Luxemburgs eingerichtet wurde.

Die Karussellkonstruktion umfasste fünf riesige Fabelwesen, die reihum angeordnet, durch Computermanimation auf der Leinwand zum Leben erweckt werden sollten. Bei der Realisierung folgte man dem Prinzip, möglichst alle Effekte, die analog realisiert werden konnten, im Realdreh zu lösen. Eine effektlastige Produktion à la »Harry Potter« war schon bud-

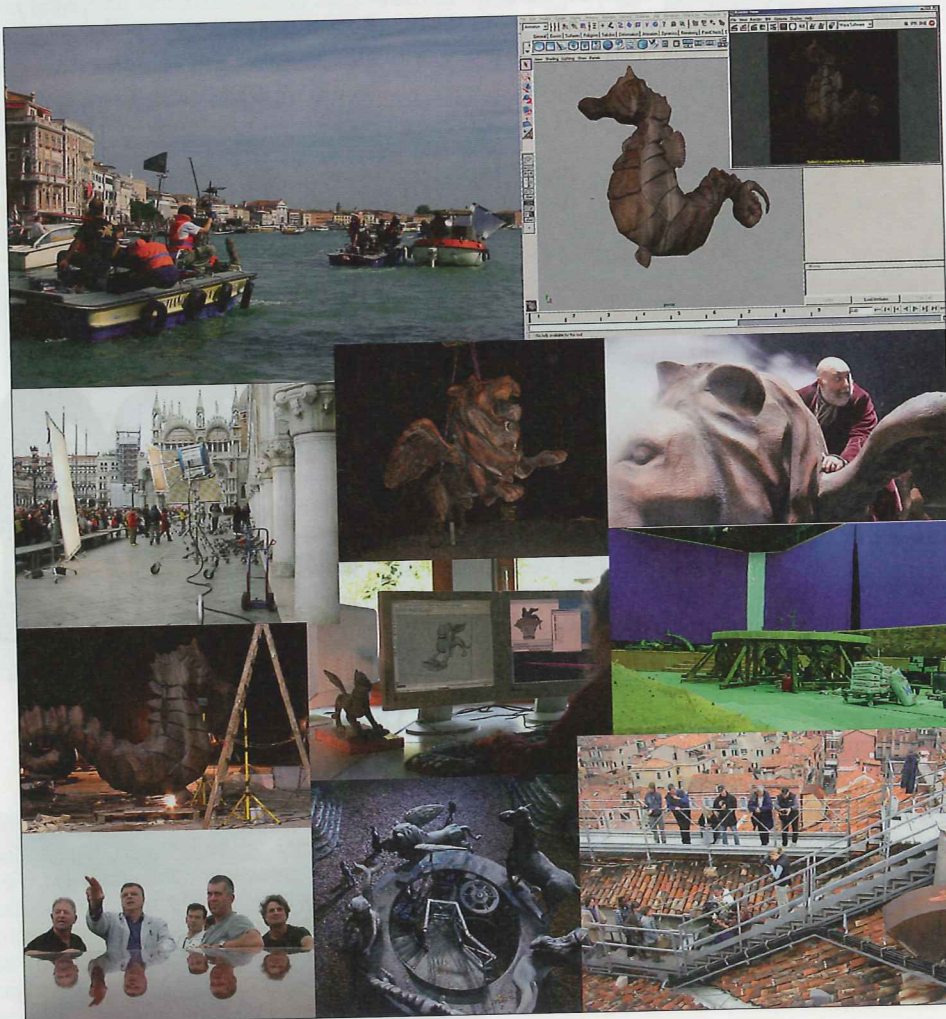
getmäßig nicht angesagt. So ließen sich eine ganze Reihe Shots wirkungsvoller und ökonomischer mit Plates und vor Bluescreen verwirklichen, statt rein digital. Dazu wurde auch das Karussell-Set rundum mit Bluescreen ausgestattet, um später per Seterweiterung im Compositing die Umgebung hinzuzufügen. Die ganze Zeit über hielt Spezialist John Grower bei den diffizilen visuellen Effekten die Fäden in der Hand, verweilte bei Effektshots stets vor Ort und begleitete die anschließende Postproduktion, vom Schnitt bis zum finalen Rendering. Durch den ständigen Mix zwischen digitalen Einstellungen und Realfilmsequenzen erforderte die Karussell-Sequenz eine genaueste Abstimmung ihrer diversen Elemente, wenn sie zum Schluss zur wirkungsvollen stets glaubwürdigen Einheit verschmelzen sollte.

