

FULLDOME VS. 16:9

ZU DEN DIFFERENZEN IN KONZEPTION, GESTALTUNG UND PRODUKTION EINES SPIELFILMS IN DER KUPPEL UND IM KLASSISCHEN BILDFORMAT AM BEISPIEL DER FILMVERSIONEN VON BREAKFAST

Sönke Hahn

Zusammenfassung/Abstract

Der vorliegende Artikel behandelt die Differenzen in Konzeption, Gestaltung und Produktion zwischen Spielfilmen in der Kuppel (Fulldome) und konventionellen Filmformaten (z.B. 16:9). Ausgangspunkt des angestrebten Vergleichs ist ein Feldversuch: Im BREAKFAST-Projekt sind auf Basis derselben Geschichte zwei Filme realisiert worden – einmal als 16:9-Version, einmal als Fulldome-Variante. Diese beiden Filme fungieren als Beispiel, um einerseits die Unterschiede zwischen den beiden Medien aufzuzeigen und andererseits, um jene Herausforderungen herauszuarbeiten, die das junge Fulldome-Medium seinen Gestalter abverlangt. Dabei folgt die Arbeit im weitesten Sinne dem Produktionsverlauf des Beispielprojektes. Es werden konzeptionelle und prozedurale Beobachtungen eingebracht – etwa zum problematischen Gebrauch dem klassischen Film entlehnter Drehbuch-Terminologie in der Kuppel. Es wird dargestellt, wo die Simultanproduktion beider Filme bzw. Medien endet und die jeweiligen ästhetischen Eigenschaften dominieren: Das insbesondere im Fulldome-Medium sich vielschichtig überlagernde Verhältnis der Raumebenen wird behandelt. Die durch das fulldome-typische Spannungsfeld aus Zeit und Raum bedingten gestalterischen Konsequenzen werden beleuchtet. Diese Charakteristika des Fulldome-Mediums, so versucht der Autor herauszustellen, erfordern eine neue geistige Haltung der Fulldome-Gestalter – aber auch die Neupositionierung der Fulldome-Rezipienten als Mitgestalter. Die Relevanz narrativer Fulldome-Inhalte soll aufgezeigt werden – nicht nur als Übergang/als Erleichterung von bekannten Dispositiven zu neuen Sehgewohnheiten, sondern auch für eine emanzipierte Ästhetik des Mediums: In der Kuppel könnte eine neue Art der Erzählens möglich werden.

This article is an attempt to describe the differences within the conception, design, and production of fulldome movies vs. conventional motion pictures. The source of this comparison is a field test: In the BREAKFAST project two movies were made – one a fulldome and one 16:9 movie. The same story was used to implement both movies. The short films serve as an example to show not only the differences between both medias, but also to present the challenges directors have facing the design of fulldome movies. The article abides by the traditional methods of movie making, which were used during the exemplary project. Observations of conceptual and procedural nature are mentioned – such as the problematic handling of classic film script nomenclature in fulldome projects. It is described, when the simultaneous production of both movies, both medias eventually has to come to an end. When

their characteristic attributes start to dominate: In fulldome media there is a complex relationship between different spaces (for example between auditorium and filmic space). Several examples from both movies are used to explain the fulldome specific stress field of time and space, and its artistic consequences. The author tries to point out, that these characteristics cause a new way of thinking – not only fulldome designers have to redefine their habit, in the dome every recipient becomes a co-designer. The author tries to carve out the relevance of narrative fulldome movies, how important they are to ease the fulldome dispositive's requirements and how crucial they can be to develop a specific fulldome aesthetic – someday there could be a new, unseen way of storytelling within the dome.



1 Plakat zum Film BREAKFAST (© Sönke Hahn)

«Er [=der Film] ist vollständig um einen herum: Als ob man im Film ist!», rufen Fulldome-Neulinge. «Es ist doch ganz offensichtlich!», werden Fulldome-Macher und Fulldome-Forschende ergänzen: Fulldome-Filme¹ sind offenkundig anders als «gewöhnliche» Filme im mittlerweile standardisierten und

1 In diesem Artikel bezieht sich der Autor vor allem auf in die Kuppel projizierte bzw. dort abzuspielende, aufzeichnete Bewegtbild-Formate wie etwa dem nachfolgend vorgestellten Spielfilm. Das Fulldome-Medium als solches bietet darüber hinaus auch anderen Inhalten wie in Echtzeit gerenderten Computerspielen oder «stillstehenden» Inhalten (Fotografen) Raum.

umgangssprachlich geläufigen Seitenverhältnis von 16:9 (1,78:1).

Die offensichtlichste ästhetische Eigenart des noch jungen Mediums wird mit dem Schlagwort *Immersion* umschrieben. Vom spätlateinischen *immersio* bzw. dem lateinischen Verb *immergere* abgeleitet, meint Immersion im Bezug auf das Fulldome-Medium meist das «Eintauchen» und in weitestem Sinne sogar das «Versinken» in Räume: Die Grenzen zwischen Bildraum – beispielsweise dem auf der Leinwand dargestellten Raum – und dem Zuschauerraum scheinen sich im Zuge des Immersionserlebnisses aufzulösen (vgl. Bieger 2006: 9): Die Zuschauer lassen die Sitzflächen, das sie umgebende übrige Publikum, den gesamten Zuschauerraum hinter sich. Beinahe – je nach subjektivem Empfinden – treten sie in die «andere Welt», in die filmische Welt ein oder über.

Selbstverständlich ist dies kein exklusives Phänomen des Fulldome-Mediums, sondern auch bereits für das klassische Kino und den klassischen Film beschrieben worden (vgl. Voss 2008). Demnach erliegen die Zuschauer in der Kuppel idealerweise² einer Illusion, die derart zu verstehen ist, dass sie die Apparaturen der Projektion, besagten Zuschauerraum, schlicht das Medium selbst, verschwinden lässt.³

In der Kuppel wird dieser Umstand zweifelsohne durch die halbkugelförmige Projektionsfläche begünstigt. Sie umgibt die Rezipienten 360°

2 Als Filmemacher ist es für den Autor stets relevant, den Zuschauern ein Immersionserlebnis zu ermöglichen oder sogar eine Message zu vermitteln. Im Sinne konstruktivistischer Medientheorie kann allerdings immer nur von einem Versuch gesprochen werden, besagtes Ziel zu erreichen (vgl. Weber 2003; Maletzke 1998).

3 Zur differenzierteren Behandlung der Begriffe *Illusion* und *Immersion*, vgl. Franz (2009: 27).

in der Horizontalen und 180° in der Vertikalen. In großen Fulldome-Spielstätten kann das Ende der Projektionsfläche je nach Konstruktionsweise während der Rezeption kaum ausgemacht werden. Das Fulldome-Bild befreit von den Beschränkungen und Rahmungen des klassischen Bildes: Statt eine flache Leinwand frontal fokussieren zu müssen, werden die Rezipienten vom Fulldome-Bild umgeben. Das gigantische Bild überwältigt den ungeübten Betrachter

Der Feldversuch: Eine Story, zwei Filme

Ausgangspunkt bisheriger Untersuchungen des Fulldome-Medium und Grundlage zur Feststellung seiner mehr oder minder offensichtlichen Unterschiede zu konventionellen Bewegtbildmedien war der Vergleich eines klassischen Films mit einem Fulldome-Film: Die unabhängig voneinander entstandenen Produkte ließen sich auf Grund ihrer differnten Handlungen oder Macharten nur eingeschränkt nebeneinanderstellen.

