

Scene-Referred Image

KAMERA

Rohbild, das die tatsächlichen Lichtwerte der Szene speichert — nicht optimiert für Display. Basis für Farbkorrektur und DCP-Mastering.

Eine Szene mit großem Helligkeitsumfang — von tiefem Schatten bis zur Fensterfront — wird von der Kamera nicht so gespeichert, wie sie auf einem Monitor erscheint, sondern als rohe Lichtwerte genau so, wie sie die Szene trifft. Das ist das Scene-Referred Image: die mathematische Abbildung der Realität, nicht die ästhetische Interpretation für einen bestimmten Bildschirm. Die Werte sind linear, nicht gamma-korrigiert, und bleiben stabil über verschiedene Displays und Ausgabemedien hinweg. In der Praxis gilt: Das Kamera-Rohfile (RAW oder Log-Codec wie ProRes RAW, ARRI LogC, Sony S-Log) ist bereits Scene-Referred. Die Kamera liefert kein fertiges, displayfertiges Bild — das wäre Display-Referred und würde Flexibilität in der Postproduktion kosten. In der Farbkorrektur wird mit diesem Scene-Referred Rohmaterial gearbeitet. Look-Up Tables (LUTs) überführen es in einen Display-Referred Farbraum — für DCP, für Kino, für Streaming. Diese Trennung ist grundlegend: Sie erlaubt es, dieselbe Aufnahme für unterschiedliche Ausgabemedien zu optimieren, ohne das Originalrohfile zu verändern. Diese Scene-Referred Logik muss über die gesamte Pipeline respektiert werden. Proxy-Material im Schnitt sollte derselben Logik folgen — sonst schleicht sich eine versteckte Farbkorrektur ein, die sich später nicht mehr nachvollziehen lässt. Beim DCP-Mastering gilt entsprechend: Der finale DCP ist Display-Referred (Rec. 709 oder DCI P3), aber die Entscheidungen dahinter treffen Kamera und Colorist auf Basis des Scene-Referred Rohmaterials. Das garantiert Konsistenz über alle Ausgaben hinweg — ob Monitor, Kino oder Streaming-Plattform. Scene-Referred ist der Grund, warum Farbkorrektur überhaupt reproduzierbar ist.