

Lars Robert Krautschick

Extendes Space: Die digitale Naht zusammenhalten/ die Diegese erweitern

2013

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14613>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Krautschick, Lars Robert: Extendes Space: Die digitale Naht zusammenhalten/die Diegese erweitern. In: Katharina Klung, Susie Trenka, Geesa Marie Tuch (Hg.): *Film- und Fernsichten*. Marburg: Schüren 2013 (Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium 24), S. 297–308. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14613>.

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.

Extended Space: Die digitale Naht zusammenhalten/die Diegese erweitern

Zusammenfassung: Zum anstehenden zehnjährigen Jubiläum des *Digital Turns* reiht sich der simulierte Raum in die Standardtricks eines Alltagszaubers des digitalen Kinos ein. Analog zu Rodowicks Argumentation für eine Emanzipation des Films, soll an dieser Stelle die Simulation filmphysischer Präsenz mittels *Computer Generated Imagery (CGI)* untersucht werden. In einer Analyse entlang Baudrillard'scher Begriffsbildung kann das Problem digitaler Raumkonzeption in ihrer diegetischen Ausbreitung für die Perzeption anhand des Films HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1 (USA 2010) im Kontrast zum Einsatz des gleichen Effekts in IRRÉVERSIBLE (F 2002) verdeutlicht werden.

* * *

Cineastische Simulation

Zwischen den Begrifflichkeiten Illusion und Simulation entsteht ein korrelativer Produktionsprozess, den bereits Baudrillard zum Paradigma postmoderner Kunst erhebt und parallel seinerzeit der Digitalität einen Anteil an deren Realität zugesteht.¹ Infolge des *Digital Turns*² geistern Zeichen umher, deren Inhalt in keiner bestehenden Vorlage seine Entsprechung findet. Analog stellt Rodowick zu Recht die Frage zur elementaren Kommutation des filmwissenschaftlichen Forschungsbegriffs: «Is this the end of film and therefore the end of cinema studies? Does cinema studies have a future in the twenty-first-century?»³ Entgegen dieser doch polemischen Fragestellung überrascht seine eigene Antwort, denn Rodowick schließt vom neuen digitalen Film auf den

- 1 Vgl. Baudrillard, Jean: *Der symbolische Tausch und der Tod*. München: Matthes & Seitz 1991.
- 2 Ein endgültiger Wendepunkt durch den sog. *Digital Turn* wird hier inhaltlich gleichgesetzt mit der Weltpremiere des ersten komplett in *Digital Intermediate* produzierten Films STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES (USA 2002) am 16.05.2002.
- 3 Rodowick, David Norman: *The Virtual Life of Film*. Cambridge Mass., London: Harvard University Press 2007, S. 8.

Anbeginn filmwissenschaftlicher Analyse überhaupt, zumal relational von der terminologischen Emanzipation vom gleichnamigen Material auszugehen ist, so dass Film endgültig ein souveränes künstlerisches Medienprodukt ausbildet.⁴ Dies entspricht in seiner Bedeutung einem Neubeginn; greifbar unter dem Stichpunkt «Quantensprung der Filmevolution». Seit mittlerweile einem Jahrzehnt haben wir nun diese – um Rodowick zu entsprechen – «Essenz» von Film vor uns. Mit Wandlung des filmischen Genotypus mutieren parallel dazu seine Aura, sein Phänotyp und nicht zuletzt die intra- sowie extradiegetischen Bezugspunkte.

So sind bereits im Wesentlichen neue Haltbarkeitskriterien und tendenzielle Ausrichtungen sowie die dahinter stehenden technischen Voraussetzungen benannt.⁵ Fraglich bleibt jedoch die Diskursivierung filmtheoretischer Probleme, sofern man eine Abart von Film vor sich hat, die eher der bildenden Kunst verwandt scheint, obwohl sie nicht länger aus Bildern, sondern aus Zahlen, besteht. Zudem reihen sich Wahrnehmungsdifferenzen im Dialog mit dem «Durchschnittskinogängern» aneinander, dem der Unterschied zwischen digitalem und analogem Film auf den ersten Blick nicht ersichtlich scheint, womit bereits die entscheidenden Kriterien auffallen, denn in der Vorführung sehen sich beide Typen verblüffend ähnlich. Richter erklärt: «[Es] werden in digital aufgezeichnete Bewegungsbilder oft Merkmale zelluloidbasierter Aufnahmen eingerechnet, so dass beim Betrachten der Eindruck eines «Filmlooks» entsteht.»⁶ Das heißt, dass Charakteristika analoger Vorführtechnik künstlich generiert werden, um ein authentisches Kinoerlebnis zu garantieren; allerdings entspringen die Authentizitätscharakteristika anscheinend einer fehlerhaften analogen Oberflächenstruktur, demzufolge sich der «Filmlook» von einem Materialschaden ableitet, der dem digitalen Kino abgeht.

