

## Fotografie und Film

*Bereichsrezension „Digitalität im Kino“*

**Klaus Kohlmann: Der computeranimierte Spielfilm. Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D-Computer-Trickfilms.**

Bielefeld: transcript Verlag 2007, 298 S., ISBN 978-3-89942-635-5, € 29,80

**Shilo T. McClean: Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film.**

Cambridge, MA: The MIT Press 2007, 303 S., ISBN 978-0-262-13465-1, \$ 39,95

**Eva-Carina Mohr: Digitalisierung der Kinobranche. Chancen, Risiken und langfristige Konsequenzen.**

Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller 2007, 83 S., ISBN 978-3-8364-1044-1, € 42,-

**Anna Safary: Digitales Kino – Alchemie des Computers. Geschichte, Theorie und Wirkung digitaler Artefakte im Film.**

Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller 2007, 85 S., ISBN 978-3-8364-0581-2, € 42,-

In Analogie zu den Möglichkeiten des Fernsehens, hochaufgelöste Inhalte präsentieren zu können, kann sich die Filmbranche nicht dem Potenzial der Digitaltechnik verschließen – sei es bei der Generierung von Trickhelden, der Produktion mit digitalen Kameras in HD-Qualität oder der 4K-Projektion auf die Leinwand. Ob die Tatsache, dass inzwischen einige der weltweit erfolgreichsten Filme komplett digital produziert wurden, den „Abgesang auf den 35-mm-Film“ einläutet (c't 20/07, S. 84), wird sich in absehbarer Zeit zeigen. Was in den letzten Jahren technisch machbar war, zeigen eindrucksvoll z.B. die Filme der Pixar Animation Studios von Toy Story (1995) bis Ratatouille (2007). So wie die Zukunft des Fernsehens als interaktives, personalisiertes IPTV vorstellbar ist, versprechen die Optionen der Computeranimation und des digital storytelling das Kinoerlebnis zu revolutionieren. Wie sich Digitalität im Kino der Gegenwart manifestiert, welche Perspektiven sich für Drehbuchautoren, 3-D-Artists, Produktionsdesigner, Kinobetreiber und für die Filmwirtschaft eröffnen, darüber versuchen die hier vorgestellten Bücher Auskunft zu geben.

Klaus Kohlmann widmet sich in *Der computeranimierte Spielfilm* der Herstellung und Ästhetik der CG-Filmkunst (CGI ist die geläufige Abkürzung für computer-generated imagery). Der Autor spannt den Bogen von der 3-D-Computergrafik selbst, dem Kern der digitalen Produktion, über die entsprechende

Eigenart der filmdramaturgischen Gestaltungsmittel bis zur Frage nach der Interdependenz zwischen Realität und Virtualität, die sich bei der Untersuchung des computer-generierten Spielfilms naturgemäß stellt. Ein Praxisbezug erfolgt durch Verweise auf die Anwendung der 3-D-Software 3ds max. Somit ist für den Leser sehr gut nachvollziehbar, wie synthetische Realität im Film erzeugt wird. Dabei steht immer die Bildhaftigkeit der CGI im Mittelpunkt. Hervorzuheben ist die konsequente Gegenüberstellung von Merkmalen der CG-Film- und Realfilm-inszenierung: synthetische Figuren vs. Realschauspieler; 3-D-Layout vs. konventionelles Storyboard; computerbasiertes vs. realfilmbasiertes Produktionsdesign; virtuelle Kamera vs. Realfilmkamera; Illumination vs. Beleuchtung usw. Kohlmann prognostiziert, dass sich der CG-Film „immer mehr der Bildhaftigkeit einer filmisch tradierten Kinematografie nähert“ (S.248). Die Filmanalysen Kohlmanns sind deskriptiver Art (mit interpretativen Ansätzen): Ausgewählt werden unter anderem Antz (1998), Shrek (2001), Finding Nemo (2003), und The Polar Express (2004).

