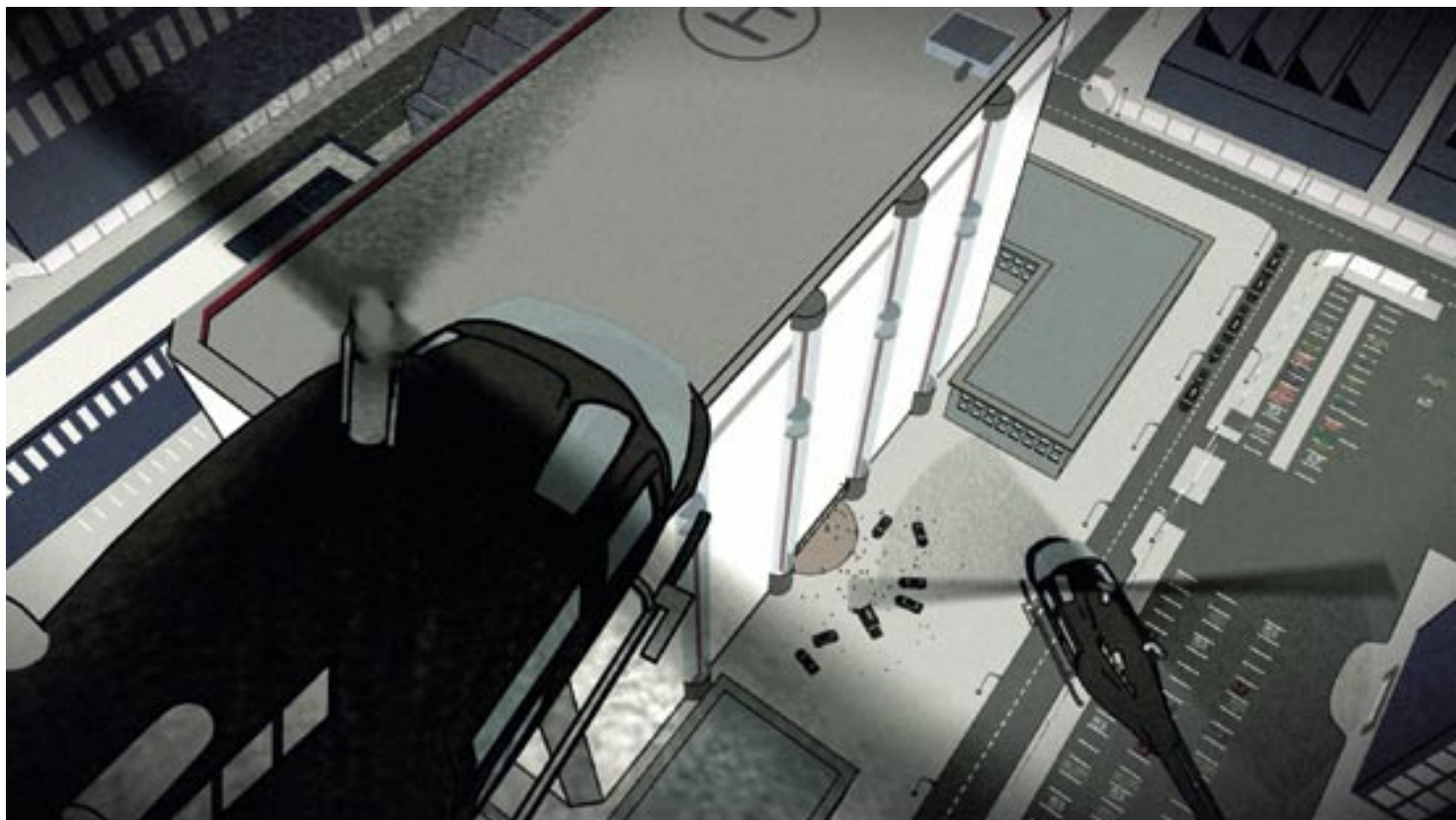


PRODUCTION SPOTLIGHT



Für das aktuelle Depeche-Mode-Video entstanden eine komplexe, virtuelle Umgebung und Architektur in 3D

Depeche Mode in 3D

Den animationsreichen Musikclip zu Depeche Modes Neuauflage des Hits „Enjoy the Silence“ setzte Pictorion das Werk um. Dabei wurde der Look des real gedrehten Materials verfremdet, die Umgebung in 3D neu gestaltet und unter anderem mit Crowd-Duplication-Szenen gearbeitet.

