

Digitales Double

Englisch: Digital Double

LICHT/EQUIPMENT

Fotorealistische CGI-Nachbildung eines echten Schauspielers für gefährliche Stunts, Massenszenen oder Verjüngung.

Überblick Ein Digital Double (deutsch oft "digitales Double") ist kein Beleuchtungs- oder Grip-Gerät, sondern ein Begriff aus dem Bereich Visual Effects (VFX): Es bezeichnet ein computergeneriertes 3D-Modell, das einen realen Schauspieler, ein Stunt-Performer, eine Kreatur oder ein Objekt möglichst exakt nachbildet. Eingesetzt wird es für Einstellungen, die mit der echten Person zu gefährlich, zu teuer oder physikalisch unmöglich wären, etwa Stürze, weite Massenszenen, extreme Kamerafahrten oder die Verjüngung beziehungsweise Wiedererschaffung von Darstellern. Der Begriff taucht in einem Lexikon zu Beleuchtung und Grip auf, weil das Digital Double nur dann glaubwürdig in eine reale Aufnahme (das "Plate") integriert werden kann, wenn die Lichtsituation am Set präzise dokumentiert wurde. Licht- und Kamera-Department liefern dafür die Referenzdaten, mit denen das VFX-Team das Modell später identisch ausleuchtet. Erstellung und Set-Bezug Für ein überzeugendes Digital Double werden am Set typischerweise mehrere Datensätze erfasst: HDRI / Lichtreferenz: Rundum-Aufnahmen der Set-Beleuchtung als High-Dynamic-Range-Bilder, oft mit verspiegelter Kugel (Chrome Ball) und matter Graukugel (Grey Ball), um Lichtrichtung, Farbe und Reflexionsverhalten festzuhalten. Photogrammetrie: Viele überlappende Fotos, aus denen Geometrie und Texturen rekonstruiert werden. LiDAR-/3D-Scan: Laserscans von Person, Set oder Objekt zur Erfassung exakter Maße und Geometrie. Witness Cameras und Referenzfotos: zusätzliche Blickwinkel sowie Notizen zu Brennweite, Höhe und Lichtsetup. Diese Reality-Capture-Daten erlauben es, das digitale Modell mit demselben Licht, denselben Schatten und denselben Reflexionen zu rendern wie das gefilmte Material, sodass der Übergang zwischen realer Aufnahme und CGI nicht sichtbar wird. Abgrenzung Ein Digital Double ist von verwandten Begriffen zu unterscheiden: Ein Stunt Double ist ein reales Ersatz-Performer, ein Body Double ein realer Körper-Ersatz für einzelne Einstellungen. Das Digital Double ersetzt diese vollständig digital. Es handelt sich um ein CGI-Asset, das innerhalb einer VFX-Pipeline entsteht und verarbeitet wird, jedoch auf praktischen Referenzen vom Dreh aufbaut. Beispiele Bekannte Anwendungen reichen von der digitalen Wiedererschaffung von Peter Cushing und einer jungen Carrie Fisher in Rogue One: A Star Wars Story (2016) bis zur Luke-Skywalker-Rekonstruktion in The Mandalorian (2020). Schon frühere Produktionen wie Terminator 2 (1991) nutzten Computermodelle von Darstellergesichtern.