Ein zentrales Anliegen des BREAKFAST-Projektes ist es, durch die Produktion sowohl eines klassischen Films als auch eines Fulldome-Films ausgehend von derselben Grundidee und derselben Handlung eine bessere Vergleichbarkeit beider Medien zu ermöglichen.⁴

Nicht minder zur Entscheidung der Simultanproduktion zweier im Medium differenter Filmversionen hat aber auch die Aussicht beigetragen, so eine möglichst vielfältige Verwertbarkeit der finalen Ergebnisse zu erreichen.⁵

Traditionelles Geschichtenerzählen, wie es uns aus Filmen und Fernsehen, aus Büchern, Legenden und Sagen als sogenannte «geschlossene Form» und/oder «Drei-Akt-Struktur» (Kaiser/Stutterheim 2009) vertraut ist, hat seinen Platz in der Kuppel nur am Rande, vor allem in Form wissenschaftlicher oder astronomischer Formate gefunden. Kon-

ventionell erzählte, fiktionale Formate (etwa Spielfilme) sind im Spektrum professioneller wie auch studentischer Fulldome-Produktionen in der Minderheit. Mit dem Spielfilm BREAKFAST soll versucht werden, die Validität klassischer Dramaturgie und Handlung in der Kuppel zu beweisen oder wenigstens anzudeuten.⁶

Am Beispiel der beiden BREAKFAST-Filme bzw. aus ihnen stammender Exempel werden im Folgenden identische und abweichende Schritte in Konzeption, Gestaltung und Produktion zwischen klassischen und Fulldome-Filmen aufgezeigt. Im Sinne des Jahrbuchs immersiver Medien liegt dabei der Fokus auf der Fulldome-Version von BREAKFAST bzw. auf der fulldome-spezifischen Verallgemeinerung der Erkenntnisse. Konzeptionelle und gestalterische Schritte innerhalb der 16:9-Version, aber auch jene grundlegender Art werden nicht explizit oder nur komprimiert eingebracht. Lediglich der Exkurs zur Handlung der hier behandelten Filme bricht mit diesem Vorsatz. Die kurze Synopsis dient dem umfassenden, inhaltlichen Verständnis der nachfolgend beschriebenen Beispiele.

Während der Produktion gemachte Beobachtungen werden ebenso eingebracht wie im Anschluss an die Fertigstellung beider Filme gewonnene Erkenntnisse. In einem Fazit soll die Arbeit am BREAKFAST-Projekt reflektiert, denkbare Handlungs- und Gestaltungsalternativen benannt sowie methodische und narrative Perspektiven aufgezeigt werden.

6 Im Film/in den Filmen wurde daher die mutmaßlich antike *Heldenreisen* als dramaturgisches Grundgerüst genutzt (vgl. dazu Abschnitt «Das dramaturgische Konzept»). Aus den traditionell-konventionellen Ambitionen des Gesamtprojekts resultierte auch die Wahl des beiden Filmen zugrunde liegenden Genres: Der *Film Noir* ist per definitionem von einem klassischen Konflikt zwischen Heros und Antagonist bestimmt (vgl. Stiglegger 2002: 195). Zur genaueren Definition: Der *Film Noir* entspräche eher einem Sub-Genre. Der Präfix *sub*, so Stiglegger, zeige, dass der *Film Noir* «ein zunächst stilistisches Phänomen» sei (2002: 195). Auf Grund der begrenzten Laufzeit des Kurzfilms und dem räumlichen Erlebnispotential des Fulldome-Mediums wurde sich weiterer Genre-Elemente bedient: Um eine Actionfilm-Note ergänzt, soll der Film insbesondere in der Kuppel ein räumlich-dynamische Wirkung entfalten. Die humorige Note zum Ende beider Filme sollte eine mehrdimensionale Ansprache des Publikums in kurzer Zeit ermöglichen.

4 BREAKFAST (D 2011/12): Paul Müller-Hahl (Regie-/Kameraassistentz), Vage Varagyan (Musik), Emir Ersahin (Darsteller «Held»), Cornelia Dolling (Darstellerin «Femme Fatale»), Andreas Trapper (Darsteller «Antagonist»), Sönke Hahn (Drehbuch, Kamera, Schnitt, Regie).

5 BREAKFAST ist ein studentisches Projekt (ein Freies Semesterprojekt im SS 2011 an der Bauhaus-Universität Weimar, Betreuung: Micky Remann) ohne kommerzielle Interessen. Dennoch sollte die Produktion sowohl eines klassischen wie auch eines Fulldome-Films zum Ziel haben, den Film bei möglichst vielen Festivals (eben auch bei jenen für klassische Filmformate) einbringen zu können.

Am Anfang des Weges: Bekanntes nutzen

In Ermangelung fulldome-spezifischer Konzeptionsverfahren orientierte sich der Produktionsprozess beider BREAKFAST-Filme an standardisierten und bekannten Arbeitsweisen klassischer Filmproduktionen. Entsprechend sollten Spannungsbogen und Handlung in ein Drehbuch umgesetzt werden (z.B. nach Field 2000). Dieses wiederum galt es, unter Berücksichtigung des visuellen Konzeptes in die Form eines Storyboards zu adaptieren. Bereits frühzeitig und insbesondere in Bezug auf die Fulldome-Version von BREAKFAST erwies sich diese dem Kinofilm oder Fernsehen entlehnte Methodik als nur eingeschränkt funktional. Als Erfahrungsbericht folgt diese Arbeit aber zunächst diesem Produktionsablauf und beginnt mit der Synopsis jener Story, die beiden Filmen als Ausgangspunkt diente.

Die Story – ein Exkurs

Die BREAKFAST-Filme gehören dem Genre des *Film Noir* an. Sie wurden sowohl für eine Kuppelprojektion als auch das klassische, kadrierte Filmbild entwickelt. Der Film – in seinen jeweiligen Konfigurationen – ist in der Gegenwart angesiedelt. Im Zentrum des Films steht eine tragische Heldenfigur. Der Zuschauer begegnet ihr, als sie sich in keiner guten Verfassung befindet. Deutlich sind Blessuren in ihrem Gesicht zu erkennen. Der Held erzählt den Zuschauern in einer Rückblende, was zu diesen Verletzungen führte: Am gleichen Tag, einige Stunden zuvor, wird der Held aus dem Schlaf gerissen – von einer schönen Femme Fatale. Sie ist als einzige Protagonistin farbig visualisiert, während alle übrigen Darsteller und die Räumlichkeiten in schwarz-weiß gehalten sind. Die Femme Fatale lädt den Helden des Films telefonisch zum Frühstück ein – er soll Brötchen mitbringen, wenn er bei ihr erscheinen möchte. Doch ihm bleibt wenig Zeit – in weniger als fünf Minuten soll er samt Brötchen bei ihr ankommen. Der Held macht sich auf den Weg, verlässt sein Wohnhaus. Auf der anderen Straßenseite befindet sich ein Bäcker. Doch in diesem wird gerade ein «Ausverkauft-Schild» in die Auslage gelegt. Der Protagonist glaubt, zu spät gekommen zu sein, als er bemerkt, wie der letzte Kunde mit einer prallen Brötchentüte das Geschäft verlässt. Die Brötchentüte ist neben der Femme Fatale ein weiteres farbiges Element im Film. Dem roten Kleid der Femme Fatale entsprechend ist auch die Brötchentüte rot gehalten.

Der Held folgt diesem letzten Kunden, pirscht sich an ihn heran und entreißt ihm die Tüte. Verfolgt vom ursprünglichen Besitzer der Backware besteigt der Protagonist ein Fahrrad. Sein Widersacher folgt ihm – ebenfalls per Fahrrad. Eine Verfolgungsjagd durch Häuserschluchten und vorbei an anderen Verkehrsteilnehmern entbrennt. Doch der Bestohlene gibt sich nicht geschlagen und kann dem Helden die Brötchen wieder entwenden. Die Hauptfigur versucht nochmals an die Brötchen heranzukommen, seine wilden Fahrmanöver münden aber nur darin, dass er eine scharfe Kurve und den Abgrund hinter dieser zu spät bemerkt. Der Held stürzt, rollt einen Abhang herunter und muss zusehen, wie die Femme Fatale und der glückliche Besitzer der Backware gemeinsam den Unfallort verlassen. Dem Heros bleibt nur – alleine in seiner Küche, ohne Brötchen – zu resümieren: «In der Not schmeckt die Wurst auch ohne Brot!»

Der Titel des Films, BREAKFAST, ist somit als Wortspiel zu verstehen – den Protagonisten geht es um die Brötchen fürs Frühstück (breakfast), aber der Held des Films wäre auch gut beraten, im Verlauf der Filmhandlung schnell zu bremsen (break fast), seine Aktion zu überdenken.

Das dramaturgische Konzept: Traditionelles Erzählen in der Kuppel

Das dem Projekt zugrunde liegende Genre – der *Film Noir* – prägt die dramaturgische Gestaltung beider Filmversionen. Charakteristische Elemente des Genres kommen zur Anwendung: ein desillusionierter Held, die ihm mindestens ebenbürtige Femme Fatale und ein Antagonist.⁷

Das für beide Filmversionen vorgesehene dramaturgische Modell, die sogenannte *Heldenreise*, basiert auf zwölf, über drei Akte verteilten Etappen, die den Auszug eines Helden in ein Abenteuer und seine Rückkehr aus diesem strukturieren.⁸ Dabei

7 Mit einer Rückblende, eingeleitet durch die Gedanken des Protagonisten aus dem Off, beginnt die eigentliche Handlung. Voice-Over und Rückblenden sind typisch-stilistische Elemente des Genres (vgl. Stiglegger 2002: 197). Der Held führt den Zuschauer auf diesem Wege nicht nur in die eigentliche Geschichte ein, sondern löst ihn am Ende entsprechend einer klassischen Klammerkonstruktion auch aus dieser wieder heraus.