Prinzipiell bestätigt sich die These, dass fehlende Laufstreifen oder Kratzer – das heißt die mangelnde Ausprägung des Films nun wiederum in seinen materiellen Eigenschaften der Sicht- und Fassbarkeit – das Filmerlebnis des Perzipienten schmälern. Kontradiktorisch dazu verhält sich jedoch das Ende

4 Ebd., S. 26–41.

5 Siehe dazu u.a. Heller, Franziska: «Etwas wird sichtbar. Filmwissenschaftliche Überlegungen zum audiovisuellen Erbgut im Digital Turn». In: Grossmann, Stephanie; Klimczak, Peter (Hg): *Medien – Texte – Kontexte. Dokumentation des 22. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums. Universität Passau 2009*. Marburg: Schüren 2010, S. 315–325; Flückiger, Barbara: *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren 2008; Richter, Sebastian: *Digitaler Realismus. Zwischen Computeranimation und Live-Action. Die neue Bildästhetik in Spielfilmen*. Bielefeld: transcript 2008.

6 Richter: *Digitaler Realismus*, S. 56.

der ‹Zelluloid-Ära›, mit dem ebenfalls der physische Akt des ‹Schneidens› wegfällt wie sich unmittelbar an *ENTER THE VOID* (F 2009) beobachten lässt. Hitchcocks Traum einer endlosen Plansequenz, den er mit *ROPE* (USA 1948) verwirklichen will, der aber bereits an der Notwendigkeit des Schnittes scheitert, ist inzwischen zur Normalform mutiert. Vielmehr verhalten sich die Gegebenheiten mitunter konträr zur Ausgangslage analoger Prinzipien: Der unnötige Schnitt sollte dementsprechend tendenziell die exklusive Ausnahme bilden.

Fällt demnach der Schnitt aus, kann die Antwort auf Eisensteins polemische Feststellung von 1926 nur ebenso polemisch klingen: ‹Belá vergisst die Schere anscheinend zu Recht!›⁷ Angesichts des Schneidens als eines physischen Akts erweist sich dies als zutreffend, andererseits wird gleichermaßen der Kameramann seines Einflusses beraubt, um ebenso Balasz' Argumentation ad absurdum zu führen. Eisensteins Votum für eine Filmsprache des *Cuts* erhält jedoch eine Rechtfertigung, insofern die ‹Schere› als aphysische Methode zum Einsatz gelangt, quasi die eingeforderte dramaturgische Funktionsweise der Montage. Ebenso bestätigt sich Rodowicks Diktum der Emanzipation des Films von Zelluloid, zumal der simulierte Effekt analoger Fehlerhaftigkeit, reziprok auf die Prämisse der Simulation bezogen, den Film von einem existenten Korpus entkoppelt und somit ebenfalls eine Neubetrachtung filmischer Prinzipien vor dem *Digital Turn* zulässt. Weiterhin bleibt es mit der Montage nicht länger bei einem notwendigen Akt als physischer Eingriff, sondern gegenteilig erhält dieser eine theoretische Zuweisung, denn seiner praktischen Anwendung kommt Bedarf nur noch in verminderter Ausprägung zu.

Dem *Black*, das sich aus den automatischen Schwarzblenden zwischen den einzelnen Filmbildern entwickelt hat, entspricht ebenso wenig ein real existierender Anteil. Es muss wie die mit laufenden Filmstreifen parallel verschwundene Schwarzblende künstlich konstruiert und eingesetzt werden. Beiden kommen nunmehr dramaturgische Qualitäten zu, indem ihrer Zeichenhaftigkeit theoretische Bedeutung für Narrationsprozesse beigemessen und ihre extradiegetische Relation deutlich und sichtbar gemacht wird. Selbst die Bewegung – damit auch endgültig die *Mise-en-Scène* – erweist sich neben dem Ergebnis aus Hybridproduktionen mit *CGI*- und Realitäts-Anteil insbesondere im reinen Animationsfilm als eine artifiziell erzeugte.

