

Zeitschrift: Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde = Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari

Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Volkskunde

Band: 106 (2016)

Heft: 1

Artikel: Kreativität 'nach' der Produktion : ein Blick in die digitalen Arbeitsstätten von Film und Fernsehen

Autor: Trischler, Ronja

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1003770>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 02.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Kreativität <nach> der Produktion

Ein Blick in die digitalen Arbeitsstätten von Film und Fernsehen

«*Créativité <après> la production: visite de la postproduction numérique*»: *La postproduction numérique du cinéma et de la télévision complète, modifie et remplace par le travail sur support numérique les prises de caméra. Cette contribution présente l'approche de la recherche à ce domaine particulier de l'Industrie créative qui ne s'ouvre pas seulement sur un débat public sur la créativité, mais qui précise également les difficultés de la recherche ethnographique sur le travail créatif sur support numérique.*

Digitale Technologien ermöglichen in vielen Tätigkeitsbereichen die Aufteilung von Arbeitsaufgaben über grössere geografische Distanzen, so auch in der aufwendigen und auf Zusammenarbeit angewiesenen Medienproduktion für Film und Fernsehen.¹ Hier zeigt sich eine Aufspaltung in Produktion und Postproduktion: Nach dem Dreh werden Kameraaufnahmen in spezialisierten Firmen durch digitale visuelle Effekte ergänzt, verändert und ersetzt. In diesem Beitrag möchte ich auf Grundlage der laufenden Forschung für meine Doktorarbeit sowohl einen Einblick geben, was in den Arbeitsstätten digitaler Postproduktion vor sich geht, als auch fragen, welche Rolle die lokale, räumliche Ordnung von Arbeit für die digitale Gestaltung der Bilder spielt.

Für ein Verständnis des Arbeitsfeldes ist dessen externe Einordnung als Teil der *Creative Industries* oder Kreativindustrie bedeutsam², die auch im Selbstverständnis der Beschäftigten der digitalen Postproduktion widerhallt. Für die sogenannten «Visual-Effects-Artists» ist «Kreativität» ein grundlegender Bezugspunkt ihrer Arbeit: In vier Gruppendiskussionen, die ich zwischen Dezember 2013 und März 2014 in Deutschland und England mit Artists und Projektleitungen geführt habe, trat diese geteilte Orientierung unter anderen als «Kreativitätsmaximum» zu Tage, das Kunden geboten werden soll, als eine «kreative Lösung des technischen Problems», als «viiiell Spielraum (...) wo man kreativ sein kann» oder in der Abgrenzung von Film- gegenüber Werbeproduktion durch einen geringeren «Kreativteil» letzterer. Gleichzeitig wird digitaler Postproduktion aufgrund ihrer massenmedialen Bildprodukte – wie bei seriellen Blockbustern und Werbefilmen – häufig ein geringes ästhetisches Innovationspotenzial zugesprochen, wodurch

¹ Vgl. Rüling, Charles-Clemens/Duymedjian, Raffi: Digital bricolage: Resources and coordination in the production of digital visual effects. In: *Technological Forecasting and Social Change* 83 (2014), S.98–110.

² Vgl. UNCTAD: *Creative Economy Report 2008. The Challenge of Accessing the Creative Economy: Towards Informed Policy Making*. 2008, S. 104.

eine Abwertung gegenüber analogen Aufnahmen stattfindet.³ Auch *Visual-Effects-Artists* präsentieren ihr Kreativsein stets als bedingt, da die ästhetische Realisierung abhängig ist von den Vorstellungen der AuftraggeberInnen, sowie von den medialen und technischen Möglichkeiten, und als kollaborative Leistung nicht im finalen Bildprodukt sichtbar sein muss.⁴ So heisst es in den Gruppendiskussionen: «Kreativität hast du hier halt eher auf Problemlösung bezogen» oder «also meine Aufgabe ist losgelöst vom Bild in dem Fall»⁵.

Im Lichte des aufgeladenen Diskurses über die Möglichkeiten von Kreativität und Innovation in diesem Feld ist es meiner Auffassung nach entscheidend, digitale Postproduktion ethnografisch zu untersuchen, um ein Verständnis über den Arbeitsalltag zu erlangen. Nachfolgend lege ich zunächst meinen Forschungszugang zu den Arbeitsstätten dar. Dieser kann als Schnittstelle gesehen werden, in der interne und externe Zuschreibungen von Kreativität auf die Arbeit verhandelt werden. Anschliessend skizziere ich lokale Bedingungen und Möglichkeiten für die Erforschung der medialisierten Arbeitssituationen, um aufzuzeigen, dass die räumliche Verankerung der digitalen kreativen Arbeit vor Ort deren Organisation mitgestaltet.