8 Joseph Campbells Arbeit zum Monomythos bzw. Campbells *Heros in tausend Gestalten* (1952) dienen als Vorlage für Christopher Voglers Konzept der *Heldenreise* (1997). Beide Entwürfe weichen in der Etappenbeschreibung und Struk-

beruft sich das Konzept der *Heldenreise* wie auch das der drei Akte auf eine mehr als 2000jährige Tradition, gar auf die Ursprünge der Menschheit selbst.⁹

Das Konzept der *Heldenreise* ist für die BREAKFAST-Kurzfilme adaptiert worden: Im ersten Akt wird der Held etabliert. Nach dem Überschreiten der Schwelle – dem Diebstahl der Brötchen vor der Bäckerei – in der anderen Welt/im zweiten Akt angekommen, wird der Held mit seinem beherrschenden Gegner konfrontiert. Doch am Höhepunkt des Films, am Ende der Verfolgungsjagd scheitert unser Held und kehrt ohne Brötchen in die gewöhnliche Welt zurück.

Die Story und ihre dramaturgische Struktur sind sowohl in der Fulldome- als auch 16:9-Variante von BREAKFAST genutzt worden. In der Arbeit am Spannungsbogen unterscheiden sich beider Filme nicht. Klassische Dramaturgie scheint sich nicht nur auf Bücher, Film und Fernsehen, sondern durchaus auch in den Bildraum/auf die Projektionsfläche des Fulldome-Mediums übertragen zu lassen.

Zwischen Dramaturgie und Drehbuch: Der gemeinsame Weg wird holprig

In der Retrospektive markiert der Transfer von Handlung und Dramaturgie in ein für klassische Filme typisches Drehbuch den Zeitpunkt erster Diskrepanzen zwischen beiden Film-Medien: In der Anfertigung eines klassischen Drehbuches für einen klassischen Film wird entsprechend des begrenzten Bildes/Bildraums ein ebenso begrenztes Bühnenbild vorausgesetzt. Typische, der Theatertradition des Drehbuches entlehnte Formulierungen wie «Geht ab» oder «XY verlässt Bild» lassen sich nicht

teilweise voneinander ab – hier wird sich auf das Konzept Voglers bezogen.

9 Nicht nur die bis zu Aristoteles zurückführende Tradition des Dreiakters spielt eine Rolle für den geradezu dogmatisch-euphorischen Umgang mit dem Regelwerk (vgl. Stutterheim & Kaiser 2009: 37). In den mythisch-archetypischen Ursprüngen sehen die Verfechter das eigentliche Potential der *Heldenreise*. So erzählte Geschichten könnten – das ist die Idee des Konzeptes – Zuschauer über alle Milieus hinweg, überall auf der Welt, den verbogenen Archetypen sei Dank, erreichen und in ihren Bann ziehen. Die Reise des Helden sei nämlich auch ein Spiegelbild des menschlichen Lebens oder zumindest Projektionsfläche menschlicher Bedürfnisse. Trotz vielfältiger Kritik ist die Funktionsfähigkeit des Konzeptes nicht grundsätzlich auszuschließen (vgl. zur «Kraft» des Mythos: Hahn 2009; Röhl 1998; zum Konzept der Archetypen: Jung 2006; Schmidbauer 1970).

direkt in der Kuppel nutzen. Derartige Formulierung führen spätestens im Übergang vom Drehbuch zum Fulldome-Storyboard zu bisweilen problematischen Fragen: Was geschieht beispielsweise mit jenem Protagonist, der, am Ende seiner Textzeile angelangt, für die Handlung irrelevant wird? Was macht er nun? Wie kann der die Szene verlassen?

Wenngleich die Fulldome-Version von BREAKFAST ohne größere Schwierigkeiten aus einem klassischen Drehbuch heraus zur Produktion geführt werden konnte, sollten diese hier als «Hintergrundhandlungen» deklarierten Vorgänge bei künftigen Produktionen im Vorfeld bedacht werden. Diesem Aspekt wird sich auch das Fazit erneut widmen.

Das visuelle Konzept

Auf visueller Ebene orientiert sich BREAKFAST im weitesten Sinne an den stilistischen Vorgaben des *Film Noir* (vgl. Stiglegger 2002: 195): Urbane Settings – dunkel, kontrastreich in ihrer Ausleuchtung, überspitzt in ihrer melancholischen Anmutung – prägen beide Filme. Monoton und expressiv zugleich sind die endlosen Häuserschluchten, in denen sich Held und Antagonist ihre Verfolgung liefern. Dieses ausschließlich schwarz-weiß gehaltene Setting schafft eine pessimistische Film-Noir-Welt. Der «schmutzige» Duktus, der für alle Hintergründe genutzten Bleistift- und Graphit-Zeichnungen, verstärkt diese Atmosphäre. Real-Footage der Protagonisten ergänzt die gezeichnete Welt.¹⁰ Bis auf die Femme Fatale werden allerdings auch alle Darsteller monochrom abgebildet: Das rote Kleid der Femme Fatale, aber auch die rote Brötchentüte, führen nicht nur den Blick der Rezipienten. Die Kontrastfarbe ist auch aufgrund ihrer farbsymbolischen Bedeutung gewählt worden.¹¹

Auf Ebene des visuellen Konzeptes gilt es zudem, die Bildsprache des Films/der Filme zu definieren. Im Falle der BREAKFAST-Filme sollte die Dynamik der Handlung, insbesondere der Verfolgungsjagd, visualisiert, dem Action-Akzent Ausdruck verlie-

¹⁰ Die durch das Blue-Box-Verfahren gefilmten und in die gezeichnete Welt integrierten Darsteller bilden einen überdeutlichen Film-Noir-Look aus, der nicht nur drastisch anmuten, sondern auch in Hinblick auf die Pointe am Ende der Filme karikierender Natur sein soll.

¹¹ Das rote Kleid der Femme Fatale deutet nicht nur ihr verführerisches Potential an. Rot ist auch die Signalfarbe für das fatale Schicksal, das von der Femme Fatale ausgeht: «Rot: Nicht nur Liebe – Auch der Haß» (Heller 2005: 51). Folglich sind auch alle von ihr begehrten Güter rot gekennzeichnet.

hen werden, gleichsam in ruhigen Szenen, der Stimmung des Film-Noir-Genres entsprechend, das melancholische Setting, die resignierte Heldenfigur etabliert werden. Ruhige Sequenzen mit niedriger Schnittfrequenz und ohne größere Kamerabewegung sollten sich daher mit dynamischen und hektischen Sequenzen mit schneller Schnittfolge und starker Kamerabewegung abwechseln.¹²

Auf getrennten Wegen: Die szenische Umsetzung beginnt

Die Produktionswege der beiden Medien trennen sich spätestens bei der Übertragung des Drehbuchs und des visuellen Konzeptes ins Storyboard. Die im visuellen Konzept meist grob fixierten Richtlinien müssen nun in konkrete Umsetzungen übergehen oder ihnen weichen. Schnell zeigt sich: Das Storyboard eines 16:9-Films kann nicht die Grundlage einer Fulldome-Produktion sein. Hier stößt man unweigerlich an die ästhetische Grenze, die zwischen beiden Medien besteht. Szenenspezifisch müssen die Handlung, die Dramaturgie und die angestrebte Visualisierung auf die ästhetischen Eigenarten des jeweiligen Mediums übertragen werden. Der Bildraum des Fulldome-Mediums ist dabei ein besonderes Charakteristikum, welches den Produzenten von Fulldome-Spielfilmen gegenüber dem klassischen Film eine neue Denkart aberlangt.

Vier Räume

Bevor eine konkrete szenische Umsetzung eines Fulldome-Films erfolgen kann, müssen mehrere Ebenen des Raums unterschieden werden. Der *Bildraum* ist jener tatsächlich im Bild zu sehende Raum (vgl. Kamp 2005: 47). Bedingt durch das limitierte Sichtfeld der Kamera und das begrenzte Bildformat wird im klassischen Film-Bild nur ein Ausschnitt des sogenannten *Architekturraums* dargestellt: Der Held sitzt am Küchentisch, wir sehen im Hintergrund Tür und Kühlschrank.

