

Jürgen Kiontke

Almuth Hoberg: Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern

2000

<https://doi.org/10.17192/ep2000.3.2704>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kiontke, Jürgen: Almuth Hoberg: Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 17 (2000), Nr. 3, S. 338–340. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2000.3.2704>.

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.

Almuth Hoberg: Film und Computer. Wie digitale Bilder den Spielfilm verändern

Frankfurt/M., New York: Campus Forschung 1999, 242 S.,
ISBN 3-593-36356-9, DM 58,-

Nach 100 Jahren Filmgeschichte fängt die Basistechnologie des Mediums an, sich zu verändern: Digitale Bildbearbeitung und Computergrafik bestimmen das Erscheinungsbild des Kinofilms. Spezialeffekte dominieren „das Reich der bewegten Bilder“. So beginnt die Autorin Almuth Hoberg (jetzt: Hoberg-Helm), wissenschaftliche Angestellte im Fachbereich Sprachwissenschaft mit Schwerpunkt Medienkunde an der Universität Hamburg, ihre Promotionsarbeit.

Zentrale These des Buches: Die Möglichkeiten der Digitalisierung greife so maßgeblich in die Filmproduktion ein, dass sich selbst die Zurichtung der dramatischen Handlung nur noch am technisch Machbaren ausrichtet. Das Ergebnis, und hier handelt es sich hauptsächlich um Werke aus Hollywood: oft hanebüchene Plots mit zweifelhaftem, meist banal konservativem bis reaktionärem Wertekanon.

Was sich hier verkürzt zusammengefasst wie eine per se antipopkulturelle Haltung anhört, die vor allem Autoren vertreten, die sich als moderne Adorno-Gefolgschaft verstehen, erfährt bei Hoberg eine grundlegende theoretische Fundierung. Im Rekurs auf die wichtigsten filmtheoretischen Schriften dieses Jahrhunderts verfolgt sie die Geschichte des Kinos anhand seiner technischen Entwicklung. Dabei vergisst sie nicht, nach der Rolle des Regisseurs, des Schauspielers und des Publikums zu fragen. Das Kino sei schon immer ein Medium der Faszination gewesen und deren Kern die pure Bewegung. Und von der Hand zu weisen ist das nicht: Schon der erste überhaupt gedrehte Streifen suchte mit rasanten Bewegungsabläufen zu schocken, indem er eine Lokomotive aufs Publikum zurasen ließ.

Aber ist das Publikum nur eine Pawlowsche Masse, das Kino nur seine Wunschmaschine mit niedriger Eintrittsschwelle? Reagieren Zuschauer auf Bewegungsabläufe wie Katzen, die bekanntlich Action-Film-Fans sein sollen? (Bei Sabine Christiansen und Bundesligaspielen verlieren die Tiere bekanntlich jegliches Interesse, bei Schießereien und Verfolgungsjagden kleben sie am Bildschirm.)

Zu absoluter Hochform läuft die Autorin auf, wenn es darum geht, die technischen Details der digitalen Stunts und Bilder zu erklären, bis hin zur Typenbezeichnung von Schnittgeräten, um ihre These von der Dominanz der Bewegung zu stützen: Ein Medium, das darauf basiert, Informationen mit mindestens 24 Bildern pro Sekunde in den Erkenntnisapparat seiner Rezipienten zu übertragen, müsse zwangsläufig in seiner technischen Vollendung sein Betriebsgeheimnis offenbaren. Dabei bleibt Hoberg aber nicht stehen, sondern versucht einerseits, in den ihrer Ansicht nach wichtigsten Produkten der letzten zwanzig Jahre Beweise (*Terminator 2*, *Forrest Gump*, *Jurassic Park*) dieser Dramatisierung durch Technisierung zu finden, und holt sich andererseits ihre Referenzen bei den wichtigsten Regisseuren (Cameron et al.) des Action- und Fantasy-Kinos, die in dieser Fülle selten zu fin-

den sind. Sehr klar herausgearbeitet wird auch die Differenz zwischen sichtbaren und unsichtbaren Effekten, d. h. jenen, die der Zuschauer nicht bewusst erlebt und die schon deshalb um so wirkungsmächtiger sind. Hier wird die Dissertation nebenbei nicht nur für das Fachpublikum zum echten Lesespaß („Die Unmengen an physischen Details, die allein zur Erzeugung einer ‚atmenden‘ lebendig wirkenden Reptilienhaut notwendig waren, erforderten Rechnerkapazitäten, wie sie auf dem Gebiet der Bildherstellung bis dato niemals eingesetzt worden waren“; S.182).