Anton Corbijn war es, der 1990 als Regisseur mit seinem Musikvideo zum Hit „Enjoy The Silence“ vom Depeche-Mode-Album „Violator“ einen Klassiker des Genres schuf. 14 Jahre später veröffentlichten Dave Gahan, Martin Gore und Andy Fletcher im Oktober nun ein Album mit Remixes der Depeche-Mode-Klassiker seit 1981. Die dazugehörige Single-Auskopplung besteht aus einer Neuinterpretation des eben genannten Songs durch Mike Shinoda, seines Zeichens Mitglied der erfolgreichen NuMetal-Band Linkin Park.

Der deutsche Videoregisseur Uwe Flade, der im letzten Jahr bereits das Video zu Dave Gahans Solo-Single „Bottle Living“ drehte, erhielt für sein Konzept eines sehr animationsreichen Clips den Zuschlag der Plattenfirma Mute Records. In seinem Entwurf dreht sich alles um ein anonymes Büro-Hochhaus, das von einer ausbrechenden Pflanze überwuchert wird und schließlich von Spezialeinheiten evakuiert werden muss.

Nach bereits erprobter Zusammenarbeit mit der Düsseldorfer Niederlassung von Pictorion das Werk bei Musikvideoprojekten wie „Franz Ferdinand – Michael“ und „2Raumwohnung – Wir sind die Anderen“ vertrau-

ten der Regisseur und die Hamburger Filmproduktion Q-Film auch diesmal wieder auf die Erfahrung, Kreativität und das technische Know-how der Postproduktion aus NRW.

VORBEREITUNGEN FÜR DIE 3D-ANIMATION

Der Reiz des Projekts lag für die VFX-Artists in erster Linie darin, im Studio gedrehtes Bildmaterial zu verfremden und diesem in der Postproduktion einen neuen Look zu geben. Auch die Gestaltung einer kompletten und komplexen virtuellen Umgebung und Architektur mit den Mitteln der 3D-Animation war für die Düsseldorfer Werker interessant.

Nach der Fertigstellung des Storyboards erfolgte der von VFX-Artist Andreas Rathmacher betreute Dreh der Personenszenen im Bluescreen-Studio in Hamburg. Dabei wurden unter anderem Kameradaten notiert, verschiedene Dummies wie Schreibtische und Treppen für Perspektiven- und Bewegungsreferenzen mitgedreht und auf eine besondere Maske der vier Darsteller geachtet. Diese Vorbereitungen waren nötig, um die

MUSIKVIDEO-PRODUKTION

von Regisseur Uwe Flade gewünschte Umgestaltung der real gedrehten Personen zu erleichtern. Ebenso konnten am Set dadurch die Voraussetzungen für die späteren Crowd-Duplication-Szenen geschaffen werden.

Im weiteren Verlauf der Produktion wurden anschließend am Avid erste grobe Precompositings als Referenz für den späteren Schnitt erstellt. Die Hintergründe für die Personen lieferte zu diesem Zeitpunkt noch der Schweizer Storyboard-Zeichner Niklas Briener, der in enger Zusammenarbeit mit Regisseur und Artists die Basis für die einzelnen Shots legte. Das so entstandene Animatic diente nicht nur als Referenz für die 3D-Animation und Compositings, sondern auch als Grundlage für die ersten Schnittabnahmen.

KEYING, 2D UND ERSTELLUNG DER 3D SHOTS

Parallel dazu wurden am Discreet Inferno die finalen Keys für die Bluescreen-Shots erarbeitet. Dabei erwies sich der ab Version 5.5 implementierte Master Keyer als große Hilfe und Zeitvorteil angesichts der über 140 freizustellenden Digital-Beta-Bluescreen-Shots. Die mit einem Alpha-Kanal versehenen Shots wurden dann zur anschließenden Weiterbearbeitung in After Effects an das 2D-Department übergeben.

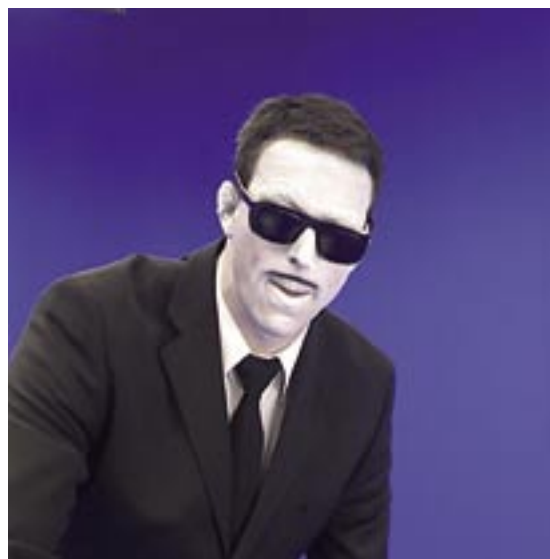
Der Look der Darsteller wurde von den Artists komplett in After Effects an zwei G5-Macs mit Dual-2-GHz-Prozessoren realisiert. Das vom Inferno mit dem Master Keyer freigestellte Footage wurde zunächst entsättigt. Danach wurden die mittelwertigen Graustufen durch Komprimierung der S/W-Werte eliminiert, womit ein Verlust sämtlicher Körperschatten und Details, beispielsweise der Gesichtszüge der Darsteller, einherging. Durch ein folgendes, leichtes Weichzeichnen ließ sich Aliasing vermeiden.