Der Begriff *Architekturraum* beschreibt jene vorfilmische Realität, in der die Dreharbeiten stattfinden bzw. den Raum, in welchem Kulissen plat-

ziert werden (vgl. Rohmer 2001: 6f.; Rohmer 1980: 10). Diese ist in diesem Film zwar vorfilmisch nicht existent, aber in der Handhabung ist sie einer tatsächlich Location ähnlich: Die Küche als (virtueller) Drehort.

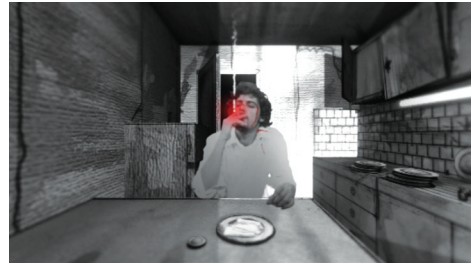
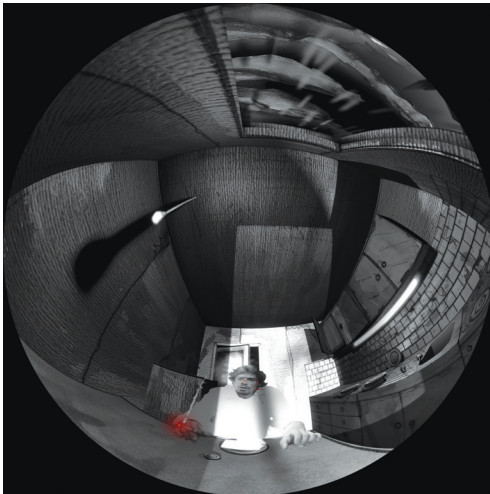
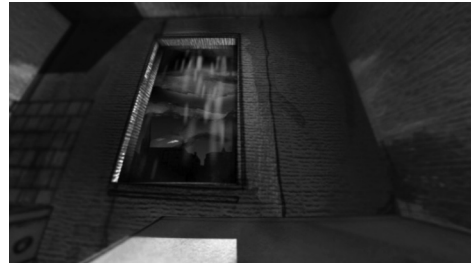
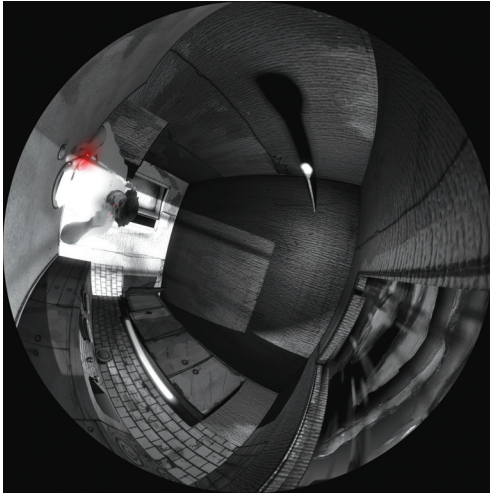
Der *filmische Raum* wird nun aus einzelnen Einstellungen und den in ihnen enthaltenen Bildräumen zusammengesetzt (vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2008: 122): Einstellung für Einstellung entsteht in der 16:9-Version von *BREAKFAST* die Küche. Durch weitere Szenen wird die Film-Noir-Welt etabliert, die, so könnte man vermuten, mindestens eine ganze Stadt ausmacht.

Der *Zuschauerraum* ist jener Bereich, in dem wir uns während der Rezeption eines Films befinden (vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2008: 93): Im abgedunkelten Kinosaal vor einer Leinwand, vor dem Fernseher im Wohnzimmer oder im Falle des Fulldome-Mediums in einer Halbkugel. Im Kino und vor dem Fernseher lassen sich Zuschauerraum und filmischer Raum als jeweils integrale Räume deutlich voneinander differenzieren (vgl. Khouloki 2010: 19).

Schon in der Frage des Bildraums unterscheiden sich beide Medien grundsätzlich: Das rechteckige, flach projizierte Filmbild zeigt nur einen Ausschnitt des architektonischen Raums. Der Bildraum der 16:9-Version ist sowohl in horizontaler als auch vertikaler Ausdehnung wesentlich «kleiner» als im Fulldome-Film. Die durch das klassische Filmbild erreichte Tiefenwirkung ließe sich mit der Metapher eines Fensters gleichsetzen (vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2008: 120): Kino-Leinwand oder Bildschirm fungieren als Fenster, durch das die Rezipienten in einen anderen Raum (bzw. einen Ausschnitt eines anderen Raums) oder eine andere Welt (bzw. einen Ausschnitt einer anderen Welt) sehen können. Stereoskopisches 3D kann diesen Raumeindruck sowohl in Richtung des Zuschauer-raums als auch innerhalb des dargestellten Bildes erweitern, möglicherweise das Immersionspotential des flach projizierten Leinwandbildes verstärken (vgl. Jockenhövel 2010: 122). Aber erst durch Kamerabewegung und Einstellungswechsel bzw. durch deren Montage kann der Raum erfasst werden. Das 360° x 180° Panorama im Dome etabliert hingegen ad hoc den gesamten darzustellenden Raum, es bildet den gesamten Raum ab.¹³

¹² Die Kameraführung beider Filme ist in jedem Fall statischer Natur: «Statisch» meint hier eine Kameraführung, die auf Stativ oder im Falle von Fahrten auf Stabilisierungssysteme (Kran, Schienen) zurückgreift. Im Gegensatz zu diesem Begriff könnten Bezeichnungen wie «Handkamera» oder «Doku-Look» genannt werden.

¹³ Es ließe sich sicherlich einwenden, dass durch entsprechende Objektive auch im 16:9-Film nahezu der gesamte Raum der jeweiligen Szene abzubilden ist. Dies würde aber die Wirkung/den Gesamteindruck jener Szenen deutlich



2 Küchenszene: Vergleich Fulldome und 16:9 (Quelle: BREAKFAST)¹⁴

Im Bildraum des Fulldome-Mediums wird die Küche – der Architekturraum des hier genutzten Beispiels – scheinbar vollständig erfasst. Tatsächlich ist der Blick unter den Tisch und in den Kühlschrank, wie er wohl vor Ort möglich wäre, allerdings ausgeschlossen.

verschieben: In der ersten Küchenszene beispielsweise sollen die Zuschauer dem Helden sowohl in der 16:9- als auch in der Fulldome-Version in nüchterner Weise begegnen – ihm auf Augenhöhe gegenüber sitzen, sodass sein gezeichnetes Gesicht Wirkung entfalten kann. Der Einsatz eines Fisheye-Objektivs hätte die beabsichtigte Intention dieser Szene ins Kafkaeske verschoben.

Der Filmraum wird in der Kuppel mutmaßlich deckungsgleich mit Bild- und Architekturraum abgebildet. Der Filmraum erschöpft sich jedoch auch in der Fulldome-Version von BREAKFAST nicht an den Küchenwänden, sondern ist als durch die Rezipienten erdachtes Konzept auch in der Kuppel nicht vollständig erfassbar (vgl. Borstnar/Pabst/Wulff 2008: 122).

Allerdings stehen die Zuschauer in der Kuppel weder einem Fenster noch dem Bild gegenüber:

¹⁴ Der QR-Code führt auf die URL des Videobeispiels: <http://vimeo.com/60181545/> [30.07.2013].

Entsprechend der vom Fulldome-Filmemacher bestimmten Positionen des (realen oder virtuellen) Kamera-Rigs am Set/im Architekturraum finden sich die Zuschauer innerhalb eines dreidimensionalen Raums wieder, der das Publikum zu allen Seiten umgibt, den Zuschauerraum einnimmt. Die Differenzierbarkeit des Filmraums vom Zuschauerraum wird im Fulldome-Medium bzw. der Kuppel stark reduziert. Der Filmraum ist als «räumliche Komponente der Diegese» zu verstehen (Borstnar/Pabst/Wulff 2008: 122). *Diegese* ist ein Rezeptionsphänomen, die diegetische Welt ein «Konstrukt des Zuschauers [...], das sich aus den unterschiedlichsten cues ergibt» (Boehnke 2007: 96).

Schon Zuschauerraum, Bildraum, filmischer und architektonischer Raum gehen in der Kuppel ein immersives Wechselverhältnis ein, dem sich nur schwer entzogen werden kann. Ein potentiell entstehende diegetische Welt offeriert weitere immersive Potentiale:¹⁵ Voss beschreibt dieses Phänomen als «merkwürdige Kraft, mit der insbesondere erzählerisch angelegte Filme darauf zielen und es im gelingenden Fall auch vermögen, uns in ihre *Diegese* zu verstricken, und d. h. ja, uns immersiv in die filmische Darstellung hineinzuziehen» (2008: 4).