Dennoch deutet sich in der Diskussion um den ‹Filmlook› bereits ein Faszinum um die digitalen Welten an: Der neue Genotypus des Films ahmt

7 Vgl. Eisenstein, Sergej M.: ‹Béla vergißt die Schere›. In: Schlegel, Hans-Joachim (Hg.): *Sergej M. Eisenstein. Schriften 2. Panzerkreuzer Potemkin*. Bd. 2, München: Carl Hanser 1973, S. 134–141.

mimetisch den ehemaligen Phänotypus nach. Eine ‹Mimikry des Analogen› ist die Konsequenz.

Extended Space

Prinzipiell ist demnach davon auszugehen, dass dem digitalen Film eine Simulation Baudrillard'scher Ausprägung zu Grunde liegt, die sich wiederum auf die Simulation eines diegetischen Systems bezieht – eine Simulation auf zwei Ebenen; wobei sich Erstere in ihrer Ausprägung remedialisierter Ästhetik bedient, um die vorher ausgebreitete Emanzipation vom Materialcharakter des Zelluloids einzutauschen gegen eine simulierte Physis.⁸ In dieser wird die Perspektive abgelöst durch digitales Konstruktionsmaterial. Das wiederum bedeutet nicht, dass die Perspektive gänzlich verschwindet, aber unabhängig davon stellt sich die Position beziehungsweise Positionierung der Kamera als irrelevant dar, schließlich ist Raum im virtuellen Raum aus jeder Perspektive nutz- und anschaulich gemacht. In *MONSTERS, INC.* (USA 2001) liegt beispielsweise nicht einmal eine optionale Position vor, denn es existiert keine Raumvorlage und damit auch keine Positionierungsmöglichkeit innerhalb dieser (im weitesten Sinne höchstens eine außerhalb). Trotzdem wird eine Perspektive eingenommen, die dem traditionellen filmischen Blick entlehnt ist, die von uns als normale Filmperspektive angenommen wird, obwohl in genanntem Beispiel nicht einmal mehr eine Kamera zum Einsatz kommt. Der Erfolg der Digitalität, welcher ihr den Anteil an Realität verschafft, entwächst weiterhin nicht allein dem Perzipienten, sondern vor allem im Code kultureller Wahrnehmung medialer Zeichenausgabe.

Die Digitalität ist unter uns. Sie ist es, die in allen Zeichen unserer Gesellschaft herumspricht. Die konkreteste Form, in der man sie festmachen kann, besteht im Test, in Frage/Antwort, in Reiz/Reaktion. Alle Inhalte werden durch eine unaufhörliche Prozedur von gelenkten Befragungen, von den zu decodierenden Verdikten und Ultimaten neutralisiert, die zwar nicht mehr der Grundlage des genetischen Codes entstammen, aber seine taktische Indeterminiertheit besitzen.⁹

- 8 ‹Remedial› meint, unter Bezugnahme auf die von Bolter und Grusin geprägte Definition von *Remediation* (siehe dazu Bolter, Jay David; Grusin, Richard: *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge Mass., London: The MIT Press 2000, S. 52–84), in diesem Fall den Rückgriff auf medien-spezifische Ästhetikkonditionen des analogen Films, der damit analog und digital als differente Mediensysteme bloßstellt, zumal hier Digitalität auf die Erscheinungsweise des Analogon zurückgreifen kann.
- 9 *Baudrillard: Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 97; zur Problematisierung Baudrillard'scher Thesen im Zuge des *Digital Turns* siehe auch Flückiger: *Visual Effects*, S. 276–312.

