



CHRISTIAN ZILLIKEN

DIGITAL ARTIST (DEUTSCHLAND)

„Etwas künstlerisch Wertvolles ist von größerer Bedeutung als etwas, das kommerziell erfolgreich ist!“

„Game of Thrones“, Staffel 2 bis 6 (Stand: Juni 2016). Einen Teil der imposanten Fantasiewelten (Landschaften, Städte, Heere, Schiffe, Burgen, Schattendämonen, Zombie-Pferde) in der erfolgreichen US-amerikanischen Fernsehserie (läuft auf SKY Deutschland) hat er mit erschaffen: Christian Zilliken. Die mit drei seiner Kollegen realisierten beeindruckenden visuellen Spezialeffekte für ihr Projekt „Game of Thrones – Braavos Establisher“ wurden von der „Visual Effects Society“ (VES) in Beverly Hills 2014 in der Kategorie "Outstanding Created Environment in a Commercial, Broadcast Program, or Video Game" ausgezeichnet. „Mackevision“, die Firma bei der das Team beschäftigt ist, erhielt 2015 für ihre Beiträge zur vierten Staffel von „Game of Thrones“ einen „Emmy Award“, den bedeutendsten Fernsehpreis der Vereinigten Staaten. >>>

War er anlässlich der zweiten und dritten Staffel der Kult-Saga noch für das ebenfalls auf datenbasierte Visualisierung spezialisierte Unternehmen „Pixomondo“ tätig, so arbeitet Christian Zilliken seit 2013 als 'CG Supervisor' bei „Mackevision Medien Design“ in Stuttgart. 'CG' steht für ‚Computer Graphics‘. Das sind mittels dreidimensionaler Computergrafik erzeugte brillante Bilder – bewegt im Film-/Onlinebereich oder statisch für Plakate und Anzeigen. Alles, was vor dem geistigen Auge vorstellbar ist, kann mit ‚CGI‘ (‚Computer Generated Imagery‘) anschaulich verwirklicht werden. Derartige Produktionen können durchgängig am PC erstellt, aber auch mit realen Fotos oder Filmelementen virtuos kombiniert werden. Ihre grenzenlosen Möglichkeiten werden von der Werbeindustrie hoch geschätzt. So gehören zu den Kunden von „Mackevision“, einem der Weltmarktführer im CGI-Bereich, neben dem Who's Who der Automobilbranche – von Audi über BMW, Chrysler und Ford bis Lamborghini, Maserati, Mercedes-Benz und Porsche – auch Bose, Boss, Epson, die Schmuckmanufaktur „Pandora“ oder der Luxus-Motorboothersteller „Sunseeker“.

Christian Zilliken (* 10. September 1980) hat sein Hobby zum Beruf gemacht. „Der Ursprung dafür liegt im Besuch einer Spielhalle als ich sieben oder acht Jahre alt war.“ Schon während seiner Zeit an der „Gesamtschule Bonn-Bad Godesberg“ beschäftigte sich der Sohn eines Zimmermanns und einer Sekretärin mit der Welt der Computerspiele. Wie sie entsteht, faszinierte den Star-Wars-Fan. „Ich bin der klassische Autodidakt“, gesteht Zilliken, „eignete mir mein Knowhow nach dem Try & Error-Prinzip an. Wenn ich etwas nicht wusste oder auf Probleme stieß, suchte ich im Internet Leute, die solche Fragen beantworten konnten; einen Studiengang in meinem Spezialgebiet gab es damals übrigens noch nicht.“ Auf eine dreijährige freiwillige Computerspiel-Abstinenz folgte ab der Volljährigkeit der professionelle Einstieg in die virtuelle Realität. Der vielgefragte Freelancer bekam unter anderem von der Firma „Pixomondo“ verschiedenste Aufträge, darunter etwa den, die optischen Effekte in Filmen wie „Hugo Capret“, der nostalgischen Liebesklärung an das Kino, dem spektakulären Jagdflieger-/Weltkriegsepos „Red Tails“ oder dem stilisierten Science-Fiction-Streifen „Oblivion“ sowie für die Staffeln zwei und drei von „Game of Thrones“ beizusteuern. Nach zwölf Jahren als freier Mitarbeiter, „der immer gerufen wurde, wenn es brannte“, nahm er 2013 seine erste Festanstellung an – bei „Mackevision“. Seitdem hat der selbsternannte „Couchpotato“, der sogar in der Freizeit Computerspiele zockt, visuelle Beiträge für weitere „Game of Thrones“-Staffeln sowie die US-Serie „The Shannara Chronicles“, „Independence Day: Wiederkehr“ und den Rache-Thriller „I.T.“ geliefert.

