

Double Negative

Englisch: Double Negative / DNeg

VFX/DIENSTLEISTER

Britisches VFX-Studio, gegründet 1998, operiert heute global als DNEG – baute Reputation durch preisgekrönte Arbeit an Inception, Interstellar und anderen Christopher-Nolan-Filmen auf, wurde zu einem der meist ausgezeichneten VFX-Unternehmen der Welt.

Was ist Double Negative? Double Negative war ein britisches VFX-Studio, gegründet 1998 in London. 2017 wurde es zu DNEG umbenannt und ist heute eines der weltweit führenden VFX-Unternehmen mit mehreren Academy Awards. Geschichte Jahr Ereignis 1998 Gründung in London 2000er Wachstum, erste große Projekte 2010 Inception – Durchbruch 2014 Interstellar – Oscar 2017 Umbenennung zu DNEG Heute Globales VFX-Unternehmen Gründung und Ursprung Aspekt Detail Standort London, UK Gründer Alex Hope, Paul Franklin Fokus High-End Film-VFX Ausrichtung Physikalischer Realismus Frühe Projekte Film Jahr Arbeit Pitch Black 2000 Frühe Arbeiten Cold Mountain 2003 Environments Batman Begins 2005 Gotham The Bourne Ultimatum 2007 Action Durchbruch: Christopher Nolan Film VFX-Highlight Batman Begins Gotham City The Dark Knight Hong Kong, Batcave Inception Paris-Faltung, Traumwelten The Dark Knight Rises Flugzeugszene Interstellar Gargantua, Tesseract Wissenschaftlicher Ansatz Projekt Besonderheit Interstellar Physikalisch korrektes Schwarzes Loch Kip Thorne Zusammenarbeit mit Physiker Gargantua Wissenschaftliche Fachartikel als Ergebnis Lichtbrechung Akkurate Gravitationsoptik Oscar-Erfolge (als Double Negative) Jahr Film 2011 Inception (Nominierung) 2015 Interstellar (Gewinn) Transformation zu DNEG Aspekt Entwicklung Name Double Negative ? DNEG Struktur UK ? Global Standorte London ? Mehrere Mitarbeiterzahl 1.000 ? 7.000+ Wichtige spätere Projekte Film Bedeutung Inception Definierte den Look Interstellar Wissenschaftsstandard Dunkirk Praktisch und digital kombiniert Tenet Zeit-Inversion Paul Franklin Rolle Bedeutung VFX Supervisor Oscar-Gewinner Creative Director DNEG Nolan-Partner Langjährige Zusammenarbeit Innovator Physik-basiertes VFX Arbeitsweise Prinzip Umsetzung Realismus Physikalisch korrekt In-Camera First Praktische Effekte als Basis Erweiterung VFX als Ergänzung Story-orientiert Narrative Priorität UK-VFX-Industrie Aspekt Einfluss Steuervergünstigungen Zog Produktionen an Talentpool Ausbildung Konkurrenz Framestore, MPC Wachstum Industrie-Expansion Technologie-Beiträge Entwicklung Beschreibung GRIT Rendering-System Environment Tools Eigene Software Simulation Wasser, Zerstörung Compositing Workflow-Tools Heute Double Negative existiert nicht mehr als eigenständiger Name, lebt aber in DNEG weiter. Die Gründungsphilosophie – wissenschaftliche Präzision gepaart mit künstlerischer Vision – bleibt das Fundament des heutigen globalen VFX-Unternehmens.