

Martin Jehle

Till Bamberg: Die Magie des Visuellen: Die Entstehung von Illusionen im Film. Interviews mit Filmkünstlern zu Special & Visual Effects

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24146>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Jehle, Martin: Till Bamberg: Die Magie des Visuellen: Die Entstehung von Illusionen im Film. Interviews mit Filmkünstlern zu Special & Visual Effects. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 3, S. 517–519. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24146>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 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 - Attribution 3.0 License. For more information see:

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

Mediengeschichten: *Übersetzung*

Till Bamberg: Die Magie des Visuellen: Die Entstehung von Illusionen im Film. Interviews mit Filmkünstlern zu Special & Visual Effects

Frankenthal: Mühlbeyer 2024, 276 S., ISBN 9783945378731, EUR 24,90

Das vorliegende Buch ist die deutsche Übersetzung von *The Magic of Visuals*, das 2023 im US-amerikanischen Kleinverlag BearManor Media erschienen ist. Es ist ein filmhistorischer Beitrag in Form eines Interviewbandes, der zusammen mit renommierten Gesprächspartnern viele interessante Projekte und einschlägige filmtechnische Verfahren beleuchtet, darunter Special-Effect-Make-Up (S.58-72), Stop-Motion (S.89-107), Matte-Painting (S.108-118) und viele mehr. Leider ist die Übersetzung (und bei den ursprünglich deutschen Anteilen zum Teil offenbar die Rückübersetzung) ausgesprochen mangelhaft. Idiome der englischen Sprache werden falsch übertragen: Aus *art department* wird „Kunstabteilung“ (S.19), die *action unit* wird zur „Aktionseinheit“ (S.45) und das *pet project* zum „Haustier-Projekt“ (S.46). Die Endredaktion hat nicht oder nur rudimentär stattgefunden, so dass unzählige Grammatikfehler und Typos den durch die Übersetzung ohnehin schon zähen Lesefluss zusätzlich behindern.

Auf besonders unglückliche Weise gesellt sich ein weiteres Problem hinzu, das in der Expertise und Haltung des Autors begründet ist. Till Bamberg schreibt explizit als ‚Fan‘ von Monsterfilmen und visuellen Effekten (vgl. S.7), der seine Lieblingsfilme behandeln möchte (vgl. S.16) und der nicht für die Betreuung einer filmhistorischen Publikation ausgebildet wurde. Seine Einführungen in einzelne Themenabschnitte sind von einer schlichten Allgemeinheit, die viele Lesende abschrecken dürfte, die film- oder kulturwissenschaftlich geprägt sind: „Wie jeder Cinephile habe auch ich irgendwann meinen ersten Film gesehen“ (S.8). „Wir nehmen Menschen immer zuerst visuell wahr“ (S.58). „Sowohl als Kind als auch als Erwachsener freut man sich stets über die kleinen Dinge im Leben“ (S.119). Oder: „Wir brauchen die Fantasie, um uns als kreative Wesen voranzutreiben. Mit der Fantasie sind auch unsere Gefühle gekoppelt“ (S.209).

Bamberg's Interviewfragen gehen selten in die Tiefe: „Hand aufs Herz:

An welchem Film hätten Sie gern mitgewirkt?“ (S.215). Oder: „Ist das, was Sie machen, Kunst oder ‚nur‘ ein weiterer technischer Aspekt von Filmen?“ (S.229). Lieber lässt er seine Gesprächspartner frei und assoziativ von unterschiedlichen Produktionen berichten, so dass Produktivität und Anschlussfähigkeit der Redebeiträge von den jeweiligen Protagonisten abhängen und entsprechend stark variieren.

Der Begriff ‚Gesprächspartner‘ bedarf in diesem Kontext auch keiner gegenderten Form; es kommen, wie noch allzu oft bei cinephilen Fan-Projekten, ausschließlich (ostentativ als genial bezeichnete) weiße Männer zu Wort, was gerade in Hinblick auf den stark ausgeprägten Mangel an Parität und Diversität in den technischen Gewerken westlicher Filmproduktionen besonders misslich ist. Dem systemischen Versagen der Filmbranche setzt dieses Buch nichts entgegen, und die *Magie des Visuellen* wird mindestens ebenso stark verklärt, wie sie erklärt werden soll. Eine Reflexion der Fanperspektive ihres Autors sowie ein klarerer Fokus (neben Effekten werden auch Kameraarbeit, Bildmontage und Filmmusik behandelt) hätte der Publikation sehr gutgetan.

All diese Kritikpunkte sind vor allem deswegen bedauerlich, weil das Buch durchaus eine Fundgrube für all jene darstellt, die sich mit visuellen Effekten im Kino auseinandersetzen möchten und die sich für Film als eine kollaborative Arbeit interessieren, die aus Sicht der Production Studies in den

Blick genommen wird. Die Konzeption als Interviewband ermöglicht es, jene Effektspezialisten ausführlich zu Wort kommen zu lassen, die sonst höchstens einmal in einem Making-of zwei Sätze über ihre Arbeit verlieren dürfen (vgl. S.7) – wobei ein großer Teil des filmischen Korpus dieser Publikation zu einer Zeit angesiedelt ist, als Making-of- und Setberichte eher die Ausnahme waren, was die Einblicke in die Arbeit der entsprechend spezialisierten *units* noch wertvoller macht.