Den Fuss in die Tür

Digitale Postproduktion ist derzeit als Dienstleistung organisiert, in der spezialisierte *Visual-Effects*-Unternehmen von Produktionsfirmen Aufträge zur digitalen Nachbearbeitung und Erzeugung von bewegtem Bildmaterial erhalten. Bei meiner Kontaktaufnahme und Kommunikation mit Postproduktionsfirmen per E-Mail und Telefon wurde deren formale Regulierung des Zugangs zur lokalen Arbeitsstätte deutlich.⁶ Die Konditionen der Geschäftsleitungen für einen Aufenthalt umfassten klare zeitliche Beschränkungen des Besuchs und Abmachungen über dessen Dokumentation. In der Hälfte der Fälle wurde die Studiotür nur bei Unterzeichnung einer Verschwiegenheitserklärung geöffnet. Die Schriftstücke, die auch für Mitarbeitende der Studios obligatorisch waren, legten fest, dass UnterzeichnerInnen «vertrauliche Daten und Informationen» wie Projekttitel, AuftraggeberInnen und finanzielle Auskünfte über das Unternehmen, die vor Ort erlangt werden, nicht an «Aussenstehende» weitergeben dürfen.

³ Dies gilt für wissenschaftliche wie nicht-wissenschaftliche Auseinandersetzungen, wobei in ersteren seit einigen Jahren eine Tendenz zur Aufwertung digitaler Postproduktion zu beobachten ist. Vgl. Richter, Sebastian: *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Bielefeld 2008; Flückiger, Barbara: *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg 2008.

⁴ Vgl. Trischler, Ronja: «Let's make it look real». *Bildwissen in der digitalen Postproduktion*. In: Lim, Il-Tschung/Ziegler, Daniel (Hrsg.): *Kino und Krise. Kultursoziologische Beiträge zur Krisenreflexion im Film*. Wiesbaden 2016 («Reihe Kulturelle Figurationen: Artefakte, Praktiken, Fiktionen»).

⁵ Ausschnitt aus einer Gruppendiskussion.

⁶ Für meine Doktorarbeit habe ich 2015 eine Reihe von Postproduktionsfirmen in Deutschland und England besucht. Die Länge der Aufenthalte variierte zwischen einem und vierzehn Tagen. Hier beziehe ich mich auf sechs Firmen, die vornehmlich Filme und Serien produzieren.

In diesen Abmachungen wird eine Gruppe von eingeweihten Anwesenden definiert, ausserhalb derer man nicht über Projektdetails sprechen darf. Durch die formale Regulierung der Präsenz am *physischen* Ort der Arbeitsstätte wird das lokal Beobachtete als «Information» per se vertraulich. Dies gliedert sich in eine restriktive Informationspolitik der internationalen Film- und Fernsehproduktion ein, in der sich die symbolische wie auch die monetäre Herstellung von «Wert» verschränken. Dies zeigte sich exemplarisch in einer Gruppendiskussion, in der das lange Leben des medialen Endprodukts als klares Qualitätsmerkmal betrachtet wird, das sich implizit nicht nur auf die kulturelle, sondern auch auf die finanzielle Wertschätzung der Arbeit auswirken sollte.

Projektleitung A:	...son Film ist was für länger (Pause) {also}
Projektleitung B:	{ja}
Artist:	{ja}
Projektleitung A:	das hat dann einfach 'nen {Wert}
Artist:	{unvergänglich}

Die vertragliche Bindung der Postproduktion an ihre AuftraggeberInnen, denen das bearbeitete Bildmaterial gehört, macht die dienstleistende Nachbearbeitung zu einem Ort des andauernden Vorab der Veröffentlichung. Gleichzeitig ermöglicht diese Ab-

Ausschnitt aus einer Gruppendiskussion.

schottung der Arbeitsstätte auch eine gemeinschaftsbildende Funktion. Wer über die Schwelle der Bürotür tritt, wird eingeweiht. So wurden mir während der Forschungsaufenthalte von den Anwesenden nur wenige Grenzen für die Beobachtung gesetzt: Ein freies Bewegen in den Arbeitsräumen war in allen Fällen möglich und erwartet und Anwesende gaben mir überwiegend bereitwillig Einblick in ihre Arbeit.⁷ Verschwiegenheit erscheint in der digitalen Postproduktion somit als Formsache, die regelt, welche Informationen nach aussen dringen dürfen. Doch schreibt sie weder den Umgang mit denselben Informationen noch deren Funktion vor Ort vor, die als Teil des lokalen Arbeitsprozesses von mir mitverfolgt wurden. So durfte ich beispielsweise rechtlich geschütztes Bildmaterial sehen und sprachlich festhalten, aber nicht fotografieren: Dieser Glauben an die Repräsentationsfunktion von Bildern bietet einen ersten Schlüssel zum Bildverständnis in der Postproduktion.