Für die spektakulären im Rechner animierten Teile samt Scipios und Barbarossas »Zeitreise«, die Ambient Entertainment (»Back to Gaya«) in Hannover (Supervising: Lenart Krawinkel) erstellte, wurden die Bestandteile der Karussell-Konstruktion im Originalmaßstab 1:1 mit Spezialtechnik 3D-gescannt. Zur großflächigen nahtlosen 360-Grad-Erfassung setzten die Fachleute von vimotion (Harald Grübele) ihr erprobtes und selbst entwickeltes 3D-Scanningverfahren mit Hilfe eines Krans ein. Dabei ergab sich ein Datenmaterial von über 30 Gigabyte (Texturen und Geometriedaten) für ein höchstdetailliertes Computermodell, auf dessen Basis die Animation der Figurenelemente sogar für Close-ups der Fabelwesen (100K große Texturen) generiert werden konnte. Diese für eine europäische Produktion eher ungewöhnliche Vorgehensweise, Objekte anhand von 3D-Scandaten zu animieren, ist für digitale Effektproduktionen amerikanischer VFX-Schmieden mittlerweile Standardpraxis.

Schade nur, dass der beeindruckende Karussellbau laut Drehbuch in seine Bestandteile zerfallen musste, was teils analog gedreht, teils digital vollzogen wurde. Für die Karussell-Animationen wurden hauptsächlich Maya und Mental Ray eingesetzt, weil sie gute Programmierschnittstellen für spezifisch entwickelte Plug-ins bieten. Das anspruchsvolle Rendering für die fotorealistische Leinwandwiedergabe erfolgte in der Renderfarm von Ambient Entertainment, ebenso wie ein Großteil der Compositings (80 Workstations, 5 TB Speicher). Mehrere Dutzend Effektshots setzten sich dabei zu einem insgesamt über zehnmütigen Anteil am Gesamtfilm zusammen.

D.I. mit Grading in 2K

Die Produktion »Herr der Diebe« stellte auch für Pictorion/Das Werk Hamburg eine ihrer bisher größten Aufgaben im D.I.-Colorgrading-Bereich dar. Dabei wurden die meisten »selected takes« am Imagic Scanner vom Super35-Negativ (4:3) in 2K eingescannt und mit 10 bit log im Cineon-Format gespeichert. Eine Totalen (Venedig-Material) sogar in 4K hoch-



aufgelöst. Des Weiteren übernahm man diverse digitale Retuschejobs am Aufnahmematerial, wie das Entfernen der Sicherungsdrähte bei Stunteeinstellungen mit den Kindern über den Dächern Venedigs. Nach erfolgreichem Avid-Offlineschnitt, der über acht Monate sämtliche Phasen des Projekts begleitete, übergab Cutter Peter Adam die Feinschnittversion für das Online in 2K an die Hamburger Pictorion-Mitarbeiter. Für das anschließende digitale Grading wurde das auf dem RAID-System gespeicherte Material ins digitale Grading- und Finishing-System Baselight geladen. Dieses sorgt über sein integriertes Kalibrationssystem Truelight für die Anpassung an die spezifischen Gegebenheiten des gewählten Kopierwerkes und kalibrierte Monitoren.

Colorist Bernie Greiner und DoP David Slama korrigierten in zwei- bis dreiwöchiger gemeinsamer Arbeit vorerst jeweils Close-ups und Totals jeder Szene, die dem Colorgrader als Anhaltspunkt für die weitere Arbeit dienen. Dabei gelang die Angleichung im Lichtcharakter zwischen den Nachtsequenzen der originalen Venedig-Passagen und den Aufnahmen im Luxemburger Venedigset aufgrund von Slamas spezieller Ausleuchtung praktisch nahtlos. Bei komplexen Szenen mit Composites wurden zur selektiven Farbkorrektur Masken verwendet, um Bildteile separat fein zu bearbeiten.

Der kinoerfahrene Colorist setzte dabei nicht auf einen extremen Look, schuf aber streckenweise einen dezenten Fantasy-Bildstil mit einem überwiegend

natürlich und filmisch wirkendem Charakter und kreativen Akzenten. Mit einem Regisseur an seiner Seite, der genau auf die Wirkung bedacht war, folgte eine weitere zweimonatige Phase, in der die kontinuierlich eintreffenden Effektschots integriert und im Grading angeglichen wurden. Für komplexe Sequenzen erfolgten je drei Testausbelichtungs-Durchgänge, bei denen der Arrilaser genau auf das Kopierwerk kalibriert wurde. Die Ergebnisse konnte dann bei Atlantik in der Kinovorführung begutachtet werden. Die 2K-Daten mussten auf Festplatten in die Münchner Werk/Pictorion-Niederlassung gelangen, wo am Arrilaser die finale Kinokopie ausbelichtet und auch das digitale Master sowie HD-Varianten in den Formaten 1:2,35, Pan/Scan und Letterbox gefahren wurden.

