

Vorspann zur Analyse: Sichten, Entwerfen, Sichern

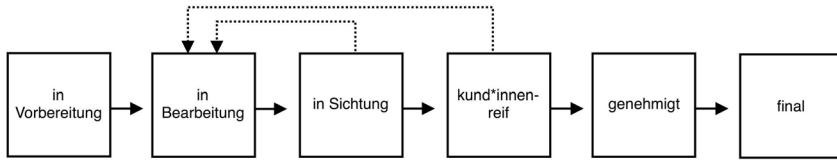
In die Analyse führt ein Schnelldurchlauf durch die Produktion von Visual Effects ein. In »kleinem« Maßstab, sprich mit relativ geringem Detailgrad, folgt der Vorspann fiktiven Effekten durch die arbeitsteilige Gestaltung, in der sie schrittweise in Praktiken des Sichtens, Entwerfens und Sicherns Form annehmen. Visual Effects werden von spezialisierten Firmen in Auftragsarbeit für Filme, Serien oder Werbung hergestellt. Dabei stellen »Visual-Effects-Shots«¹ die zentrale gemeinsame Arbeitseinheit der Beteiligten im Auftrag dar. Der filmspezifische Fachbegriff »shot« meint eine Kameraeinstellung, sprich zeitlich wie inhaltlich zusammenhängende Darstellungen; ein Film, ein Werbeclip oder eine Folge einer Fernsehserie bestehen demnach jeweils aus einer bestimmten Anzahl an Shots. Im Auftrag werden für jeden Shot, der Visual Effects enthalten soll, einzeln Anweisungen zur Gestaltung festgehalten. Typische Aufgaben wären beispielsweise, Stuntdrähte aus einer Aufnahme zu entfernen, mehrere Kameraaufnahmen zu einer Darstellung zu verbinden oder computergenerierte Figuren in Aufzeichnungen einzusetzen. Die hierfür nötigen Gestaltungsprozesse sind unterschiedlich aufwendig. In den meisten Fällen durchläuft ein Visual-Effects-Shot verschiedene Arbeitsschritte – und damit verbunden auch die Hände und Bildschirme mehrerer Produzent*innen im Visual-Effects-Büro. So wird eine 3D-Figur beispielsweise erst modelliert, dann animiert, bemalt und beleuchtet und schließlich in eine Kameraaufzeichnung eingesetzt.

Im Verlauf der Produktion wird einem sich formenden Shot nacheinander ein Status zugeteilt, der im Kreise der Produzent*innen indiziert, wie weit die Gestaltung fortgeschritten ist – sprich, was schon getan wurde und was noch zu tun ist. Dies erfolgt üblicherweise, indem Beteiligte in spezialisierten Softwares zur Projektorganisation zwischen voreingestellten »Shot-Status« auswählen (Abb. 2).

Die typische Laufbahn eines Visual-Effects-Shots beginnt mit bzw. teils vor dem Eintritt von Kameraaufnahme(n) in einer Visual-Effects-Firma. Dies setzt eine Vereinbarung zwischen einer Visual-Effects-Firma und einer Medienagentur über die Gestaltung der Visual-Effects-Shots voraus. Ein zu diesem Auftrag gehöriger Shot ist dabei in Vorbereitung. Dafür stellen üblicherweise Visual-Effects-Koordinator*innen sicher,

1 Für die Lesbarkeit werden zentrale Feldbegriffe in der Darstellung der Analyse nur bei Erstnennung durch Kursivierung und Anführungszeichen als solche markiert, nicht durchgängig.

Abbildung 2: »Shot-Status« in der schrittweisen Gestaltung von Visual Effects



Quelle: Eigene Darstellung

dass die zu bearbeitenden Bild- und Videodateien ihren Weg von den auftraggebenden Agenturen in die lokalen Computersysteme der Visual-Effects-Firma finden und dort so gespeichert werden, dass sie für die Beteiligten zugänglich sind. Gleichzeitig legt die interne Projektleitung fest, welche Angestellten mit der Bearbeitung betraut werden und gibt diesen erste Anweisungen zur Gestaltung. Ein Visual-Effects-Shot geht damit *in Bearbeitung* über, in der Angestellte oder Freelancer*innen in individueller Arbeit an spezialisierten Software Visual Effects gestalten. Die Ergebnisse werden von der Projektleitung *gesichtet und begutachtet*. Danach gehen Shots mit aktualisierten Gestaltungsanweisungen an dieselben zurück, an andere Mitarbeiter*innen oder werden den Auftraggeber*innen zur Sichtung übermittelt. In den ersten beiden Fällen wiederholen sich Bearbeitung und Sichtung bis die Projektleitung entscheidet, dass bestimmte Visual Effects *kund*innenreif* sind. In diesem letzten Fall geben Auftraggeber*innen eine Rückmeldung darüber, ob die Gestaltung ihren Vorstellungen entspricht. Es schließen sich dann letzte Vorkehrungen in der Visual-Effects-Firma an, um den *finalen Shot* abzuliefern und zu übermitteln. Oder der interne Kreislauf in der Visual-Effects-Firma beginnt auf Anweisung erneut: Die Projektleitung formuliert Aufgaben, die Mitglieder des Projektteams bearbeiten und zur Sichtung vorlegen. Der in *Abbildung 2* durch gestrichelte Linien dargestellte Wechsel zwischen individueller Gestaltungsarbeit und Sichtung wiederholt sich bis sich Auftraggeber*innen mit allen Visual-Effects-Shots zufrieden zeigen.

