

Gottlieb Florschütz

Peter C. Slansky (Hg.): Digitaler Film - digitales Kino

2004

<https://doi.org/10.17192/ep2004.3.1789>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Florschütz, Gottlieb: Peter C. Slansky (Hg.): Digitaler Film - digitales Kino. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 21 (2004), Nr. 3, S. 358–359. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2004.3.1789>.

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.

Peter C. Slansky (Hg.): Digitaler Film – digitales Kino

Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2004 (Kommunikation audiovisuell, Bd. 33), 400 S., ISBN 3-89669-6, € 34,-

In diesem Sammelband werden Perspektiven der digitalen Filmgestaltung zusammengetragen und die Möglichkeiten von digitaler Bildbearbeitung erörtert. Schwerpunkte sind dabei u.a. digitale Filmaufzeichnung, digitale Kamera, digitale Kinowerbung, Electronic Cinema, die technologische Entwicklung von nonlinearem Schnitt, Visual Effects und Computeranimation, digitale Filmarchive und digitale Nachbearbeitung von alten Filmen aus der Stummfilm-Ära.

Die Frage, ob die Digitalisierung als „kultureller Quantensprung“ (S.337) zu bezeichnen ist, wird von Stefan Drößler, einem der Autoren, wie folgt beantwortet: „Die Digitalisierung des Films ist eine Evolution, die sich schon seit einiger Zeit abzeichnet. Sie wird zweifellos viele Veränderungen nach sich ziehen. Ich glaube aber nicht, dass diese Entwicklung in eine Sackgasse führt, wie das etwa beim 3-D-Kino der 50er Jahre oder bei anderen Verfahren von Cinerama bis IMAX der Fall war.“ (Stefan Drößler im Gespräch mit dem Herausgeber, S.337f.).

Experten aus Praxis und Wissenschaft liefern eine Bestandsaufnahme des digitalen Wandels und geben einen Ausblick auf die Zukunft des Kinos, das vermutlich mehr und mehr digitale Merkmale enthalten wird. Dabei werden von den Autoren alle Aspekte von der Herstellung bis zur Vorführung und Archivierung von digitalen Filmen betrachtet, u.a. in Aufsätzen von Michael Gööck: „Sieben Versuche eines Kameramannes, sich dem digitalen Zeitalter zu nähern“, von Ulrich Messerschmid: „HDTV und digitaler Film – ein gemeinsamer Weg in die Zukunft“, von Peter Slansky: „Film-Look versus Elektronik-Look – Zur Anmutung des projizierten Bildes“, von Markus Näther: „Digitale Kinowerbung – Die Zukunft hat schon begonnen“ und von Frank Becher: „Wird das Kino interaktiv?“

Im Zuge dieser digitalen Evolution des Kinos ergeben sich vermutlich auch neue Möglichkeiten für ein interaktives Kino nach dem Vorbild von Computerspielen, bei denen Zuschauer die Dramaturgie eines Films steuern können. Das digitale Kino bietet alle Möglichkeiten, die hierfür benötigt werden: die Medieninhalte können schnell verändert werden und auch die für die interaktive Kommunikation benötigten Rückkanäle vom Zuschauer zum Medium sind relativ leicht realisierbar. Dennoch ist Skepsis angebracht, wie Frank Becher folgendermaßen begründet: „Der Hauptgrund hierfür liegt im Verhalten des Publikums, das sehr genau zwischen den Medien Kino, Fernsehen und Computer zu unterscheiden weiß. Sie bezahlen dafür, 90 Minuten oder mehr in einen Kosmos zu versinken, der sie amüsiert, fesselt, zu Tränen rührt oder einfach nur träumen lässt. Interaktionen sind hier nicht erwünscht.“ (S.330) Interaktionen zerstören zwangsläufig den kontinuierlichen Fluss einer Handlung. Charaktere und Geschichten, die im Laufe eines Films an psychologischer Tiefe und damit in der Regel auch an Qualität gewinnen, haben es in einem interaktiven Film schwer, so Becher: „Der interaktive Film wird sich deshalb, so es ihn denn geben wird, auf die actionorientierten Genres konzentrieren, die bereits heute mit einer eher schablonenhaften Dramaturgie auskommen. Hier werden sie aber gegenüber den ‚echten‘ Computerspielen, wie sie seit langem existieren, das Nachsehen haben.“ (S.332)

Der 400-seitige Sammelband von Peter Slansky gibt einen umfassenden Überblick über neueste Entwicklungen auf dem Markt der digitalen Filmgestaltung. Das Buch ist aber nicht nur für Medienwissenschaftler von Interesse, sondern auch nützlich für alle Regisseure, Kameramänner und Cutter, die sich mit digitaler Filmgestaltung befassen und ihre theoretischen Kenntnisse darüber erweitern wollen.

Gottlieb Florschütz (Kiel)