Im Zuge des verstärkten Schutzes vor Raubkopien galten von Seiten des Warner-Verleihs während der gesamten Postproduktion bis zum Filmstart für Transport und Handhabung des Daten- und Bildmaterials strenge Sicherheitsauflagen. Richard Claus beeindruckende und international durchaus konkurrenzfähige Verfilmung scheint allerdings schon US-Produzenten auf den Geschmack gebracht zu haben. Das Hollywood-Studio New Line (»Herr der Ringe«) dreht bereits im Frühjahr 2006 die Kinoumsetzung von Cornelia Funks bisher größtem Bestseller »Tintenherz« – als ersten Teil einer auf drei Büchern angelegten spannenden Fantasy-Reihe. **PP**

Bilder: © Warner Bros., Beatrice Petrovich, Oliver Haas, Claus Gerling, Voxi Bärenklau, Harald Grübele, Das Werk

Produktion	Comet Film/Delux Prod./Fern Gully Films/Warner Bros. D
Filmförderung	FFA, Filmförderung Hamburg
Produzent	Richard Claus
Executive Producer	John Buchanan, Jimmy de Brabant, Michael Douaev, Gary Hamilton
Regie	Richard Claus
Drehbuch	Daniel Musgrave, Richard Claus nach R.v. Cornelia Funke
DoP	David Slama bvk
Schwenker/Steadicam	Robert Patzelt
1. Unit-Kamera	Ruzbeh Babol
Kamera-Assistenz	Dariusz Brunzel bvk, Graham Johnston
2. Kamera-Assistenz	Wolfgang Wesemann
Kamerabühne	Klaus Gerling
O-Ton	Roberto van Eijden, Marc Engels
Oberbeleuchter	Voxi Bärenklau
Productiondesign	Matthias Kammermeier
Art Director	Frank Meiling
VFX-Supervision	Cinesoup / John Grower
Herstellingleitung	Patricia McMahon
Produktionsleitung	Bénédicte Humbel-Hermesse
Schnitt	Peter R. Adam, bfs
Casting	Jeremy Zimmermann, Andrea Clark
Kostüme	Stephanie Collie
Maske	Roseann Samuel
Filmscore	Nigel Clarke, Michael Csányi-Willis
Location Manager/Luxemburg	Stephane Wasila
SFX	Alain Couty
Construction Manager	Boris Bartholomäus
Tiertrainer	Walter Simbeck, Roswitha Messinger, Willy Loedts
Schnittassistent	Elisabeth Raßbach, Christoph Strothjohann
Postproduktion Supervision/Assistenz	Christian Riebe
Digitale Bildbearbeitung/ D.I.	Pictorion/Das Werk Hamburg
VFX Supervisor	Jan Kruse
D.I. Grading	Bernie Greiner
Lead Compositor	Sonja Spader
VFX / 3D-Animation	Ambient Entertainment, Hannover
VFX-Produzent	Lenard Krawinkel
Lead Compositor	Jan Dubberke
Water Simulation, Lighting & Shading	Manuel Pietschmann
Cloud Simulation	Dirk Bialluch
Animators	Sheldon Stobsack, Jens Harter, Mo Li
Modelling	Marco Windrich
3D-Scanning	vimation / Harald Grübele, Ralf Habel, Axel Blattner
Tondesign, Mischung	Solid Sound, München/Hubert Bartholomäe
Tonschnitt	Pit Kuhlmann, Andi Musloff
Stunt Koordinator	Frederic Valet, Seon Rogers
Drehorganisation Venedig	CRG International
Herstellingleitung/Venedig	Rosanna Roditi
Zwischenfinanzierung	Blue Rider Pictures
Completion Bond	Film Finances
Verleih	Warner Bros.
Darsteller	Rollo Weeks, Aaron Johnson, Jasper Harris, George McKay, Alice Connor, Lathaniel Dyer, Jim Carter, Caroline Goodall, Bob Goody, Vanessa Redgrave, Carole Boyd, Geoffrey Hutchings, Alexej Sayle u.a.

Mobilität für Event
Filmproduktion
Promotion

travset
BUSINESS TRAVEL + SERVICE GmbH



Bahn

Mietwagen

Sonderfahrzeuge

Wohnmobile

Flug

Hotel

www.travset.de

freecall
0800-travset
8728738

BUSINESS TRAVEL + SERVICE