

Lucas Curstädt

Katrin von Kap-herr: Zeigen und Verbergen. Zum Doppelgestus der digitalen Visual Effects im Hollywood-Kino

2019

<https://doi.org/10.17192/ep2019.3.8199>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Curstädt, Lucas: Katrin von Kap-herr: Zeigen und Verbergen. Zum Doppelgestus der digitalen Visual Effects im Hollywood-Kino. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 3, S. 313–314. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2019.3.8199>.

Nutzungsbedingungen:

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

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

Terms of use:

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

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

Katrin von Kap-herr: Zeigen und Verbergen. Zum Doppelgestus der digitalen Visual Effects im Hollywood-Kino

Bielefeld: transcript 2018, S. 224, ISBN 9783837641929, EUR 34,99

Ziel dieser Studie zu digitalen *Visual Effects* ist die Auflösung einer von der Autorin als Paradoxie verstandenen Eigenschaft visueller Effekte. Diese bestehen einerseits im Zeigen von Spektakel, andererseits wenden sie verbergende Techniken „klassisch-narrative[r] Konventionen“ (S.13) an, die „in der Logik eines Abbildungsrealismus verhaftet“ (S.13) sind. Katrin von Kap-herr schlägt eine dritte Option vor, indem sie digitale *Visual Effects* als „Zeigen und Verbergen zugleich“ (S.14) versteht. Daraus ergibt sich das interdisziplinäre Ziel, aus dem vormalig vermeintlich Getrennten ein Gemeinsames zu denken. Dies mündet in einer beispielhaften Analyse des digitalen Körpers und der visuellen Kamera. Diese Thesen werden im Verlauf der Untersuchung deduktiv exemplifiziert, ohne dabei auf ihr Gegenteil oder ihre Originalität geprüft zu werden. Die von der Autorin lediglich erwähnte (vgl. S.18) Studie von Barbara Flückiger (*Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren, 2008, S. 422ff), welche darlegt, dass es im Bereich der Computeranimation aus historischer Perspektive eine direkte Verbindung zwischen dem Verlangen nach Abbildungsrealismus und Attraktionswert gibt, bleibt unberücksichtigt.

Das erste Kapitel überzeugt nur teilweise, da der von der Autorin angekündigte filmindustrielle Diskurs als gewisses Novum der theoretischen Debatte (vgl.

S.15) sehr kurz ausfällt. Schwerwiegender noch ist das generelle Manko dieser Arbeit: Thesenarmut und ein Mangel an aussagekräftigen und originellen Überlegungen. So wird zum Beispiel die Darlegung des Stopptricks, der sowohl Georges Méliès als auch Alfred Clark zugerechnet wird, mit dem kaum überraschenden Fazit beendet: „An den genannten Filmen zeigt sich, dass Effekte von Anfang an eng mit dem Film verknüpft waren und sich von ihm auch nicht trennen lassen“ (S.31). Eine begriffliche wie gedankliche Unschärfe kennzeichnet das gesamte Buch. Digitale Bilder werden als „aus Algorithmen bestehen[d]“ (S.107) beschrieben. Der Übergang von *Special Effects* zu *Visual Effects* ab den 1980er Jahren wird mit der Bemerkung beendet, dass *Visual Effects* „nicht nur mit anderer Technik“ (S.49) operierten, sondern „sich auch um eine andere Ästhetik als die *Special Effects*“ (S.49) bemühten. Wie diese Ästhetik aussieht, bleibt grundlegend offen. Wo es um die Steigerung der Wertschätzung künstlerischer Schaffensprozesse im Bereich der digitalen *Visual Effects* geht, verweist die Autorin auf die Anerkennung durch Fachzeitschriften, erwähnt aber das seit den 1980er Jahren einschlägig publizierende Magazin CINEFEX nicht.

Problematisch sind die Versuche der historischen Verankerung ihrer These, wenn sie im zweiten Hauptkapitel das *Thaumatrope* als ein erstes Beweisstück

präsentiert (vgl. S.59), um zu zeigen, dass *Visual Effects* nicht zwischen Zeigen und Verbergen oszillieren, sondern unter dem Aspekt der Gleichzeitigkeit stattfinden. Die Illusion des *Thaumatrops* entsteht, wenn zwei gegenüberliegende Seiten (z.B. Käfig und Vogel) einer an Schnüren befestigten Scheibe schnell in Bewegung gesetzt werden, sodass eine Wahrnehmungstäuschung entsteht (Vogel im Käfig). Der Effekt wird auf Seiten der Apparatur aber nicht erzeugt, weil beide Seiten wie behauptet gleichzeitig zusammenfinden (vgl. S.61), sondern weil die Apparatur durch das gestische Dazutun der Benutzer_in in Bewegung versetzt wird und die augenscheinliche Trägheit des betrachtenden Blicks eine Differenzierung nicht mehr vornehmen kann. Dass hier die Gleichzeitigkeit von Zeigen und Verbergen über das *Thaumatrope* hergestellt werden soll, überspannt die These. Denn die Gleichzeitigkeit zweier einzelner Bilder zur Erschaffung einer Illusion durch eine externe Handgeste ist nicht gleichzusetzen mit der Gleichzeitigkeit von Zeigen und Verbergen

und somit auch kein genealogischer Beweis.

Die historischen Skizzen im weiteren Verlauf mögen überzeugen, die theoretischen Überlegungen leiden jedoch an Unterkomplexität. Das Kapitel zur Indexikalität kommt zum Beispiel ohne den Verweis auf eine richtungsweisende Studie von Guido Kirsten aus (*Filmischer Realismus*. Marburg: Schüren, 2013) und mündet in der Mutmaßung, dass digitale *Visual Effects* „eine Ähnlichkeit zu einem Objekt [vermittelten], um glaubwürdig für die Zuschauer_innen zu sein“ (S.109). Das abschließende Analyse-Kapitel basiert auf einer unreflektierten Inanspruchnahme der Institution Hollywood und ihrer Oscar-Preisverleihung, was die Autorin dazu verleitet, vor allem Filme zu analysieren, die bereits kanonisch sind und dadurch kaum neue Erkenntnisse liefern. Insgesamt handelt es sich um eine wenig überzeugende Arbeit, die zudem durch mangelhaftes Lektorat auffällt.

Lucas Curstädt (Bonn)