Viel Raum: Was nun?

Aus der Gegenüberstellung der für das Fulldome-Medium typischen Raumeigenschaften mit den räumlichen Charakteristika des klassischen Films ergeben sich zunächst ökonomische Differenzen zwischen den Medien: Um in der Umsetzung der Bildsprache größtmögliche gestalterische Freiheiten zu erhalten, um nicht jede Szene ausschließlich unter dem Kriterium der «Machbarkeit» ausarbeiten zu müssen, ist für Fulldome-Vorhaben naturalistischer, linearperspektivischer Fassung idealerweise eine dreidimensionale Welt zu kreieren. Oder im Falle eines auf Real-Footage basierenden Vorhabens muss eine mindestens 360° x 180° filmbare Location gefunden und genutzt werden. Die Produktion virtueller Räume führen wie die Fulldome-Dreharbeit in realen Räumen in Relation

¹⁵ Im Rahmen dieses Artikels kann und soll nicht weiter auf die vielfältigen und differenten Definitionsversuche der Begriff *Diegese* und auch Immersion eingegangen werden. In den hier gewählten Quellen überschneiden sich beide Begriffe. Zum Begriffsdiskurs vgl. *Montage AV*, 16, Themenheft «*Diegese*» (2007) oder *Montage AV*, 17, Themenheft «*Immersion*» (2008) bzw. zum architektonisch-räumlichen Verständnis von Immersion (vgl. Bieger 2007).

zum klassischen Film zu einer Steigerung des Produktionsaufwandes. Tom Kwasnitschka hat bereits ausführlich die Herausforderung der Fulldome-Produktion (u.a. auch in Real-Footage) herausgearbeitet (vgl. 2009: 69).

Der ausschnittshafte Bildraum der 16:9-Version lässt sich weit einfacher gestalten. Eine linearperspektivisch-korrekte Tiefenwirkung kann im virtuellen Raum schon durch die Staffelung zweidimensionaler Layer erreicht werden. Bei Dreharbeiten in Real-Footage können die für den Film passenden Ausschnitte des Architekturraums gewählt werden. Durch die Montage einzelner, vielleicht sogar an verschiedenen Locations produzierter Bildräume entstehen im klassischen Film unkompliziert jene vom Regisseur gewünschten Räume.

Doch auch in der Kuppel wird der Fulldome-Gestalter mit einer Form der Ausschnitthaftigkeit konfrontiert.¹⁶ Ob virtuelle oder reale linearperspektivische Räume den Dreharbeiten als Set dienen, die konsequente Umsetzung des genannten Zusammenspiels der Raumebenen wirkt im Endprodukt bisweilen befremdlich: Der hemisphärischen Projektionsfläche gemäß den Architekturraum durch ein Fisheye oder Kamera-Rig «nur 180° in der Vertikalen zu erfassen, lässt das Ergebnis in der Kuppel teilweise wie eine permanente Untersicht erscheinen. Als ursächlich kann dabei das Fehlen des Horizontes betrachtet werde. Die Neigung des Rigs zu einer Seite der Kuppel und der damit einhergehende Einzug von Horizont und Boden ermöglicht die teilweise Kompensation dieses untersichtigen Eindrucks. Gleichzeitig schafft dieses Vorgehen neue Herausforderungen – insbesondere bei jenen Handlungen, die die gesamte Kuppel einbeziehen. Sinnvoll ist es daher durchaus, in der Produktion mehr als 180° in der Vertikalen abzubilden, sodass Horizont und Boden zwar vermeintlich unkorrekt, aber eher dem natürlichen Sehen entsprechend um die Rezipienten herum sichtbar werden. In *BREAKFAST* wird das virtuelle Set partiell mit mehr als 200° in seiner vertikalen Ausdehnung erfasst.

¹⁶ Hier ist auf den Diskurs Kracauers zu verwiesen (vgl. Kracauer 1964: 45): Mit dem Aufkommen des klassischen Films, vornehmlich des dokumentarischen Films, glaubt er, ein Medium ohne verzerrendes, manipulierendes Potential vor sich zu haben: ein Medium, das die Realität und nicht «bloß» eine Wirklichkeit abbilde. Trotz der räumlichen Abbildungskraft des Fulldome-Bildes lässt sich diese Hoffnung, in Anbetracht der durch die jeweiligen Gestalter subjektiv bestimmten Positionen des Kamera-Rigs etc., auch mit diesem neuen Medium nicht erfüllen.



3 Vergleich der vertikalen Abbildungswinkel
(Quelle: BREAKFAST)

Im klassischen Film kann die Intention eines Dialogs neben der Kadrierung auch durch Kameraperspektiven bestimmt werden. Die das Gespräch dominierende Figur wird beispielsweise radikal untersichtig visualisiert, ihr eingeschüchtertes Gegenüber wird klein und verzerrend in einer Aufsicht eingefangen. In Fulldome-Filmen einen Dialog zwischen zwei Protagonisten, die sich auf gegenüberliegenden Seiten des Raums befinden (also auch entsprechend gegenüberliegend in die Kuppel projiziert werden), in beschriebener Weise zu gestalten, bedarf einer anderen Herangehensweise. Zunächst bedingt die Neigung des Kamera-Rigs zu einer Seite der Kuppel stets eine diametrale Neigung auf der gegenüberliegenden Seite des Domes. Befinden sich beide Protagonisten im Raum auf gleicher Höhe, dem gleichen horizontalen Bodenniveau, so würde auf die Untersicht des einen Dialogpartners möglicherweise die aufsichtige Abbildung der Füße des Gegenübers folgen. In diesem Fall scheint ein austariertes Kamera-Rig zu gleichzeitigen Abbildung der Protagonisten zunächst die einzige Lösung. Einen alternativen Ansatz, die Akteure im Dialog ohne Schnitt ähnlich intentional abzubilden, böte der verstärkte Einbezug des Raums, dessen Gestaltung und szenischer Umsetzung: Steht die dominante Figur vielleicht an einer höheren Stelle des Raums? Oder nähert sich der im Dialog überlegene Part dem Kamera-Rig und wird damit größer, während sich sein Gegenüber eingeschüchtert immer weiter von der Kamera entfernt?

In der Arbeit am Fulldome-Filmen stößt nicht nur die dem klassischen Film entlehnte Definition von Kameraperspektiven, sondern die gesamte bekannte Terminologie zur verbalen Beschreibung des Bildes an ihre Grenzen. Kameraperspektiven müssen mindestens¹⁷ diametral verstanden wer-

den. Einstellungsgrößen können im Fulldome-Medium höchstens als dem Objekt oder Subjekt «closer» beschrieben oder beides «totalen» abbildend bezeichnet werden.

Welche Konsequenzen sich aus dem starken Raumbezug des Fulldome-Mediums für die szenische Umsetzung noch ergeben, soll nun gezeigt werden.

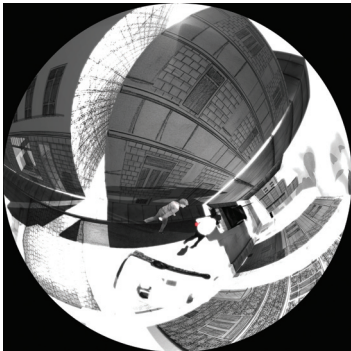
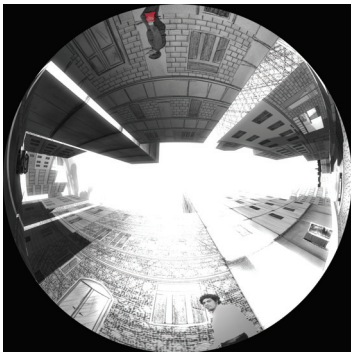
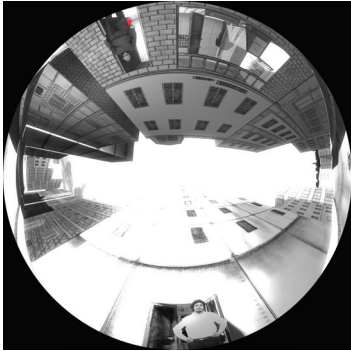
Im Spannungsfeld aus Raum und Zeit

Jeder klassische Filmemacher wird wohl behaupten, dass Raum und Zeit maßgebliche Faktoren der Filmgestaltung und Filmästhetik sind. Doch die vom klassischen Film bekannten ästhetischen Eigenschaften von Raum (wie vorhergehend beschrieben) und Zeit¹⁸ lassen sich nicht in die Kuppel übertragen. Das Fulldome-Medium bildet eine eigene Ästhetik von Raum und Zeit aus, die ein