Die Ordnung der Bildschirme

Die Arbeitsstätten in der digitalen Postproduktion zeichnen sich durch eine Erweiterung physischer Situationen durch Computer aus, die die Beobachtung von Arbeit vor besondere Herausforderungen stellt. Fast alle beobachteten Handlungen waren auf Bildschirme ausgerichtet, wobei eine grund-

⁷ In der Analyse der ethnografischen Aufenthalte gilt es unter der Prämisse dieser generellen Offenheit vor Ort ein besonderes Augenmerk auf Prozesse der Ab- und Ausgrenzung zu legen, die dennoch der Forschung gegenüber stattfanden.

sätzliche Unterscheidung zweier Situationen zu erkennen war, die die Zugänglichkeit der Arbeit für die Forschung vor Ort beeinflussten: Arbeit an individuellen Bildschirmen, sowie Treffen zur Bildbewertung in speziellen, separaten Räumen.

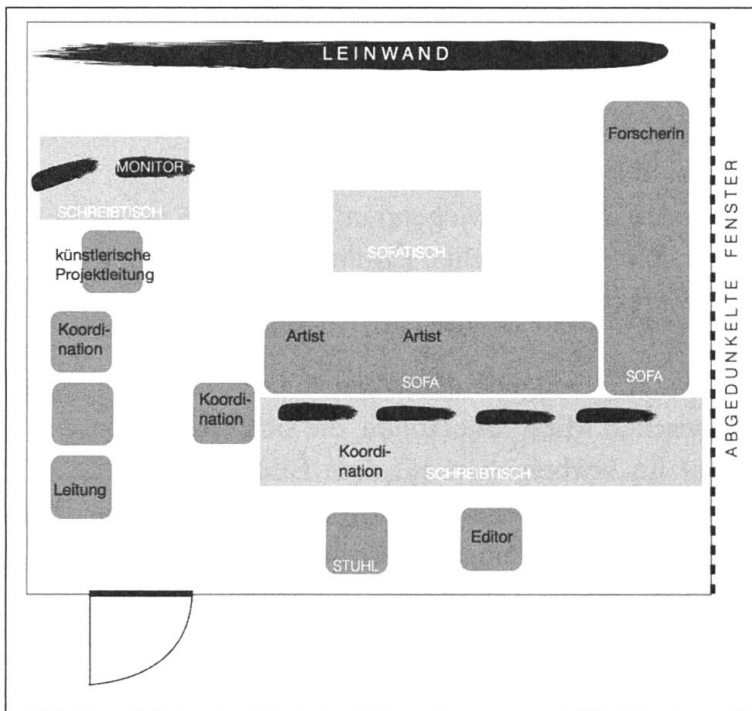
Jede/r Beschäftigte der Postproduktion verfügte über einen Schreibtisch mit einem oder zwei Bildschirmen in Büroräumen, die er/sie mit zwischen einem und vierzig KollegInnen teilte. Als ich mich während meiner Aufenthalte zu einzelnen Artists setzte und fragte, woran sie arbeiteten, beobachtete ich, wie sie Computermaus, Tasten oder Eingabestift auf dem elektronischen Grafiktablett bewegten. Parallel hierzu veränderten sich Darstellungen auf dem Bildschirm: Neue Befehle erschienen im Script der Bildbearbeitungssoftware, das 3-D-Modell einer digitalen Figur erhielt Knochen, Muskeln sowie Oberflächenstruktur und unerwünschte Objekte verschwanden Pixel für Pixel aus Aufnahmen. Die Reaktionen der Artists auf meine Anwesenheit und Fragen waren vielseitig, sie standen aber überwiegend im Bezug zum Bildschirm: Ihre Antworten umfassten neben sprachlichen Erklärungen das Zeigen auf bestimmte Bildteile (mit *Cursor* oder Hand) oder das Öffnen anderer Dateien.