Die Arbeiten an Filmen von Ridley Scott werden ausführlich diskutiert: *Alien* (1979), *Blade Runner* (1982), *Gladiator* (2000) und *Prometheus* (2012). James Camerons Projekte sind prominent vertreten: *Aliens* (1986), *Terminator 2: Judgment Day* (1991) und *Titanic* (1997). Auch diverse Filme aus den *Star-Wars*- und *Star-Trek*-Kosmen werden intensiv behandelt. Deutsche Produktionen wie *Das Boot* (1981), *Das Parfum – Die Geschichte eines Mörders* (2006) und die Filme von Wim Wenders werden angesprochen, und die Detailarbeiten an Filmen von Christopher Nolan, Martin Scorsese und Wes Anderson werden diskutiert. Neben Projekten von Steven Spielberg wie *Jaws* (1975), *Close Encounters of the Third Kind* (1977) und *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982) sind auch andere Blockbuster und Actionfilme in den Text einbezogen, etwa *Air Force One* (1997), *Demolition Man* (1993), *Starship Troopers* (1997), die *Die-Hard*-Reihe und diverse Tim-Burton-Filme. Immer wieder wird Ray Harryhausen

mit seinen bahnbrechenden Trickeffekten als Ausgangspunkt und Referenz ins Spiel gebracht, und neben *A Nightmare on Elm Street* (1984), *Bram Stoker's Dracula* (1992) sowie *The Usual Suspects* (1995) erscheinen auch aktuellere Filme wie *Bohemian Rhapsody* (2018) und *Ghostbusters: Frozen Empire* (2024) in der eindrucksvollen und eben nicht auf Monsterfilme begrenzten Liste von Projekten, zu denen das Buch detailliert Auskunft gibt.

Immer wieder werden dabei ausgesprochen interessante Einblicke in den Produktionsalltag und die Herstellung visueller Effekte ermöglicht, etwa wenn die Technik des Kit-Bashing beschrieben wird, bei der bereits existente Modellbausätze an die Anforderungen spezifischer Sequenzen angepasst werden (vgl. S.13 und S.176). Eindrücklich ist auch die „Theorie des brennenden Clowns“ (S.185), die Modellbauspezialist Bruce MacRae zufolge als Strategie im Umgang mit Art Directors zur Anwendung kommt, indem einem fast fertigen Modell ein komplett unpassendes Element hinzugefügt wird (ebenjener Clown), um die Selbstverwirklichungssucht der Vorgesetzten zu absorbieren und das Modell vor unnötigen weiteren Änderungen zu bewahren.

Hinreißend sind auch jene Passagen, in denen Effektspezialist Dennis Skotak beschreibt, auf welcher vielfältige Weise bei den Dreharbeiten zu *Aliens* die Drähte zum Verschwinden gebracht wurden, an denen unterschiedliche Modelle aufgehängt worden waren: „Eine andere Technik bestand darin,

einen kleinen vibrierenden Motor an einem besonders auffälligen Draht anzubringen, der den Effekt hatte, den Draht – wie eine vibrierende Harfensaite – unsichtbar zu machen“ (S.243). In diesen Momenten löst sich der Anspruch des Buches ein, Informationen zu präsentieren, „die man nirgends finden kann“ (S.15) – wobei es natürlich heißen müsste: nirgends sonst.

Eine Fundgrube ist das vorliegende Buch letztlich in doppeltem Sinn. Aufgrund der zahlreichen Mängel gleicht die Publikation in der Tat einer jener unübersichtlichen, düsteren Gruben, wie sie die Effektspezialisten immer wieder für Kinofilme entworfen haben. Zugleich ist sie ein Sammelsurium lehrreicher Anekdoten, technischen Wissens und faszinierender Details, die sich aus diesem Sumpf bergen lassen. Gerade weil so viele bekannte Filme behandelt werden, die aus den Filmografien einschlägiger Regisseure stammen (erneut nur weiße Männer), weil kollaborative Arbeitsformen im Vordergrund stehen und weil die Reflexion filmpraktischer Handarbeit gerade beim Thema SFX/VFX aufgrund der voranschreitenden Digitalisierung eine besondere Dringlichkeit erfahren hat, leistet die Publikation trotz aller Mängel einen produktiven filmhistorischen Beitrag. Umso bedauerlicher ist es, dass das Interesse an Handarbeit auf die visuellen Effekte im Kino beschränkt wurde; Übersetzung und Lektorat hätten davon ebenfalls stark profitiert.

Martin Jehle (Marburg/Hildesheim)