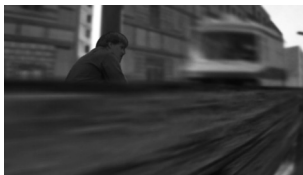
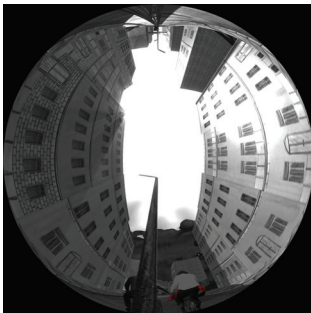
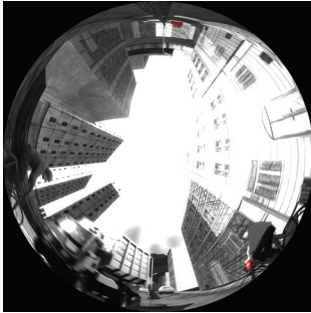
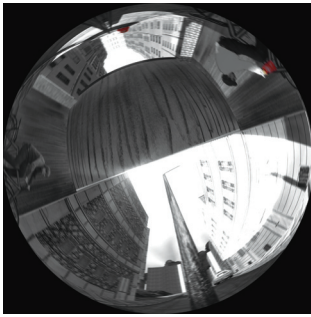
Aufsicht auf der einen Seite der Kuppel hat nicht nur gegenüberliegend eine Untersicht zur Folge. Tatsächlich bilden die dazwischen liegenden Areale im Zuge dieser Neigung ein Gefälle zwischen den beiden «Kameraperspektiven» aus. Dieses Faktum müsste in entsprechenden Szenarien weiter Berücksichtigung finden – etwa, wenn sich links und rechts der Neigungsachse weitere Dialogteilnehmer etc. befinden.

18 Typische, vom klassischen Film abgeleitete Zeitebenen (vgl. Bordwell 1985: 80f.) sind: 1. Die Vermutung des Zuschauers zur Zeit und Dauer der gezeigten Handlung («*fabula time*») – BREAKFAST: vermutlich ein Tag. 2. dramaturgische Eingriffe in die Zeit («*syuzhet time*») – BREAKFAST: Nur ein paar Minuten morgens, einige Minuten abends werden aus der *fabula time* tatsächlich gezeigt und besonders betont. 3. Projektionszeit: BREAKFAST läuft ca. fünf Minuten. 4. Auf die Bindungspotentiale narrativer, insbesondere serieller Inhalte bezogen, wird vom Autor dieser Arbeit ergänzt: Narration als Instrument der langfristigen Medien- und sogar Kundenbindung (vgl. Eschke/Bohne 2010). Gefällt das Erlebnis, wird das Medium, sein Produkt/werden Nachfolger des Produktes oder ähnliche Produkte vielleicht nochmals genutzt.

17 Das Beispiel zur Neigung des Kamera-Rigs behandelt nur zwei gegenüberliegende Seiten der Kuppel. Doch eine



4 Vor der Bäckerei: Vergleich Suspense (Quelle: BREAKFAST)¹⁹



5 Verfolgungsjagd: Schnittfrequenz (Quelle: BREAKFAST)¹⁹

neues, zumindest verstärktes Spannungsfeld bei- der Faktoren entstehen lassen. Anhand zweier Bei- spiele soll dieses Spannungsfeld erläutert werden.

Während der Protagonist vor der Bäckerei ernüchert realisiert, dass alle Brötchen verkauft sind, erblickt er den letzten Kunden, den Antago- nisten des Films, und insbesondere dessen prall gefüllt Brötchentüte. Der Held beginnt – vom Ant- agonisten noch unbemerkt – dem Brötchenbesitzer zu verfolgen. Die Zuschauer sollen um die Absich- ten des Helden wissen, sie können idealerweise

den nächsten Handlungsschritt antizipieren: Der Diebstahl kündigt sich an. Das Publikum hat einen für das Suspense-Erleben (vgl. Truffaut 1993: 55ff.) typischen Informationsvorsprung gegenüber dem Eigentümer der Brötchen.

Die 16:9-Variante baut dies Suspense durch Schnitte und Einstellungen auf. Wir sehen den Hel- den und seinen Antagonisten erst getrennt – all- mählich wird durch Fahrten immer mehr die Distanz zwischen beiden abgebaut, der Architekturraum dieser Szene bzw. der Filmraum werden aufgezeigt.

19 Der QR-Code führt auf die URL des Videobeispiels: <http://vimeo.com/60466706> [30.07.2013].

20 Der QR-Code führt auf die URL des Videobeispiels: <http://vimeo.com/60466707> [30.07.2013].

Durch die Einstellungsgröße «Nah» wird immer deutlicher das Objekt der Begierde (Brötchen) betont: Ein Objekt, das der Zuschauer im Fulldome-Medium selbstständig im Auge behalten muss und das durch den dargestellten 360°-Bildraum stets präsent ist. In der Kuppel wird daher lediglich eine leichte Kamera-Rotation auf der Y-Achse zum *Point of Interest* (dazu unten mehr) eingesetzt. Bewusst soll und kann die Szene ohne weitere Schnitte und Einstellungen auskommen. Der Zuschauer – quasi im filmischen Raum positioniert – muss weitestgehend selbstständig das Geschehen verfolgen.

Die 16:9-Version der Verfolgungsjagd weist im Verhältnis zur Fulldome-Version eine hohe Schnittfrequenz auf. Verschiedene Kameraperspektiven und Bewegungen sowie variierende Einstellungsgrößen heben die Handlungsdetails hervor. Der Rückdiebstahl der Brötchentüte durch den Antagonisten wird beispielsweise in Groß- und Detailaufnahmen aufgelöst.

Die Verfolgungsjagd wird im Fulldome von keinem Schnitt unterbrochen. Die Straßenschlucht sowie die beiden Protagonisten werden in einem einzigen, nahtlosen Bewegtbild eingefangen. Dieses Spezifikum des Fulldome-Mediums macht eine hohe Schnittfrequenz nicht nur überflüssig, sondern auch kontraproduktiv. Mit ihren Körper- und Kopfbewegungen, dem Fokus ihrer Augen, wählen die Zuschauer Kamerawinkel und Perspektive: Die Rezipienten schneiden die gewünschte Einstellungsabfolge und somit den gesamten Film individuell im eigenen Kopf.

Doch dieser Vorgang benötigt, bedingt durch das limitierte menschliche Sichtfeld und den in Relation weit größeren Bildraum des Fulldome-Mediums, vor allem eins: Zeit. Montage ist im Fulldome bzw. in naturalistischen Fulldome-Projekten immer als Schnitt in andere und möglicherweise neue Architekturräume zu verstehen. Selbst innerhalb eines bereits etablierten Architektorraums von einer Kameraposition auf eine andere zu schneiden, kann seitens der Zuschauer ebenfalls eine Neuorientierung notwendig werden.

Sich umblicken, den Raum verstehen, sich auf den Raum einlassen können, sind entscheidende Vorgänge, die dem Zuschauer ermöglicht werden müssen, um das räumlich-immersive Erlebnispotential der Kuppel überhaupt erfahren zu können. Ein schneller Zwischenschnitt in der Kuppel, etwa auf das Entreißen der Brötchentüte, wäre dementsprechend zu kurz. Im schlimmsten Fall könnte ein solch unbedarfter Einsatz des Schnittwerkzeugs

zum Orientierungsverlust des Rezipienten bzw. zur Störung/zum Ende des Immersionserlebens führen.

Zwischen den Stühlen: *Point/Area of Interest*

Die weit größere Projektionsfläche in der Kuppel und das Wissen um das eingeschränkte Sichtfeld des Menschen sowie die dadurch bedingte verlängerte Rezeptionszeit führte in einer frühen Phase der Konzeption beider Filme (im April 2011) zur Annahme, die Fulldome-Variante des Films werde weit länger als ihr 16:9-Gegenstück sein. Scheinbar die Annahme bestätigend lässt die höhere Frequenz der Schnitte und Einstellungen die 16:9-Version auf dem Monitor subjektiv schneller als das kreisförmige, unprojizierte Fulldome-Bild erscheinen. Tatsächlich sind beide Filmversionen aber in ihrer Länge nahezu identisch.