Das Dabeisitzen am individuellen Computer ermöglichte mir auch die Teilhabe an gelegentlichen Gesprächen zwischen MitarbeiterInnen, die sich zueinander riefen und um Rat baten oder im Vorbeigehen auf dem Bildschirm Gesehenes kommentierten. Eine Vielzahl der Unterhaltungen hatte neben Arbeit auch andere Themen zum Inhalt: Als ich einen Artist bat, mir Bescheid zu geben, sobald ich ihn durch meine Anwesenheit störe, notierte ich in den Feldnotizen seine Antwort, dass er gerade konzentrierter arbeite als sonst, wenn er mit seinen Kollegen «quatsche».

Auch wenn die einzelnen Beobachtungssituationen im Hinblick auf die Ausführlichkeit der Erklärungen und die Art der beobachteten Aufgabe variierten, hatten sie doch eine informative *Offenheit* in Form einer Miteilbarkeit von Artists untereinander und mir gegenüber sowie der einsehbaren Repräsentation des Arbeitsprozesses auf dem *Display*, aber auch des Wechsels zwischen informeller und fachspezifischer Kommunikation gemein. So war es möglich, die Vorläufigkeit und Prozesshaftigkeit digitaler Bildbearbeitung nachzuvollziehen, in der Befehle hinzugefügt, verschoben und nicht selten wieder gelöscht werden. Der einleitend angeführte «Spielraum» zum Kreativsein erscheint hier also nicht nur qualitativ im informellen Miteinander oder im gestalterischen Ausprobieren, sondern auch quantitativ und präzise in der Vernetzung von Befehlen.

In fast allen der besuchten Firmen waren darüber hinaus Räume zu finden, die als «*Screening-Room*», «*Review-Raum*» oder «*Kino*» bezeichnet wurden. Hier trafen sich regelmässig die Projektleitungen mit Beschäftigten, um gemeinsam Versionen bearbeiteter Kameraeinstellungen zu betrachten. In den beobachteten Treffen ging es um eine Bewertung des Ist-Zustands der Bearbeitung, die – in einzelne Aufgaben aufgeteilt – schrittweise durchgeführt wurde. Die gemeinsame Aufmerksamkeit konzentrierte sich hier auf *einen* Bildschirm oder *eine* Leinwand, was in einigen Fällen durch das Dim-

men oder Ausschalten anderer Lichtquellen unterstützt wurde. Dabei strukturierten überwiegend die Projektleitungen die Interaktion, indem sie die Wiedergabe der Bilder mit der Maus bedienten oder einer anderen Person verbal Anordnungen dazu gaben, wie etwa die Darstellung zu vergrößern oder einen Clip erneut abzuspielen. Diese Elemente der Kommunikation wiederholten sich in den beobachteten Situationen: Ansagen für die aktuelle Anzeige, Bewertungen der angezeigten Bildbearbeitung, ihre Verortung im Prozess oder Auftrag (der Kunden) und, falls die Version nicht für die Kundenpräsentation abgenommen wurde, Anweisungen zur Veränderung an die



Schematische Darstellung der räumlichen Ordnung eines Screenings (basierend auf Feldnotizen).

betreffenden Artists. Gleichgültig ob die BildbearbeiterInnen selbst beim Treffen dabei waren, pflegte die stets anwesende Projektkoordination das Feedback der Projektleitung in das digitale Datensystem der Firma ein. Hier erkennt man eine räumlich-funktionale Trennung der Bewertung der Arbeit am einzelnen, zentralen Bildschirm im *Screening Room* vom schrittweisen, vorläufigen Arbeiten an multiplen, individuellen Bildschirmen der MitarbeiterInnen. Während sich individuelle Bildschirmarbeit durch eine zeitliche Offenheit und Vielfalt in Kommunikation und Interaktion auszeichnet, sind Abnahmen räumlich und zeitlich gleichförmiger strukturiert. Diese Ordnung der Bildschirme spiegelt die geteilte Vorstellung der Beteiligten von ihrer Arbeit als «Problemlösung» in Form offener, multipler Wege zum Bildprodukt, die durch ein konstantes Hin und Her von aktualisierten Versionen zwischen Projektleitung und Artists strukturiert werden.⁸ Gleichzeitig ergibt sich ein analytischer Mehrwert für das Verständnis der Rolle von Technologie im Arbeitsalltag durch die Beobachtung vor Ort an der Arbeitsstätte, den ich im Folgenden präzisieren möchte.