So entspricht in diesem Fall unsere Wahrnehmung einem Erfahrungswert auf konzeptueller Simulationsbasis: Handelt es sich um einen Film, den ich im Kino sehe? Ja, denn typische Materialschäden sind erkennbar. Handelt es sich um einen Film, der mir gezeigt wird? Ja, denn das Bild wird in einer gewohnten Kameraperspektive wiedergegeben. Auf welcher Ebene bleibt es bei einer filmischen Grundlage, sofern einwandfrei Film simuliert werden kann?¹⁰

Die Position, welche der neue Film selbst zu dieser Entwicklung einnimmt, und die Frage nach der theoretischen Ausarbeitung digitaler Möglichkeiten, die dem Fakt entgegengesetzt wird, dass Digitalfilm sich explizit von analogem Film abhebt, bleiben vorläufig unreflektiert. Angesichts der Tatsache, dass Digitalfilm die Oberfläche des Analogem konzeptuell nachahmt, um einen Effekt des Repräsentanzrealismus zu erzielen, sollte allerdings deutlich werden, dass Film seine Entwicklung bewusst wahrnimmt und dies selbst in den Schaffensprozess mit einrechnet. Darauf bezogen bleibt einer Diegese, der kein realer Konnex als Vorlage zu Grunde liegt, als Auswirkung des Simulacrum-effekts in der aktiven Simulation, allein die Bezugnahme auf sich selbst, also die Betrachtung seiner selbst als Themenkomplex. Eine Filmstruktur, die auf ästhetischem Niveau ehemalige Schnitt- und Blendtechniken instrumentalisiert, die wiederum auf analogen Film rekurren, setzt diese Mittel bewusst ein, um durch sie ihr Ziel zu erreichen. Film sieht sich selbst, als das, was er ist. Im digitalen Zeitalter darf er jedoch visualisieren, was er über seine Kompetenzen hinaus vermag.

Deshalb soll gerade die Grenze des Möglichen den Fokus der weiteren Betrachtungen bilden, denn diese enthält bereits zwei konkrete theoretische Ausrichtungen, die sich über die räumlichen Komponenten «einengend» sowie «überschreitbar» definieren. Daraus ergeben sich zwei Hypothesen bzw. zwei Theoriemodelle für die Anwendung digitaler Mittel auf den diegetischen Raum: 1.) der dekonstruktive Einsatz – die «Grenzziehung»: die Erweiterung des diegetischen Raumes, deren Resultat dennoch die Auflösung des Raumes ist; 2.) der konstruktive Einsatz – die «Grenzüberschreitung»: die Konstruktion eines offenen diegetischen Raumes, der die «digitale Nahtstelle» zusammenhält und dadurch immersiv wirken kann.

Das erste Modell findet Anwendung im Beispiel HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1 (USA 2010) im Kontrast zum Einsatz des gleichen

10 Für technische Entsprechungen und weiterführende Theoriekomplexe im historischen Kontext siehe Richter: *Digitaler Realismus*; Kloock, Daniela (Hg.): *Zukunft Kino. The End of the reel World*. Marburg: Schüren 2008.

Effekts im zweiten Exempel IRRÉVERSIBLE (F 2002), der sozusagen im Vergleich das Gegenkonstrukt abbildet.

Die Diegese erweitern

Die diesbezügliche These fasst ein Kinoerlebnis ins Auge, das zuerst nicht direkt in selbiges sticht. Jedoch mit eben dieser Nicht-Beachtung beginnt bereits die Vorstellung einer drohenden «Hypersimulation», die gegen das eigens erwünschte Resultat läuft. Es dreht sich beim Beispiel um eine konkrete Szenenausgestaltung aus HARRY POTTER, der nicht exklusiv der einzige Film sein mag, in dem folgende problematische Darstellung Entsprechung findet, dafür aber mit einer extremen Deutlichkeit darauf hinweist. Nach einer Verfolgungsjagd stehen sich die Protagonisten mit der Figur Hermione Granger¹¹ und die Antagonisten, inklusive der Figur Scabior¹², in einem Waldstück gegenüber (Abb. 1). In dieser Situation wollen die Protagonisten nicht von den Antagonisten gefunden und gefangen genommen werden. Zu diesem Zweck beschwört Hermione per Zauberformel ein «Unsichtbarmachendes-Schild» herauf, das selbst für alle Parteien, den Zuschauer im Kinosaal eingeschlossen, unsichtbar ist, die Protagonisten einschließt und gleich einem venezianischen Spiegel funktioniert (Abb. 1). Suggestiv ließe sich von einer venezianischen Käseglocke sprechen, die über die Protagonisten gestülpt wird. In der anschließenden Konfrontation kann nun Hermione, die sich hinter dem *Invisible-Shield* befindet, Scabior sehen, wohingegen der Antagonist Scabior außerhalb der sichtversperrenden Barriere Hermione nicht zu Gesicht bekommt. Um dies gleichermaßen dem Zuschauer visuell deutlich zu machen, bestreitet die Kamera eine 360°-Drehung um einen Mittelpunkt zwischen den Kontrahenten als Achse (Abb. 1). So muss der Perzipient¹³ ebenfalls von der Position hinter Scabior, außerhalb des Schildes, nicht Hermione wahrnehmen, sondern allein Scabiors Rückansicht. Solange sich die Kamera hinter dem