Doch taugt diese Feststellung aus Sicht des Autors nur wenig zur Verallgemeinerung: Die Faustregel, derzufolge jene Fulldome-Szenen, deren relevante Handlungsdetails sich über die gesamte Kuppel verteilen, im Sinne der raumbedingten, längeren Rezeptionszeit auch langsamer zu gestalten sind, behält ihre Gültigkeit. Die identische Länge beider Versionen von *BREAKFAST* ist neben dem Verzicht auf viele Schnitte innerhalb des Films auch dem sogenannten *Point of Interest* (oder *Area of Interest*) geschuldet: Dieser Begriff meint das Areal des kreisrunden Bildes zwischen ca. vier und acht Uhr. Dieser Teilbereich des Bildes wird, in die Kuppel projiziert auch als «Front» bezeichnet. In Anbetracht der vorherrschenden direktionalen Anordnung der Sitzflächen innerhalb von Planetarien oder anderen Fulldome-Spielstätten wird somit ein Teilbereich der halbkugelförmigen Projektionsfläche in seiner Relevanz betont.

Handlungsdetails wie das des oben beschriebenen Rückdiebstahls der Brötchen sind sicherlich ohne zusätzliche Aufnahmen und «close» Einstellungen in der Kuppel rezipierbar. Das große Bild des Fulldome-Mediums bzw. die hemisphärische Projektion ermöglichen es, dass auch derartige Details deutlich sichtbar abgebildet werden. Doch wird das Verständnis eines solchen Schlüsselmoments durch den großen Bildraum und die 360° x 180° Projektion auch immer wieder gefährdet. Die Zuschauer können zentrale Aspekte übersehen oder verpassen.²¹

²¹ Erstaunlicherweise zeigen sich dabei Parallelen zur Dispositiv-Definition des Fernsehens: Das im Wohnraum

Aus der Sorge, die Fulldome-Version von *BREAKFAST* könnte nicht verstanden werden, wurden entsprechend viele essentielle Handlungselemente in eben diesem Areal platziert und somit die nahezu identische Länge beider Filme erreicht. Der *Point of Interest* gereicht insofern zum Vorteil der Gestalter, als er es zumindest wahrscheinlicher macht, dass alle wesentlichen Handlungselemente, wenn sie denn im besagten Areal platziert wurden, auch vom Publikum gesehen werden.

Ein vollständiger Verzicht auf den *Point of Interest* ist zwar aus Sicht eines Gestalters wünschenswert, da der Raum viel umfassender genutzt werden könnte. Doch dieser Wunsch ist (noch) problematisch. Das Rezeptionsdispositiv des Fulldome-Films ist nicht annähernd so verbreitet und verinnerlicht wie das des Films oder Fernsehens.

Das zeigt auch der in der Fulldome-Version von *BREAKFAST* platzierte Bruch mit dem *Point of Interest*: Nach dem Verlassen seines Hauses blickt der Held enttäuscht in den «hinteren» Teil des Domes. Dort wird ein Schild mit der Aufschrift «ausverkauft» in die Auslage gelegt. Dieser, das Schild zeigende Bereich des Domes wird jedoch nicht durch eine etwaige Rotation des Kamera-Rigs/des Bildes auf der Y-Achse in den *Point of Interest* gedreht. Vielmehr – so die Hoffnung des Regisseurs – sollte das Publikum der eingefügten Aufforderung nachkommen und sich umdrehen, um dem Blick des Held zu folgen und die leere Brötchenauslage zu sehen. Viele Zuschauer kamen dieser Einladung nicht nach bzw. konnten ihr nicht nachkommen – so die Beobachtung des Autors: Während sich einige umdrehen, bleiben viele der durch die Bestuhlung vorgegebenen Rezeptionshaltung verhaftet.

Der *Point of Interest* ist letztlich die Simulation der klassischen Kino-Rezeptionshaltung und deren Übertragung in die Kuppel. Die Zuschauer haben das Kino-Dispositiv verinnerlicht. In der Kuppel genutzt, weckt es natürlich auch die Erwartung des Publikums: Dass eben dort, im durch die Bestuhlung vorgegebenen Areal alles Wesentliche des Films geschieht.

Der *Point of Interest* ist somit möglicherweise einfach ein Übergangssymptom zwischen den klassischen Bewegtbildmedien und dem Fulldome, das dem Zuschauer eine vertraute Rezeptionshaltung

aufgestellt Gerät und seine Sendungen könne immer zur Nebensächlichkeit geraten, andere Eindrücke im nicht abgedunkelten Raum vom Geschehen auf der Glasscheibe ablenken (vgl. Hickethier 1995: 63ff.).

anbietet und einen gewohnten Umgang, auch mit dem neuen Medium ermöglicht. Sollte sich Fulldome als neues Medium etablieren und seine eigene Ästhetik stärker ausprägen, könnte der *Point of Interest* langfristig seine Bedeutung verlieren.

Fazit

Der durch den Autor dieses Artikels als problematisch empfundene Einsatz bzw. die partielle Notwendigkeit des *Point of Interest* als Teil eines Übergangsdispositivs deutet es bereits an: Das Fulldome-Medium ist immer noch jung. Arbeitsprozesse sind immer noch wenig oder ungenügend ausgebildet, es fehlt schlicht an Vokabeln zur Beschreibung einzelner Einstellungen. Der Rückgriff auf Methoden und Terminologien des klassischen Films kann nur eingeschränkt helfen.

Nicht nur im Arbeitsprozess deutet sich die Trennung beider Medien früh an: Das Drehbuch bzw. die Umsetzung der Story in ein valides Drehbuch wurden als ein erster «Knackpunkt» in der gemeinsamen Arbeit an beiden Filmen angeführt. Spätestens mit dem Storyboard und der szenischen Umsetzung ist eine Simultanproduktion weitestgehend beendet. Doch bereits bei der Story selbst können erste Unvereinbarkeiten gesehen werden: Ein wertendes Verständnis des Stichworts Hintergrundhandlung, wie auch die Problematik des *Point of Interest* offenbaren diese Reibungspunkte.

Zum einen läuft ein Großteil des Bildraums im Zuge der *Point-of-Interest*-Fixierung Gefahr zum «schmückenden Beiwerk» abgewertet zu werden. Geschieht im hinteren oder seitlichen Teil der Kuppel rein gar nichts, so könnte spitzfindig nach dem Sinn des Mediums gefragt werden. Umgekehrt: Die Projektion von originär 16:9-formatigen Filmen, mit Hilfe weichgezeichneter oder verdoppelter Kanten über die Kuppel gestreckt, scheint aus Sicht des Autors dem immersiven Potential und den ästhetischen Eigenschaften des Mediums wenig dienlich.

Die starke Orientierung an für den klassischen Film typischen Produktionsprozessen schränkt die fulldome-spezifische Entwicklung der Narration ein: Leicht verfällt man als Gestalter in die «Tradition des Fensters», erdenkt Geschichten oder einzelne Szenen in eben dieser Weise. In der Kuppel hingegen könnte es ganz neue Arten des Dialogs geben, könnten zwei Szenen gleichzeitig und in verschiedenen Tiefenebenen spielen; könnte die Position des Zuschauers im Bildraum stärker eingebunden werden. Die Narration und Dramaturgie

von Fulldome-Filmen bietet also die Chance für neuartiges räumliches Erzählen, das in *BREAKFAST* noch zögerlich umgesetzt wurde. Vielleicht muss die verstärkte Nutzung des gesamten Bildraums unter Einbezug der im *BREAKFAST*-Projekt und auch in der hier vorliegenden Arbeit vernachlässigten Audiokomponente des Mediums erfolgen. Mit der möglichen, punktgenauen Ansprache einzelner Zuschauer würden neue Ansätze etwa des Suspense-Erlebens möglich werden: Nicht nur den filmischen Protagonisten, sondern auch dem Sitznachbarn wäre man nun voraus, möchte ihn warnen, vor dem, was da noch kommt. Ohnehin scheint die immersive Eigenart des Suspense besonders für das Fulldome-Medium geeignet zu sein.

Narration konventioneller Natur kann in der Kuppel ähnlich oder in Kombination mit dem medienspezifischen Bildraum sogar besonders gut funktionieren.²² Film-affine Zuschauergruppen könnten so motiviert werden, Fulldome-Spielstätten erstmalig oder wiederholt aufzusuchen. Als Kombination aus bekannten und neuen Dispositiv-Elementen wären solche narrativen Fulldome-Filme, ähnlich wie der *Point of Interest* und die direktionale Anordnung der Bestuhlung in Abspielstätten, geeignet, die Gewöhnung an das Medium und seine Eigenarten zu erleichtern.