Ein Geist namens Kreativität

Auch wenn nach der Überschreitung der formalen Grenzen Postproduktionsstätten lokal als offene, zugängliche Orte für Beobachtungen erschienen, wurde mir – bis auf einen Fall – stets ein wichtiger Zugriff verwehrt: Die firmeninterne Datenbank, in der die einzelnen Projektaufgaben aufwendig dokumentiert und gesteuert wurden, konnte ich nur über die Schultern der

⁸ Trischler, Ronja: Trial and Error. Zusammenarbeit im Irrgarten digitaler Bildbearbeitung. In: *ilinx*. Berliner Beiträge zur Kulturwissenschaft 4 (2016) (im Druck).

MitarbeiterInnen erkunden, nicht über einen eigenen Zugang. Interaktionen vor Ort begannen für mich daher teilweise unerwartet oder bezogen sich auf Inhalte, auf die ich nur begrenzt zugreifen und daher nur eingeschränkt nachvollziehen konnte. Dies zeigt, dass digitale Technologien Arbeitsprozesse auch physisch verankern, wie es bereits für andere kreative Felder beobachtet wurde.⁹ Das verdeutlicht die methodischen Schwierigkeiten der Erforschung medial pluralisierter, «synthetischer Situationen»¹⁰, die nur zu einem Teil auf einer Kopräsenz der MitarbeiterInnen basieren und die ebenso auf technische und räumliche Infrastrukturen bauen.

Nimmt man die externen und internen Zuschreibungen ernst, kann in der digitalen Postproduktion empirisch *eine* Herstellung von Kreativität nachvollzogen werden, die sich in alltäglicher Interaktion mit digitaler Technologie entfaltet. Dies impliziert die Bestimmung von Kreativität als soziales Phänomen, das im täglichen Miteinander auf historisch unterschiedliche Weise hergestellt wird. Damit soll sowohl eine Wertung, ob es sich beim empirischen Beispiel um «echte» Kreativität handelt, als auch eine voraus-eilende oder generalisierende Definition davon vermieden werden, was Kreativität ist.¹¹ Technologie steht nicht ausserhalb dieser alltäglichen Arbeitsprozesse, sondern ist für deren Ordnung essentiell. Möchte man vor Ort «Kreativität» beobachten, begibt man sich folglich auf eine Geisterjagd: Ihre «spürbare» Präsenz zerfällt in einzelne Klicks, Aufgaben und Deadlines sowie etliche Schleifen der Bildbewertung. Konventionelle Vorstellungen von Kreativität als individuelle, originäre Geistesblitze können so durch die ethnografische Beobachtung ausgehebelt werden.

Entscheidend für das Verständnis digitaler Postproduktion ist vielmehr die räumliche und zeitliche Ordnung der Bildschirmarbeit als Kollaboration. Besonders die Varianz zwischen der formalen Strukturierung von *Screenings* und der Offenheit individueller Bildschirmarbeit, in der multiple Versionen auf eine finale Darstellung zusteuern, wirft Fragen für die weitere Analyse dieses Arbeitsfelds auf: Wie überlagern sich verschiedene soziale Situationen in diesem medialisierten Arbeitsumfeld und welche Auswirkungen hat diese Vielfältigkeit auf die kollaborative Arbeit und das visuelle Produkt? Statt eine wasserfeste Definition von «Kreativität» anzustreben, möchte ich in meiner Doktorarbeit digitale Arbeit als physische Arbeit aufzeigen, in der gestalterische Prozesse in lokalen Informations-, Kommunikations- und Raumordnungen geformt werden. Perspektivisch sollen somit soziale Mechanismen der Stabilisierung und Innovationen digitaler Darstellungsformen ermittelt werden.

Ronja Trischler

Ronja.Trischler@gcsc.uni-giessen.de

⁹ Vgl. Mangematin, Vincent/Sapsed, Jonathan/Schüssler, Elke: Disassembly and reassembly: An introduction to the Special Issue on digital technology and creative industries. In: *Technological Forecasting and Social Change* 83 (2014), S.1–9, hier S. 6.

¹⁰ Knorr-Cetina, Karin: The synthetic situation: Interactionism for a global world. In: *Symbolic Interaction* 32 (2009), 1, S. 61–87.

¹¹ Für eine detaillierte Beschreibung dieser Annahmen siehe Krämer, Hannes: Die Praxis der Kreativität. Eine Ethnografie kreativer Arbeit. Bielefeld 2014, S.11–13.