

Sebastian Stoppe

**Natascha Adamowsky, Nicola Gees, Mireille Schnyder,
Hugues Marchal, Johannes Bartuschat (Hg.):**

Archäologie der Spezialeffekte

2019

<https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8032>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Stoppe, Sebastian: Natascha Adamowsky, Nicola Gees, Mireille Schnyder, Hugues Marchal, Johannes Bartuschat (Hg.): Archäologie der Spezialeffekte. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen / Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 1, S. 36–38. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2019.1.8032>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons BY 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Natascha Adamowsky, Nicola Gees, Mireille Schnyder, Hugues Marchal, Johannes Bartuschat (Hg.): Archäologie der Spezialeffekte

Paderborn: Wilhelm Fink 2018, 271 S., ISBN 9783770562664, EUR 54,00 (Poetik und Ästhetik des Staunens, Bd. 4)

„Wir leben in einer Kultur der spektakulären Effekte“ (S.1). Mit keinem geringeren Statement beginnt der Band des Herausgeber_innengremiums um Natascha Adamowsky über die *Archäologie der Spezialeffekte*. Das Buch

möchte in insgesamt 12 Beiträgen die Geschichte der Spezialeffekte nachzeichnen, gleichwohl schon in der Einleitung darauf hingewiesen wird, dass der Begriff höchst unscharf ist, denkt man doch heute bei Spezialeffekten

zunächst an die computergenerierten Bilder der Hollywood-Blockbuster. Dabei sind diese (im Fachjargon genauer bezeichneten) *Visual Effects* nur ein Teil derer Spezialeffekte, die der Band unter seiner Fragestellung subsumiert. Konsequenterweise geht er von den eben geschilderten *Visual Effects* aus, um sich daraufhin rückwärts in der Mediengeschichte zu bewegen und zuletzt beim römischen Amphitheater zu enden. Zwei Gemeinsamkeiten ziehen sich hierbei wie ein roter Faden durch alle Beiträge: Zum einen wird deutlich, dass alle Effekte ein *spectaculum* hervorrufen, einen außergewöhnlichen Eindruck, der sich nicht notwendigerweise nur visuell, sondern auch auf der Hörebene manifestieren kann. Dieses Spektakel wiederum ruft bei den Rezipient_innen Staunen hervor. Das Buch nimmt diese Unschärfe zum Anlass, nicht nur die Genese der Effekte selbst zu beleuchten, sondern auch einen Beitrag zur Begriffsdefinition zu leisten. Scott Bukatman weist in seinem Beitrag zum „Unfassbaren in Kino und Comics“ darauf hin, dass das Kino an sich ja schon ein Spezialeffekt sei (vgl. S.18 f.), welches in seiner Frühzeit genau das angesprochene Spektakel beinhaltete. Alle Spezialeffekte im heutigen Kino leiten sich hier ab und bilden „ein Kino der Attraktionen“ (S.20). Lutz Koepnick erweitert die Begrifflichkeiten und zeigt am Beispiel von *Transformers* (2007) auf, dass auch Töne und Sounddesigns im Film „objects of wonder“ (S.45) sein können. Ähnlich argumentiert Michael Wedel, der im Sounddesign ein künstliches Gebilde sieht, das „als dreidimensionale Extension des diegetischen Raums erscheint“

(S.55), in dem die Zuschauer_innen respektive –hörer_innen vollständig eintauchen. Ab hier verlässt das Buch das Medium Film, womit die Lesenden wohl tuend daran erinnert werden, dass es hier keineswegs um rein filmisch-künstlerische Werkzeuge geht. So bringt Annette Kappeler uns der Tatsache näher, dass bereits in der französischen Oper des 18. Jahrhunderts Klangeffekte eingesetzt und gegenüber visuellen Effekten sogar bevorzugt wurden. Damit meint Kappeler zum Beispiel Dissonanzen in der Musik „für die Darstellung und Erregung von Affekten unterschiedlicher Art“ (S.103) oder aber harmonische Wendungen, bei denen „auf ein Überraschtsein [...] ein Gefühl des Widerstands und schließlich der Verwunderung [folgt]“ (S.104). Effekte können also durchaus auch in der Musik auftreten. Bettine Menke zeigt aber anhand ihres Beitrags über „Theater-Maschinen“ auch, dass visuelle Effekte lange vor dem Kino eine Tradition im Theater hatten und diese immer noch besitzen. Die Auftritte *ex machina* ermöglichen also genauso Spektakel, wie wir sie heute im Kino kennen. Dabei wird die „Aufführung mit Maschinen [...] zur Vorführung von Maschinen“ (S.138); der Effekt um seiner selbst willen wird also zum Spektakel, was ebenfalls dem zeitgenössischen Kino wie auch dem Theater (man denke hier nur an aufwändige Broadway-Inszenierungen) nicht fremd ist. Der Band geht schließlich mit einem Beitrag von Barbara Kuhl über Bild-Effekte im Barock bis hin zum antiken Amphitheater. Helmut Krasser beschreibt das antike Theater als „Ort der artifiziellen Konstruktion des

Wunderbaren und als Ort die Grenzen des Alltags überschreitender sensueller Erfahrung, die den Zuschauer immer wieder zum Staunen nötigt“ (S.254). Diesem Resümee kann man hinzufügen, dass es über alle Medienarten hinweg Gültigkeit besitzt. Der Band trägt also dazu bei, den Begriff des Spezialeffekts nicht nur aus kinematografischer Sicht zu betrachten, sondern die Perspektive auf alle visuellen wie auditiven Medienarten zu erweitern. So gesehen ist selbst das zeitgenössische Kino mit 3D-Brille und *Surround Sound* nur ein ‚Update‘ amphitheatralischer Spektakel.

Der Band schlägt eine überzeugende interdisziplinäre Brücke zwischen den Theater- und Kunstwissenschaften hin zu den Medienwissenschaften und bietet einen wunderbaren Blick ‚hinter die Kulissen‘ der Spezialeffekte. Er will aber zu Recht nicht einfach die Spezialeffekte an sich erklären, sondern vielmehr den eigentlich noch interessanteren Aspekt, warum sich Zuschauer_innen diesen Effekten – trotz aller Irrealität – hingeben.

Sebastian Stoppe (Leipzig)