Christian Zilliken lebt in Stuttgart.

Web: www.mackevision.com



„Ruhe oder Termindruck können Kreativität stimulieren. Aus meiner Sicht ist beispielsweise ein Bild niemals fertig. An jedem Werk könnte ein Leben lang gearbeitet werden! Nichts ist perfekt! Trotz des Termindrucks muss man sich aber die nötige Ruhe und Entspannung einfach nehmen. Sorgfalt braucht nun mal ihre Zeit. Wenn man sich nicht an diese Regel hält, dauert es meiner Erfahrung nach im Endeffekt noch länger, bis ein Bild schließlich seinen finalen Zustand erreicht.“

„Wer auf dem Schlauch steht, dem hilft es, etwas anderes zu machen als weiter mit dem zu kämpfen, was einen gerade blockiert.“

Wenn ein Abgabetermin vorgegeben, aber keine Intuition da ist, hilft es mir, zu reden. Ich arbeite zum Glück mit einem Team von Profis; stehe ich mal auf dem Schlauch, habe ich mit meinen Kollegen fundiertes Knowhow gleich in den Räumen nebenan. Kann ich darauf mal nicht zurückgreifen, zum Beispiel bei privaten Projekten, hat es sich oftmals als hilfreich erwiesen, etwas ganz anderes zu machen – mich um einen anderen Teil zu kümmern als um jenen Part, der mich gerade so blockiert; oft löst sich die Blockade dann ganz von alleine – teilweise, als ob es die einfachste Sache der Welt wäre! Manchmal ist genau das leider auch wirklich der Fall. Für mich ein Anlass, mich zu schämen, weil ich so lange für eine an sich offensichtliche Lösung gebraucht habe. Zum Glück kommt das aber nicht allzu oft vor.

Im Gegensatz zu Amateuren, die auf Inspiration warten können, hat ein Profi selten die Zeit, einfach Däumchen drehend dazusitzen. Ist zu Beginn der Arbeit keine Inspiration vorhanden, sollte sich diese spätestens im Kreativprozess einstellen. Ansonsten hat man, glaube ich, einen schweren Stand. Es ist gewiss immer ein Auf und Ab. Manchmal funktionieren Sachen besser, manchmal schlechter. Das ist zum einen eine Frage, was der Person Spaß macht, zum anderen hängt es jedoch sehr von der Aufgabe als solcher ab.

Kreativ tätig zu sein, bedeutet sowohl Magie als auch Schmerz. Als Künstler identifiziert man sich immer ein Stück weit mit seiner Arbeit. Das kann unschöne Nebenwirkungen haben. Ich habe versucht, das abzulegen, aber hundertprozentig bin ich es nicht losgeworden. Konkret: Wenn man mit einem Ergebnis unzufrieden ist, kann sich das auf die allgemeine Stimmung schlagen. Andersherum verhält es sich natürlich genauso: Wer mit einem Werk sehr zufrieden ist und dann im Kino oder Fernsehen das Ergebnis teilweise monatelanger Arbeit sieht, bekommt durchaus Gänsehaut.

... im Buch geht's weiter ...