Narration in der Kuppel ist aber, wie bereits beschrieben, mehr als eine Übergangshilfe. Fulldome ist somit kein ausschließlich räumlich-visuelles Medium, sondern auch ein narratives bzw. kann auf Tendenzen einer sich ausbildenden spezifischen Narration verweisen. In ferner Zukunft mag vielleicht das Gestühl aus dem Dome entfernt werden und Platz für noch stärkeres Immersionspotential bietende Konzepte gemacht werden – Stichwort *Holodeck*.²³

Die simultane Produktion zweier Medienprodukte, ausgehend von der gleichen Grundidee,

22 Diese Aussage basiert zum einen auf der Beobachtung der Publikumsreaktion während der Uraufführung des Films (der Fulldome-Version) auf dem Fulldome Festival Jena 2012. Zum anderen resultiert sie aus dem Feedback, welches dem Film im Anschluss an das dortige Screening entgegengebracht wurde. Eine empirische Untersuchung zur Akzeptanz klassischer Narration in der Kuppel zwecks Validierung dieser Behauptung mag zukünftig und für narrativ-fiktionale Fulldome-Vorhaben sinnvoll sein.

23 Diskussionswürdig sind in diesem Zusammenhang insbesondere jene Ansätze, die eine starre Rezeptionshaltung des Rezipienten für das Immersionserleben als essential betrachten (vgl. Manovich 2001: 206).

wie sie hier vorgenommen wurde, basiert(e) nicht zuletzt auf der Hoffnung, viele Arbeitseinheiten und Teilergebnisse gleichsam in beide Filme einbringen zu können. Solch eine angestrebte Redundanz wird aber durch die technischen und ästhetischen Differenzen beider Medien nur sehr eingeschränkt erreicht. Entsprechend der Größe des Vorhabens, seiner Zeit- und Kostenbudgetierung, ist eine Simultanproduktion also nur bedingt sinnvoll – ermöglicht aber, wie auch in diesem Fall, das Einbringen der Endergebnisse sowohl in klassische Film- wie auch in fulldome-spezifische Festivals.

Es mag in den vorhergehenden Ausführungen durch ihren Fokus auf die Fulldome-Version und das Fulldome-Medium der Eindruck entstanden sein, Montage und Einstellungsgrößen hätten im klassischen Film lediglich die Funktion, das beschränkte Sichtfeld und das beschränkte Raumerlebnis zu kompensieren. Selbstverständlich haben Einstellungsgrößen, Kameraperspektiven und Kamerabewegungen eine eigene ästhetische Bedeutung, dementsprechend sind sie auch in der 16:9-Version von *BREAKFAST* eingesetzt worden.

Tatsächlich sind zwei Filme entstanden, die ihre jeweils eigene medienspezifische Ästhetik aufweisen. Auch wenn es Überschneidung und verwandtschaftliche Verhältnisse der beiden Medien gibt, sind Fulldome und klassischer Film eigenständige Medien.

Der Spielfilm-Gestalter im Fulldome-Medium muss sich daher in seiner Geisteshaltung unweigerlich von der eines klassischen Filmemachers unterscheiden: Im gewohnten, begrenzten Bildformat zeigen Gestalter sehr explizit ihre künstlerische Sicht der Dinge, lenken den Blick des Publikums. Im Fulldome-Film treten sie während ihrer Inszenierung der Spielfilmhandlung zurück, überlassen die Details der Perspektive, Kamerabewegung etc. den Betrachtern: Die Fulldome-Rezipienten werden mit Augen-, Kopf- und Körperbewegung zu Mit-Gestaltern!

Das soll keinesfalls heißen, dass Fulldome-Gestalter weit weniger Künstler sind und sein können als konventionelle Filmemacher: In der Gestaltung einzelner Szenen und in der Frage von Kamerabewegung und Perspektive müssen beide nur recht unterschiedliche Rezeptionsweisen und Mediendispositive berücksichtigen.

Das Fulldome-Medium im Allgemeinen und das *BREAKFAST*-Projekt im Besonderen sind trotz der oben genannten Schwierigkeiten vor allem Erfahrungsräume und Innovationsräume. Räume,

die es aber, unter anderem durch die Ausbildung spezifischer narrativer Eigenarten und Produktionsstrukturen, zu nutzen gilt.

Literatur

- Bieger, Laura (2007) *Ästhetik der Immersion. Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City*. Bielefeld: Transcript
- Böhnke, Alexander (2007) Die Zeit der Diegese. In: *Montage AV*, 16, 2. S. 93-104
- Borstnar, Nils/Pabst, Eckhard/Wulff, Jürgen (2008) *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*, 2. Auflage. Konstanz: UVK
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press
- Campbell, Joseph (1953) *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a.M.: Fischer
- Eschke, Gunther u. Bohne, Rudolph (2010) *Bleiben Sie dran! Dramaturgie von TV-Serien*. Konstanz: UVK
- Field, Syd et al. (2000) *Drehbuchschreiben für Fernsehen und Film*, 7. Auflage. München: List
- Franz, Nadja (2009) Einreihung des Mediendomes in eine Illusionsgeschichte. In: *Jahrbuch für immersive Medien 2008/2009*. Hg. von Eduard Thomas. Kiel: Fachhochschule Kiel/Fachbereich Medien. S. 27-37
- Fuxjäger, Anton (2007) Diegese, Diegesis, diegetisch: Versuch einer Begriffsentwirrung. In: *Montage AV*, 16, 2. S. 17-37
- Hahn, Sönke (2009) *Film und Wirklichkeit – Die Bedeutung des Mythos im Rezeptionsprozess*. Saarbrücken: Südwestdeutscher Verlag
- Heller, Eva (2005) *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, Kreative Farbgestaltung*, 2. Auflage. Hamburg: Rowohlt
- Hickethier, Kurt (1995) Dispositiv Fernsehen. Skizze eines Modells. In: *Montage AV*, 4, 1. S. 63-83
- Truffaut, François (1993) *Mr. Hitchcock, wie haben sie das gemacht?*, 17. Auflage. München: Heyne
- Jockenhövel, Jesko (2010) Der stereoskopische Filmraum. Immersion und Kohärenz in Henry Selicks CAROLINE und Tim Burtons ALICE IM WUNDERLAND. In: *Rabbiteye*, 2/2010, S. 109-123
- Jung, C. G. (2006) *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste* [1934], 4. Auflage. Düsseldorf: Pathmos
- Kamp, Werner (2005) *AV-Mediengestaltung. Grundwissen*, 1. Auflage. Nourney: Europa-Lehrmittel
- Kracauer, Siegfried (1964) *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp
- Khouloki, Ryad (2010) Interferenzen: Filmischer Raum und Zuschauerraum in Peeping Tom (1960). In: *Rabbiteye*, 2/2010. S. 19-37
- Kwasnitschka, Tom (2009) Wie viel Film braucht der Fulldome? In: *Jahrbuch für immersive Medien 2008/2009*. Hg. von Eduard Thomas. Kiel: Fachhochschule Kiel/Fachbereich Medien. S. 57-77
- Maletzke, Gerhard (1998) *Kommunikationswissenschaft im Überblick. Grundlagen, Probleme, Perspektiven*. Opladen & Wiesbaden: Westdeutscher Verlag
- Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press
- Monaco, James (2002) *Film verstehen. Kunst. Technik. Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien*, 4. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Taschenbuch Verlag
- Rohmer, Éric (1980) *Murnaus Faustfilm. Analyse und szenisches Protokoll* [franz. 1977]. München: Hanser
- (2001) *L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau* [franz. 1977]. Paris: Cahiers du cinéma
- Röll, Franz Joseph (1998) *Mythen und Symbole in populären Medien. Der wahrnehmungsorientierte Ansatz in der Medienpädagogik*. Frankfurt a.M.: Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik e.V., Abt. Verlag
- Schmidbauer, Wolfgang (1999) *Mythos und Psychologie*, 2. Auflage. München & Basel: Reinhardt
- Stiglegger, Marcus (2002) Film Noir. In: *Reclams Sachlexikon des Films*. Hg. von Thomas Koebner. Stuttgart: Reclam. S. 195-198
- Stutterheim, Kerstin & Kaiser, Silke (2009) *Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen*. Frankfurt a.M.: Peter Lang
- Vogler, Christopher (1997) *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins
- Voss, Christiane (2008) Fiktionale Immersion zwischen Ästhetik und Anästhesieren. In: *Image 8*. S. 3-16
- (2008b) Fiktionale Immersion. In: *Montage AV*, 17, 2. S. 69-86
- Weber, Stefan (2003) Konstruktivistische Medientheorien. In: *Theorien der Medien*. Hg. von Stefan Weber. Konstanz: UVK