Um die Darsteller dennoch nicht zu „flach“ wirken zu lassen, fügten die Artists Details wie Kinnlinien, Nasen- und Ohrlöcher sowie andere für den jeweiligen Shot wichtige Details per Hand mit Trapcode 3D Stroke hinzu, einem Plug-In für After Effects. Im finalen Schritt wurden die Figuren noch einmal einer kompletten Retusche unterzogen. Dabei mussten hartnäckige Blitzkanten und Schattenreste entfernt und Details wie die Gewehre bei den Scharfschützen oder die Koffer der Büroangestellten teilweise komplett nachgebaut werden.

Was die Ausarbeitung und folglich die Umsetzung in 3D betraf, so galt es zunächst – wie schon bei den Figuren – einen Stil festzulegen, der das Szenario trist, aber nicht langweilig wirken ließ. Nach dem Vorbild der Storyboard-Zeichnungen begannen die 3D-Operators mit dem Modeling. Zur Verfügung standen ihnen hierbei zwei „MP 1900“ Dual-AMD-Workstations sowie 14 „XP 2000“ Renderlaves. Zum Auslagern der Daten standen 200 GByte auf dem hausinternen Server zur Verfügung.

Die Erstellung der 3D-Shots erfolgte mit 3ds max 6. Für das Rendering kam der 3ds-max-eigene Toon Shader „Ink'n'Paint“ zum Einsatz. Die 3D-Shots im Video wurden in drei Parts aufgeteilt: Die Außenszenen, die Innenarchitektur und die Pflanze mit ihren Wurzeln und Blüten.

Nach Fertigstellung der Außenszenen und Innenarchitektur wurden die Bestandteile der Pflanze in die entsprechenden Szenen eingearbeitet. Das Team realisierte das Wachstum der Blüten mithilfe eines Partikelsystems. Dabei dienten die Pflanzenstränge als Instanzobjekt. Zusätzlich musste in einem Großteil der Shots das zuvor in After Effects bearbeitete Footage der im Bluescreen gedrehten Personen integriert werden. Auch das Live Footage der



Die im Bluescreen gedrehten Darsteller mussten am Inferno mit dem Master Keyer freigestellt werden



Zur Schnittabnahme am Avid wurden die Bluescreen Shots grob freigestellt und in die gezeichneten Hintergründe eingebaut

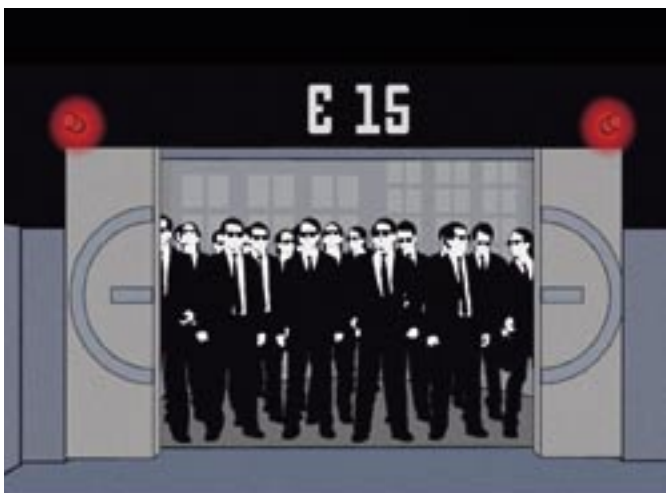
DEPECHE MODE – ENJOY THE SILENCE '04

Auftraggeber:	Mute Records
Produktion:	Q Film Produktion / Cops & Robbers
Postproduktion:	Pictorion das Werk Düsseldorf
VFX Supervisor:	Andreas Rathmacher
Leading Artist:	Sebastian Locker
Color Grading:	Matthias Schulze-Kirketerp
Offline-Schnitt:	Christian Esquerre, Gregor Landgraf
3D-Animation & Modeling:	Christian Laskawi, Jürgen Biehlstein, Carlos Fleischer
2D-Artists:	Alexander Kähler, Florian Alt, Andreas Rathmacher, Heike Mauer, Alexander Brommer, Philipp Schneider
Compositing:	Sebastian Locker, Jörg Brümmer, Steffen Tron, Philipp Danner
Eingesetzte Soft- und Hardware:	Pandora Pogle, Avid Media Composer 1000 11.0.5, Discreet 3ds max 6.0, Adobe After Effects 6.5, Commotion Pro 4.1, Discreet Inferno 5.5.2, Discreet Combustion 3.0.1, Apple Shake 3.5