11 In Abb. 1 gekennzeichnet durch H.

12 In Abb. 1 gekennzeichnet durch S.

13 In diesem Zusammenhang verstehe ich den Zuschauer mit seiner erbrachten Erkenntnisleistung durch sinnliche Wahrnehmung sowie der damit geleisteten Denkarbeit, die zur eigentlichen Ausgestaltung der Diegese führt, als Perzipienten und damit als aktiven Mitgestalter des fiktionalen Erlebnisses im Gegensatz zum passiven Teilnehmer, dem Rezipienten, der Fiktion als gegeben annimmt, ohne (oder auch mit nur extrem geringer) Eigenleistung an deren Erschaffung mitzuarbeiten. Ob der Erkenntnisprozess im Perzipienten dabei ein automatisierter ist, spielt keine Rolle, denn es geht vorwiegend um Beiträge abseits der durchschnittlichen Zuschauleistung. Der Perzipient bildet damit ein Äquivalent zu Brechts «rauchendem Zuschauer».

Schild befindet, sind jedoch sowohl Hermione als auch Scabior sichtbar. Dieser Effekt wird selbstverständlich ebenfalls digital simuliert und bietet nichts visuell Erkennbares, da er ganz im Gegenteil das Sehbare verschwinden lässt.

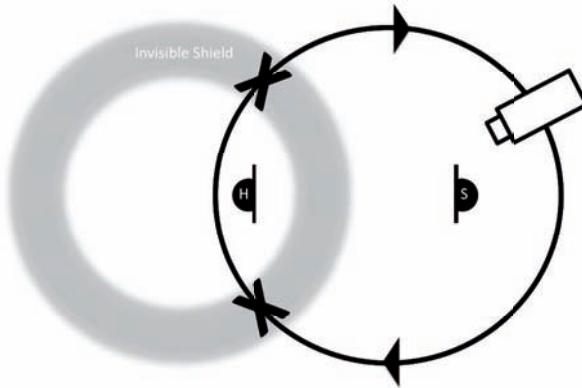


Abb. 1: Szenenabbild der Konfrontationsszene.

An bestimmter Stelle geschieht allerdings etwas Unerwartetes. Infolge der 360°-Kamerabewegung kreuzt diese logischerweise an zwei Stellen das vermeintliche *Invisible-Shield*,¹⁴ das aber aufgrund seiner Inexistenz und seiner gewählten ästhetischen Repräsentation von Unsichtbarkeit leider keiner abbildbaren Oberfläche, welche der Kamerablick durchqueren kann, entspricht.¹⁵ Dementsprechend wird an bewussten Stellen, an denen der Apparat und das simulierte *Invisible-Shield* aufeinandertreffen müssten, ein digitaler Effekt eingesetzt, der das Bild verschwimmen lässt. Parallel ist mit der Atmo ein blubberndes Geräusch zu hören, was impliziert, die Kamera sei auf einen trägen zähflüssigen Widerstand gestoßen. Wie sich bereits angekündigt hat, simuliert dies den simulierten Kontakt mit dem simulierten *Invisible-Shield* innerhalb der simulierten Diegese. Damit soll erstens die Tatsächlichkeit der unsichtbaren Barriere generiert werden, um ein Moment der Immersion zu erzielen, und

14 Diese Schnittstellen sind in Abb. 1 jeweils durch X markiert.

15 Im Kontrast dazu stehen z.B. die Gitterstäbe in *TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY* (USA 1991), die der T-1000 mithilfe eines digitalen Effekts ohne Probleme durchquert, o.a. Kamerafahrten, die mittels Blendetechniken, durch Wände oder Türen nach dem Schnitt fortgesetzt werden können und in denen gerade das Verschwinden der Begrenzung bei gleichzeitigem Verweis auf ihre tatsächliche Sperrfunktion eine elementare Rolle spielt.