Hier wird erkennbar, dass mit den Zuständen der Visual-Effects-Shots unterschiedliche Zuständigkeiten verbunden sind. Der Status eines Shots ist ein kommunikatives Signal in der Gruppe der Produzent*innen, wer und dass diese mit ihren jeweils spezialisierten Tätigkeiten fortfahren sollen. In diesen werden Arbeitsobjekte je für den nächsten Schritt im Schaffensprozess »qualifiziert« (Scheffer 2013, S. 97). Dies erfolgt in spezialisierten soziotechnischen Arrangements, in denen sich Dateien, Software, Hardware und Fachpersonal gemäß des Zustands des Visual-Effects-Shots unterschiedlich zueinander formieren. In den folgenden Kapiteln stelle ich zentrale Episoden der Produktion dar, in denen Visual Effects Form annehmen und je weiterqualifiziert werden: Es handelt sich einerseits um eine gemeinsame Sichtung von Visual Effects, andererseits um individuelle spezialisierte Softwarearbeiten. Dabei fokussiere ich zunächst die spezialisierten Praktiken des Entwerfens und Bewertens in diesen typischen Episoden der Produktion: Was und wie sehen die Produzent*innen dabei jeweils? Denn in Visual-

Effects-Firmen füllt sich die Arbeitszeit mit beständigen Abstimmungen der Beteiligten darüber, wie die von ihnen herzustellenden Visual Effects aussehen (sollen). Produzierende schauen sich diese dazu wiederholt an, mal kürzer, mal länger, teils gemeinsam, teils alleine, auf dem eigenen Bildschirm wie auf denen der Kolleg*innen. Im Sehen manifestiert sich eine entscheidende Dimension der Herstellung und Handhabung der Wirkung ihrer Arbeitsobjekte. Durch ihre konkrete visuelle Form »sprechen« Visual Effects »zurück« zu ihren Produzent*innen und (in-)formieren den Gestaltungsprozess. Je nachdem wie ein Effekt aussieht, wird mit ihm weiterverfahren. Hier zeichne ich professionelle Sichtweisen auf Arbeitsobjekte nach, die den Produktionsprozess ordnen. Visual Effects werden dabei als visuelle, soziomaterielle Objekte *für* und *im* Schaffensprozess organisiert. Die Reihenfolge dieser Darstellung ist dabei nach abnehmender Relevanz visueller Wirkung für die Sichtweisen und damit einhergehender zunehmender Bedeutung von (technischem) Fachwissen geordnet. Anders ausgedrückt bewegen wir uns von einer kinoähnlichen Situation, die auch den wissenschaftlichen Leser*innen vertraut vorkommen dürfte, hinein in kleinteilige Abstimmungen mit und über »Pixel«, »Comps« oder »Wireframe-Modelle«, die mehr Erklärung erhalten (müssen). Damit einher geht auch die schrittweise Zerlegung und Zusammensetzung einheitlicher Medienbilder, in der sich das Verhältnis der visuellen und materiellen Dimensionen der Arbeitsobjekte verschiebt. Der situative spezialisierte Blick auf konkrete Arbeitsdinge beruht auch immer auf Vorarbeiten und zu erwartenden anschließenden Arbeiten der Gestaltung. Diese Verbindungen zwischen verschiedenen Episoden der Produktion, in denen die Praktiken des Sichtens und Entwerfens geordnet und ihre Übergänge organisiert werden, stelle ich im Anschluss systematisch dar. Hier zeigt sich die Taktung der Produktion durch zirkuläre Versionierung und konsekutive Abnahmeschritte, sowie ihre Stabilisierung über die Zeit. Spezialisierte Praktiken des Entwerfens, in denen neue Versionen der Gestaltung entstehen, des Sichtens, in denen der Stand der Arbeit in Form der Entwürfe getestet wird, und des Sicherns, formieren eine bedingte schöpferische Produktion.