In ihrem Buch *Digital Storytelling* beleuchtet Shilo McClean die Reziprozität von digital visual effects (DVFX) und Film-Story. Es ist ihr Anliegen, Vorbehalte gegen den Gebrauch von DVFX aus der Sicht der Narrativik zu entkräften. Die Autorin demonstriert, wie sich DVFX als filmsprachliche Mittel etabliert haben und inzwischen zur Normalität des Kinos geworden sind, in welchen Fällen sie zu einer Erweiterung des narrativen Potenzials von Spielfilmen (nicht genregebunden) geführt haben, auf welche Art sie den Eindruck der Authentizität forcieren oder wo sie die Filmhandlung einfach nur ‚aufpeppen‘. Es wird exemplarisch aufgezeigt, in welchem narrativen Kontext DVFX mit zur Schaffung einer surrealen Szenerie beitragen: in *Amélie* (2001), *Filatelista* (2004) und *Finding Neverland* (2004). Die *Lord of the Rings*-Trilogie (2001–2003) und das *King Kong*-Remake (2005) von Peter Jackson werden als besonders gelungene Beispiele dafür angeführt, wie die Effekte in die Story eingebunden sind. McClean weist auch darauf hin, wo sich der Einsatz des Computers als kontraproduktiv für die beabsichtigte Wirkung des Films auf den Betrachter erwiesen hätte, etwa bei *Jaws* (1975). Die Analysen der Filmbeispiele sind interpretativer Natur. Auch McClean geht in ihrer kenntnisreichen Studie differenziert vor: Sie dokumentiert etwa die Handschrift von Regisseuren wie Steven Spielberg, George Lucas und James Cameron beim Gebrauch computergenerierter Effekte. Die Erkenntnisse aus *Der computeranimierte Spielfilm* und *Digital Storytelling* lassen sich für die systematische Film-analyse nutzbar machen.

*Digitalisierung der Kinobranche* von Eva-Carina Mohr und *Digitales Kino – Alchemie des Computers* von Anna Safary fallen optisch aus dem Rahmen, nämlich durch den Verzicht auf jegliche Silbentrennung: ein Kuriosum. Das Layout bei Mohr mit den vielen kurzen Absätzen und Leerzeilen erinnert zudem eher an eine Online-Publikation. Bei Safary entsteht der Eindruck, dass bei dem für ein Buch zu mageren Manuskript einfach Schrift und Zeilenabstand ungewöhnlich

vergrößert wurden, um den Text auf den Umfang von 85 Seiten aufzublähen. Das Resultat sieht bei beiden ‚Büchern‘ etwas dilettantisch aus.

Eva-Carina Mohr untersucht, was die Digitalisierung für die Filmindustrie bedeutet. Im Abschnitt „Standards“ (für das digitale Kino) behauptet Mohr, der 35-mm-Film besitze „eine Auflösung zwischen 5 k und 6 k“ (S. 12) – leider ohne Quellenangabe, denn der Wert ist disputabel. Im Hinblick auf die nun zu erwartende Spezifizierung der unterschiedlichen K-Größen in der digitalen Filmtechnik findet sich auf derselben Seite folgender Satz: „2 k und 4 k, d.h. eine Auflösung von 1828 x 1100 Bildpunkten stehen für die Auflösung, d.h. die Anzahl der Bildpunkte.“ Mit anderen Worten: Die Autorin ist nicht im Bilde über die tatsächlichen Auflösungsstandards, doch genau diese bilden die Grundlage für die weitere Beschäftigung mit dem Thema „Digitalisierung der Kinobranche“. Leider fallen die sprachlichen Mängel auch an anderen Stellen unangenehm auf – so unangenehm, dass auch ein wohlwollender Leser dem übrigen Text nicht viel Positives abgewinnen kann.

Anna Safary zeigt auf, welchen Einfluss der Computer auf das Hollywood-Kino hat. Sie nennt viele relevante Filmbeispiele, und ihr Text mag als flüchtiger Einstieg in dieses Thema seine Berechtigung haben. Wegen der großen Anhäufung von Zitaten, wobei auch lange Zitate einfach in den Fließtext eingebunden sind, hat auch Safarys Text mit einer wissenschaftlichen Arbeit nicht viel gemein. Wie es besser geht, das zeigen die Bücher von Klaus Kohlmann und Shilo McClean, die ein ganz anderes Niveau erreichen. Der computeranimierte Spielfilm und Digital Storytelling können das Fundament bilden, um in die Feinstrukturen des computeranimierten Films einzudringen.

Matthias Kuzina (Walsrode)