PRODUCTION SPOTLIGHT



Erste Tests mit dem 3ds-max-Toonshader „Ink'n'Paint“ erwiesen sich als erfolgreich und geeignet für den späteren Look



Die Fahrstuhlscene als Beispiel für die Crowd Duplication, die aus nur zwei gedrehten Personen gebaut wurde



In der Telecine per Tape-to-Tape-Farbkorrektur und Hinzufügen der Vignette erstellter finaler Look

Band auf den Bildschirmen musste erst am Inferno retuschiert und anschließend in After Effects bearbeitet werden, bevor es sich vom 3D-Department in die entsprechenden Szenen integrieren ließ.

COMPOSITING MIT COMBUSTION UND INFERNO

Da im gesamten Projekt mit unzähligen Masken gearbeitet wurde und dabei vereinzelt nicht vermeidbare Renderfehler auftraten, wurden die Renderings in bis zu 40 Layern ausgegeben. So hielt man sich die Möglichkeit offen, die einzelnen Objekte wie Räume, Inventar, Personen, Blüten oder Partikel später nachzubearbeiten.

Für das folgende Compositing der rund 95 Shots des finalen Schnitts wurden neben den von der 3D-Abteilung gerenderten Einzel-Layern auch die fertig bearbeiteten Personen integriert und verarbeitet. Die Layer-Compositings aus der 3D wechselten sich mit aufwändigen und renderintensiven Crowd-Duplication-Shots ab.

Combustion und Inferno erwiesen sich hierbei als praktische Teamplayer. Der Austausch von Keyer- beziehungsweise Garbage-Masken-, Color Correction- und Tracking-Setups erleichterte den Ablauf und gestaltete die Arbeit sehr flexibel. Um einzelne Shots lebendiger anzulegen, wurden im Compositing Kamerabewegungen wie Schwenks, Zooms oder Fahrten via Tracking aus der 3D nachvollzogen und auf die handelnden Personen übertragen. Somit ließ sich auch ohne den Einsatz eines Motion-Control-Systems der Eindruck von Perspektivenverschiebungen und bewegter Integration der Personen erzielen.

Um den finalen Look des Videos etwas „analoger“ zu gestalten und das sehr reine und digitale Erscheinungsbild der 3D-Shots zu mindern, versahen die Artists das Inferno-Master zunächst mit Filmkorn. Im weiteren Verlauf wurde es über eine Tape-to-Tape-Farbkorrektur noch ein letztes Mal gegradet und zuletzt mit einer Vignette versehen.

Das Ergebnis der knapp vierwöchigen Produktionszeit wurde direkt in die Power-Rotation der Musiksender Viva und Viva2 aufgenommen. Nicht ausgeschlossen, dass die 2004er-Version von „Enjoy The Silence“ ebenso das Zeug zum Klassiker hat wie Anton Corbijs Video zum ursprünglichen Song. Der neue Clip kann und will jedoch nicht in Konkurrenz treten, sondern muss wegen seines vollkommen neuen Ansatzes als eigenständiges Werk betrachtet werden.

Von entscheidendem Vorteil für die Realisierung des in kreativer und technischer Hinsicht sehr umfangreichen Projekts in nur vier Wochen war das Netzwerk der sechs Niederlassungen von Pictorion das Werk. Dadurch ließ sich sehr zeitnah und ohne unnötige Mehrkosten ein professionelles Team hervorragender Artists aus ganz Deutschland am Standort Düsseldorf zusammenstellen. Zu sehen ist das Video auf folgenden Websites: www.qfilm.de, www.uweflade.de und www.das-werk.de.

► Sebastian Locker, Christian Laskawi, Florian Alt

Die Autoren sind bei Pictorion das Werk Düsseldorf tätig. Sebastian Locker ist Senior Inferno Artist und schwerpunktmäßig mit Compositing und Motion Graphics beschäftigt. Christian Laskawi arbeitet als 3D-Artist und Florian Alt als Digital Artist mit Spezialisierung auf Motion Graphics, Retouching und DVD-Authoring.