

Malte Hagener

Sebastian Richter: Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik im Spielfilm

2009

<https://doi.org/10.17192/ep2009.2.524>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Hagener, Malte: Sebastian Richter: Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik im Spielfilm. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 26 (2009), Nr. 2, S. 115–116. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2009.2.524>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Neuerscheinungen: Besprechungen und Hinweise

Im Blickpunkt

Sebastian Richter: Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik im Spielfilm

Bielefeld: Transcript 2008, 227 S., ISBN 978-3-89942-943-5, € 25,80

Nachdem die Medienwissenschaft lange Zeit von einem Primat der Narration beherrscht worden ist, scheint diese Dominanz zur Zeit aus unterschiedlichen Perspektiven in Frage gestellt zu werden: Die Emergenz solch transdisziplinärer Unternehmungen wie der Bildwissenschaft, das Ausrufen eines ‚Pictorial Turn‘, die Beschäftigung mit ‚Visualität‘ im Grenzbereich von Wissenschaftsgeschichte und Medienwissenschaft und die zunehmende Bedeutung von Internet und Computerspielen – diese Forschungsfelder sind nicht mehr zentral an der Erzählung als Instrument der Welterschließung interessiert, sondern operieren mit anderen Erklärungsmustern und Paradigmen. Hier schließt auch Sebastian Richters Studie zur Bildlichkeit heutiger (Mainstream-)Filme an, die Realismus nicht als Narrationseffekt, sondern als Bildeffekt verstanden wissen will. Für Richter lässt sich die zeitgenössische Bildästhetik nicht mehr mithilfe traditioneller Fototheorien (etwa von Siegfried Kracauer, Roland Barthes oder Susan Sontag) erklären, folgt also nicht mehr der Logik der Spur einer vergangenen Präsenz im Sinne der Peirce’schen Indexikalität. Zeitgenössische mediale Bewegtbilder sind allerdings auch nur in seltenen Fällen das genaue Gegenteil, nämlich (wie bei den Filmen des Pixar-Studios) komplett im Rechner generierte und im Anschluss ‚gerenderte‘ Sequenzen, wie dies in den 90er Jahren noch häufig erwartet wurde, damals entweder enthusiastisch begrüßt oder angstvoll beklagt. Der Normalfall scheine stattdessen die hybride Mischung aus realen Aufnahmen („live-action“) und digitalen Überformungen („computer generated images“, kurz CGI) zu sein. Ausgehend von dieser simplen wie überzeugenden Prämisse entwirft der Studie eine Ästhetik des heutigen Populärkinos, in dem hybride Bilder einen neuen Realismus erzeugen, der, naheliegender Weise, als ‚digital‘ bezeichnet wird.

Richter positioniert seine Arbeit zunächst im Übergangsbereich zwischen Medien- und Bildwissenschaft, angelehnt an Karl Prümms Konzept der *mise-en-images*: „Eine solche bildwissenschaftliche Medienanalyse argumentiert sowohl bildästhetisch als auch technisch“ (S.23), wendet sich also implizit ebenso gegen die Technikvergessenheit klassischer Ästhetik wie gegen das technozentrische Apriori zeitgenössischer Medienphilosophie. Der zweite Teil („An der Basis der Bilder“, vgl. S.35-82) fasst den Stand der Forschung zusammen und bietet eine grundlegende Diskussion realer, animierter und computergenerierter Filmaufnahmen, wobei sich – im Anschluss an Lev Manovich – eine Genealogie des hybriden

CGI-Bildes aus der Animation ergibt: Das fotografische Bild wird zum Sonderfall des grafischen. Der dritte und längste Teil („Realistische Bildwelten jenseits des Kamerablicks“, vgl. S.83-168) rückt dann vier besonders verbreitete Vorkommen hybrider Bildgestaltung in den Fokus: synthetische Kompositbilder, virtuelle Kamerafahrten, Motion Capture bzw. künstliche Filmfiguren und schließlich die Folgen der hybriden Bildgestaltung für den Schauspieler(körper). Der gemeinsame Nenner dieser Anwendungsgebiete besteht in der Überlagerung und Verschmelzung von realen Aufnahmen (live-action) mit im Rechner erzeugten Daten (CGI), und zwar auf eine solche Weise, dass beides nicht zu trennen ist.

Der Hauptverdienst von Richters Studie – und das Ergebnis seiner Untersuchung – besteht darin, dass er sich dagegen wendet, Realismusvorstellungen aus der optochemischen Fotografie zum Maßstab heutiger Filme zu erklären: „Gerade durch das Verschmelzen von computergeneriertem und aufgezeichnetem Material entstehen Bildwelten, die ganz andere Realismusstrategien verfolgen, als solche, die sich über eine Simulation des Fotografischen erklären ließen.“ (S.91f.) Zwar greifen die untersuchten Filme – u.a. *The Lord of the Rings* (2001-2003), *King Kong* (2005), *Fight Club* (1999), *The Matrix* (1999-2003) oder *The Polar Express* (2004) – auf Konventionen traditioneller Bildlichkeit zurück, übersteigen und transzendieren diese aber erkennbar, so dass eine neue Bildästhetik entsteht, die technologisch ermöglicht ist, aber sich eben auch nicht aus der digitalen ergibt: „Digital realistische Stile zeichnen sich dadurch aus, dass sie in ihren Inszenierungsstrategien an das Wirklichkeitsversprechen fotografischer Bilder anknüpfen, deren Darstellungskonventionen aber nicht nur simulieren oder nachahmen, sondern diese gleichzeitig auch unterlaufen und damit verändern.“ (S.181) In einem knappen Ausblick („Hybridisierung und Wirklichkeitsbezug“, vgl. S.181-188) werden diese Ergebnisse dann auf die Medienwissenschaft allgemein ausgeweitet. Wenn Bilder aus Daten errechnet, aber in ihrer Bildlichkeit den Konventionen apparativer Fotografie angenähert werden, wie in der Astronomie Bilder von der Venus oder in der Medizin Bilder vom menschlichen Gehirn, dann entstehen so neue Formen von Visualität, die ihrerseits wiederum den Erwartungshorizont für folgende Bilder ausformen.

Richters Studie ist theoretisch, ohne unnötig zu theoretisieren, zeigt ein Verständnis für die moderne Technologie, ohne in einen technophilen Spezialistendiskurs zu verfallen, der Autor arbeitet konkret am Material, ohne übergreifende Fragestellungen aus dem Blick zu verlieren, und hat den Mut zur Verknappung und Zuspitzung: Mit unter 200 Seiten Text entgeht sie der fatalen Tendenz, sich gegen jede mögliche Flanke absichern, jeden Seitenweg begehen zu wollen, um darob das Wesentliche aus dem Blick zu verlieren. Kurz gesagt: Dieser Band setzt Maßstäbe für die weitere Beschäftigung mit dem Thema und sollte sich rasch als Standardwerk etablieren.

Malte Hagener (Lüneburg/Bochum)