gleichzeitig kann damit zweitens der jeweilige Schnitt weggezaubert werden, den es benötigt, um eine Partei (Hermione) aus dem beziehungsweise wieder in das Kamerablickfeld zu nehmen; dieses aber auch nur, wenn sie eigentlich nicht sichtbar sein darf oder eben wieder sichtbar werden muss. Grundsätzlich wird somit der Schnitt erst sichtbar, denn der Verweis durch den eingesetzten Effekt lässt erkennen, an welcher Stelle der Zaubertrick nur «Trick» ist. Weiterhin rückt die Kamera somit überhaupt erst in die Wahrnehmungskategorie eines physisch präsenten Objekts innerhalb der Diegese, da die diegetische Form der unsichtbaren Barriere eindeutig auf nichts Anderes als auf die Kamera reagiert. Der autoreferenzielle Bezug auf das Produktionsverfahren innerhalb der Diegese nimmt dabei die Immersion zumindest ein Stück weit zurück, während die Nicht-Beachtung der Kamera durch die Antagonisten außerhalb des Schildes wiederum das entstandene Loch innerhalb der Fiktionalität anscheinend zweckmäßig kittet. Trotzdem resultiert aus diesem kurzen Moment dramaturgischer Inkonsequenz eine ernstzunehmende Konsequenz, obwohl ein solcher Effekt in der *Post-Production* absichtlich an dieser Stelle platziert und auf jeden Fall gezielt eingesetzt wird. Er muss extra zu seinem Selbstzweck kreiert werden, da er nicht zufällig oder aus Versehen auftreten kann.

Dieser Augenblick dekonstruktiver Abart verfehlt das Ziel diegetischer Potenzierung, denn diese schließt sich selbst über den Rückverweis auf die Herstellung der Fiktionalität aus; ein Abbau der diegetischen Ebene ist das Resultat. Ebenso wenig wird eine immersive Haltung des Zuschauers verstärkt, da die Reaktion des unsichtbaren Schildes auf ihn, an der Grenze zur Fiktionalität verblasst. Vielmehr findet die Immersion ihr symbolhaftes Äquivalent im venezianischen Spiegelprinzip, indem über die ästhetische Entscheidung zähflüssiger Masse der digitalen Simulation in ihrer Reaktion auf einen extradiegetischen Reiz auf den fluidalen Ursprungscharakter der Immersion verwiesen wird – also erneut eine Reflexion filmischer Prinzipien.

Bleibt die Frage bestehen, weshalb die digitale Nahtstelle sichtbar gemacht werden muss. Die Antwort liegt in der Digitalität selbst begründet. Einem simplen Schuss-Gegenschussverfahren, wie es vor der 360°-Bewegung der Kamera im Beispiel sogar eingesetzt wird, geht die Kontinuität zeitlichen Zusammenhangs verloren. Der Schnitt zerstört das Raum-Zeit-Kontinuum, wohingegen dieses innerhalb der Plansequenz erhalten bleibt. Dem Digitalfilm fehlt es – unter erneutem Verweis auf die Diskussion um den «Filmlook» – allerdings an ausreichender physischer Präsenz, um den immersiven Effekt aufrechtzuerhalten. Deshalb entspricht die Thematisierung des eigenen Produktionsprozesses äquivalent dem Verweis auf ein Hier und Jetzt durch Her-

stellung, das dem Digitalen abgeht. Bei der Reaktion einer digital erzeugten Barriere auf ein tatsächliches Objekt, das uns unbewusst präsent ist, während wir der Filmpräsentation beiwohnen, relativiert sich der Mangel an Repräsentationskompetenz des Inexistenten. Es handelt sich hierbei demzufolge um einen Rekonstruktionsversuch der Physiognomie eines analogen Prinzips und damit auch um die Bewusstmachung der mangelhaften physischen Entsprechung digitalen Kinos. Die dreifache Simulation, ist eine Reflexion des Realen, denn die ausgelöste Reaktion in Abhängigkeit von der Kamera bleibt eine künstlich erzeugte. Über diese Wirklichkeitsreflexion verbinden sich wiederum die Systeme von Realität und Diegese unter Verlust fiktionaler Elemente. Der ehemals geschlossene diegetische Raum wird nach allen Richtungen hin geöffnet. Richter schreibt dazu:

Solche hybriden Bewegungsbilder können übergangslos und endlos Räume, Objekte und Figurationen in jeglicher Kombinatorik darstellen, in denen computergenerierte und aufgezeichnete Elemente als geschlossener Bildraum erscheinen. So können zum ersten Mal in der Geschichte visueller Medien animierte Bildanteile und Live-Action-Aufnahmen nicht lediglich auf verschiedenen Ebenen übereinander kopiert werden. Die Kombination von physikalischer und virtueller Kamera macht vielmehr die Erstellung von hybriden Bewegungsbildern möglich, in denen sich animierte Objekte oder Figuren und Schauspieler oder gefilmte Objekte denselben Bildraum in allen drei Dimensionen teilen.¹⁶

Die Endlosigkeit des Raumes bedeutet gleichzeitig das Ende des Raumes. Stattdessen öffnet sich dem Film der unbekannte Unraum. Der Zerfall der Realitätskonstruktion findet seinen Widerhall in einem Blockbuster-Kino, in dem größtenteils keine real-physischen Räume mehr mitspielen, sondern virtuell konstruierte oder zumindest digital beliebig arrangierbare die Konfiguration übernehmen. Einer beliebigen Veränderbarkeit des Raumes widerspricht das Charakteristikum des Raumes per se, das heißt er wird zum Unraum, welcher der Monade entgegengesetzt nach allen Seiten hin offen ist, denn seine Kontinuität löst sich auf, wenn er beliebig transformiert oder situiert wird. Dem Rückfall ins Simulacrum hält die Produktion neben sich selbst als letzten und einzigen Bezugspunkt innerhalb der diegetischen Realitätskonstruktion zusätzlich eine Simulation realitätskonstruierender Prinzipien entgegen. So lässt sich auch die Antwort auf die Frage nach der geringen Aufmerksamkeit gegenüber Harry Potters Selbstreflexivität beim Kinopublikum und nach der Akzeptanz einer Perspektive, die ein realer Zuschauer nicht annehmen kann, mit Baudrillards Begriff des *hyperréalisme* geben. Ein Zeichen ohne reale

16 Richter: *Digitaler Realismus*, S. 80f.

Entsprechung findet durch Simulation sein Signifikat in Kontakt mit einer Wirklichkeitsparabel, was wiederum zu einer Übersteigerung der Realität, zu einer überlegenen Super-Realität führt, die über den Bezugspunkt außerhalb angenommen werden kann.¹⁷ So findet sich der wachsende Hyperrealismus als Ausprägung des *Digital Turns* auf intra- sowie extradiegetischer Ebene des Films wieder.

Die digitale Naht zusammenhalten

Um die Entwicklung bis zu diesem Punkt der Annahme des diegetischen Zerfalls zu verstehen, soll ein Kontrastkonzept als Präzedenzfall herangezogen werden, um die sensorisch störungsfreie Aufnahme durch den Rezipienten nachzuvollziehen. Eben diesen Präzedenzfall bietet *IRRÉVERSIBLE* (F 2002), der sich im Jahr seiner Premiere der komplett digitalen Welt von *STAR WARS: EPISODE II* gegenüber stellt, schließlich liegen zwischen beiden Startterminen nur sechs Tage.

Im Gegensatz zum vorher beschriebenen Beispiel wird in *IRRÉVERSIBLE* die Nahtstelle mit dem identischen Effekt digitaler Überblendung zusammengehalten. Es werden Materialfehler – Kratzer oder Ähnliches – entfernt, um bestimmte Szenen nicht zu stören. Hierdurch erwächst der seltsame ‚dokumentarische Charakter‘ der Inszenierung, von dem wiederkehrend die Rede ist. Gleichmaßen werden alle bekannten digitalen und maskenbildnerischen Maßnahmen ergriffen, um die Zerstörung eines Gesichts mit einem Feuerlöscher so glaubwürdig wie möglich erscheinen zu lassen. *Visual Effects Supervisor* Rodolphe Chabrier listet auf, welche Techniken verwendet worden sind: «3d, das Modellieren mit gänzlich computererzeugten Bildern, / Matte Painting, Bilderzeugung mit grafischen Mitteln, / [...] Morphing, das Compositing, Vibrationssysteme, Motion Blur ...»¹⁸ Jedoch der unscheinbarste Einfall, der den Raum innerhalb des szenischen Gefüges am ehesten beeinflusst, ist das Einfügen von Lichtreflexen, um Raumkonstruktion vornehmen zu können. So bewegt sich die Kamera innerhalb der Szene, während voller Fahrt, vom vorderen Beifahrersitz des Taxis durch das geschlossene Beifahrerfenster an der rechten Taxiaußenseite nach hinten, um dann anschließend durch das hintere

