



SEMINAR/WORKSHOP mit DoP & Coach Matthias Bolliger

Look & LUT

Lookentwicklung, Color Management & digitale Farbgestaltung

Ein filmischer Look entsteht heute lange vor dem finalen Grading - und weit über eine einzelne LUT hinaus. Drehbuchanalyse, Figurenperspektive, Licht, Farbe, Optik, Textur, Kameraeinstellungen, Monitoring und Postproduktion bilden ein zusammenhängendes System. Moderne Color-Management-Workflows können kreative Intentionen vom Set bis zum Master präzise transportieren. Sie können sie aber nicht ersetzen. Das Seminar verbindet visuelle Konzeption mit praktischer Lookentwicklung und zeigt, wie aus einer Idee eine belastbare, kommunizierbare und technisch konsistente Bildsprache wird.

Der Workshop – wofür?

Für mich gilt: Inhalt sucht und definiert seine Form. Ein Look ist keine nachträglich aufgesetzte Farbfläche, sondern Teil der Dramaturgie. Er bestimmt, wie wir Figuren, Milieu, Zeit, Nähe, Gefahr, Erinnerung und emotionale Temperatur wahrnehmen. Die zentrale Frage lautet deshalb nicht: Welche LUT gefällt uns? Sondern: Welche visuelle Strategie braucht diese Geschichte - und wie bewahren wir sie über Kamera, Set-Monitoring, Dailies, Schnitt, VFX, Grading sowie SDR- und HDR-Auswertung hinweg? Dabei werden auch Kommunikation, Freigaben und die politische Durchsetzung einer gemeinsam entwickelten Bildidee berücksichtigt.

„A LUT can carry a look - but it cannot invent an intention.“

Lernziele und Arbeitsweisen

Die Teilnehmenden entwickeln einen Look nicht aus Presets, sondern aus Figuren, Dramaturgie und Produktionsbedingungen. Learning by Doing wird mit Analyse, Kameratests, Grading und gemeinsamem Feedback verbunden. Entscheidend ist nicht der spektakulärste Effekt, sondern ein robustes Bildsystem, das am Set funktioniert, in der Postproduktion verständlich bleibt und die kreative Intention auch unter realen Abnahmebedingungen schützt.

Was die Teilnehmenden lernen

- einen erzählerischen Aussagewunsch in eine Visual Strategy und konkrete Lookparameter zu übersetzen
- Lookkonzept, technische Transform, Show-LUT, Monitoring-LUT, CDL, PowerGrade und finales Grading zu unterscheiden
- Log- und Farbraum-Workflows, Working Space, Display Transform sowie SDR- und HDR-Ausgaben grundlegend zu verstehen
- LUTs auf Hutton, Belichtung, Kontrast, Sättigung, Gamut, Clipping und Robustheit zu prüfen
- Optik, Filter, Licht, Produktionsdesign, Textur, Grain, Halation und Farbgestaltung als zusammenhängendes System zu beurteilen
- kreative Entscheidungen zu präsentieren, mit Colorist:innen und Postproduktion abzustimmen und durch Freigaben zu führen.

Arbeitsweise

- Ausgehend von einer kurzen Szene oder einem Projekt entwickeln kleine Teams Aussagewunsch, Referenzen, Farbdramaturgie und Prioritäten.
- Reales oder bereitgestelltes Testmaterial wird in neutralen, filmisch emulierten und eigenständig entwickelten Varianten verglichen.
- In der Grading-Software entstehen erste Show-LUT-, PowerGrade- oder andere Look-Bausteine. Ihre Grenzen werden bewusst sichtbar gemacht.
- Die Ergebnisse werden auf unterschiedlichen Motiven, Belichtungen und Hauttönen getestet - nicht nur auf einem einzelnen Hero Shot.
- Ein vereinfachter Roundtrip verbindet Kamera-Log, On-Set-Monitoring, Dailies, Schnitt, VFX und finales Mastering.
- Fallstudien aus 4 Blocks, PARA - Wir sind King, SCHATTENSEITE und 4 Blocks ZERO zeigen gestalterische, technische und kommunikative Entscheidungen.



Themenfelder

- Look, Bildsprache und Farbdramaturgie: vom Drehbuch zur visuellen Strategie
- Kameratest, Belichtung, Weißabgleich, EI, Hautton, Highlight- und Schattenverhalten
- technische und kreative Transforms; 1D-/3D-LUTs, Cube-Größe, Interpolation und Grenzen
- Show-LUT, CDL, Metadaten, On-Set Color, Dailies und Editorial-Proxies
- scene-referred und display-referred Workflows, Log, Wide Gamut und Display Transform
- Filmprint-Emulation, Grain, Halation, Bloom, Diffusion, Vintage-Optiken und In-Camera-Texturen
- SDR/HDR-Monitoring, kalibrierte Displays, Scopes, Trim- und Abnahmeprozesse
- VFX-Roundtrip, KI-Referenzen und Verantwortung für Bildherkunft

Ergebnisse

- Visual Strategy und Mini-Look-Bible mit Aussagewunsch, Referenzen und Parametern
- Teststills oder Clips mit nachvollziehbaren Varianten
- optional: Show-LUT, PowerGrade-Ansatz oder texturbasierter Look-Baustein
- Präsentation der Lookentscheidung und gemeinsames Review

Voraussetzungen

- Grading-Arbeitsplatz, vorzugsweise DaVinci Resolve oder Baselight
- kalibrierter Monitor oder Projektor; optional zusätzlicher HDR-Monitor
- Testmaterial oder Kamera, kontrollierbares Motiv/Licht und möglichst Farbtafel

Empfohlenes Format: Drei Präsenztage mit Grundlagen, Kameraübungen, Szenenarbeit und gemeinsamer Auswertung; ideal für 6 bis 12 Teilnehmende. Als kompakte Variante sind zwei Tage möglich, als vertiefendes Kamera-Lab vier bis fünf Tage.

Der Dozent

Matthias Bolliger (1975, Schweiz) ist Director of Photography (DoP), Kameramann, Dozent und Coach. Nach seinem Studium der Kamera/Bildgestaltung in Zürich, Berlin und Hamburg arbeitet er seit vielen Jahren für Kino-, TV- und Serienproduktionen im fiktionalen und dokumentarischen Bereich. Er lebt in Hamburg und Luzern.

Neben seiner praktischen Arbeit unterrichtet Matthias Bolliger an der Hamburg Media School (HMS) und der Filmakademie Baden-Württemberg. Er schreibt für die Fachzeitschrift Film- & TV Kamera und ist Mitglied der Deutschen Filmakademie (DFA) sowie der Swiss cinematographers Society (SCS). Matthias ist Host des jährlich erscheinenden EXPOSURE – Videocasts zu Visual Storytelling.

