

Visual Effects als Chance für Kreativität

EIN GESPRÄCH MIT JOHN NUGENT*

Sie sind Visual Effect Specialist, richtig?

Nugent: Ja, ich habe als Visual Effects Supervisor für einige sehr coole Projekte gearbeitet. Mit meiner Firma VFX begann ich mit *Der Herr der Ringe: The Return of the King*, *Terminator 3* und den *Narnia*-Filmen. Davor verbrachte ich 3 Jahre in Neuseeland mit den ersten beiden Filmen von *Der Herr der Ringe*. Und davor arbeitete ich in Kalifornien mit an *Matrix* und *Hinter dem Horizont* und verschiedenen anderen großen Projekten wie diesen. Momentan bin ich wieder in Deutschland. Ich freue mich, dass ich hier in der Funktion des Creative Chair dem Team bei der Realisierung von *Mara und der Feuerbringer* (Abb. 1 und 2) helfen kann.

Das ist eine beeindruckende Anzahl an Filmprojekten – und es sind alles große Produktionen.

Nugent: Gut, ich kenne auch die andere Seite. (lacht)

Viele der Visual Effects dieser großen Filme sind, wie ich es nenne, »schwere Geburten«. Vor allem wenn man mit noch unerprobten neuen Techniken experimentiert, bringt das Probleme und Tücken mit sich. Man kommt in Situationen, in denen viele Leute bis spät in die Nacht und auch an den Wochenenden arbeiten, alles in ihrer Macht Stehende versuchen, um das Projekt zu einem guten Ergebnis zu führen – und die Uhr tickt. Es ist wie ein Muster, das immer wieder auf die gleiche Weise abläuft, ein Projekt nach dem anderen.

Am Ende ist es immer interessant, dass sich die Zuschauer einen Film anschauen und er ihnen wirklich gut gefällt. Wir bekommen eine Menge Lob und das heißt irgendwie, dass wir unsere Arbeit gut gemacht haben.

Aber die Zuschauer wissen ja nicht, wie der Film eigentlich hätte sein sollen. Das wissen nur wir! Und dann ist es irgendwie so: »Wir finden den Film klasse!« – »Okay, freut mich!« Aber eigentlich hätte er ja so viel mehr werden sollen.

Wie gehen Sie damit um, wenn Sie eine kreative Vision im Kopf hatten, sie aber nicht ganz umsetzen konnten?

Nugent: Ja, das kann ganz schön hart sein. Ich habe über die Jahre gelernt, mich sozusagen emotional von meinen Projekten zu distanzieren. Es geht viel zu schnell, dass man sich emotional auf die Geschichte und den Film so richtig einlässt. Und dann hängt dein ganzes Herz an einer Idee oder einer Visualisierung, das steckt ganz fest in deinem Kopf und in deiner Seele. Und es bricht dir das Herz, wenn die Umsetzung überhaupt nicht so wird, wie du es dir erhofft hattest.

Ich musste erst lernen, mich nicht mehr darüber zu ärgern und mich emotional abzugrenzen, denn es passiert immer wieder: Du hast eine Vision im Kopf, das ist die eine richtig große Sache auf dieser Seite (zeigt nach links). Und was dann letztendlich rauskommt, ist bloß diese kleine Sache hier (zeigt nach rechts). Aber

die Leute lieben das Ergebnis – und sie kennen die andere Seite nicht.

Läuft es immer so, dass das Endergebnis aufgrund technischer Probleme, Zeit- und Geldmangels weniger wird als erhofft?

Nugent: Das Gegenteil passiert genauso. Wenn du begrenzte Ressourcen hast, musst du dir den Kern der Geschichte sehr stark bewusst machen. Du kannst nur das mit hineinbringen, was wirklich wichtig ist, um die Geschichte zu erzählen. Manchmal helfen kleinere Budgets auch, um auf Kurs zu bleiben und den Kern nicht aus den Augen zu verlieren. Manchmal ist das Ergebnis dann sogar besser.

Große Produktionen haben häufig so riesige Budgets, dass der Blick für das Wesentliche verloren geht. Dann wird die Geschichte eher zu einer Spielwiese, weil dann bei einer Szene zusätzlich noch dieses und jenes passiert, was der Geschichte aber nicht wirklich weiterhilft – aber die Leute hatten Spaß bei der Arbeit. Es gibt einige Beispiele, wo man das deutlich sieht.

Tommy Krappweis (Produzent von Mara und der Feuerbringer): Also kürzen wir die Mittel, um dich kreativer zu machen?

Nugent: Hmm. (zögert und lacht)

Wie sind Sie selbst zum Spezialgebiet Visual Effects gekommen?

Nugent: Ich habe schon immer gerne experimentiert und experimentiere noch immer. Wenn ich eine Kamera in der Hand habe – egal ob Foto- oder Videokamera –, mache ich die eigenartigsten Dinge damit. Ich erinnere mich noch gut, als ich das erste Mal eine Videokamera in der Hand hatte: Ich habe sofort ein Seil genommen und die Kamera daran festgebunden. Und dann habe ich sie über meinem Kopf herumgeschwungen, um zu sehen, wie das im Film aussieht – das musste ich einfach herausfinden! Und dann experimentierte ich weiter, indem ich die verschiedensten Dinge auf die Linse gab. Zum Beispiel verschmierte ich Marmelade darauf und drehte ein Video, um zu sehen, was dabei rauskommt.

Ich bin auch öfters in die Werkstatt meines Vaters gegangen und habe seine Elektrowerkzeuge für meine Kunst verwendet. Einmal habe ich einen Pinsel in eine Bohrmaschine gesteckt, ihn in Farbe getaucht, die Maschine angeschaltet und habe damit auf eine Leinwand gemalt. Oder mit dem Sandstrahler, mit dem habe ich auch gemalt. Ich habe zuerst mehrere Farbschichten aufgetragen und sie dann wieder abgeschliffen. Solche Sachen habe ich damals gemacht, ich habe immer herumexperimentiert.

Was würden Sie jungen KollegInnen empfehlen, die in Ihrer Richtung arbeiten wollen?

Nugent: Das ist eine gute Frage. Anfangs waren die Leute, die Visual Effects machten, eigentlich Computertechniker, weil sie die einzigen waren, die programmieren konnten und wussten, was zu tun ist. Leider waren viele von ihnen nicht gerade künstlerisch begabt, aber sie waren nun mal die einzigen, die diese Herausforderungen meistern konnten.

Ich würde, abhängig davon, in welchem Bereich des Business du arbeiten möchtest, sagen: Wenn du künstlerisches Talent hast, zeichnen kannst und dich in diesen Dingen auskennst, dann nichts wie ran! Aber so etwas kann man nur schwer erlernen, wenn man die Gabe nicht schon mitbringt. Also wenn du diese Begabung nicht hast, würde ich raten: Bleib auf der technischen Seite. Da kann man wahrscheinlich auch mehr Geld verdienen. (lacht) ■

* John Nugent ist Visual Effects Supervisor und Gründer von »Sandbox FX«, einem Visual-Effects-Studio in Pittsfield, USA.