Abschließend kommt Hoberg zu dem Ergebnis, dass dem Hollywood-Kino auf kommerziellem Sektor wohl so schnell niemand das Wasser reichen wird, sich ein alternatives Kino anderer nationaler Kulturen aber dennoch immer halten wird, immer die Möglichkeit hat, die Geschichten des Lebens auf andere Weise zu erzählen – mit leeren Taschen allerdings.

Es sei angemerkt, dass Hobergs generelles, wenn auch sehr fundiertes Urteil über das digitalisierte Bild in diesem Zusammenhang sehr negativ ausfällt und den antagonistischen Gegensatz E- und U-Kultur restauriert: Es wäre ja denkbar, dass sich eine Sozialkritik auch eher im Comic wiederfindet als im 500-Seiten-Stream-of-Consciousness-Roman. Warum also nicht auch im digital bearbeiteten Action-Film? Könnte die erlogene Welt nicht näher an der Realität sein als irgend etwas anderes und damit auch wirkungsmächtiger? Darauf hat die Autorin eine Antwort: Der digitale High-Tech-Film sei da am erfolgreichsten, wo sich Handlung und Spezialeffekt synchronisieren (S.160), dies sei unzweifelhaft in James Camerons *Terminator 2* der Fall. Doch die dort thematisierte Aufhebung des Menschen in der Flüssigmetallmaschine T1000, der Mensch, der für das Verschwinden Gottes sorgte, nur um sich selbst im Computer verschwinden zu lassen – das sind philosophische Probleme, die diesen Film nicht nur kommerziell erfolgreich werden ließen, sondern die ihn auch zum Fokus der Filmgeschichte insgesamt machten.

Dennoch hat Almuth Hobergs Buch das Zeug zum Standardwerk auf seinem Gebiet; es ist nicht ohne Humor, dass sie in ihrer Einleitung selbst darauf hinweist, dies sei die erste einschlägige Arbeit dieser Art im deutschen Sprachraum.

Na, warum nicht, sagt man sich. Wären da nicht die Schwächen im Lektorat. Campus ist schließlich nicht irgendeine Verlagsklitsche: Ab Seite 88 stimmt das Inhaltsverzeichnis nicht mehr, der typisch akademische Unsinn, den deutsche Professoren zuweilen von ihren Schützlingen verlangen, verunziert die im Unterschied zum Mittelteil quälend zu lesende Einleitung („Gewisse Überschneidungen in der Darstellung der einzelnen Gesichtspunkte sind unvermeidlich“; S.55 u. a.), und der Hinweis, man könne aus Platzgründen das Gesamtwerk von Gilles Deleuze zur Filmtheorie nicht erschöpfend wiedergeben, frisst gerade diesen dringend benötigten Platz wieder auf. Leseunfreundlich auch, nach jedem Zitat dessen Inhalt noch mal in eigenen Worten zu wiederholen.

So etwas schmälert den erarbeiteten Ruhm leicht, ist der Autorin jedoch nicht unbedingt anzulasten. Auf deren Konto gehen dann wiederum leichte Ungenauigkeiten in der ansonsten auf Sorgfältigkeit bedachten Arbeit, wie z. B. die Verwechs-

lung nicht unbedeutender Stoffe: In ihrer Inhaltsangabe des *Terminator 2* nennt sie Nitroglyzerin als die Flüssigkeit, die den T1000 fürs Erste zur Strecke bringt. Doch die Maschine gerät unter einen Laster mit der Aufschrift „Nitrogene“ (engl. Stickstoff). Und folgerichtig wird das Terrorvehikel eingefroren und nicht gesprengt. 40.000 Liter Nitroglyzerin hätte selbst nicht mal James Cameron durchs Filmset fahren lassen. Dann wäre die zugegeben stark von digitalen Bearbeitungsmöglichkeiten bestimmte Handlung von *Terminator 2* zumindest im Umkreis von fünf Kilometern schnell zu Ende gewesen. Und dass das Filmschaffen die „modernste aller Künste“ (S.7) sei, stimmt so auch nicht mehr ganz: Immerhin ist dem Kino heute mit der interaktiven Net-Art ein ernsthafter Konkurrent um diesen Ruf erwachsen.

Jürgen Kiontke (Berlin)