17 Zu Baudrillards Begriff des ‚Hyperrealismus‘ siehe Baudrillard: *Der symbolische Tausch und der Tod*, S. 112–119.

18 Übers. entn. aus DVD-Extra EINBLICK IN DIE SPECIAL FX auf der DVD *Irréversible* (F 2002, R: Gaspar Noë), ersch. in der Reihe *KinoKontrovers by Legend*. München: Universum Film 2006, min. 6–7.

Seitenfenster wieder in das Taxiinnere, um denselben Weg wieder zurück vorzunehmen. Die Kamera durchquert dabei unbewusst alle Glasscheiben ohne Berührung als wären diese nicht vorhanden. An die Stelle, an der die Kamera auf Glas treffen müsste, wird digital ein Lichtreflex eingefügt, um den notwendigen Schnitt zu überblenden. Aufgrund des realitätsnahen Zeichens an der Nahtstelle und der unmöglichen Wahrnehmung der deshalb unsichtbar bleibenden Kamera, die sich eine flexible Mobilität herausnimmt, bleibt die Diegese im ersten Moment unangetastet. Dies führt zum erneuten Fall einer anderen Grenze auf fiktional existentem Niveau, denn im digitalen Film sind räumliche Beschränkungen nunmehr länger allein Grenzmarkierungen, sofern sie auch als solche eingesetzt werden, wie es im Falle des *Invisible-Shields* in HARRY POTTER vorliegt. Das Rezeptionsverhältnis zu einer Realitätskonstruktion wird in IRRÉVERSIBLE demzufolge nicht gestört. Realitätskonstruktion ist das Substrat einer entworfenen Plansequenz, die sich aus additiven digitalen Mitteln konstituiert. Da eine Plansequenz in der Vorstellung eines analogen Prinzips nur in einem homogenen Raum-Zeit-Kontinuum realisierbar ist, erscheint die diegetische Zusammensetzung in dieser Szene als eben solches. Durch Absenz des Schnittes erfolgt eine Anpassung an unseren (Lebens-)Raum, zumal in diesem ebenso wenig Schnitte vorliegen.

Fazit

Hitchcocks Traum von 1948, eine bislang nicht da gewesene Kontinuität für die filmische Sequenz herzustellen, die sich seinerzeit für den Film als unmöglich darstellt, ist mit dem *Digital Turn* zur Jahrtausendwende bereits zur Normalität verkommen. Modelle wie LA CASA MUDA (UY 2010), in denen sich Plansequenzen mittlerweile über die gesamte Laufzeit ausbreiten, sind keine Einzelfälle mehr. Sofern sich die Zeitstruktur der Diegese einer realen Vorlage annähert und der Einsatz digitaler Zeichen dem Rezipientenalltag angeglichen ist, tut dies immersiven Auswirkungen keinen Abbruch. Film und seine Zuschauer haben die digitale Ergänzung nach zehn Jahren problemlos adaptiert. Mittlerweile muss Film in seiner digitalen Ausprägung einen physischen Korpus simulieren, die der analoge Film selbst zu überwinden versucht hat. CGI gelingt es noch nicht, aus eigenem Antrieb eine ausreichend physische Simulation zu erzeugen, die ohne dramaturgische Zuarbeit auskommt. In letzter Instanz muss vermerkt werden, dass nicht unberücksichtigt bleiben darf, welche theoretische Vorarbeit bestimmte Filme bereits geleistet und welche Möglichkeiten zu diesem Thema sie ausgereizt und ausgetestet haben. Der

geöffnete Unraum kann insofern auch als *Extended Space* betrachtet werden: Ein theoretischer Raum, der sich nach allen Seiten hin ausdehnt und die verschiedensten Theorien und Experimentalgebiete mit einschließt.